

питань, вивчення положень і процесів, навіть проведення розрахунків.

Використовуючи весь доступний інструментарій, студенти проводять дослідження окремих складових та проблеми в цілому. Специфіка навчальної дисципліни диктує метод проведення дослідження – висловлювання ідей, їх оцінку та вибір; обговорення, обмін думками або дискусія; проведення розрахунків і обґрунтування висновків і т. ін. Внаслідок дослідження будь-яким методом студенти повинні надати варіанти розв'язання проблеми, підходи до вирішення ситуації, поради, рекомендації, розробити пропозиції. Викладач під час обговорення консультує студентів, активізує їх попередні знання та досвід, деталізує завдання, орієнтує щодо необхідної інформації, інструментарію та механізму їх використання, сприяє обговоренню, допомагає в поетапному пошуку рішення, формулює остаточний висновок.

4. Підсумковий блок – оцінка результатів дослідження. На цьому етапі викладач підводить підсумки проведеного заняття, оцінює роботу студентів щодо розв'язання поставленої проблеми.

Детальний розбір проведеної роботи дозволяє викладачу вибрати найбільш раціональні ідеї та рішення, зробити наголос на сильних сторонах обговорення, позитивних результатах. Для того, щоб студенти зрозуміли головний зміст рішення, викладач повинен дати його узагальнення і обґрунтування основні положення.

Оцінити активність і результати роботи студентів, визначити наукові думки і підходи – це завдання лектора на завершальному етапі роботи.

**М.Г.Ступак,**

Чернівецький торговельно-економічний інститут КНТЕУ,  
м. Чернівці

#### **ПРО ДЕЯКІ МЕТОДИ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У НЕМОВНОМУ ВНЗ**

У статті розглядається використання таких методів активного навчання іноземних мов, як розігрування ролей, операційні ділові ігри, проблемно-орієнтовані ігри, організаційно-діяльні квазіігри, науково-дослідні ділові ігри та рольові ігри. Аналізується основна спрямованість та зміст кожного активного методу навчання.

The article deals with such active methods of foreign-language study as role dramatization, operational business plays, problematic-oriented plays, organizationally-active quasi-plays, scientific plays and role plays. The subject-matter and major trends of each active method of study are analyzed.

Процеси реформування національної системи освіти України вимагають оновлення й модернізації навчальних технологій і методів навчання. Особливої актуальності в сучасних умовах розвитку ринку набувають активні методи навчання (МАН), які стимулюють до інноваційних змін у культурному і соціальному середовищі. Ці методи є швидким відгуком на проблемні ситуації, які виникають як перед окремою людиною, так і перед суспільством загалом [6]. МАН дають можливість формувати знання, професійні вміння й навички майбутніх фахівців шляхом залучення їх до інтенсивної пізнавальної діяльності.

Багато науковців займаються дослідженнями різноманітних методів активного навчання, зокрема А.О.Гін, С.М.Гончаров, Б.О.Житник, А.І.Корнеєва, Г.К.Селевко.

Під методами активного навчання розуміють сукупність засобів організації та управління навчально-педагогічної діяльності [4, с.23]. МАН, порівняно з іншими методами навчання, мають певні особливості: примусова активізація мислення і поведінки студентів під час навчання; тривале залучення студентів до активного навчання (протягом усього заняття); самостійне відпрацювання прийняття рішень студентами в умовах підвищеної мотивації й емоційності; постійна взаємодія викладача і студентів за допомогою прямих і зворотних зв'язків.

У статті ми розглянемо основну спрямованість та зміст деяких МАН, які доцільно застосовувати на заняттях з іноземної мови у немовних ВНЗ для ефективного навчання студентів у сучасних ринкових умовах.

Досвід впровадження МАН на заняттях з іноземної мови професійного спрямування свідчить про високу ефективність цих методів, їх вплив на якість підготовки майбутніх спеціалістів. Застосування таких методів забезпечує набуття навичок професійної (управлінської і технологічної) діяльності студентів, оскільки така діяльність має колективний характер, коли більшість реальних рішень приймається у процесі взаємодії учасників гри, інтереси яких можуть не збігатися. Без таких умінь значно уповільнюється адаптація молодого спеціаліста на виробництві, а рішення, які він приймає, не завжди є оптимальними [3, с.53]. Навички майбутньої професійної діяльності студенти набувають під час імітаційних ігрових вправ на заняттях з іноземної мови, коли умовно враховуються функціональні зв'язки

учасників (студентів) між собою. Такі заняття називаються інтерактивними [5, с.80].

Інтерактивні ігрові заняття (interaction – англ. взаємодія, вплив один на одного) включають: розігрування ролей, операційні ділові ігри, проблемно-орієнтовані ігри, організаційно-діяльні квізіігри, науково-дослідні ділові ігри та рольові ігри. Стисло розглянемо кожен із видів інтерактивних ігрових занять.

*Розігрування ролей.* Це імітаційний ігровий метод активного навчання, який дозволяє відпрацьовувати на заняттях з іноземної мови функціональні обов'язки посадових осіб. Цей метод є дуже ефективним, оскільки він допомагає студентам вирішувати складні управлінські й економічні завдання навіть на початковому етапі вивчення іноземної мови.

