

УДК : 378 :37.016 :81'24

Конопленко Л. О.

ТЕХНОЛОГІЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВОЇ ГРИ В ІНТЕГРОВАНОМУ НАВЧАННІ УСНОГО АНГЛОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

У статті представлено огляд питань, пов'язаних із організацією ділової гри для навчання усного англомовного спілкування майбутніх фахівців із інформаційної безпеки в аспекті міждисциплінарної інтеграції. Міждисциплінарна інтеграція висувається автором як провідний спосіб удосконалення мовної підготовки студентів вищих технічних навчальних закладів. У роботі уточнено визначення “ділової гри” у навчанні іноземної мови професійного спрямування, окреслено мету ділової гри, охарактеризовано ролі та умови взаємодії учасників та організатора гри. У статті описано спосіб розподілу академічної групи на малі групи студентів, наведено правила запропонованої ділової гри. Також описано процес підготовки та проведення ділової гри: її структуру, критерії оцінювання, правила реалізації зворотного зв'язку та методичні прийоми, що були використані. Автором разом із фахівцями з інформаційної безпеки було розроблено та здійснено експериментальну перевірку ефективності двох моделей ділової гри, елементи якої розглянуто в цій роботі.

Ключові слова: ділова гра, екстралінгвістична мета, англійська мова професійного спрямування, інтегроване навчання, самоорганізація, методичний прийом.

Проблеми активних методів, до яких відносяться різні види ігрового навчання, не є новими в методиці навчання іноземних мов. Теоретичним засадам та практичним розробкам ділових ігор присвячено значну кількість досліджень. Мовною підготовкою майбутніх учителів з використанням ділових ігор займалися Л. В. Ананьєва, Ю. О. Будас, М. І. Воровка. Юристів за допомогою ділових ігор навчали Т. І. Бочарова, Ю. Е. Винокуров та Л. О. Євдокімова. Пропедевтичні (профорієнтаційні) ігри розробляли Л. П. Нікуліна та Г. Є. Пузирьова, а В. В. Ісаєв досліджував ділову гру в корпоративному навчанні як реалізацію принципу безперервного навчання. Найбільш дослідженими на сучасному етапі є ігрові методи в професійній та мовній освіті фахівців фінансово-економічного профілю (Л. В. Волкова, М. А. Доможирова, Ю. В. Друзь, М. М. Крюков та Л. І. Крюкова, Б. В. Корнейчук, Н. В. Матвеева, К. В. Солопенко тощо). Отже ділова гра є універсальним методом для підготовки різних спеціалістів.

Почнемо з ключових визначень у тому вигляді, як вони трактуються в цій роботі. Під “діловою грою” слідом за М. А. Доможировою [1] розуміємо і технологію, і засіб, і метод фахової підготовки, яка реалізується через комплекс ситуацій професійного спілкування, та використовується для навчання та контролю групової діяльності. Інтегроване навчання за А. Ф. Репко є цілеспрямованим поєднанням декількох дисциплін для розв'язання спільних завдань [7, с. 4]. Отже ділова гра є засобом значного

посилення міжпредметних зв'язків між дисциплінами гуманітарного та професійного циклів підготовки фахівців.

Нами було проведено експериментальне дослідження, в ході якого було реалізовано дві моделі наскрізної ділової гри у навчанні усного спілкування майбутніх фахівців із інформаційної безпеки. Метою цієї роботи є уточнення певних аспектів технології організації ділової гри, що базуються на аналізі експериментального дослідження, проведеного автором статті у Національному технічному університеті України "Київський політехнічний інститут" у 2013 році.

Зауважимо, що враховуючи комплексність зазначеного активного методу навчання, перед початком його впровадження необхідно проаналізувати соціопсихологічні чинники її реалізації та цілі навчання, типові професійні ролі та ситуації спілкування.

Технологія організації ділової гри передбачає розгляд мети гри, ролей та умов взаємодії, її сценарію, очікуваних результатів, способу реалізації зворотного зв'язку та оцінювання.

Почнемо з мети гри. У навчанні англійської мови професійного спрямування на перше місце виходить екстралінгвістична мета – можливість майбутніх фахівців (у нашому дослідженні з інформаційної безпеки) взаємодіяти у професійному середовищі, де мова виступає не самоціллю, а інструментом взаємодії.

Наступним елементом ділової гри є розподіл ролей та визначення умов взаємодії учасників та організатора під час гри. У впровадженій нами грі це роль "замовника", яку грає викладач, "координатора робочої групи", яку доцільно доручити відповідальному студенту із лідерськими якостями, та "команди розробників", якими є решта студентів групи. Аналіз літератури показав, що команда розробників повинна мати такі характеристики, суттєві для ділової гри: складатися з фахівців різного профілю, бути здатною до самоорганізації, мати постійний склад, бути готовою до взаємодопомоги [9]. Розглянемо кожну з названих характеристик окремо.

