

УДК 378.016:81'243

Очеретна Н. Д.

## ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

*У статті висвітлюється проблема застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у ВНЗ. Використання ділових ігор у викладанні іноземної мови у ВНЗ дозволяє значно інтенсифікувати навчальний процес, досягти належного засвоєння матеріалу усіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі завдання. Використання цього методу спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконаленню, професійного та особистого росту і розвитку.*

**Ключові слова:** ділова гра, навчальний процес, інтенсифікація, засіб, іноземна мова, ВНЗ.

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні виникла гостра необхідність орієнтації змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутнього фахівця, які б у максимальному ступені були б спрямовані на професійне вдосконалення під час фахової підготовки. Традиційна система побудови занять не забезпечує необхідних умов для формування та розвитку навичок іншомовного спілкування. Звідси зі всією актуальністю встає проблема перебудови навчального процесу у ВНЗ, що припускає корінний перегляд цілей, змісту і технологій навчання. Серед таких технологій важливе місце посідають ігрові технології, а саме, ділові ігри

Проблему активізації навчання розробляли психологи й педагоги, філософи й соціологи на всіх етапах розвитку вищої школи, зокрема, це – С. Рубінштейн, А. Петровський, А. Аристова, Т. Шамова, Т. Щукіна та ін. Філософи зазначають, що активність є певною характеристикою діяльності, яка може бути більш-менш активною (Станкевич Л.П.). Як риса особистості активність проявляється в енергійній діяльності, праці, навчанні, громадському житті тощо. С. Ожегов наводить значення слова «активний» – діяльний, енергійний... діючий, розвинений. Активне навчання формує в майбутніх фахівців здатність самостійно набувати знання, формувати творчу активність, розкривати професійно-пізнавальні потреби та інтереси, виробляти здатність вирішувати поставлені задачі, виховувати вміння працювати в колективі. До таких активних форм навчання відноситься гра.

Нинішня психолого-педагогічна література не дає визначення активності як категорії, що допомогло б обґрунтувати оптимальні шляхи та напрями активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Проблеми й можливості застосування ігрової діяльності приділяли увагу багато науковців: В.Анісімова, А.Артемова, А.Вербицький, Р.Гуревич, Л.Кабанова, А.Лопатіна, П.Підкасистий, В.Семенов та інші педагоги та психологи, проте питанню використання ділових ігор у ВНЗ приділено недостатньо уваги.

**Метою** даної статті є висвітлення особливостей застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у ВНЗ.

Вивчення психолого-педагогічних джерел свідчить, що проблеми навчання з використанням ігрової діяльності у вищій школі особливо інтенсивно досліджують із середини 70-х років ХХ ст. Зазначимо, що теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці багатьох педагогів (Г.Ващенко, М.Касьяненко, Я.Коменського, С.Лісової, А.Макаренка, П.Підкасистого, С.Русової, В.Сухомлинського, М.Тименко та ін.), психологів (Б.Ананьєва, Л.Виготського, О.Киричука, А.Піаже, В.Роменця, С.Рубінштейна, Т.Титаренка та ін.).

Різноманітні аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів висвітлені у дослідженнях Б.Букатова, Т.Кашканової, Л.Литвіної,

О. Приходько, В.Ткаченко, О. Хоменко та ін. Зауважимо, що у психологічній та педагогічній науці немає чіткої визначеності щодо трактування сутності гри, яка використовується у навчальному процесі. Для позначення цього виду навчальної діяльності студентів учені використовують низку понять ("ділова гра", "навчальна ділова гра", "навчальна гра", "рольова гра", "навчальна рольова гра", дидактична гра). О. Хоменко характеризує навчальну ділову гру як один з найперспективніших шляхів підвищення ефективності навчального процесу у вищій школі, якості фахової підготовки студентів. Навчальну ділову гру він розглядає як змодельовану та педагогічно організовану навчально-пізнавальну, науково-дослідну, професійно-виробничу діяльність, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості [4, с. 9-10].

І. Підласий запропонував концептуальні підходи до організації гри у процесі навчання. З огляду на те, що предметом гри є сама людська діяльність, дослідник пропонує гру, організовану з метою навчання, називати дидактичною. Трактуючи сутність гри на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, яка вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності [2, с. 355]. На думку П. Підкасистого, дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [1, с. 169].

Класифікуючи навчальні ігри, Ю. Бабанський до методів стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності зараховує ділові та рольові ігри, дискусії та диспути, студентські наукові конференції, а до методів створення ситуації емоційно-моральних переживань, ситуації пізнавальної новизни та зацікавленості – метод цікавих аналогій, ефект дивування, зіставлення наукових і життєвих пояснень явища тощо.

М. Кларін, досліджуючи практику використання ігрових ситуацій у зарубіжній педагогіці, описує рольові навчальні ігри (гра-драматизація, гра-моделювання в гіпотетичних умовах), імітаційно-моделюючі ігри (гра-вправа, гра-ілюстрація, гра з посилювальним рольовим компонентом, гра зі спільним прийняттям рішення у складному соціальному контексті).

