

Науковий журнал
«ScienceRise: Pedagogical Education»
№1(28)2019

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР

Тарнопольський Олег Борисович
Доктор педагогічних наук, професор,
Університет імені Альфреда Нобеля (Україна)

ЗАСТУПНИК ГОЛОВНОГО РЕДАКТОРА

Гладуш Віктор Антонович
доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ

Драч І. І., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Завалевський Ю. І., доктор педагогічних наук, професор, Інститут модернізації змісту освіти Міністерства освіти і науки України (Україна)
Клокар Н. І., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Ніколаєнко С. М., доктор педагогічних наук, професор, Національний університет біоресурсів та природокористування України (Україна)
Рябова З. В., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Сергєєва Л. М., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Сорочан Т. М., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Тимошко Г. М., доктор педагогічних наук, професор, ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» (Україна)
Alejandro Álvarez Nobell, Professor, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
Liberato Cardellini, Profecjwbssor, Università Politecnica delle Marche (Italy)
Salih Çepni, Professor, Uludag University (Turkey)
M. Carmen Fonseca-Mora, Professor, University of Huelva (Spain)
José A. García del Castillo, Professor, University Miguel Hernández de Elche (Spain)
Bilal Güneş, Professor, Gazi University (Turkey)
İzzet Kara, Professor, Pamukkale University (Turkey)
Carmen Marta-Lazo, Professor, University of Zaragoza (Spain)
Jacinta Opara, Professor, Universidad Azteca (Mexico)

**Міжнародна представленість
та індексація журналу:**

Засновники
НВП ПП «Технологічний Центр»
Державний вищий навчальний заклад
«Університет менеджменту освіти»

Видавець
НВП ПП «Технологічний Центр»

Адреса редакції та видавництва
вул. Шагилова дача, 4,
м. Харків, Україна, 61145

Контактна інформація
Тел.: +38 (057) 750-89-90
E-mail: sr7508990@gmail.com
Сайт: <http://sr.org.ua>

- IndexCopernicus
- РИНЦ
- CrossRef
- WorldCat
- DOAJ
- BASE
- ResearchBib
- DRJI
- CiteFactor
- OAJI
- Ulrich's Periodicals Directory
- Scientific Indexing Services
- Sherpa/Romeo
- Advanced Science Index
- General Impact Factor (GIF)
- InfoBase Index
- Scientific Journals (ISJ)
- Journalindex
- JournalTOCs
- GIGA Information Centre

**Свідцтво про державну
реєстрацію журналу**
КВ № 22004-11904Р від 07.04.2016

Атестовано наказом
Міністерства
освіти і науки України
№ 1328 від 21.12.2015
№ 374 від 13.03.2017

Рекомендовано Вченою Радою
Державного вищого навчального закладу
«Університет менеджменту освіти»
Протокол № 1 від 30.01.2019 р.

Підписано до друку
31.01.2019 р.

Формат 60×84 1/8
Ум.-друк. арк. 7,25. Обл.-вид. арк. 6,74
Наклад 300 прим. Ціна договірна

Scientific Journal
«ScienceRise: Pedagogical Education»
№ 1(28)2019

EDITOR IN CHIEF

Oleg Tarnopolsky

Doctor of Education, Professor
Alfred Nobel University (Ukraine)

DEPUTY EDITOR IN CHIEF

Viktor Gladush

Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)

EDITORIAL BOARD

Iryna Drach, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Yurii Zavalevskyi, Doctor of pedagogical sciences, Professor, Institute of upgrading the content of education, Ministry of Education and Science of Ukraine (Ukraine)
Natalia Klokar, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Stanislav Nikolaenko, Doctor of pedagogical sciences, Professor, National University of Life and Environmental Science of Ukraine (Ukraine)
Zoya Ryabova, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Larysa Sergejeva, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Tamara Sorochan, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Hanna Tymoshko, Doctor of pedagogical sciences, Professor, SHEI «University of Educational Management» (Ukraine)
Alejandro Álvarez Nobell, Professor, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
Liberato Cardellini, Professor, Università Politecnica delle Marche (Italy)
Salih Çepni, Professor, Uludag University (Turkey)
M. Carmen Fonseca-Mora, Professor, University of Huelva (Spain)
José A. García del Castillo, Professor, University Miguel Hernández de Elche (Spain)
Bilal Güneş, Professor, Gazi University (Turkey)
İzzet Kara, Professor, Pamukkale University (Turkey)
Carmen Marta-Lazo, Professor, University of Zaragoza (Spain)
Jacinta Opara, Professor, Universidad Azteca (Mexico)

Journal's international indexing

Establishers

SPC PC «TECHNOLOGY CENTER»
State Higher Educational Institution
«University Education Management»

Publisher

SPC PC «TECHNOLOGY CENTER»

**Editorial office's and
publisher's address**

Shatilova dacha st., 4, «Kharkiv,
Ukraine, 61145»

