

**А.О. Борисова**, доц.

**А.О. Колесник**, канд. техн. наук, доц.

**В.О. Архипова**, доц.

## **РОЛЬ ДІЛОВОЇ ГРИ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

*Розглянуто ділову гру як один із найефективніших методів навчання діловому спілкуванню, описано її основні етапи та функціональні ознаки. Проаналізовано роль ділової гри у вивченні іноземної мови, а саме в розвитку навичок ділового спілкування студентів.*

*Деловая игра рассмотрена как один из наиболее эффективных методов обучения деловому общению, описаны ее основные этапы и функциональные признаки. Проанализирована роль деловой игры в изучении иностранного языка, а именно, в развитии навыков делового общения у студентов.*

*The business game as one of the most effective methods of teaching business communication was considered. Its main stages and functional characteristics were described. The role of the business game in leaning foreign language, namely, in the development of business communication skills of students was analyzed.*

**Постановка проблеми у загальному вигляді.** Сучасна світова ситуація, а також процес глобалізації безсумнівно вплинули на збільшення ролі іноземної мови, особливо англійської, в усьому світі. Сучасній діловій людині, і перш за все, молодому фахівцю дуже важливо не лише читати та писати, але й спілкуватися іноземною мовою. На жаль, в освітній традиції більше уваги приділялось розвитку мовленнєвих компетенцій у соціально-побутовій та навчальній сферах. Навчання спілкуванню в діловій сфері практично не передбачалось. Слід пам'ятати, що, оскільки гра є важливим та ефективним засобом активізації на будь-якому етапі навчання, то вона досить часто використовується для навчання діловому спілкуванню [1].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** В останні роки багато авторів звернули увагу на ділову мову, але, як і раніше, досить мало розглядається ділова гра, як один з найефективніших методів навчання діловому спілкуванню. Навіть сьогодні як в Україні, так і за кордоном відсутня єдина загальноприйнята концепція ділової гри.

Досить часто це унеможливило відтворення ділових ігор викладачами або робить їх неуспішними у використанні. Метою ділового спілкування іноземною мовою є формування та розвиток мовленнєвих навичок і вмінь з одночасною підготовкою до оволодіння майбутньою професією. Усе викладене вище свідчить про те, що ділова гра, застосована в процесі навчання іноземним мовам, є моделюванням практичної виробничої діяльності мовного спілкування за допомогою навчальної ситуації з розподілом ролей [2].

**Мета та завдання статті.** Метою даної статті є розкриття ролі ділової гри під час навчання іноземним мовам, розгляд основних характеристик ділової гри та її етапів, педагогічних функцій, реалізація яких відбувається через ділову гру. Під час ділової гри звичайне заняття перетворюється в робочий день менеджера, торговельного агента, секретаря-референта чи адміністратора в офісі або в презентацію своєї фірми тощо, що позитивно впливає на формування майбутніх фахівців галузі.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ділова гра – це цілісний, багатоступеневий процес, під час якого можуть вирішуватися не лише пізнавальні, але й виховні завдання, що стоять перед викладачем.

Під час застосування ділових ігор перед викладачем можуть стояти наступні завдання:

- розвивати в майбутніх фахівців творчу діяльність та ініціативу на основі сумісної колективної діяльності;
- стимулювати зацікавленість студентів до вивчення іноземних мов та їх прагнення до самовдосконалення.

Умовно ділові ігри можна поділити на три категорії: виробничі, дослідницькі, навчальні.

Ділові ігри є активним методом навчання, оскільки вони допомагають активізувати мислення та поведінку учасників, учать студентів взаємодіяти між собою. Характерними для ділової гри є наступні функції: інформаційно-пізнавальна, організаційно-управлінська, емоційно-виховна та професійно-адаптаційна.

Будь-яка ділова гра може бути поділена на етапи:

- інформаційний, який пов'язаний із засвоєнням, запам'ятовуванням та оновленням тих професійних знань, навичок і вмінь, які учасник гри вже має;
- проблемний, на якому теоретичні знання перетворюються на практичні дії;

– поведінський, який забезпечує прийняття рішень та визначення програми дій в умовах конкретної ситуації на основі її глибокого теоретичного переосмислення;

– оціночний, який дозволяє вибрати та обґрунтувати найкращий варіант рішення поведінської програми.

Ділову гру характеризує особливе ставлення до оточуючого.

