

Л. М. Гошовська,

Львівський державний університет фізичної культури, м. Львів

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ «ДІЛОВА ГРА» ТА «КЕЙС-СТАДІ» ДЛЯ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНО-СПРЯМОВАНОЇ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

Стаття присвячена проблемам запровадження інноваційних технологій «ділова гра» та «кейс-стаді» у немовному ВНЗ з метою розвитку професійно-спрямованої іншомовної комунікативної компетентності студентів.

Автор підтверджує ефективність залучення активних методів навчання (ділових ігор та кейсової методики) до навчального процесу у ЛДУФК (зокрема для підготовки фахівців галузі туризму та фізичної реабілітації); здійснює порівняльний аналіз зазначених методів, а також окреслює доцільність та оптимальність використання методів «кейс-стаді» та «ділова гра» на окремих етапах навчального процесу.

Ключові слова: *інтерактивні методики навчання, ділова гра, кейсова методика, професійно-спрямована іншомовна комунікативна компетентність студентів.*

APPLICATION OF «BUSINESS GAME» AND «CASE STUDY» TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE PROFESSION-AIMED FOREIGN LANGUAGE COMPETENCE OF HIGHER SCHOOL STUDENTS

The article considers the issues of introduction of the innovative technologies like «business game» and «case study» to teaching foreign languages in nonlinguistic institutes of higher education for the purpose of developing foreign language communicative profession-aimed competence of the students.

The author affirms the efficacy of «business game» and «case study» technologies for foreign languages teaching of the Lviv University of Physical Culture students specializing in tourism and physical therapy in particular. The article comprises a comparative analysis of the above mentioned methods and designates the appropriateness and efficiency of «business game» and «case study» technologies adaptation at certain stages of the educational process.

Key words: *interactive techniques of education, business game, case study, communicative profession-aimed foreign language competence of the students.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ «ДЕЛОВАЯ ИГРА» И «КЕЙС-СТАДИ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-НАПРАВЛЕННОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТОВ

В статье рассматриваются проблемы внедрения инновационных технологий «деловая игра» и «метод кейсов» в неязыковых ВУЗах с целью развития профессионально-направленной иноязычной коммуникативной компетентности студентов.

Автор подтверждает эффективность применения активных методов обучения, таких как деловая игра и кейсовая методика, в процессе языковой подготовки студентов ЛГУФК, специализирующихся в частности в сфере туризма и физической реабилитации. В статье осуществлен сравнительный анализ вышеуказанных методов, а также определены целесообразность и оптимальность их использования на отдельных этапах процесса обучения.

Ключевые слова: *интерактивные методы обучения, деловая игра, кейсовая методика, профессионально-направленная иноязычная коммуникативная компетентность студентов.*

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку України у загальному контексті Європейської інтеграції визначається з орієнтацією на фундаментальні цінності світової культури. Вивчення іноземних мов стає невід'ємним компонентом освіти, а володіння англійською мовою – не лише показником високого культурного рівня особистості, а й запорукою її успішної професійної діяльності.

Серед цілого ряду пріоритетних напрямків державної політики щодо розвитку вищої освіти нам хотілося б виокремити особистісну орієнтацію вищої освіти, постійне підвищення якості освіти та запровадження освітніх інновацій та інформаційних технологій.

Актуальність дослідження. В українській педагогіці, викладанні іноземних мов зокрема, адаптовано, теоретично обґрунтовано і залучено до практики викладачів вищої школи широкий спектр інтерактивних технологій. Але, разом з тим, існує ряд чинників, які на даний момент заважають швидкому та ефективному впровадженню інтерактивних методів викладачами вищої школи. Насамперед, це відсутність спеціальної теоретичної та практичної підготовки саме для застосування згаданих технологій, плутанина в поняттях та можлива їх підміна, коли інтерактивними називають традиційні методи навчання. Отже, нагальними потребами у використанні інтерактивного навчання в сучасній освіті є посилення теоретичних розробок із проблем зазначених технологій, осмислення їх структури, змісту, ролі у навчанні й вихованні, та покращення відповідної підготовки викладачів.

З огляду на це, завдання формування іншомовної комунікативної компетентності (ІКК) студентів немовних спеціальностей із використанням новітніх інтерактивних технологій набуло особливої актуальності й стало предметом наших наукових досліджень.