Contact information

Tel.: +38 (057) 750-89-90
E-mail: sr7508990@gmail.com
Website: http://sr.org.ua

- IndexCopernicus
- PIHL
- CrossRef
- WorldCat
- DOAJ
- BASE
- ResearchBib
- DRJI
- CiteFactor
- OAJI
- Ulrich's Periodicals Directory
- Scientific Indexing Services
- Sherpa/Romeo
- Advanced Science Index
- General Impact Factor (GIF)
- InfoBase Index
- Scientific Journals (ISJ)
- Journalindex
- JournalTOCs
- GIGA Information Centre

State Registration

Certificate of the journal
KB № 22004-11904P from 07.04.2016

Certificated by order of

Ministry of Education and
Science of Ukraine
№ 1328 from 21.12.2015
№ 374 from 13.03.2017

Recommended by Academic Council
of State Higher Educational Institution
«University Education Management»
Protocol № 1 from 30.01.2019

Signed for publication on
31.01.2019

Format 60×84 1/8
Price is negotiable
Circulation 300 copies

ЗМІСТ
наукового журналу
«ScienceRise: Pedagogical Education»

№1(28)2019

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ПІДГОТОВКИ КЕРІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ОСВІТИ ДО ВПРОВАДЖЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ ЗГУРТОВАНOSTI В. Я. Ястрєбова, Т. М. Бабко	4
РІВНІ СФОРМОВАНOSTI ГНОСТИЧНО-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ СПЕЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ ДО РОБОТИ В УМОВАХ ІНКЛЮЗИВНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ М. І. Берегова	9
ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНЦІЇ КВАЛІФІКОВАНОГО АНАЛІЗУ ІНОНАЦІОНАЛЬНОГО ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ У СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ Н. Р. Грицак	13
ФЕНОМЕН САМОЕФЕКТИВНОСТІ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ У СВІТЛІ ТЕОРІЇ СИНЕРГІЇ І. Є. Макаренко	17
ІНТЕГРАЛЬНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ПЕДАГОГІЧНОГО ТА НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНОГО ПЕРСОНАЛУ ДЛЯ СИСТЕМИ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ С. В. Толочко	22
АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ В ПЕДАГОГИКЕ: ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ ПОИСК ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ ЦЕННОСТИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА И. Н. Дьяченко	29
ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ВИКЛАДАЧІВ ТЕХНІЧНИХ ВНЗ УРСР У 1940-60-х рр. Г. І. Лисенко	37
ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ Л. В. Волкова	43
ABSTRACT&REFERENCES	49

УДК 378.147

DOI: 10.15587/2519-4984.2019.155520

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ

© Л. В. Волкова

В статті проаналізовані основні структурні елементи ділової гри для формування іншомовної комунікативної компетенції студентів. Доведено важливість розуміння основних структурних елементів ділової гри для її ефективного використання у процесі вивчення іноземної мови. Для ефективного організації та проведення ділових ігор у навчальному процесі визначено основні структурні елементи. Зокрема, у структурі ділової гри виділяють: мету і завдання гри; ігрову ситуацію; комплект ролей; правила гри. Специфічність підходу до організації навчально-пізнавальної діяльності студентів із використанням ділових ігор має забезпечувати розвиток та вдосконалення їхніх умінь аналізувати і досліджувати професійні ситуації та передбачати способи їх вирішення, формувати цінності та ідеали особистості, забезпечувати власну концепцію життя та вдосконалювати методи її практичної реалізації.

У процесі вивчення іноземної мови метод ділової гри має за мету навчання спілкування у ході вирішення проблем професійного характеру, а його завданнями є оволодіння комплексом навичок та умінь, достатніх і необхідних для майбутньої мовленнєвої діяльності, а також опанування мовним матеріалом, який забезпечує формування та розвиток іншомовної комунікативної компетенції. Ігрова діяльність розглядається як процес розв'язання студентами ряду професійних задач, спрямованих на досягнення загальної мети - навчання, виховання та розвитку особистості студента.

Доведено, що головною метою вивчення іноземної мови у неможливому вузі має стати формування іншомовної комунікативної компетентності студентів, що передбачає використання мови як засобу спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності. Саме на реалізацію вказаної мети і націлений процес ділової гри.

Розв'язання мовленнєвих завдань створює умови для комунікативної практики студентів у процесі гри. Комунікативна практика передбачає розвиток умінь чітко, логічно формулювати свої думки, а саме: вміти робити узагальнення на основі прикладів, проводити аналогію, оцінювати пріоритети, встановлювати причини, вести бесіду, діалог, дискусію, тобто вміти слухати, висловлюватися чітко і ясно

Ключові слова: ділова гра, структурні елементи, комунікативна компетенція, іншомовне спілкування, мовленнєва діяльність

1. Вступ

Беззаперечним є факт ефективності використання ділових ігор у навчально-виховному процесі вищої школи, оскільки вони дають можливість формувати професійні уміння майбутніх фахівців, залучаючи їх до інтенсивної пізнавальної, інтелектуальної та творчої діяльності. Хоча, як показує практика вузівського навчання, ділові ігри ще не зайняли належного місця у професійній підготовці студентів. Це пояснюється значною мірою відсутністю досконалих теоретичних та методичних розробок для їхньої організації та проведення, що гальмує їх ефективне використання в навчальному процесі вищої школи.

