УДК 378.14.014.13

Зінов'єва Ю. П.

РОЛЬ ДІЛОВОЇ ГРИ У НАВЧАННІ АНГЛОМОВНОГО ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНОГО ДІАЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ

Стаття присвячена дослідженню ділової гри як методу навчання англомовного професійно орієнтованого діалогічного мовлення майбутніх психологів. У статті наведені переваги та недоліки використання ділової гри, принципи використання ділової гри, описані ігрові методи навчання та подана схема сценарію ділової гри.

Ключові слова: *ділова гра, англомовна професійно орієнтована компетенція, діалогічне мовлення.*

Свого часу (в XVI-XVII ст.) Ян Амос Коменський закликав усі школи перетворити в місця для ігор. За його переконанням, школа може перетворитися на універсальну гру – весь навчальний процес необхідно здійснювати в іграх і змаганнях. Також рекомендували використовувати ігрові форми навчання Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фребель та інші відомі педагоги. Зокрема, теорія гри за Ф. Фребелем була основою його педагогічної теорії – відмічаючи дидактичність гри, він довів, що її використання дозволяє вирішити навчальні задачі. Подальший розвиток ігрових форм навчання та їх вивчення показує, що за допомогою гри вирішуються практично всі педагогічні задачі. Отже, з часу виникнення ігрове навчання виступає як метод навчання, який спрямований на відтворення реальних практичних ситуацій з метою більш результативного засвоєння навчального матеріалу. Враховуючи актуальність проблеми та недостатність її вивчення, ставимо за мету дослідити ділову гру як метод навчання англомовного професійно орієнтованого діалогічного мовлення майбутніх психологів. Поставлена мета передбачає вирішення таких завдань: визначити переваги та недоліки використання ділової гри, описати ігрові методи навчання та надати схему сценарію ділової гри.

Повертаючись до актуальності використання ділової гри як засобу формування англомовної професійно орієнтованої компетенції (АПОК) у діалогічному мовленні (ДМ) майбутніх психологів, слід зазначити, що виняткову роль у сучасному становленні ігрового навчання зіграв стрімкий розвиток ігротехнічного руху. В своїй основі він ґрунтувався, найперше, на використанні ДГ, які стали основою розвитку методів активного навчання.

Свого часу К. Д. Ушинський, Дж Сеялі, К. Бюллер також розглядали гру як засіб прояву уяви і фантазії, а А. І. Сікорський і Дж. Дьюї позв'язували гру з розвитком мислення. Узагальнюючи та поєднуючи їх переконання, можна зробити висновок, що може слугувати засобом впливу на розвиток певних здібностей особистості, який можна представити у вигляді схеми, зображеної на рисунку 1.1.

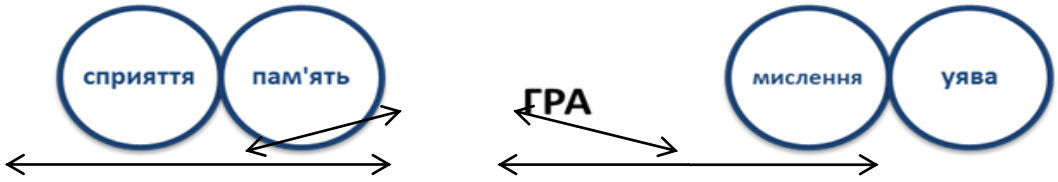

Рис. 1.1. Гра як метод впливу на розвиток здібностей особистості

Повертаючись до актуальності проблеми формування АПОК у діалогічному мовленні майбутніх психологів засобом ДГ, зазначимо, що вже на сьогодні в Україні в багатьох навчальних закладах використовуються ділові ігри або ігрові методи навчання іноземної мови (ІМ). Вчені, які займаються методикою навчання ІМ, завжди звертали увагу на ефективність використання ігрового методу [3; 4; 5; 6], пояснюючи це тим, що в грі особливо всебічно проявляються мовленнєві здібності кожного студента.

Окрім того, ДГ може підсилити пізнавальний інтерес, зменшити складність навчального процесу, створити умови для формування творчої особистості майбутніх психологів, а також підняти професійну майстерність викладача.

Отже, зупинимось на перевагах і недоліках використання ДГ у процесі формування АПОК у ДМ майбутніх психологів засобами ділової гри. Ми проаналізували наведені Л. В. Ананьєвою [1], Л. Г. Вишняковою [3], С. С. Коломієць [6] та A. Davison [10] позитивні та негативні наслідки використання ДГ і виділили релевантні для нашої мети. Зокрема до переваг використання ДГ у процесі формування професійно орієнтованої компетенції в ДМ належать:

– підвищення інтересу до занять з англійської мови (АМ) й до вирішення психологічних проблем, які моделюються й обговорюються під час діалогічного мовлення;

– активна участь у діалозі майбутніх психологів;

– інтенсивний обмін досвідом і знаннями в галузі психології між учасниками діалогу;

– розвиток умінь у ДМ і здібностей у вирішенні конфліктних ситуацій психологічного характеру, у прийнятті рішень при неповній інформації та при дефіциті часу;

– інтеграція теоретичних і практичних знань в галузі психології на заняттях з АМ;

– високий рівень інтенсивності комунікативної та навчальної діяльності студентів;

– реалізація системного підходу до розв'язання поставленої психологічної проблеми, оскільки можна простежити хід прийняття рішень від початку до кінця в умовах "стиснутого часу".