Аналіз досліджень. Методика викладання іноземних мов у вищій школі завжди дуже чутливо реагувала на соціально-політичні, економічні та соціокультурні трансформації в суспільстві. Кожен із відомих методів в історії методики (перекладні методи: граматико- й лексико-перекладні, прямий і натуральні, сугестивний та змішані, сучасний метод комунікації) – свого часу вважалися новаторськими. Із кожним наступним витком суспільної свідомості, із кожним новим проривом науково-технічної революції змінюється соціальне замовлення щодо якості підготовки фахівців для потреб суспільства, а відтак зазнають змін і прийоми та методи підготовки випускників вищих навчальних закладів.

У Програмі з англійської мови для вищих навчальних закладів зазначено, що метою навчання іноземних мов у ВНЗ є оволодіння мовою як засобом комунікації, який сприяє розвитку у студентів здатності використовувати її як інструмент спілкування в умовах взаємодії у багатонаціональному і полікультурному просторі, та набуття професійно-спрямованої іншомовної компетентності для успішного виконання подальшої професійної діяльності [1].

У Загальноєвропейських рекомендаціях з мовної освіти визначено основні напрями професійної підготовки фахівців, що передбачають досягнення студентами немовних факультетів достатнього рівня ІКК у професійній сфері спілкування [2].

Розробкою прийомів та методів навчання англійської мови професійного спрямування (English for Specific Purposes) шляхом запровадження інтерактивних технологій займалися англійські та американські вчені С. П. Кесслер (C. P. Kessler), Елліс (R. Ellis), В. Відоусон (W. Widdowson), І. Нейшн (I. Nation), Шмітт (N. Schmitt) та ін.

Аналіз наукових праць вітчизняних методистів (В. Беспалька, М. Богомолової, Л. Уманського, О. Пометун, Л. Пироженко, О. Саган, Н. Кучеренко, О. Тарнопольського, Н. Катрич та ін.) доводить, що проблеми інтерактивних технологій навчання іноземних мов, ефективності їх використання у ВНЗ не залишається поза увагою вітчизняних мовознавців.

За словами вітчизняного вченого-методиста Олени Пометун, автора «Енциклопедії інтерактивного навчання», «вихідною точкою проектування навчального середовища є психологічна природа того, хто навчається, а кінцевим продуктом – технологія навчання, яка забезпечує найкоротший шлях до досягнення мети» [3].

Проте у науково-методичній літературі ще досі немає єдиного підходу до визначення понять «інтерактивне навчання», «технологія активного навчання», «активні методи навчання», «інтерактивні технології навчання». Одні й ті самі поняття називають у різних джерелах технологіями, методами або прийомами [4].

Спільним для них однак є те, що за своєю природою ці терміни означають здатність взаємодіяти чи перебувати у режимі діалогу/ бесіди/полілогу. Отже, активне/інтерактивне навчання – це, перш за все і переважно, діалогове навчання, під час якого здійснюється взаємодія між викладачем та студентом, між двома і більше студентами (режим діалогу або полілогу: парна, групова, колективна робота).

Мета дослідження:

- підтвердити ефективність використання активних методів навчання (ділових ігор та кейсової методики) для формування ІКК студентів ЛДУФК (зокрема майбутніх фахівців галузі туризму та фізичної реабілітації);
- здійснити порівняльний аналіз методу «кейс-стаді» та «ділова гра»
- окреслити доцільність та оптимальність використання методів «кейс-стаді» та «ділова гра» на окремих етапах навчального процесу.

Методами дослідження послужили аналіз науково-методичних джерел з питань розробки і впровадження інтерактивних технологій, метод педагогічних спостережень, порівняльний метод.

Виклад основного матеріалу. Із числа новітніх методик та технологій викладання іноземних мов для студентів ЛДУФК ми надаємо перевагу інтерактивним, тобто тим, у які закладено розвиваючий потенціал: здатність розвивати у студентів нестандартне мислення, уміння відійти від стереотипів, збагачувати уяву та почуття, розвивати комунікативні вміння й навички, інтелектуальну, емоційну, мотиваційну та інші сфери особистості.

