

УДК 81'242:378

Яна Гриценко

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У ВИВЧЕННІ ДІЛОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВНЗ

Приєднання України до Болонського процесу, розвиток міжнародних відносин, інтеграції України у суспільний інформаційний простір ставлять нові вимоги до підготовки майбутніх фахівців, які змогли б успішно реалізувати свою професійну діяльність. Крім того, сучасні підприємства України потребують висококваліфікованих фахівців, які вміють спілкуватися іноземною мовою, а необхідною умовою навчання студентів іноземної мови стає формування професійної комунікативної компетенції [2]. Саме тому в останні роки в Україні зросло значення іноземної мови.

У методиці навчання ділової іноземної мови ділові ігри все більше і більше набувають популярності. Проблемами використання ділових ігор у навчальному процесі та методикою їх застосування займалися Г. Абрамова, А. Вербицький, Л. Вишнякова, Ю. Гапон, С. Коломієць, Л. Котлярова, В. Платов, П. Щербань.

Мета даної статті – обґрунтувати теоретичні і практичні питання використання ділових ігор у навчанні ділової іноземної мови у вищому навчальному закладі (ВНЗ), навести приклади ділових ігор як елемента інтерактивного підходу в процесі вивчення ділової іноземної мови студентами ВНЗ.

Отже, ділова гра – це форма і метод навчання, у якій моделюються предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Вона призначена для відпрацювання професійних умінь і навичок. У діловій грі розгортається квазіпрофесійна діяльність учнів на імітаційно-ігровій моделі, що відображає зміст, технології та динаміку професійної діяльності фахівців, її цілісних фрагментів [1]. Специфіка ділової гри полягає в тому, що вона проводиться лише тими лексичними одиницями, які вивчаються. Саме це забезпечує повніше оволодіння мовою як засобом професійного спілкування. Ділові ігри стають засобом інтегрованого навчання всіх видів мовленнєвої діяльності [3].

Загальна мета навчальних ділових ігор – активізація процесу навчання та прискорення формування у тих, хто навчається, комплексу знань, навичок і вмінь, необхідних для підвищення ефективності діяльності спеціалістів.

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію. Змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, а та-

кож діяльність і взаєностосунки зайнятих у цьому студентів. Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. Характерними ознаками ділових ігор є: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються, кількох ситуацій, кількох етапів гри; формування самостійних рішень студентів; взаємодія учасників, наділених рольовими функціями; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Усі ділові ігри можна класифікувати за кількістю учасників (два і більше); за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за використанням опор під час проведення; використанням зовнішньої мовної підтримки учасників (ключові слова тощо); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); участю викладача у проведенні гри.

Основні структурні компоненти ділової гри: знайомство з реальною ситуацією; побудова її імітаційної й ігрової моделей; формулювання головного завдання групами, уточнення їх ролі в грі; створення ігрової проблемної ситуації; виокремлення необхідного для вирішення проблеми теоретичного матеріалу; вирішення проблеми; створення графічної моделі взаємодії учасників; обговорення і перевірка отриманих результатів; коректування; реалізація прийнятого рішення; аналіз підсумків роботи; оцінка результатів роботи.

Організація та проведення ділових ігор вимагає попередньої підготовки. Важливу роль у проведенні ігор відіграють попередні опитування студентів, їх здібності, погляди на майбутню професійну діяльність. Ще одним дієвим методом вважають метод тестів, за допомогою якого, застосовуючи засіб однакових завдань, з'ясовують, якою мірою досліджуваному притаманні ті чи інші властивості. Методом тестів, використовуючи порівняно прості процедури, досліджують як окремих осіб, так і цілі групи [2].

Ділову гру використовують для засвоєння нового та закріплення старого матеріалу, вона дає можливість студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал із різних позицій. У вищому навчальному закладі застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо- та соціодрама.

Як правило, ділова гра складається з таких етапів: ознайомлення учасників гри з метою, завданнями й умовами гри; інструктаж щодо правил проведення гри; утворення учасниками гри робочих груп; аналіз, оцінка та висновки результатів гри. На першому етапі – підготовчому – обґрунтовують вибір гри,

визначають ігрові цілі та завдання, формують проблемну ситуацію, розробляють сценарій гри, готують інформаційний і методичний матеріал. На другому етапі розглядають правила проведення гри та функції гравців. Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри і полягає в обговоренні учасниками гри поставлених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їхньому аналізу.

Деякі автори, які описують структуру ділової гри, в першу чергу виділяють у ній формальну і неформальну частини. В. Крамаренко поділяє всі елементи гри на дві групи [4]. До формальної частини гри відносять: мету гри; спосіб оцінки ступеня досягнення мети; формальні правила гри; мету модельованих підсистем. До неформальної частини гри автори відносять такі елементи: учасників гри; неформальні правила гри; коло ділової гри.