Необхідно зазначити, що поруч з перевагами існують і недоліки використання ділової гри. Так, слідом за дослідниками [3; 6] можна виокремити такі труднощі використання ДГ у навчанні ІМ, як:

– забезпечення рівної активності студентів у діалозі;

– добору ігрових груп з приблизно однаковим рівнем розвитку вмінь у говорінні.

Окрім того, ДГ, спрямована на формування АПОК, має імітувати певні умови професійної діяльності, саму діяльність і стосунки психолога з партнерами. Учасники ДГ повинні ставити на перший план досягнення не ігрової, а пізнавальної мети. За умовами ДГ учасники, спілкуючись один з одним, повинні навчитись створювати, розігрувати і розв'язувати проблемні ситуації.

Отже, можна виокремити обов'язкові ознаки ДГ як засобу формування АПОК у ДМ майбутніх психологів, це наявність:

– проблеми;

– спільних цілей всього ігрового колективу;

– різних ролей і відповідно до них відмінність інтересів (конфлікт) учасників;

– динамічність зміни ситуації і наявність зворотного зв'язку, що залежить від рішень учасників гри в попередні моменти і впливає на зміну ситуації в подальшому, тобто наявність "ланцюжка рішень";

– системи оцінювання результатів ігрової діяльності;

– системи мотивації учасників, яка надає об'єктивну оцінку особистих внесків кожного учасника гри в результат;

– спільної мети, загального результату діяльності ігрового колективу;

– керованої емоційної напруги.

Поділяючи думку О. Б. Тарнопольського, вважаємо, що в основі ДГ має лежати імітаційна модель, яка реалізується завдяки діям учасників гри. На заняттях під час ДГ відбувається поглиблення і закріплення, насамперед, мовленнєвих знань, удосконалюються вміння застосовувати їх на практиці. Як зазначає вчений [9, с. 232], ігрова діяльність у навчальному процесі виконує такі функції:

– комунікативну (у нашому випадку, формування діалогічного спілкування);

– ігротерапевтичну (подолання труднощів у спілкуванні, труднощів, які виникають у різних видах життєдіяльності);

– діагностичну (сприяння самопізнанню студентів).

Таким чином, доходимо висновку, що ДГ дає можливість майбутнім психологам не боятися помилок під час діалогу та активізувати особистий творчий потенціал. За ДГ її учасники стають реальними носіями виробничих стосунків, які складаються в колективі.

Керуючись розподілом активних методів М. Новік [2], схарактеризуємо ДГ, які, в залежності від типу, можуть мати різне спрямування. Так, зокрема:

– дослідницькі ігри, пов'язані з розробкою нових концепцій, аналітичними підходами у вирішенні проблем гіпотетичного характеру, прогнозуванням ефектів і розкриттям потенційних проблем з впровадженням нововведень;

– навчальні ігри, зорієнтовані на ефективне засвоєння знань, розвиток та/або закріплення професійних умінь і навичок;

– організаційно-діяльнісні ігри, що найчастіше використовуються для формування команди, створення групи однодумців, здатної до: самоврядування, самостійності мислення; активного пошуку шляхів вдосконаленню своєї професійної діяльності тощо;

– виробничі ігри, спрямовані на отримання знань, формування вмінь і навичок, готовності до прийняття рішень з професійних проблем, здатності до надання допомоги партнерам.

Розглядаючи особливості виробничої гри, вбачаємо доцільним у формуванні АПОК у ДМ майбутніх психологів використовувати один з її видів, а саме, проблемно-ділову гри (рис. 1.2). Вибір проблемно-ділової гри як засобу формування АПОК у ДМ майбутніх психологів пояснюється тим, що психологічні закономірності проведення ДГ полягають у тому, що її результат може бути успішним, тільки якщо вона проводиться з урахуванням інтересів, мотивацій студентів, їхніх мовних і мовленнєвих можливостей [8]. Це означає, що участь студентів – майбутніх психологів у ДГ повинна бути вмотивованою. Одним із найважливіших засобів мотивації є забезпечення проблемного характеру ДГ – коли англомовне спілкування спрямовується на досягнення мети – розв'язання відповідної професійно-зорієнтованої проблеми. Проблемність підсилюється тоді, коли визначена в ДГ проблема сприймається та розуміється студентами.