Основні характеристики ділової гри:

– особливе ставлення до навколишнього світу (кожен учасник одночасно перебуває в реальному світі та світі уяви, що забезпечує притягальну цінність гри);

– суб'єктивна діяльність учасників (кожен учасник гри має можливість проявити індивідуальні якості та зафіксувати своє «я» не лише в ігровій ситуації, але й у всій системі міжособистісних відносин: особистість–особистість; особистість–група, особистість–викладач);

– соціально значущий вид діяльності (учасник незалежно від внутрішнього складу і настрою повинен грати, він не може не брати участі в грі, бо самі умови виключають пасивну позицію);

– особливі умови процесу засвоєння знань (знання пропонуються в ненав'язливій формі природного ділового спілкування, а не примусового запам'ятовування значних обсягів інформації) [3; 4].

Низка продуманих взаємопов'язаних ігрових технічних прийомів впливає на готовність особистості до конкретної практичної діяльності. Виходячи з особливостей і цілей навчання іноземної мови в профільно-орієнтованих групах, на високому етапі задається місце і роль ділової гри в системі навчання.

Ділову гру слід вибирати перш за все для реалізації наступних педагогічних функцій:

– надбання у майбутніх фахівців уявлення про професійну діяльність у її динаміці;

– набуття як предметно-професійного, так і соціального досвіду, у тому числі прийняття індивідуальних і спільних рішень;

– розвиток професійного теоретичного та практичного мислення;

– формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації.

Ділова гра як метод навчання дозволяє ніби «прожити» певну ситуацію, вивчити її в безпосередній дії.

Існує низка ознак ділової гри, які характеризують її як активну форму навчання, а саме:

– імітація умов здійснення іншомовної діяльності;

- моделювання типових, актуальних для учасників гри ситуацій з метою тренування мовленнєвого ділового спілкування;
- проблемний характер змодельованих ситуацій;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- опис структури та сценарію гри;
- організація обговорення майбутньої гри як елемента «зворотного зв'язку» з її учасниками;
- реалізація завдань та цілей гри;
- наявність критеріїв оцінювання дій гравців.

Основними якостями, що формуються під час участі в діловій грі, є такі вміння:

- спілкуватися як формально, так і неформально, ефективно взаємодіючи на рівних;
- проявляти якості лідера;
- орієнтуватися в конфліктних ситуаціях та правильно їх вирішувати;
- отримувати та обробляти необхідну інформацію через її оцінювання, порівняння та засвоєння;
- приймати рішення в невизначених ситуаціях;
- розпоряджатися своїм часом;
- критично оцінювати можливі наслідки своїх рішень.

У грі викладач може займати 4 позиції:

- центр гри;
- керівник гри або її режисер;
- один з учасників гри;
- спостерігач за перебігом подій і діями виконавців ролей [1].

У разі необхідності керівник може призупинити гру та розпочати обговорення конкретного її етапу. Успіх чи невдача гри оцінюється виключно за кінцевими результатами – за тим, наскільки ефективно, швидко та правильно учасники гри вирішують поставлені завдання засобами іноземної мови. На практиці складання ділової гри немає загально визнаного підходу до її структури. Розробники виходять зі свого експериментального досвіду та здорового глузду, конструюючи ту чи іншу гру.

Структура ділової гри впливає з теоретичних уявлень про неї як форми контекстного навчання, у якому учасники здійснюють професійну діяльність.

Основні структурні компоненти ділової гри:

- знайомство з реальною ситуацією;
- побудова імітаційної та ігрової моделі ділової гри;

- 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 та перевірка отриманих результатів;
- коригування;
- реалізація прийнятого рішення;
- аналіз підсумків роботи;
- оцінка результатів роботи.

Імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності та отримує своє втілення в наступних структурних компонентах ділової гри: цілі, комплект ролей і функції гравців, сценарій, правила гри. Цілі ділової гри – найбільш складний і суперечливий компонент. Розрізняють педагогічні цілі, які полягають у формуванні предметної та соціальної компетентності, та ігрові, які роблять навчальний процес ігровим за формою. Педагогічні цілі поділяються на дидактичні та виховні [5].

Дидактичні цілі:

- закріплення системи знань у сфері конструювання ділової гри;
- вироблення системних умінь із конструювання та методичного опису гри;
- обмін досвідом створення ділової гри;
- удосконалення навичок прийняття колективних рішень;
- розвиток комунікативних умінь різного роду.