По-перше, команда розробників повинна складатися з фахівців різного профілю, щоб без залучення сторонньої допомоги/зовнішніх ресурсів виконувати професійне завдання. Ця особливість вказує на необхідність ретельної розробки сценарію гри, аби студенти самі могли впоратися із завданням. Також зазначимо, що впровадження ділових ігор, які базуються на міжпредметній інтеграції, є доцільним після того, як студенти вже пройшли вступ до спеціальності.

По-друге, команда має бути здатною до самоорганізації, адже технічне завдання виноситься на самостійну роботу, а його обговорення відбувається під час занять, отже розробники самі визначають завдання відповідно до вимог замовника і розподіляють обов'язки. Важливою для

викладача є здатність передати частину своїх повноважень групі, таким чином збільшуючи їх автономію. Тільки на початку навчання викладач здійснює пряме управління чітко формулюючи завдання, надалі управління стає більш рефлексивним, група стає більш самостійною. Студенти стають саморегульованою структурою, що є корисним у майбутній професійній діяльності, адже розвиваються уміння ефективно розподіляти завдання. Проте самостійність студентів протягом гри може перетворитися на її основну складність, бо від їх відповідальності залежить результативність, отже викладачу необхідно забезпечити розуміння студентами важливості завдань, які пропонуються, та належний рівень мотивації.

Третьою характеристикою є постійний склад команд протягом проекту. У розробленій діловій грі вони є стабільними, тільки роль координатора може переходити, якщо команда визнає його роботу незадовільною.

І останньою суттєвою ознакою є те, що члени команди повинні бути готовими до взаємодопомоги, чесними та відкритими, адже саме завдяки роботі в команді уможлиблюється швидка розробка програмного продукту з елементами захисту інформації.

Перераховані характеристики є важливими під час поділу академічної групи на команди. Як зазначають розробники та послідовники використання методології гнучкої розробки програмних продуктів [5; 6; 8], найоптимальнішим розміром команди є 6-9 осіб. Отже якщо кількість студентів у одній групі становить 15-20 осіб, доцільно розподілити її на 2-3 команди розробників. У розподілі на команди варто довіритись студентам, адже необхідно, щоб всередині команди не було протистояння, щоб члени команди мали досвід спільного виконання завдань (наприклад, під час лабораторних занять з інших дисциплін) і щоб команда складалася зі спеціалістів різного профілю (кожен студент має сильні й слабкі сторони, різні професійні вподобання). Викладач іноземної мови не може визначити професійні навички та вміння студентів, тому під час пояснення сутності ділової гри він повинен дати зрозуміти студентам, яка саме робота їх очікує протягом семестру, щоб розподіл на команди був ефективним. Нами був використаний один із підходів, запропонованих А. П. Панфіловою [4, с. 221]: з групи обираються лідери (координатори), які набирають собі в команди по 1-2 особи, потім разом добирають решту членів.

Доречним є окреслення правил взаємодії в запропонованій діловій грі. У методичній літературі рекомендується формулювати від семи до десяти правил гри. Загальні правила в нашій діловій грі такі:

1. Команди можуть обговорювати результати своєї роботи, але не повинні співпрацювати у процесі проектування і розробки продукту, щоб не дублювати роботу одна одної.

2. Якщо у членів команди є питання до замовника, які не були

обговорені раніше, ці питання повинні бути передані спочатку координатору, який безпосередньо контактує з замовником.

3. Команда не повинна спізнюватися на ділові зустрічі.

4. Всі члени команди повинні бути готові до участі в ділових зустрічах.

5. Вся команда відповідає за продукт. Елементи продукту повинні бути розроблені вчасно. У разі невиконання завдань (не розроблення елементів), координатор повинен надати пояснення замовнику, в іншому випадку команда отримує штраф. Команда може відкласти презентацію результатів своєї роботи у разі інформування замовника про це заздалегідь.

6. Журнал завдань повинен постійно оновлюватися координатором або іншими членами команди, призначеними координатором, і бути наданим власнику продукту на його прохання в будь-який час. Замовник повинен постійно отримувати інформацію про завдання, які виконуються, і осіб, відповідальних за виконання цих завдань.

7. Якщо координатор незадовільно виконує свої обов'язки, він може бути замінений після обговорення цього питання з командою і власником продукту.