Рис. 1.2. Ігрові методи навчання (відповідно до класифікації активних методів навчання, за М. Новік [2]).

Виходячи з таких міркувань, з метою формування АПОК у ДМ майбутніх психологів, слід організовувати та проводити певні ділові ігри – проблемно-ділові ігри (ПДГ). До вмінь, які викликають найбільші труднощі у студентів-психологів, котрі необхідно формувати під час ПОДМ, входять компенсаційні вміння, що передбачають оволодіння стратегіями та прийомами ділової риторики. На користь використання ПДГ у процесі відбору ДГ свідчить опис основних різновидів (жанрів) усної ділової діалогічної комунікації психологів: ділова бесіда з колегою; дискусія; інтерв'ю; консультація з психологом; психологічна допомога по телефону.

При цьому, здійснивши аналіз запропонованих Т. С. Паніною [7, с. 70] чотирьох основних форм реалізації ДГ, ми вважаємо, що в межах нашої статті доцільно застосовувати лише перші дві форми як підвиди ПДГ:

– тематичні, тобто пов'язані з певною темою навчального плану ВНЗ;

– наскрізні, тобто такі, що охоплюють кілька послідовних тем навчального курсу на одному професійно-зорієнтованому матеріалі.

Розглянувши праці методистів [1; 4; 6], нами було виділено низку факторів, які дають змогу ПДГ бути успішною:

– створення вільної, невимушеної, сприятливої для ведення діалогу ділової атмосфери;

– підготовленість викладача до ведення гри, врахування важливості та значимості в грі кожного учасника, змісту його висловлювань;

– відсутність формального відношення викладача до ведення гри;

– рівноправна участь студентів і викладача в організації гри та здійснення контролю за її протіканням;

– високий рівень самостійності учасників гри;

– забезпечення максимальної різноманітності ділових ігор за формою, змістом та організацією проведення при забезпеченні регулярності їх проведення.

Отже, успішність ПДГ залежить від багатьох факторів, узагальнення яких дозволяє стверджувати, що всі вони вказують на необхідність комплексної взаємодії, толерантності і зацікавленості всіх її учасників.

Що стосується методичних закономірностей застосування ДГ для формування ПОК у ДМ, то вони, перш за все, залежать від основних принципів навчання професійно орієнтованого ДМ засобами ДГ і її розробки та проведення. Уточнюємо з позиції нашої статті класифіковані Л. Г. Вишняковою [3] принципи використання ділових ігор.

Принцип імітаційного моделювання професійної діяльності – згідно з ним, майбутні психологи виконують професійну діяльність в умовах, наближених до реальних. Реалізація цього принципу сприяє в процесі формування ПОКДМ не тільки розвитку мовленнєвих умінь, але й навчальної мотивації майбутніх психологів.

Принцип спільної діяльності студентів – відповідно до нього, уся ділова гра базується на ділових стосунках майбутніх психологів: вони спільно шукають оптимальні рішення у вирішенні психологічних проблем, пропонують свої варіанти, наштовхують на правильне рішення, обґрунтовують правильність рішень, прийнятих спільно й індивідуально.

Принцип діалогічного спілкування – вся ділова гра здійснюється у неперервному діалозі її учасників.

Принцип проблемності – завдання в діловій грі вважаються проблемними, якщо для їх виконання існують проблеми теоретичного та практичного характеру, що потребують творчого дослідження та вирішення. Завдання повинні мати практичну значущість, поставлена проблема повинна цікавити тих, хто буде її вирішувати – це формує творчий підхід учасників гри.

Принцип двоплановості – його сутність полягає у тому, що у кожній діловій грі є умовні компоненти (змінні), а також визначені (обов'язкові) елементи. За умови, якщо значно переважають перші, ДГ може втратити своє навчальне значення. За умови, коли переважають визначені (обов'язкові) елементи, в результаті гри можна досягти тільки навчальних цілей, а заняття, на яких проводиться гра, може перетворитися на заняття тренувального характеру. Тільки за умови збалансованості обох компонентів ДГ впливає на розвиток особистості майбутнього психолога, його професійних якостей, тобто й є власне діловою грою. Означені принципи наштовхують на необхідність пригадати, що згідно з психологічною теорією діяльності людини (Л. С. Виготський, О. М. Леонтьєв), виділяються три її основні види, які знаходяться в тісному взаємозв'язку: трудова, навчальна та ігрова. Виокремлюючи ігрову діяльність відповідно до останнього принципу – принципу двоплановості, встановлюємо, що за цільовим спрямуванням її можна вважати *двоплановою* або *двоплощинною* діяльністю, тобто такою, яка сприяє досягненню двох цілей – ігрової та навчальної діяльності. Проте, враховуючи, що в ПДГ учасники отримують певні професійні ролі та діють відповідно до фахових обов'язків, можна стверджувати, що ігрові методи охоплюють також і певні функції трудової діяльності: збагачення професійними знаннями та досвідом, розвиток особистих здібностей, формування певних соціальних властивостей (комунікація, взаємодія з партнерами, вміння формувати зв'язки та взаємовідносини тощо). Тобто ПДГ можна вважати такою, яка спрямована на досягнення цілей основних тісно взаємопов'язаних видів діяльності людини: трудової, навчальної та ігрової.