*Операційні ділові ігри.* Це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, репетиція виробничої чи громадської діяльності людини. Вона дає можливість відтворити будь-яку конкретну ситуацію, що дозволяє краще пізнати психологію людей, зрозуміти їх вчинки в реальному житті. Студент, який грає роль, наприклад, генерального директора, вчиться враховувати професійні і посадові інтереси інших людей. Операційна ділова гра має сценарій, у якому закладений жорсткий алгоритм правильності чи неправильності рішення, яке приймається [2].

Залежно від того, який тип діяльності відтворюється, викладачам доцільно використовувати такі операційні ділові ігри, як навчальні ділові ігри та організаційно-діяльні ігри.

*Навчальні ділові ігри.* Це форма діяльності, що спрямовується на відтворення майбутньої професійної діяльності і поведінки учасників гри за заданими правилами, які віддзеркалюють умови і динаміку реальних виробничих обставин [2, с.125].

Навчальна ділова гра характеризується такими головними ознаками:

1) наявністю учасників гри, які мають спільне завдання – аналіз ситуації і прийняття рішення відповідно до призначеної кожному посади;

2) наявністю керівника гри, який повинен надавати інформацію про ситуацію, аналізувати рішення учасників гри та спрямовувати учасників на оптимальне прийняття рішень;

3) створенням умов для аналізу ситуації і прийняття рішень;

- 4) створенням невизначеної або конфліктної ситуації;
- 5) неможливістю повної формалізації ситуації;
- 6) динамічністю зміни ситуації і наявністю зворотного зв'язку між усіма рішеннями, що були прийняті за даних обставин.

Навчальну ділову гру можна проводити як перед введенням нового матеріалу, так і після пояснення нової теми. У першому випадку ділова гра буде залежати тільки від особистого досвіду її учасників, який може бути недостатнім. І хоча гра може виявитися досить цікавою, відсутність необхідних знань може ускладнити її проведення. Якщо ж гра проводитиметься після закріплення нового матеріалу, вона буде набагато ефективнішою.

Основними компонентами ділової гри є сценарій, ігрова ситуація і регламент. Сценарій включає характеристику організації гри, її правила і детальне пояснення виробничої ситуації. В правилах фіксують запропоновані ролі, а також матеріали, які регламентують діяльність учасників: методики, накази, посадові інструкції до кожної ролі.

Поведінка учасників є основним інструментом гри, яким викладач повинен досконало користуватися. Регламент гри визначає перелік питань та загальні вимоги до правил її проведення. Як підтверджує практика, в навчальних ділових іграх варто відтворювати найбільш типові, узагальнюючі професійні ситуації.

*Організаційно-діяльні ігри.* Головною особливістю цих ігор є не відтворення управлінських ситуацій у професійній діяльності, а організація колективної розумової діяльності найбільш ефективним способом.

Результатами такої гри є: виявлення проблем в ігровій тематиці і визначення шляхів їх розв'язання; участь у колективній розумовій діяльності і організація особистого проблемно-орієнтованого мислення. Організаційно-діяльні ігри загальновідомі як методологічні ігри. Вони вважаються найбільш розвиненою і потужною формою ігор, які імітують всі умови людської комунікації і мислення.

*Проблемно-орієнтовані ігри.* Це проміжна форма між навчальними і організаційно-діяльними діловими іграми. Вони використовуються для виявлення надзвичайно важливих проблем і знаходження шляхів їх розв'язання у різних галузях, потребують багато часу на проведення, старанного відбору учасників і

професійної підготовки з боку викладачів. Проблемно-орієнтовані ігри доцільно застосовувати на заняттях з іноземної мови для студентів старших курсів чи для студентів, які вчаться в ЧТЕІ КНТЕУ на курсах перепідготовки управлінських кадрів, оскільки ці студенти вже досить вільно володіють іноземною мовою і мають досвід у професійній діяльності. Проблемно-орієнтовані ігри відіграють дуже важливу роль для навчання вищого управлінського персоналу.

*Організаційно-діяльні квазіігри.* Квазіігри є ефективним засобом організації процесу колективної розумової діяльності, спрямованої на активізацію пізнання. Від організаційно-діяльних ігор вони відрізняються більш короткою регламентацією процесу гри. Всі учасники гри повинні дотримуватися чітких позицій, спрямованих на забезпечення найбільшої конфліктності у взаємодії ігрових груп, робота яких жорстко регламентована часом і задана певною схемою.

Типова квазігра дозволяє: організувати самостійну розумово-комунікативну і розумово-активну роботу під керівництвом викладача; розвинути здатність студентів нестандартно мислити; розвинути у майбутніх спеціалістів навички ділового спілкування.