Під час розробки та використання ділових ігор у вищій школі слід виходити з реалій сучасної системи навчання, послідовності організації навчального процесу та необхідності надавати ґрунтовну фахову підготовку, недоліком якої є недостатня орієнтація навчання на активне, вмотивоване, комплексне, практичну апробацію знань вже в ході навчальних занять з метою формування практичних умінь та навичок.

Усе це визначає специфічність підходу до організації навчально-пізнавальної діяльності студентів, який має забезпечувати розвиток та вдоскона-

лення їхніх умінь аналізувати і досліджувати професійні ситуації та передбачати способи їх вирішення, формувати цінності та ідеали особистості, забезпечувати власну концепцію життя та вдосконалювати методи її практичної реалізації.

2. Літературний огляд

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчує, що питання обґрунтування доцільності та перспективності використання ділових ігор у вищій школі є досить багатоаспектним, тому досліджується багатьма науками: психологією, психолінгвістикою, мовознавством, лінгводидактикою [1, 2]. З поміж іншого, такий інтерес до ігрових методів зумовлений зміною підходів до навчання загалом, та усвідомленням необхідності навчати іноземної мови з урахуванням принципу комунікативності. Основою залучення студентів до спільної пізнавальної діяльності та, водночас, способом створення і розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, у процесі якого приймаються індивідуальні та групові рішення та досягаються цілі конкретної гри.

Іншомовна компетенція постійно знаходиться у центрі уваги багатьох дослідників. Вчені розглядають іншомовну компетентність як багатоаспектне явище і

висвітлюють його сутність і структуру [1, 2] професійну спрямованість [3, 4], вказують на особливості набуття іншомовної компетентності у мовних та немовних ВНЗ [5, 6]. Така різновекторність підходів не сприяє чіткому розумінню поняття іншомовної комунікації та аналізу шляхів ефективності її формування.

Однак, не дивлячись на велику кількість публікацій, вважаємо, що недостатньо вивченими залишаються ще аспекти формування іншомовної комунікативної компетенції студентів, а саме особливості використання ділових ігор у підготовці майбутніх фахівців.

3. Мета та задачі дослідження

Мета дослідження – розкрити значення ділової гри в навчанні іноземної мови як важливого методу формування іншомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей.

Для досягнення мети були поставлені наступні задачі:

1. розглянути та проаналізувати основні структурні елементи ділової гри;
2. довести, що головною метою вивчення іноземної мови у немовному вузі має стати формування іншомовної комунікативної компетентності студентів;
3. встановити, що саме спілкування, яке відбувається в процесі гри є суттєвим показником реалізації мети.

4. Аналіз основних структурних елементів ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетенції студентів

Сутність процесу формування іншомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей можна розглядати як їхню підготовку до спілкування в умовах професійної діяльності. Такий підхід передбачає комплексне використання оновленого змісту та сукупності інноваційних методів і технологій навчання іноземної мови, а також організацію цілісного освітнього процесу, побудованого на основі компетентнісного і комунікативного підходів.

Основою залучення студентів до спільної пізнавальної діяльності та, водночас, способом створення і розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, у процесі якого приймаються індивідуальні та групові рішення та досягаються цілі конкретної гри. Для ефективної організації та проведення ділових ігор у навчальному процесі слід чітко бачити її основні структурні елементи. Зокрема, у структурі ділової гри виділяють [1]:

- мету і завдання гри;
- ігрову ситуацію;
- комплект ролей;
- правила гри.

Як відомо, характерною для ділової гри є наявність спільної мети в усього ігрового колективу, що забезпечується взаємодією учасників гри через підпорядкування ролевих цілей кожного єдиній спільній меті.

Правильне визначення спільної мети ігрового колективу дає можливість обґрунтовано підійти до побудови самої гри та визначення етапів у процесі її розробки. Дуже важливо при цьому точно визначити

рольові цілі учасників та передбачити їхні неспівпадання, що є необхідною умовою для реалізації в грі активної позиції кожного та наявності в грі позитивного емоційного фону. Неправильне формулювання спільної мети чи недостатня увага до неї при розробці конкретних ролевих цілей можуть спричинити виникнення в грі конфліктних ситуацій непередбачуваних за задумом гри.

Ми поділяємо думку про те, що метою ділової гри "є набуття і відпрацювання навичок прийняття рішень, спільної діяльності і міжособистісного спілкування у процесі професійної діяльності" [4].