Велику частину часу люди, які вчать ділову англійську, займаються лише за книгами, яких вони повинні дотримуватися. Але процес навчання може бути трохи легшим, якщо додати декілька додаткових заходів. Ці заходи будуть утримувати увагу студентів, що також дозволить їм і розслабитися. Нижче представлено 8 ділових ігор, які допоможуть студентам при вивченні ділової іноземної мови.

Hang Man (Шибениця)

Гра Hangman – це класична популярна у всьому світі гра, в якій студентам необхідно відгадати приховане слово за буквами. Безпосередньо перед грою викладач обирає тему, на яку буде загадане ключове слово. Один гравець із команди обдумує загадане слово, а потім малює лінію порожніх коробок на борту, а також шибеницю. Кожна коробка вказує на те, скільки букв має слово. Студенти можуть ставити питання, але пряму відповідь отримати не можуть. Належність слова до обраної теми, кількість букв у слові, а також відкриті літери – все це повинно привести студентів до правильної відповіді. Під час гри можливі 6 неправильних відповідей. При кожній правильній відповіді (букві) до чоловічка на шибениці буде додаватися частина тіла. Коли він буде повністю намальований, команда програє. Виграє та група студентів, яка відгадає всі букви в слові, перш ніж шибениця буде намальована повністю. Всім переможцям нараховуються призові бали, які враховуються в таблиці рекордів. Чим менше буде неправильних відповідей (букв) під час гри, тим вищим буде рахунок команди.

Chinese Whispers (Зіпсований телефон)

Гра “Зламаний телефон” проводиться серед великої групи дітей (10-15 осіб). Чим більше буде учасників, тим веселіше і цікавіше. Викладач називає фразу одному студентові, потім ведучий (або його ще називають “відправник повідомлення”) пошепки вимовляє придуману ним фразу на вухо сусідові, що сидить праворуч від ведучого. Повідомлення необхідно передати лише

один раз. Потім сусід передає повідомлення своєму сусідові, що знаходиться праворуч і так далі ... за ланцюжком. Повідомлення необхідно передавати до тих пір, поки воно не дійде до учасника, що сидить зліва від ведучого. Як тільки цей учасник отримає повідомлення, він його вимовляє вголос. Потім ведучий вимовляє ту фразу, яку він відправив “зіпсованим” телефоном. Безумовно, буде цікаво розглянути кінцевий результат у порівнянні з початком.

Job Skills Interview (Співбесіда з метою виявлення професійних навичок)

Для тих студентів, які зацікавлені у розгляді своїх власних навичок, створення макета співбесіди є відмінним способом допомогти їм стати більш впевненим. Вчитель поділяє студентів на 2 групи (кандидат і потенційний роботодавець) і ставить свої власні питання (заздалегідь підготовлені) до кожного кандидата. Потім кожен кандидат серед групи роботодавців знаходить собі партнера, з яким ці питання будуть обговорюватися на практиці. Таке завдання допоможе збільшити впевненість у студентів і дозволить їм краще вдосконалювати свої розмовні навички.

Telephone Role Play (Телефонна рольова гра)

Говорити англійською по телефону важко для кожної людини з багатьох причин, і навіть високого рівня студенти часто відчувають себе незручно з під час телефонних розмов. Ця гра представляє серію простих ситуацій (ситуації розписуються на картках) для студентів середнього рівня, які працюють у парі. Вони також можуть бути використані для більш високих рівнів, тому слід заохочувати студентів до більш докладної інформації про розмови щоб зробити їх більш природними. Якщо викладач використовує такі картки, то, як показує практика, потрібно підготували студентів заздалегідь і надати їм деякі загальні вирази для розмови по телефону. Необхідно поставити 2 стільці спиною до спиною для кожної пари. Можна стояти спиною до спиною. Це означає, що вони не можуть бачити своїх партнерів. Слід роздати парам ці картки, наприклад, 1a та 1b, для кожної пари. Викладач може продемонструвати одну ситуацію з двома добровольцями, якщо буде така необхідність. Якщо одна пара вже закінчила свою ситуацію, то вона може помінятися з іншою парою своїми картками. Не варто хвилюватися, якщо деякі пари закінчать швидше адже деякі ситуації коротші, ніж інші. Викладач же повинен проводити моніторинг кожної пари та відзначати помилки.

Call My Bluff (Обдурювалка)

Call My Bluff була популярною грою на телебаченні в США в 1965 р., якою студенти також зможуть насолодитися. Викладач розділяє групу на дві команди або більше, залежно від кількості студентів. Кожна група отримує слово та його правильне тлумачення. Потім групи намагаються

обдурити один одного, маючи список різних значень (“блеф”) для цього одного слова, але тільки одне з яких є правильним. Протилежна команда повинна визначити, які з цих тлумачень є правильним визначенням. Якщо правильний вибір зроблено, команда заробляє одне очко. Якщо ні, то за блеф команда заробляє одне очко. Команди чергуються.