Серед інтерактивних методів розвитку ІКК та навчання професійно-орієнтованого спілкування особливо активно використовуємо ділові ігри та метод «кейс-стаді» (Case Study) при навчанні англійської як іноземної студентів II-III курсів факультету «фізичної реабілітації» і ділової англійської мови студентів II-IV курсів факультету «туризму».

Тенденція до професіоналізації викладання іноземних мов загалом реалізується у формуванні навичок спілкування за професійною тематикою. Однак, як свідчить практика, такий підхід не дозволяє повністю вирішувати завдання формування умінь та навичок, необхідних студентові для вирішення проблем професійного змісту засобами іноземної мови. Тому формування ІКК, яке передбачає «накладання» іншомовних навичок на предметний зміст професії під час виконання професійних завдань вбачається як найбільш оптимальний підхід, у межах якого іншомовна підготовка майбутнього фахівця не формально, а змістовно буде спрямована на досягнення цієї мети [5]. Отже основна мета активних методів навчання іноземних мов – формування іншомовної комунікативної компетентності, а всі інші цілі (освітня, виховна, розвивальна) реалізуються у процесі здійснення цієї головної мети.

До активних методів, що використовуються у практиці навчання іноземних мов, належать «аналіз ситуацій», ролеві та ділові ігри, «мозковий штурм», «кейс-стаді», дискусії, дебати, метод проектів, тренінги і т. ін.

У межах нашого дослідження зупинимося на найбільш ефективних, на нашу думку, активних методах навчання іноземних мов: діловій грі та методу кейсів.

Важливим методичним принципом впровадження як методу кейсів, так і ділових ігор є відповідність кейсової ситуації або теми гри навчальної програмі, що надає можливість студентам використовувати лексико-граматичний матеріал та термінологічний словник певної тематики.

Ділова гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту, професійної діяльності спеціаліста, моделювання відносин, характерних для певної професійної діяльності [6].

Основні відмінності ділової гри від інших інтерактивних методів навчання полягають, на думку К. Г. Макарової, у тому, що:

- ділова гра максимально наближено моделює умови проходження професійної діяльності, що має колективний характер;
- діловій грі притаманна конфліктність ситуації;
- ділова гра вимагає взаємодії усіх учасників гри та виконання ними певних ролей [7].

Як засвідчив аналіз джерельної бази, «кейси» та їх застосування у вітчизняній методиці викладання ІМ, на відміну від ділових ігор, все ще перебувають на стадії еволюції. Один з розробників кейс-методу (методу «аналізу конкретних ситуацій», як його тлумачать методисти) англійський вчений П. Дейлі (P. Daly) наводить наступне визначення: «Це засіб, за допомогою якого аудиторії пропонується велика частка реальності. Вдалий кейс підтримує дискусію, спираючись на факти, що відповідають правдивим життєвим ситуаціям» [8].

О. Михайлова трактує «кейс» як метод і інструмент, за допомогою якого перед студентами постає частина реального життя, яка виникла в тій чи іншій сфері професійної діяльності, і яку треба опрацювати, щоби надати обґрунтоване управлінське рішення [9]. Ми погоджуємося з більшістю дослідників, які трактують «кейс» як метод.

На відміну від ділових ігор, які розглядаються нами як форма залучення студентів до інтерактивного спілкування, метод «кейс-стаді» позбавлений певних характерних ознак, притаманних діловим іграм, а саме: у ньому відсутня конфліктність ситуації, він більш індивідуалізований і менш спрямований на колективне вирішення проблеми та не містить фази розігрування ролей.

Сутність кейс-методу полягає у тому, щоби навчити студентів діяти мовними засобами у реальній професійно орієнтованій ситуації, опис якої відображає практичну проблему і вимагає актуалізації комплексу засвоєних раніше певних знань як з іноземної мови, так і зі спеціальності. Бажано, щоб викладач підготував для студентів методичні вказівки, пояснив методичні кроки та технологію аналізу кейсу.

Метою кейс-методу є залучення студентів до такої ситуації, коли їм потрібно прийняти професійно вмотивоване рішення, продіагностувати конкретну проблему та самостійно напрацювати шляхи її вирішення, використовуючи набутий досвід та знання. Студенти пропонують свої напрацювання, які згодом можуть стати предметом ділової гри або підґрунтям для подальших дискусій.