8. Члени команди, які не виконують свої обов'язки, повинні бути спочатку попереджені координатором; якщо проблема не є вирішеною після цього, інформація щодо стану справ передається власнику продукту.

Усвідомлення студентами цих правил перед початком розроблення програмного продукту зменшить вірогідність виникнення конфліктних ситуацій під час проведення ділової гри та оцінювання роботи команд. На різних етапах ділової гри необхідно забезпечити наступне: на першому – розуміння студентами ситуації спілкування та забезпечення необхідним мовним та мовленнєвим матеріалом, на другому – дотримання регламенту та досягнення цілей ділової гри, а на третьому – ефективного аналізу ділової гри, яка відбулася. Уточнимо ці етапи в розробленій нами діловій грі, розглянувши її сценарій. Під сценарієм ми розуміємо детально розроблений план реалізації ділової гри для навчання усного англомовного спілкування майбутніх фахівців із інформаційної безпеки.

Підготовка та проведення ділової гри має таку структуру. На етапі підготовки відбувається пояснення сутності ділової гри, виконується низка вправ, спрямованих на покращення розуміння ситуації професійного спілкування, роз'яснюються етапи проведення та участі в різних ділових зустрічах, визначаються ролі.

Весь процес розробки програмного продукту розподіляється на два етапи, протягом кожного з яких обов'язково відбуваються по три ділові зустрічі, після кожної зустрічі зворотній зв'язок за браком часу реалізується шляхом заповнення студентами анкет. Багаторазова участь у ділових

нарадах сприяє розвитку практичних умінь, які знадобляться у майбутній професійній діяльності.

Всі зустрічі, крім фінальної, проводяться в межах групи за присутності тільки викладача англійської мови, вони одночасно є і етапом проведення ділової гри, і підготовкою до останньої зустрічі. Протягом цієї зустрічі вони роблять презентацію запрошеним експертам зі складу старших студентів/аспірантів, викладачів або інших фахівців, які здійснюють експертне оцінювання за заздалегідь узгодженими критеріями.

Після закінчення всього проекту та останньої зустрічі відбувається зворотній зв'язок, протягом якого студенти у невимушеній, дружній атмосфері обговорюють, що сподобалося протягом гри в цілому, що краще було б вдосконалити, з якими труднощами вони зіткнулися. Цей етап допомагає у систематизації знань і досвіду та отриманні додаткової мотивації до подальшого навчання. Також протягом цієї зустрічі відбувається оцінювання роботи команд. А. С. Нікуліна [3, с. 82-87] розглядає різні способи проведення дебрифінгу: усні, візуальні та письмові. Візуальні передбачають підготовку студентами плакатів або презентацій з аналізом своєї роботи або використання карток із запитаннями про впроваджену гру, на які студенти повинні дати відповіді. Письмові методи використовуються з залученням анкет або таблиць із відкритими та закритими запитаннями, які заповнюються студентами самостійно або в групі. Усні методи реалізуються шляхом дискусії. У запропонованій у цій роботі діловій грі використовуються письмові методи на проміжних етапах та усні у кінці проекту. Варто зазначити, що неврахування будь-якого з зазначених етапів проведення ділової гри призведе до значного зниження її розвивального потенціалу.

Розглянемо методичні прийоми, які використовуються під час підготовки та проведення ділової гри. У науковій літературі досить детально описані різноманітні прийоми, серед яких у нашій діловій грі особливо корисними є мозковий штурм та різні види дискусій. У таблиці 1 висвітлені їх основні положення, адаптовані для розробленої ділової гри. Розглянемо ці прийоми відповідно до етапів проведення ділової гри.

У підготовці до гри варто залучати такі прийоми: “Запитання-відповідь” та “Обговорення впівголоса”. Метою цих прийомів є досягнення взаєморозуміння. У першому випадку студенти відповідно до ролей задають один одному запитання для уточнення деталей / переконання / розуміння вимог до технічного завдання/ визначення строків виконання різних завдань тощо. Під час обговорення впівголоса спочатку студенти обговорюють завдання у малих групах, потім відбувається групова дискусія.

На етапі проведення ділової гри доцільними є такі прийоми: “Прогресивна дискусія”, “Круглий стіл”, “Акваріум”. Метою цих прийомів є

обмін думками, спільний пошук рішень. У прогресивній дискусії студенти ознайомлюються з проблемою, далі здійснюється швидкий пошук ідей щодо розв'язання завдань та їх запис на дошці/ стікерах з їх подальшим обговоренням та уточненням. Під час круглого столу студенти займають місця навкруги столу та обмінюються думками з заданої проблеми. Регламент кожного виступу обговорюється з кожною групою. У застосуванні "Акваріуму" одна команда розробників обговорює задану проблему/ робить презентацію розроблених елементів, решта групи не втручається в обговорення. Ті, що займаються аналізом та оцінюванням колег, роблять нотатки, також їм пропонується форма оцінювання; ці студенти мають слово після того як перша команда закінчила обговорення.