Ігрова діяльність людини представляє собою складне і багатопланове утворення, яке має велике значення для життя і розвитку особистості. Для людини гра є природною формою активності, що не тільки народжує гру, а й здатна свідомо і вільно виконувати вибір між грою та іншими видами діяльності. Саме у грі в розгорнутому вигляді вільно можуть бути реалізовані деякі психологічні особливості особистості.

Гра – це унікальний механізм акумуляції і передачі людиною набутого досвіду. У грі актуалізується, знаходить своє поведінкове виявлення активна позиція її учасників.

Гра як метод побудови навчального процесу з метою освоєння соціальної реальності містить наступні компоненти: ігрові ролі і їх прийняття, побудову за визначеними правилами ігрової дії, моделювання ігрового процесу і супутнього йому емоційного напруження (технологія гри).

Головним компонентом гри виступає роль і її сприйняття. Прийняття ролі здійснюється на когнітивному, емоційному і поведінковому рівнях. Вони реалізуються через присвоєння зовнішніх рис і норм поведінки, а також задач, притаманних ролі, її виконання. Через гру людина накопичує найкращий свій досвід, бо грати – це те ж саме, що й експериментувати. Будь-яка гра – це новий досвід, котрий, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових бажань, нових дій і нових ідей. Гра примушує людину напружувати свої сили у спорті, науковому пошуку, мистецтві.

У вищих навчальних закладах України імітаційним (діловим) іграм стали приділяти належну увагу ще із середини 60-х років минулого століття. Сьогодні гра як один із найдавніших педагогічних засобів переживає період своєрідного розвитку: з успіхом застосовується

як у шкільному, так і вузівському навчанні. Зростання інтересу до гри зумовлюється, з одного боку, розвитком педагогічної практики, а з другого – соціальними та економічними проблемами формування всебічно розвиненої, активної особистості.

Нині існують численні визначення, класифікації ділових ігор, що відображають їх особливості. Ми приймаємо у своєму дослідженні одне із визначень, за яким ділова гра є засобом розвитку творчого професійного мислення, у процесі якої людина набуває здібностей аналізувати специфічні ситуації та вирішувати нові для себе професійні завдання.

Організація процесу вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах з використанням ігрових ситуацій потребує кропіткої підготовчої роботи викладача, вироблення теоретичних і практичних умінь і навичок з конструювання гри. Адже добре організована гра повинна бути саморегульованою. Вона відбувається без видимої участі викладача, який діє поза грою (перед грою він виступає як організатор, а в кінці заняття, аналізуючи хід гри, підводить підсумки, робить відповідні висновки). Отож робота викладача повинна бути спрямована на педагогічне керівництво навчально-ігровою діяльністю студентів. Діяльність викладача, на наш погляд, охоплює визначення дидактичних цілей, відбір змісту навчальної інформації, добір методів, засобів, форм навчання, організацію, стимулювання і релаксацію, контроль, аналіз процесу гри й одержаних результатів тощо.

Методика проведення ділових ігор має різнобічний характер. Але в будь-якому разі ігри проводяться за певною моделлю, яка складається з таких етапів: підготовки учасників гри; вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів; проведенні гри; аналізу, обговорення та оцінки результатів гри.

Етап підготовки учасників гри включає:

- визначення теми гри і опрацювання проблемної ситуації;
- формулювання основної мети гри і встановлення її правил;
- опрацювання конкретних завдань щодо визначення її форм;
- затвердження організації гри та форми її проведення;
- визначення посадових осіб, ролі яких будуть виконуватися під час гри;
- моделювання навчальної ситуації на основі заздалегідь опрацьованих матеріалів;
- видачі учасникам гри, експертам та іншим особам пакету документів і матеріалів, необхідних для вирішення дидактичної проблеми.

Зміст етапу вивчення дидактичної ситуації, інструкцій, настанов і низки інших матеріалів, які погрібні для розв'язання навчальної проблеми, такий:

- вивчення настановних матеріалів;
- збирання додаткової інформації та її систематизація;
- отримання інформації у педагога, експертів;
- здійснення певних контактів між учасниками ігор, коли є така необхідність;
- опрацювання необхідних документів і підготовка навчально-методичної бази.

Відповідальним і змістовним етапом ділових ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, захист учасниками ігор своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри.

У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості.

У процесі гри в студентів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Щоб заняття було цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами заняття чи розділу. Складаючи кросворд, викладач має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи студенти розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить елемент гри, а з іншого – сприяє глибшому засвоєнню вивченого.

Ігрова технологія забезпечує єдність емоційного та раціонального у навчанні. Ігри відповідають природним бажанням учасника, є унікальним засобом навчання без примусу, підвищують інтерес до навчального процесу. Ігрові взаємодії передбачають неформальне спілкування, що дозволяє учасникам розкрити свої особисті якості, підвищують їх самооцінку. За допомогою ігор можна зняти психологічну втому та мовний бар'єр. Безперечно, головною перевагою ігор є колективна форма роботи та створення доброзичливої атмосфери і ситуації успіху для студентів.