Виховні цілі:

- навчання творчому мисленню;
- вироблення вміння практичного використання;
- виховання індивідуального стилю поведінки в процесі взаємодії з людьми.

Ігрові цілі:

- розробка варіантів проекту ділової гри;
- демонстрація розробником прийомів створення ігрового контексту.

Предмет гри – це предмет діяльності учасників, що в специфічній формі захищає предмет реальну професійну діяльність. Предмет гри визначається виходячи з моделі фахівця, його кваліфікаційної характеристики. Сценарій є базовим елементом ігрової

процедури. У ньому повинні відображатися принципи проблемності, двоплановості, спільної діяльності.

У «сценарії ділової гри» описується в словесній і графічній формі предметний зміст, виражений у характері та послідовності дій гравців, а також викладачів, які ведуть гру. Графічна модель рольової взаємодії учасників надає велику допомогу під час конструювання та проведення ділової гри. У цій моделі відображаються кількісний склад учасників – представників обраних посадових функцій, внутрішньогруповий та міжгруповий зв'язки, подається структура їх взаємодії на кожному етапі гри. Комплект ролей та функцій гравців повинен адекватно відображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, що моделюється в грі. Розрізняють такі ролі: соціальні (професійні, соціально-демографічні), міжособистісні (лідер, відомий, зацькований), офіційні та стихійні. Структура опису ролей ділової гри може включати наступні компоненти:

- перелік ролей і формованих груп;
- функції, що виконуються гравцями, їх права та обов'язки;
- інструкції з виконання кожної посадової ролі;
- портрети ролей, що характеризують особисті якості гравців.

Правила гри, як і інші структурні елементи ігрової моделі, відображають психолого-педагогічні принципи ділової гри. Джерело правил знаходиться в самому об'єкті імітації. Сформульовані на цій основі правила відображають характеристики реальних процесів і явищ. Вимоги до них можна систематизувати в наступному вигляді:

- правила містять обмеження, що стосуються низки аспектів гри;
- технологія гри пов'язана зі змістом;
- регламент ігрової процедури та її окремих елементів;
- роль і функції викладачів, які ведуть гру;
- система оцінювання [1].

**Висновки.** Система оцінювання в діловій грі є невід'ємним елементом імітаційно-ігрової моделі. Вона повинна, з одного боку, забезпечувати контроль якості прийнятих рішень із позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого – сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Система оцінювання забезпечує формування ігрової, пізнавальної та професійної мотивації учасників ділової гри.

Таким чином, ділова гра формує в студентів професійно важливі уміння та навички, активізує творчі особливості особистості й здатна виступити засобом підготовки не окремих фахівців, а колективів або

груп, які, отримавши необхідні знання, у подальшому легко освоюють професії, пов'язані з економічним або управлінським механізмом.

#### *Список літератури*

1. Жучкова М. В. Дидактические игры на уроках английского языка / М. В. Жучкова // English. – 2006. – № 7. – С. 40–43.
2. Нестерова Н. В. Информационные технологии в обучении английскому языку / Н. В. Нестерова // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8. – С. 102–103.
3. Полат Е. С. Использование Интернета в обучении английского языка / Е. С. Полат // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 2. – С. 26–33.
4. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат. – М. : Академия, 2000. – 272 с.
5. Brown H. D. Teaching by Principles: An interactive Approach to Language Pedagogy / H. D. Brown // Prentice Hall Regents. – 2010. – P. 153.

Отримано 30.10.2012. ХДУХТ, Харків.

© А.О. Борисова, А.О. Колесник, В.О. Архипова, 2012.

УДК 316.628:81:004

**О.О. Мануснкова**, ст. викл.

**А.О. Колесник**, канд. техн. наук, доц.

### **АУДИОЛІНГВАЛЬНИЙ ТА АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ**

*Розглянуто сутність та історію розвитку аудіовізуального та аудіо-лінгвального методів навчання іноземним мовам. Проаналізовано позитивні та негативні сторони цих методів. Визначено їх роль під час вивчення іноземних мов.*

*Рассмотрена сущность и история развития аудиовизуального и аудио-лингвального методов обучения иностранным языкам. Проанализированы позитивные и негативные стороны этих методов. Определена их роль в изучении иностранных языков.*

*The object and the history of audio-visual and audio-lingual methods of teaching foreign languages were considered. The positive and negative aspects of these methods have been analyzed. Their role in the leaning of foreign languages was determined.*