Відзначимо, що головною детермінантою визначення мети ділової гри є орієнтація на формування іншомовної комунікативної компетенції, використання теоретичного матеріалу під час вирішення професійних завдань.

У процесі вивчення іноземної мови метод ділової гри має за мету, перш за все, навчання спілкування у ході вирішення проблем професійного характеру, а його завданнями є оволодіння комплексом навичок та умінь, достатніх і необхідних для майбутньої мовленнєвої діяльності, а також опанування мовним матеріалом, який забезпечує формування та розвиток іншомовної комунікативної компетенції.

У методичному плані ділова гра має вирішити три завдання: лінгвістичне; комунікативне; діяльнісне [1]. Успіх вирішення лінгвістичного завдання пов'язаний із засвоєнням мовного матеріалу (лексики, граматики, стилістики) та вмінням використовувати його в мовленнєвій діяльності. Таке завдання перетворюється в комунікативне, тобто здійснюється обмін інформацією в процесі спілкування і, врешті, у завдання співробітництва (вербального і невербального) учасників спілкування.

Оскільки студенти в процесі гри повинні вирішувати конкретні завдання, їх діяльність має бути відповідним чином мотивована, тобто студенту необхідно усвідомлювати реальну цінність завдань. До того ж, вирішення завдань має бути посиленням для нього. Як свідчать психологічні дослідження мотивації навчальної діяльності, ці два фактори – цінність завдань і можливість їх вирішення – визначають активність особистості. Тобто, якщо зміст гри виявляється нецікавим, або ж завдання, що вирішуються, досить легкі, студент не сприймає їх як значущі для його самовираження. І навпаки: якщо завдання досить складні, студенти також не спроможні їх вирішувати. Інакше кажучи, розробляючи завдання для ділової гри, викладач має враховувати рівень підготовки своїх студентів і будувати гру так, ускладнюючи чи спростовуючи ситуацію, щоб завдання, що вирішуються в грі, відповідали можливостям кожного учасника. Нагадаємо, що в завданнях гри слід чітко визначити ті практичні уміння, котрі мають бути сформовані в студентів у процесі аналізу та вирішення проблемних ситуацій.

Головною вимогою щодо програмування ігрової ситуації є наявність у її змісті проблеми чи завдання професійного характеру.

При визначенні ігрової ситуації слід мати на увазі те, що гра є найбільш ефективною за таких умов:

– якщо вона характеризується динамічністю ситуацій та відображає вірогідний характер навчально-виховного процесу і професійної ситуації;

– коли інтереси її учасників у реальній обстановці не ідентичні, що має бути чітко визначено і зафіксовано. Водночас відмінності в інтересах виконавців ролей, а також реальні умови мають бути пов'язані таким чином, щоб у результаті їх взаємодії була досягнута спільна мета.

Сучасними психолого-педагогічними дослідженнями доведено, що вибір ситуацій і матеріалу для проведення гри мають вирішальне значення для формування гнучкості знань, навичок та умінь студентів, а разом з цим і професійної готовності. Саме тому можна стверджувати, що в основу створення ігрової ситуації має бути покладено принципи комунікативності навчання: функціональності, ситуативності та новизни.

На жаль, ігнорування цих принципів часто-густо є причиною того, що студенти, маючи достатній лексичний запас, вміючи утворювати ту чи іншу граматичну структуру, не можуть використати всі здобуті знання у практиці спілкування. Причиною цього є, на наш погляд, недосконала стратегія навчання, яка програмує попереднє заучування певної сукупності слів чи граматичних правил окремо від виконуваних студентами мовленнєвих функцій. Міцність, оперативність, дієвість матеріалу, який вивчається визначається тим, "яка міра участі відповідного матеріалу в подальшій діяльності суб'єкта, яке його значення для досягнення намічених цілей" [5].

Важливим у виборі ігрової ситуації є дотримання вимог принципу функціональності, який, перш за все, визначає адекватний процесу комунікації відбір матеріалу, тобто:

– відбір матеріалу з тих сфер комунікації, до участі в яких готуються студенти (йдеться про професійну спрямованість ситуації);

– вибір лексики не на основі частоти повторюваності, а конкретно для певного завдання в конкретній ситуації;

– відбір, в основному, тих проблем для обговорення, які пов'язані із професійною діяльністю;

– добір лексики, необхідної для обговорення проблем міжособистісного спілкування.

Ситуативний принцип характеризує ігрову ситуацію як таку, що спроможна відтворити комунікативну реальність і цим самим збуджує інтерес реальністю процесу спілкування. Ситуативний характер гри визначає також і спосіб мовленнєвої мотивації і створює умови для розвитку іншомовної комунікативної компетентності.