Більшість студентів оцінюють рольові ігри позитивно, вбачаючи в них велику практичну користь. Це доводиться результатами досліджень Е. Аргустанянц, О. Колесникова, Г.Фролова, О. Шадріна і закордонних фахівців, таких як J. Shwerdfeger, H. Rosenbuch, M. Knight.

Прийом рольової гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже рольова гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і підвищенню навчальної мотивації. У застосуванні ігор ми використовували системний, діяльнісний підхід.

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію, приймати конструктивні рішення; змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, її динаміки, а також діяльність і взаємостосунки зайнятих в цьому особистостей; виконуючи вимоги гри, її учасники приймають професійні норми спілкування.

Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. Характерні ознаки ділових ігор наступні: 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; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Виходячи із загальної типології ділових ігор, систематизуємо їх за низкою ознак: цільове призначення, широта тематичних меж, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікації серед учасників, ступінь відкритості гри, інструментарій гри і форма її проведення та ін. Розвиток пізнавальних здібностей студентів стимулює творчі процеси їх діяльності, знімає стомлення, створює сприятливу атмосферу навчальної діяльності, підвищує інтерес до процесу навчання.

Ділові ігри бажано широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку майбутніх фахівців. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості.

Необхідність раціональної побудови, організації і застосування рольових ігор у процесі навчання і виховання студентів вимагає ретельного і детального вивчення цього питання.

Більшість науковців вважає за доцільне проводити гру на заключному етапі роботи над темою, оскільки не всі студенти можуть вільно імпровізувати в рольовій грі без попередньої підготовки. Деякі автори вважають, що ігри можуть бути використані на всіх етапах навчання, не даючи при цьому ніяких рекомендацій щодо послідовності введення ігор у навчальний процес. Не позбавлено справедливості твердження багатьох авторів, що невеликі рольові ігри варто вводити в навчальний процес уже на початковій стадії роботи над темою, щоб студенти звикали до цього виду роботи поступово, тому що в іншому випадку від ігор не вдається домогтися бажаних результатів через бар'єр, що виникає при незвичній формі спілкування, характерної для рольової гри.

Отже, застосування ділових ігор у викладанні іноземної мови у ВНЗ дозволяє значно інтенсифікувати навчальний процес, досягти належного засвоєння матеріалу усіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі завдання. Використання цього методу спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконалення, професійного та особистого росту і розвитку. Ділові ігри в умовах швидкого зростання обсягу інформації, необхідності більш



якісної обробки та засвоєння є найефективнішим засобом досягнення міцних, глибоких знань, навичок та вмінь. Вони не тільки озброюють студентів результатами наукового пізнання, а й формують самостійність, розвивають та вдосконалюють здібності до творчої діяльності.

#### Список використаних джерел

1. Пидкасистый П. И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – М. : Пед. общество России, 1999. – С. 3–56.
2. Подласый И. П. Педагогика. Новый курс: учеб. для студ. пед. вузов: [в 2 кн.] / И. П. Подласый. – М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. – Кн.1: Общие основы. Процесс обучения. – 376 с.
3. Семенова, Т.В., Семенова, М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // ИЯШ. - 2005. - №1. - С. 16-18.
4. Хоменко О. О. Навчальні ділові ігри як засіб формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів (на прикладі будівельних спеціальностей): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. К., 1994. – 34 с.
5. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах // Щербань П.М. : навч. посібник. – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.
6. Якубовська Л.П. Використання навчально-рольової гри професійної спрямованості в процесі вивчення курсантами іноземної мови //Наукові записки. Серія: Педагогіка і психологія. – Випуск 5. – Вінниця: РВВ ДП “Державна картографічна фабрика”, 2001 – С. 101-105.

*The article deals with the problem of using the business games in the process of learning a foreign language in higher educational establishments. The use of business games in teaching foreign language in higher educational establishments can significantly intensify the educational process, to solve a variety of educational and developmental objectives. This method encourages the teacher to constant creativity, self-improvement, professional and personal growth and development.*

**Key words:** *business game, educational process, intensification, foreign language, higher educational establishments.*

УДК 37.016:003-028.31:316.324.8

Собчинская С. А., Макарова О. В.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ В ПЕРЕГРУЖЕННОМ ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

*В статье раскрывается проблема формирования потребности в чтении и книге; методика овладения информационной культурой чтения через коммуникативные игры-роли.*

**Ключевые слова:** *чтение, кризис детского чтения, коммуникативные роли, информационная культура, формирование компетенций.*

Несформированность познавательных интересов, «информационная «всеядность», отсутствие избирательного подхода к информации – всё это характерно для младшего школьника. Между тем впечатлительность ребёнка в возрасте 6-10 лет слишком велика, а нервная система его слишком слаба, чтобы противостоять *информационному прессингу*. Компьютер, телевизор, мобильный телефон, различные средства массовой информации заполняют досуг ребёнка, переполняют его не нужными знаниями, информационным мусором, познавательным хаосом и при этом способствуют утомлению ребёнка, снижению качества его здоровья. И следствие – ребёнок не хочет брать в руки книг.