Водночас, на підставі аналізу основних принципів використання ділової гри у формуванні ПОК у ДМ, можна зазначити, що вони є взаємопов'язаними, а від їх дотримання залежить ефективність навчання діалогічного мовлення майбутніх психологів.

Підготовка ДГ розпочинається з розробки її сценарію, який є повним відображенням виробничої ситуації й об'єкта гри. До сценарію гри входять (рис. 1.3): навчальна мета заняття; опис проблеми; завдання; план; загальний опис процедури гри; зміст ситуації; характеристики діючих осіб.

Рис. 1.3. Схема сценарію ділової гри

З літературних джерел з'ясовано, що процедура ділової гри складається з п'яти етапів:

– організація аудиторії, учасників та експертів; визначення режиму роботи, формулювання мети заняття, обґрунтування проблеми, вибір ситуації передачі учасникам ДГ підготовлених пакетів матеріалів;

– опрацювання ситуації, інструкцій, установок та інших матеріалів; збір і підготовка додаткової інформації; консультації ведучого та експерта;

– процес гри – протікає без можливості внесення змін і втручання сторонніх осіб; ведучий може корегувати дії учасників, за умови відхилення їх від головної мети;

– аналітичний огляд, обговорення й оцінювання результатів ДГ; виступи експертів, обмін думками, захист слухачами власних рішень і висновків;

– підсумок – викладач констатує отримані результати, вказує на допущені помилки та огріхи, формулює кінцеві висновки [2; 4; 9].

Отже, завдяки діловій грі, у спеціально створених умовах майбутні психологи отримують можливість відтворити найрізноманітніші професійні та життєві ситуації, що дають їм змогу сформувати світогляд, відстояти свою думку та позицію. Тому ми вважаємо, що ділова гра є ефективним засобом формування англомовної професійно орієнтованої компетенції у діалогічному мовленні і основою для подальшої розробки науково обґрунтованої системи вправ і завдань, які мають бути створені з урахуванням певних вимог.

Використані джерела

1. Азимов Э. Г. Словарь методических терминов / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – СПб. : Златоуст, 1999. – 472 с.
2. Зарукина Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению : учеб.-метод. пособие / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб. : СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.
3. Вишнякова Л. Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л. Г. Вишнякова. – М. : МГУ, 1987. – 110 с.
4. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – № 3–4. – С. 12–18.
5. Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12–18.
6. Коломиец И. В. Методика проведения ролевой игры с учетом индивидуально-психологических особенностей студентов при обучении профессионально направленному диалогическому общению : дис. … канд. пед. наук : 13.00.02 / И. В. Коломиец. – К., 1992. – 252 с.
7. Панина Т. С. Современные способы активизации обучения : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Василова ; под. ред. Т. С. Паниной. – 4-е изд., стер. – М. : Издательский центр "Академия", 2008 . – 176 с.
8. Рогова Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – М. : Просвещение, 1991. – 287 с.
9. Тарнопольский О. Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі / О. Б. Тарнопольский // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка. Випуск 85. Серія: педагогічні науки : Збірник. – Чернігів : ЧНПУ, 2011. – № 85. – С. 231–234.
10. Davison A. Games and simulations in action / A. Davison, P. Gordon. – London : The Wobum Press, 1978. – 200 p.

Зиновьева Ю. П.

РОЛЬ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ

Статья посвящена исследованию деловой игры как методу обучения англоязычной профессионально ориентированной диалогической речи будущих психологов. Описаны преимущества и недостатки использования деловой игры, принципы использования деловой игры, описаны игровые методы обучения и подана схема сценария деловой игры.

Ключевые слова: *деловая игра, англоязычная профессионально ориентированная компетенция, диалогическая речь.*

Zinovyeva Y. P.

THE ROLE OF BUSINESS GAME IN TEACHING PROFESSIONALLY ORIENTED INTERACTION IN ENGLISH TO FUTURE PSYCHOLOGISTS

Described in the article is the research of business game as a means of teaching professionally oriented interaction in English to future psychologists. Summarized are the advantages and disadvantages of using business games, characterized are the principles of their usage, game methods of teaching are described and the scheme of a business game is submitted.

Key words: *business game, professionally oriented competence in English, interaction.*

Стаття надійшла до редакції 17.08.14