Дотримання принципу новизни під час розробки ігрової ситуації забезпечує формування гнучкості умінь та навичок, а також є гарантом виникнення інтересу до навчання, важливість якого важко переоцінити.

Розробляючи ігрову ситуацію, необхідно також подбати про забезпечення в процесі гри активної позиції всіх учасників, об'єднаних спільною колективною діяльністю, яка характеризується елементами творчого характеру, емоційною насиченістю в умовах моделювання професійного середовища та кому-

нікативної спрямованості. Крім того, ігрова ситуація має відповідати рівню підготовки її учасників та їх можливостям, інакше очікуваних результатів досягти неможливо.

Надзвичайно суттєвим елементом гри є комплекс ролей. Поняття ролі в діловій грі передбачає "моделювання діяльності особистості, яка визначається його посадою (місцем) в об'єкті ігрового моделювання" [7]. Саме тому введення в гру тієї чи іншої ролі передбачає наявність в учасника гри спеціальних знань, умінь та навичок для вирішення професійних завдань. При цьому важливо мати на увазі, що сам процес ділової гри супроводжується виникненням позитивної емоційної атмосфери у кожного учасника гри, що сприяє реалізації професійних, інтелектуальних, комунікативних і психологічних можливостей.

Таким чином кожна роль у діловій грі набуває певного особистісного забарвлення.

Розподіл ролей, проведений із урахуванням індивідуальних якостей особистості, дає можливість у ході ділової гри формувати навички прийняття рішень у нестандартній ситуації, дослідити вплив особистісного чинника на ефективність прийняття рішень, вивчати ділові і моральні якості студентів в умовах, максимально наближених до реальної професійної діяльності.

Серед основних класифікацій слід виділити такі ролі [4]:

– моделюють професійну діяльність осіб;

– необхідні для оперативного управління грою;

– сприяють підвищенню емоційної напруги учасників;

– необхідні для об'єктивного оцінювання.

У зарубіжній теорії ігор найпоширенішою є класифікація ігрових ролей, відповідно до якої ролі поділяються на [8]:

– статусні (для виконання яких не потрібне перевтілення);

– позиційні (відображають майбутнє професійне становище студентів);

– ситуаційні, що не задаються соціальними відносинами, а встановлюються у ситуаціях спілкування.

У дослідженнях також виділяють два типи ролей, які доводиться виконувати студентам у процесі гри: основні та допоміжні [9]. Основні ролі, до виконання яких готує себе студент, пов'язані з прогнозуванням майбутньої професійної діяльності. Ці ролі не вимагають особистісного перевтілення, а завдання, яке стоїть перед їх виконавцем, – переконати себе та інших учасників у тому, що він володіє відповідними професійними вміннями.

Допоміжні – це ролі, виконання яких студентами в майбутній професійній діяльності не передбачається. Завдання виконавця – психологічно пізнати внутрішній світ іншої людини, причому найчастіше – світ, що попередньо слід змодельовати у своїй уяві, спираючись на практичний чи теоретичний досвід.

Під час розподілу ролей слід пам'ятати, що будь-яка роль може бути реалізована особистістю, яка сама володіє певними якостями. Призначення ролі має, таким чином, орієнтуватися на особистісні

якості і сприяти їх максимальному прояву і розвитку [7, 9].

Оскільки ситуації ділової гри організовуються як поєднання рольових очікувань і неформальних особистісних проявів, то студент, залежно від особистісних особливостей, від ступеня володіння мовою, яка вивчається, від конкретної ролі в певній ситуації, може "самовиражатися" або "ховатися за свою соціальну роль".

Беззаперечним є факт необхідності врахування індивідуальних особливостей студентів при розподілі ролей. З цією метою, розподіляючи ролі при підготовці ділової гри, ми спиратимемося на основні положення концепції психологічної структури особистості [2], в якій індивідуальні особливості людини характеризуються відповідно до визначених підструктур особистості:

а) особистісні якості людини (світогляд, ідеали, бажання тощо);

б) знання, уміння, навички, досвід;

в) психічні процеси і якості особистості;

г) біологічні якості особистості (вік, стать, темперамент).

Як бачимо, у наведеному підході повністю розкрито характеристики особистості, саме тому, на наш погляд, їх урахування при розподілі ролей сприятиме ефективній діяльності студентів у процесі власне гри.

Важливим є порядок взаємодії учасників гри, що зумовлюється структурою ігрового комплексу, певними функціональними обов'язками виконуваної ролі, встановленими правилами і методикою проведення гри, використаною системою оцінювання діяльності учасників.

У сучасній психолого-педагогічній літературі прийнято виділяти два види взаємодії ролей: "по горизонталі" і "по вертикалі". Взаємодія "по горизонталі" відбувається у формі спільного обговорення і узгодження вирішуваних питань виконавців ролей, які знаходяться на одному професійному рівні. Взаємодія "по вертикалі" передбачає спільну діяльність студентів, які охоплені грою на різних посадових рівнях.