Для реалізації зворотного зв'язку було використано прийом "Дебрифінг". Його метою є розвиток вмінь самооцінювання та оцінювання колег, вдосконалення проведення наступної ділової гри, порівняння особистісних досягнень, підвищення мотивації. Організація цього прийому складається з таких етапів:

1. Студенти в малих групах обговорюють три запитання (Що було добре реалізовано протягом ділової гри? Які недоліки проведення ділової гри були помічені? Що може бути вдосконалено?). Відповіді коротко занотовують на стікерах і вішають на дошку.

2. Студенти всією групою обговорюють все, що було записано, і залишають тільки найсуттєвіші коментарі на дошці.

Перейдемо до розгляду критеріїв оцінювання. У діловій грі поняття "критерії оцінювання" трактується як сукупність ознак, виражених у балах, що використовуються для вимірювання якості певної діяльності у грі [2, с. 142], критерії представлені двома блоками. Перший блок – це критерії, за якими оцінюють участь у ділових зустрічах, спрямованих на вироблення стратегії розроблення програмного продукту: присутність на всіх ділових зустрічах, виконання ролі, ефективно використання функціональних виразів, мовна коректність тощо. Другий блок спрямований на оцінювання розробленого програмного продукту: внесок у спільний продукт (у%), якість та вчасність виконаних завдань. Нарахування команді, яка впорається із завданням краще, додаткових балів створює необхідну для ділової гри атмосферу суперництва.

З вищезазначеного можна зробити такі висновки щодо технології організації ділової гри. По-перше, ділова гра містить в собі елементи методу проектів та аналізу ситуацій. По-друге, вона може бути використаною як метод навчання, який поєднує теми курсу в цілісний сценарій, проте впровадження ділової гри, що базується на засадах міжпредметної інтеграції, є доцільним на основному та завершальному етапах навчання, яким мають передувати рольові ігри та інші активні

методи навчання для зняття психологічних бар'єрів студентів. По-третє, під час використання ділової гри запропонованого типу кількість студентів у групі може варіюватися, але кількість студентів у командах розробки не повинна перевищувати 6-9 осіб. Якщо викладач не працював з групою до впровадження ділової гри, то для ефективного розподілу студентів на команди варто передати керування студентам. Як засвідчує проведена ділова гра, роль викладача весь час змінюється : він виступає й оператором для забезпечення автентичними аудіовізуальними матеріалами, і безпосереднім учасником гри, і координатором та помічником, що сприяє підвищенню самостійності та ініціативності студентів.

Перспективи цього дослідження вбачаємо у детальному дослідженні лінгвістичної складової: аналізі та відборі номенклатури, засобів логічного зв'язку, загальноживаної лексики для розроблення ділових ігор для всіх етапів навчання у виші.

Використана література :

1. *Доможирова М. А.* Деловая игра в обучении профессионально-ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Мария Анатольевна Доможирова. – СПб., 2002. – 212 с.
2. *Мухина С. А.* Современные инновационные технологии образования / С. А. Мухина, А. А. Соловьева. – М. : ГЭОТАР-Медиа, 2008. – 360 с.
3. *Нікуліна А. С.* Розвиток ділової активності учнів ПТНЗ під час професійної та загальноосвітньої підготовки : навчально-методичний посібник для педагогічних працівників ПТНЗ / А. С. Нікуліна, Д. В. Паньков, І. І. Єзінова [та ін.]. – Донецьк : ДПО ІПП, 2003. – 207 с.
4. *Панфилова А. П.* Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова : под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – 3-е изд., испр. – М. : Издательский центр "Академия", 2008. – 368 с.
5. *James M.* Scrum Reference Card [Електронний ресурс] / М. James. – Режим доступу : <http://scrumreferencecard.com/ScrumReferenceCard.pdf>
6. *Kniberg H.* Scrum and XP from the Trenches. Howwedo Scrum [Електронний ресурс] / Н. Kniberg. – Режим доступу : <http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>
7. *Repko A. F.* Interdisciplinary Research : Process and Theory / A. F. Repko. SAGE Publications, Inc., 2012. – 544 p.
8. *Schwaber K.* The Scrum Guide. The Definitive Guide to Scrum : The Rules of the Game. [Електронний ресурс] / К. Schwaber, J. Sutherland. – Режим доступу : https://www.scrum.org/Portals/0/Documents/Scrum%20Guides/Scrum_Guide.pdf
9. *Sharrock D.* Growing powerful agile teams [Електронний ресурс] / D. Sharrock. – Режим доступу : <http://www.agilemind.com.au/downloads/Characteristics-of-a-Team.pdf>