Twenty Questions (Двадцять питань)

Гра “Двадцять питань” зародилася у Сполучених Штатах в 19 столітті та набула своєї популярності в кінці 1940-х років, коли вона стала форматом успішної щотижневої програми. Ця гра заохочує до дедуктивного мислення і творчості. У традиційній грі один студент обирається в якості відповідального. Ця людина обирає об’єкт, але не розкриває цього перед іншими. Всі інші гравці – кореспонденти. Кожен із них по черзі ставить запитання, яке може бути вирішене за допомогою простого “так” або “ні”. У варіантах гри, кілька відповідей можуть зараховуватися як відповідь “Може бути”. Відповідальний відповідає на кожне питання. Питання можуть бути такими: “Це більше, ніж хлібник?” або “Чи можу я поставити його в рот?”. Якщо запитувач вгадує правильну відповідь, то він виграє і стає відповідальним у наступному раунді. Якщо 20 питань вже задані, але слово не відгадане, то змінюється слово. Ретельний відбір питань може значно поліпшити шанси запитувача перемогти у грі. Наприклад, питання “Чи включати технології для зв’язку, розваг або роботи?” може поставити запитувач, щоб охопити широкий спектр областей, використовуючи одне питання, на яке можна відповісти просто “так” або “ні”. Якщо відповідальний відповідає “так”, запитувач може використовувати наступні питання, щоб звузити відповідь, якщо відповідач відповідає “ні”, запитувач успішно усуває ряд можливостей для відповіді. Ця гра може бути досить гумористичною і, безумовно, буде популярною серед студентів.

Write a Story (Напиши розповідь)

Такий вид роботи може бути використаний для вдосконалення розмовних навичок або навичок письма. Викладач пише перше речення на папері, яке і стане початком історії. Наступні речення пишуть студенти по черзі. Ця гра може стати дуже цікавою для студентів.

Youtube Activity (Використання Youtube)

При вивченні конкретної теми викладач може використовувати відео з даної теми в YouTube. Спочатку студенти дивляться це відео, потім обговорюється невідома лексика. Студенти діляться на групи. Завдання для студентів полягає в тому, щоб відтворити дане відео в усній формі.

Отже, ділові ігри належать до активних методів навчання, які спонукають студентів до активної творчої діяльності, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мис-

лення. Успіх ділових ігор залежить від правильного вибору потрібної форми гри з відповідної тематики, що вивчається, правильного відбору завдань, від чіткого добору завдань, розподілу обов'язків між студентами з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей.

Завдання викладача полягає в тому, щоб знайти максимум ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення учня до активної пізнавальної активності. Він повинен постійно вдосконалювати процес навчання, що дозволить студентам ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати ділові ігри на заняттях з іноземної мови.

1. *Абрамова Г. С.* Ділові ігри: теорія і організація / *Г. С. Абрамова, В. А. Степанович.* — Єкатеринбург : Ділова книга, 1999. — 239 с.
2. *Бакаєва Г. Є.* та ін. Програма з англійської мови для професійного спілкування / *Г. Є. Бакаєва, О. А. Борисенко.* — К. : Ленвіт, 2005. — 119 с.
3. *Вишнякова Л. Г.* Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / *Вишнякова Л. Г.* — М. : МГУ, 1987. — 110 с.
4. Методика преподавания экономических дисциплин : уч. пособие / *В. И. Краманенко* и др. — Симферополь, 1999. — 222 с.
5. *Пугачев В. П.* Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом : учебник для студентов вузов. — М. : Аспект Пресс, 2002. — 285 с.

Стаття надійшла до редакції 14.03.2013

Я. Гриценко

Использование деловых игр

в изучении делового иностранного языка в вузе

Статья посвящена деловым играм, которые рассматриваются как элемент методики обучения делового иностранного языка в вузе. В статье приводится определение деловой, анализируются ее виды и классификация и приводятся примеры деловых игр по иностранному языку для вузов.

Ключові слова: деловые игры, классификация деловых игр, виды деловых игр, примеры деловых игр по иностранному языку.

Ja. Hrytsenko

Using of Business Games in Studying Business English in Higher Education Institution

The article deals with business games, which are considered to be an element of foreign language training method in higher education institution. The author presents the definition of a business game, analyzes its types and classification and gives examples of business games in foreign language for higher education institution.

Key words: business games, classification of business games, types of business games, examples of business games in foreign language.

Рецензент – доктор педагогічних наук, професор Г. П. Васянович