У зарубіжній педагогіці [10, 11] рольові відносини прийнято ділити на симетричні та асиметричні. При симетричних рольових відносинах комуніканти виступають носіями однієї і тієї ж соціальної ролі, наприклад, студент-студент, менеджер-менеджер та ін. Ситуації такого спілкування спрямовані на розвиток умінь, що передбачають налагодження стосунків із носієм ідентичної ролі, обговорювати проблеми в межах соціального контексту. Асиметричні рольові відносини виникають тоді, коли учасники спілкування характеризуються різними соціальними ознаками, наприклад, підлеглий-начальник, клієнт-банк'єр та ін. Асиметричні відносини вчать будувати мовленнєву поведінку відповідно до ролі і статусу партнера.

Кількість діючих осіб у діловій грі може бути різною залежно від її задумів, мети тощо. Питання про кількість учасників слід детально продумати при проектуванні гри, оскільки це безпосередньо впливає на ефективність використання ділової гри.

Важливо також, щоб ролі, які виконуються кожним із учасників, не залишалися незмінними в наступних іграх.

Умови і правила гри орієнтують учасників на реалізацію поставлених завдань. Правилами гри визначається кількість учасників, їх професійний чи соціальний статус (які ролі будуть використовуватися).

Як стверджують дослідники, при визначенні умов та правил гри необхідно передбачати [3]:

– попереднє завдання, яке студентам-виконавцям ролей потрібно вирішити до початку гри;

– розробку конкретної ігрової ситуації, в якій діятимуть студенти;

– загальний опис тих дій, які мають виконати учасники гри;

– правила, яких повинні дотримуватися студенти в процесі гри;

– статус викладача в грі.

Правила гри є свого роду регламентними нормами, визначеними процесом гри, дотримання яких сприяє ефективному її проведенню. Ці норми також мають за мету реалізацію основних вимог, передусім до культури спілкування в процесі гри, наприклад, заборона перепиняти партнера, принижувати його тощо.

Іноді доцільно перед грою роздати учасникам інструкції, у яких слід визначити завдання кожного відповідно до виконуваної ролі та вказати напрям їхньої діяльності.

Щодо статусу викладача, то він, як на це вказують дослідники проблеми ділових ігор [6, 8], зумовлений його особливою роллю у грі: йому належить розробити гру, розподілити ролі між учасниками, пояснити правила гри, забезпечити студентів необхідними матеріалами та інформацією, при відхиленні від намічених цілей непомітно для учасників керувати грою, дати детальний аналіз гри, діяльності всіх її учасників і зробити належні висновки.

Роль і місце викладача в процесі гри набуває особливого значення, адже від його наукової ерудиції, професіоналізму, досвіду, комунікабельності, організаторських здібностей залежать ефективність та успішність протікання гри.

Саме тому під час гри неприпустимі стосунки, які найчастіше базуються на авторитарності викладача. У процесі гри викладач має створити в групі позитивну психологічну атмосферу, в якій панує довіра, упевненість студентів у власних силах і досягненні поставленої мети. Передумовою цього є доброзичливість, тактовність викладача, заохочення, зацікавлення, схвалення дій студентів.

Викладач не повинен перебивати студента, який виконує роль у грі. "Зауваження не лише розходжують, а й деморалізують учасників гри, збивають її темп, переводять гру в ранг звичайного заняття і позбавляють студентів інтересу до неї" [9].

Роль викладача в процесі гри полягає також і в тому, щоб здійснювати контроль за правильністю дій учасників гри, фіксувати найважливіше виконання ролей та типові помилки в діях студентів, а потім уже, при підведенні підсумків гри, звернути увагу на них

учасників гри, порадити, як треба було діяти в тій чи іншій ситуації.

Довірливі стосунки підтримуються тим, що викладач теж ніби бере участь у грі, а не є її стороннім спостерігачем. Його завданням є сприяти співпраці, взаємодії та активності студентів. Викладач в процесі гри має бути уважним, уміти спостерігати і бачити кожного студента, не допускати виникнення конфліктних ситуацій.

На початку, поки студенти звикають до ділових ігор, викладач виконує ролі і організатора, і ведучого, і критика, і учасника гри, але поступово він має відходити на задній план, надаючи якомога більше ініціативи студентам на всіх етапах розробки, організації та проведення ігор.

Створюючи умови, необхідні студентам для активної творчої діяльності в процесі гри, викладач:

- мотивує, тобто прагне, щоб цілі та завдання гри були співвіднесені з потребами, інтересами студентів, а учасники при цьому усвідомлювали можливості їх досягнення;

- спрямовує і регулює процес діяльності студентів при розв'язанні різних професійних задач;

- контролює та оцінює, причому мова йде, з одного боку, про поопераційний контроль, який здійснюється під час розв'язання професійних задач, а з іншого - про підсумкову оцінку результатів гри, про аналіз досягнень та помилок студентів, про вибір напрямів подальшої роботи.