References :

1. *Domozhirova M. A.* Delovaya igra v obuchenii professionalno-orientirovannomu obshcheniyu na inostrannom yazyke studentov neyazykovykh vuzov : dis. ... kand. pед. nauk : 13.00.08 / Mariya Anatolevna Domozhirova. – SPB, 2002. – 212 s.
2. *Mukhina S. A.* Sovremennye innovatsionnye tekhnologii obrazovaniya / S. A. Mukhina, A. A. Soloveva. – M. : GEOTAR-Media, 2008. – 360 s.
3. *Nikulina A. S.* Rozvytok dilovoi aktyvnosti uchniv PTNZ pid chas profesiinoi ta zahalnoosvitnoi pidgotovky : navchalno-metodychnyi posibnyk dlia pedahohichnykh pratsivnykiv PTNZ / A. S. Nikulina, D. V. Pankov, I. I. Yezinova ta in. – Donetsk : DIPO IPP, 2003. – 207 s.

4. *Panfilova A. P.* Igrovoe modelirovanie v deyatelnosti pedagoga : ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedeniy / A. P. Panfilova : pod obshch. red. V. A. Slastenina, I. A. Kolesnikovoy. – 3-e izd., ispr. – M. : Izdatelskiy tsentr “Akademiya”, 2008. – 368 s.
5. *James M.* Scrum Reference Card [Elektronnyi resurs] / M. James. – Rezhym dostupu : <http://scrumreferencecard.com/ScrumReferenceCard.pdf>
6. *Kniberg H.* Scrum and XP from the Trenches. Howwedo Scrum [Elektronnyi resurs] / H. Kniberg. – Rezhym dostupu : <http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>
7. *Repko A. F.* Interdisciplinary Research : Process and Theory / A. F. Repko. SAGE Publications, Inc., 2012. – 544 p.
8. *Schwaber K.* The Scrum Guide. The Definitive Guideto Scrum : The Rules of the Game. [Elektronnyi resurs] / K. Schwaber, J. Sutherland. – Режим доступу : https://www.scrum.org/Portals/0/Documents/Scrum%20Guides/Scrum_Guide.pdf
9. *Sharrock D.* Growing powerful agile teams [Elektronnyi resurs] / D. Sharrock. – Rezhym dostupu : <http://www.agilemind.com.au/downloads/Characteristics-of-a-Team.pdf>

КОНОПЛЕНКО Л. О. Технология организации деловой игры в интегрированном обучении устному англоязычному общению.

В статье представлен обзор вопросов, связанных с организацией деловой для обучения устной англоязычной общению будущих специалистов по информационной безопасности в аспекте междисциплинарной интеграции. Междисциплинарная интеграция выдвигается автором как оптимальный способ усовершенствования языковой подготовки студентов высших технических учебных заведений. В работе уточнено определение “деловой игры” в обучении иностранному языку профессиональной направленности, обозначены цели, охарактеризованы роли и условия взаимодействия участников и организатора игры. В статье описывается распределение академической группы на малые группы студентов, приведены правила предложенной деловой игры. Также описано процесс подготовки и проведения деловой игры: ее структуру, критерии оценки, правила реализации обратной связи и методические приемы, которые были использованы. Автором вместе со специалистами по информационной безопасности была разработана и осуществлена экспериментальная проверка эффективности двух моделей деловой, элементы которой рассмотрены в этой работе.

Ключевые слова: деловая игра, экстралингвистическая цель, английский язык профессиональной направленности, интегрированное обучение, самоорганизация, методический прием.

KONOPLENKO L. Business game technology in teaching speaking English as a part of an integrated course.

The article is an overview of issues related to the organization of the business game for teaching English communication in terms of interdisciplinary integration to future specialists in information security. Interdisciplinary integration is considered to be a leading method of improving language training of students in higher technical educational institutions. In the work "business game" in teaching English for specific purposes is defined, the purpose of the business game is outlined, the roles and interaction of the participants and organizers of the game are described. The author recommends how to divide an academic group into small groups of students. The rules of the business game are proposed. It is also described how to prepare and conduct the business game : its structure, criteria, rules implementing feedback and instructional techniques that were used are outlined. The author, along with experts in information security, has developed and experimentally verified the effectiveness of two models of the business game, elements of which are considered in this paper.

Keywords: business game, extra-purpose, English for specific purposes, integrated learning, self-organization, methodological procedure.