Враховуючи фактор спорідненості кейсового методу та ділових ігор як за методикою розробки і проведення, так і за ефективністю впливу цих технологій на формування ІКК студентів, ми пропонуємо поєднувати кейс-стаді та ділову гру відповідно як метод і форму запровадження інтерактивних технологій до навчального процесу. Прикладом такого поєднання є варіант, коли спеціально підготовлений кейс, опрацьований індивідуально кожним студентом з позицій власного бачення проблеми, представлений до уваги викладача або одногрупників, згодом використовується як засіб введення учасників до ділової гри, як свого роду «інтелектуальний проблемний фон ділової гри» [10]. У таких випадках, коли кейс «вмонтовується» до ділової гри як конкретної форми впровадження інтерактивного навчання, незайвим буде надання студентам групи усталених формул ділового спілкування для висловлення ними своєї думки, позиції, згоди / незгоди, початку / підтримки / завершення бесіди тощо.

Висновки. У результаті аналізу взаємодії кейс-методу та ділових ігор доходимо висновку, що ці інтерактивні технології принципово близькі, синергетичні, а не антагоністичні за своєю природою, що в свою чергу створює оптимальні умови для їх поєднання у процесі професійно-орієнтованого навчання.

На нашу думку метод кейсу доцільно використовувати на етапі засвоєння та активізації навчального матеріалу (2-е – 3-є заняття циклу), коли студент на основі заданої ситуації кейсу самостійно аналізує проблему і шукає способи її розв'язання вже засвоєними мовленнєвими засобами з використанням набутих знань зі спеціальності.

Ділову гру із залученням кейсових ситуацій доцільно проводити на етапі закріплення та контролю опрацьованого навчального матеріалу (4-е – 5-е заняття циклу), коли напрацьовані рішення кейсових ситуацій стають ніби спонукальними фрагментами ділового професійно-спрямованого спілкування.

Застосування кейс-методу та ділової гри є особливо ефективним у випадку професійно-орієнтованого навчання іноземних мов з метою розвитку у студентів навичок осмислення реальних професійних ситуацій, вирішення яких відображає не лише практичну проблему, але й актуалізує певний комплекс знань іноземної мови та фахових знань.

Література:

1. Програма з англійської мови для професійного спілкування / [кол. авторів Г. С. Бакаєва, О. А. Борисенко, І. І. Зуєнок та ін.] – К. : Ленвіт, 2005. – 119 с.
2. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / [наук. ред. укр. вид. : д-р пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва]. – К. : Ленвіт, 2003. – 273 с.
3. Пометун О. До питання досвіду впровадження інтерактивних технологій. / О. Пометун // Антологія адаптованого досвіду. – Рівне, 2004. – С. 134.
4. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий : пособ. для препод. / А. К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2002. – 368 с.
5. Чиханцова О. Роль іншомовної професійної комунікаційної компетенції під час оволодіння фахом у ВНЗ / О. Чиханцова // [Електронний ресурс] / Режим доступу : <http://www.social-science.com.ua/>.
6. Суворова Н. Интерактивное обучение; новые подходы / Н. Суворова // Инновации в образовании. – 2001. – № 5. – С. 106–107.
7. Макарова К. Г. Використання ігрових технологій у процесі формування культури ділового спілкування майбутніх перекладачів / К. Г. Макарова // Вісник Дніпропетровського університету ім. Альфреда Нобеля / Серія «Педагогіка і психологія». – 2015. – № 1. – С. 93.
8. Daly P. Methodology of Using Case Studies in the Business English Language Classroom [Электронный ресурс] / Peter Daly // The Internet TESL Journal. – 2002. – Vol. VIII, No 11. – Режим доступу до журн. : <http://iteslj.org/>
9. Михайлова Е. А. Кейс и кейс-метод: общие понятия / Е. А. Михайлова // Маркетинг. – 1999. – № 1. – С. 109–118.
10. Панасюк Н. Л. Методика професійного навчання: основні технології навчання. [Електронний ресурс] / Н. Л. Панасюк // Електронний навчально-методичний комплекс. – 2011. – Режим доступу : <http://lib.Intu.info/books/knit/ktpn/2011/>.