5. Результати дослідження

Узагальнюючи, зазначимо, що власне ігрову діяльність необхідно розглядати як процес розв'язання студентами ряду професійних задач, спрямованих на досягнення загальної мети - навчання, виховання та розвитку особистості студента. Формування іншомовної комунікативної компетентності у студентів вищих закладів освіти різних напрямів підготовки на сучасному етапі розвитку світової спільноти слід розглядати як обов'язкову складову загальної фахової підготовки.

У результаті дослідження з'ясовано, що саме спілкування, яке відбувається в процесі гри є суттєвим показником реалізації мети. Так, при розв'язанні навчальних задач спілкування дозволяє забезпечувати повноцінний психологічний контакт між студентами, формувати позитивну мотивацію, створювати психологічну атмосферу колективної пізнавальної діяльності. При розв'язанні виховних завдань через

спілкування налагоджуються позитивні взаємостосунки, психологічний контакт між викладачем і студентами, що суттєво впливає на ефективність діяльності студентів, формується спрямованість та становлення особистості студента, долаються психологічні бар'єри, формуються міжособистісні стосунки в колективі. При розв'язанні розвиваючих задач через спілкування створюються психологічні ситуації, що стимулюють самоосвіту та самовиховання особистості, долаються соціально-психологічні фактори, які стримують розвиток особистості (скутість, сором'язливість, невпевненість в собі тощо), створюються можливості для виявлення та врахування індивідуальних особливостей студентів, здійснюється соціально-психологічна корекція розвитку та становлення особистісних якостей тощо.

Розв'язання мовленнєвих завдань створює умови для комунікативної практики студентів у процесі гри. Комунікативна практика передбачає розвиток умінь чітко, логічно формулювати свої думки, а саме: вміти робити узагальнення на основі прикладів, проводити аналогію, оцінювати пріоритети, виводити причини, вести бесіду, діалог, дискусію, тобто вміти слухати, висловлюватися чітко і ясно.

Перспективи подальших пошуків у напрямі дослідження вбачаємо в уточненні критеріїв якості та ефективності застосування ділової гри на заняттях з іноземної мови студентів немовних спеціальностей.

6. Висновки

1. Для ефективної організації та проведення ділової гри у навчальному процесі слід чітко визначити та проаналізувати її основні структурні елементи.

2. Доведено, що головною метою вивчення іноземної мови у немовному вузі має стати формування іншомовної комунікативної компетентності студентів, що передбачає використання мови як засобу спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності. Саме на реалізацію вказаної мети і націлений процес ділової гри.

3. Особливістю використання ділової гри в процесі вивчення іноземної мови є її комунікативна спрямованість, адже основним шляхом залучення учасників гри до спільної пізнавальної діяльності й одночасно шляхом створення та розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, під час якого приймаються індивідуальні та групові рішення, досягаються цілі кожної конкретної гри.

Література

1. Ділові ігри. URL: http://pidruchniki.com/16850303/pedagogika/dilovi_igri
2. Катеруша О. П. Ділові ігри як засіб пізнавальної діяльності студентів // Вища школа. 2009. № 12. С. 53–60.
3. Конопленько Л. О. Технологія організації ділової гри в інтегрованому навчанні усного англомовного спілкування // Наукові записки Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія: Педагогічні та історичні науки. 2014. № 120. С. 66–73. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzped_2014_120_11
4. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: уч. Москва: Профиздат, 1991. 240 с.
5. Сіренко Ю. І. Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання студентів економічних спеціальностей у вищих навчальних закладах // Глобальні та національні проблеми економіки. 2015. № 5. С. 534–537. URL: <http://global-national.in.ua/archive/5-2015/122.pdf>
6. Баранова А. Н. Деловые игры как средство формирования интереса к обучению у студентов высших учебных заведений // Наука і освіта. 2011. № 6. С. 21–24.
7. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. пос. Київ: Вища школа, 2004. 207 с.

8. Очеретна Н. Д. Особливості застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах // Педагогічна освіта: теорія і практика. 2013. № 14. С. 206–210.
9. Штепа О. Г. Рольові ігри в системі формування професійної мовленнєвої майстерності педагога: дис. ... канд. пед. наук. Київ, 1996. 181 с.
10. Cordell J. Cambridge Business English Activities. Serious Fun for Business English Students. Cambridge University Press, 2010.
11. Rosenberg M. In Business. Activities to Bring Business English to life. Cambridge University Press, 2005.
12. Scrivener J. Learning Teaching: Guidebook for English Language Teachers. London: Macmillan Publishers Limited, 2005. 431 p.

Рекомендовано до публікації д-р пед. наук Тернопільська В. І.