*Науково-дослідні ділові ігри.* Ці ігри варто застосовувати під час проведення наукових досліджень іноземною мовою в галузі економіки й управління. За їх допомогою можна досліджувати як сам об'єкт, так і поведінку людей, які приймають рішення, передбачені правилами гри. На жаль, науково-дослідні ділові ігри досить рідко використовуються на заняттях з іноземної мови, тому що вони вимагають від студентів вільного володіння іноземними мовами та наукового обґрунтування своїх думок.

*Рольові ігри.* Це метод активного навчання, який базується на імітаційних моделях проблемних ситуацій комунікативної діяльності. Рольові ігри потребують менше часу на розробку і впровадження. Цей метод є дуже ефективним для вирішення психолого-методологічних завдань і ситуацій. Головною метою цього методу є розвиток у студентів аналітичних здібностей, напрацювання умінь приймати рішення в різних психолого-педагогічних і соціально-психологічних ситуаціях [1].

Рольові ігри особливо часто використовуються викладачами іноземних мов ЧТЕІ КНТЕУ на курсах перепідготовки управлінських кадрів «Українська ініціатива».

Відповідно до сфери діяльності і мети використання існує декілька видів рольових ігор. Розглянемо деякі з них:

1. *Навчальні педагогічні ігри.* Це колективні вправи, спрямовані на відпрацювання оптимальних рішень, використання методів і прийомів навчання в штучно створених умовах, які відтворюють реальну ситуацію на заняттях у навчальних закладах різних типів.

Метою навчальних педагогічних ігор є розвиток у студентів умінь і навичок поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Така гра потребує від її учасників глибоких знань не тільки з конкретної теми, але й основ психології, педагогічної майстерності, методів виховання, врахування всіх умов і факторів, які впливають на навчально-виховний процес. Кожна педагогічна ситуація, яка розігрується, передбачає багатоваріантність її розв'язання.

Як правило, така гра проходить дуже динамічно. За досить обмежений термін часу приймається велика кількість різноманітних рішень і методичних рекомендацій, що дає можливість засвоїти ефективні методи і прийоми проведення занять і виховних заходів.

2. *Педагогічні ігри для вирішення практичних завдань.* За своєю структурою і змістом цей вид ігор подібний до навчальних педагогічних ігор. Різниця лише в тому, що в процесі цієї гри не студенти моделюють педагогічну діяльність, а досвідчені викладачі розробляють необхідні рішення педагогічних ситуацій.

3. *Соціально-психологічні ігри.* Особливість цих рольових ігор полягає в наявності елементів гострої драматизації, які спонукають учасників приймати рішення у стресових психологічних ситуаціях, що мають виховний характер. Оптимальною організацією цієї гри є колективна розробка сценарію, в якому всі учасники гри повинні виконати головну роль. Такий підхід дозволяє підняти рольовий тренінг до рівня соціально-психологічної корекції особистості і створює в групі атмосферу взаємодопомоги, довіри і необхідної психологічної релаксації [1].

Взаємодія в групах соціально-психологічного (сенситивного) тренінгу дозволяє: а) підвищити чутливість до емоційних реакцій інших людей і взаєностосунків у колективах і групах; б) підвищити рівень самооцінки; в) емоційно відчувати механізм колективної діяльності; г) підвищити свою соціально-психологічну компетентність, більш чутливо розпізнавати сигнали зворотного

зв'язку за допомогою інших людей.

Сучасна методика викладання іноземних мов досягла того рівня теоретико-методологічної зрілості, який відкриває можливість широкого впровадження МАН у вищу школу. Для більшості викладачів іноземних мов ЧТЕІ перевагами застосування МАН на заняттях є: моделювання ситуацій та прийняття рішень; розподіл ролей або обов'язків між учасниками; взаємодія учасників; наявність спільної мети учасників; колективне та індивідуальне прийняття рішень; багатоальтернативність рішень; наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників заняття.

Отже, викладачі, які на заняттях застосовують МАН, володіють достатньо великою кількістю ефективних прийомів активізації навчального процесу й умінням використовувати ці прийоми, що є великим педагогічним здобутком.

#### **Список використаних джерел:**

1. Гін А.О. Прийоми педагогічної техніки. Вільний вибір. Відкритість. Діяльність. Ідеальність. – Луганськ: Навчальна книга, 2004. – 275 с.
2. Гончаров С.М. Мистецтво викладання в кредитно-модульній системі організації навчального процесу: Монографія. – Рівне: НУВГП, 2006. – 312 с.
3. Гончаров С.М. Інтерактивні технології навчання в кредитно-модульній системі організації навчального процесу: Монографія. – Рівне: НУВГП, 2006. – С.52-54.
4. Житник Б.О. Методичний poradник: форми і методи навчання. – Харків: Основа, 2005. – С.23.
5. Корнеева Л.И. Современные интерактивные методы обучения в системе повышения квалификации руководящих кадров в Германии: зарубежный опыт // Университетское управление: практика и анализ. – 2004. – № 4(32). – С.78-83.
6. Сучасні освітні технології у вищій школі: Матеріали міжнар. наук.-метод. конф. (Київ, 1-2 листопада 2007 року): Тези доповідей: У 2 ч. – Ч. 2 / Відп ред. А.А. Мазаракі. – К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2007. – 259 с.