Дата надходження рукопису 08.01.2018

Волкова Людмила Вікторівна, кандидат педагогічних наук, доцент, кафедри сучасних європейських мов, Університет державної фіскальної служби України, вул. Університетська, 31, м. Ірпінь, Київська область, Україна, 08201

E-mail: liudavolkova@gmail.com

9. Statistical reports on postgraduate studies for 1957–1960, 1962. State Archives of Dnipropetrovsk Region. Fund 4157, description 1, case 483, 19.

10. Annual report on the movement of personnel of the Dnepropetrovsk Engineering and Construction Institute for 1953. State Archives of Dnipropetrovsk Region. Fund 4157, description 1, case 349, 87.

11. Melnik, K. M. (1999). Development of science in Ukraine in the 50s of XX century. Kyiv, 20.

12. Plans and correspondence on issues of professional development of scientific workers of Dnipropetrovsk Institute of Railway Engineers for 1956. State Archives of Dnipropetrovsk Region. Fund 3785, description 1, case 367, 96.

13. Sharapa, A., Potresov, K. (1967). History of the Dnepropetrovsk Engineering and Construction Institute in 1930–1967. Dnepropetrovsk, 138.

14. Protocols and correspondence with the Ministry of Communications for postgraduate studies in 1956. State Archives of Dnipropetrovsk Region. Fund 3785, description 1, case 372, 84.

15. Materials on the postgraduate studies for 1951. State Archives of Dnipropetrovsk Region. Fund 3785, description 1, case 84, 21.

DOI: 10.15587/2519-4984.2019.155520

BUSINESS GAME AS A METHOD OF INCREASING THE EFFECTIVENESS OF FORMING A FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF STUDENTS

p. 43-48

Liudmyla Volkova, PhD, Associate Professor, Department for Modern European Languages, University of State Fiscal Service of Ukraine, Universytetska str., 31, Irpin, Kyiv region, Ukraine, 08201

E-mail: liudavolkova@gmail.com

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7007-4377>

The article analyzes the main structural elements of the business game for the formation of students' foreign communication skills. The importance of understanding the basic structural elements of the business game for its effective use in the process of learning a foreign language has been proved. For the effective organization of business games in the educational process, the main structural elements are identified. In particular, in the structure of the business game we distinguish: the purpose and objectives of the game; game situation; set of roles; rules of the game. The specificity of the approach to the organization

of educational and cognitive activities of students with the use of business games should ensure the development and improvement of their skills to analyze and investigate professional situations and to choose ways of their solution, to form values and ideals of the individual, to provide their own concept of life and to improve the methods of its practical implementation.

In the process of studying a foreign language, the method of a business game has the aim to teach communication in the solution of professional problems, and its tasks are mastering a set of skills and abilities sufficient and necessary for future speech activity, as well as mastering the linguistic material that ensures the formation and development of a foreign language communicative competence. Game activity is considered as a process of solving a number of professional tasks by students aimed at achieving the overall goal of teaching, educating and developing the student's personality.

It is proved that the main goal of studying a foreign language at the university is to form the foreign language communicative competence of students, which implies the use of language as a means of communication in the field of future professional activities. The process of the business game is aimed on the realization of this purpose.

The solution of the speech tasks creates conditions for the student's communicative practice during the game. Communicative practice involves the development of skills clearly, logically formulate their thoughts, namely: be able to do generalizations on the basis of examples, conduct an analogy, evaluate priorities, find reasons, have a conversation, dialogue, discussion, that is, be able to listen and express the thoughts clearly

Keywords: business game, structural elements, communicative competence, foreign language communication, speech activity

References

1. Dilovi hry. Available at: http://pidruchniki.com/16850303/pedagogika/dilovi_igri
2. Katerusha, O. P. (2009). Dilovi hry yak zasib piznavalnoi diialnosti studentiv. Vyscha shkola, 12, 53–60.
3. Konoplenko, L. O. (2014). Tekhnolohii orhanizatsii dilovoi hry v intehrovanomu navchanni usnoho anhlomovnoho spilkuвання. Naukovi zapysky Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. M. P. Drahomanova. Seriya: Pedahohichni ta istorychni nauky, 120, 66–73. Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzped_2014_120_11
4. Platov, V. Ya. (1991). Delovye igry: razrabotka, organizatsiya i provedenie. Moscow: Profizdat, 240.

5. Sirienko, Yu. I. (2015). Zastosuvannya dilovoi hry yak innovatsiinoho metodu navchannia studentiv ekonomichnykh spetsialnostei u vyshchykh navchalnykh zakladakh. Hlobalni ta natsionalni problemy ekonomiky, 5, 534–537. Available at: <http://global-national.in.ua/archive/5-2015/122.pdf>

6. Baranova, A. N. (2011). Delovye igry kak sredstvo formirovaniya interesa k obucheniyu u studentov vysshikh uchebnykh zavedeniy. Nauka i osvita, 6, 21–24.

7. Shcherban, P. M. (2004). Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh. Kyiv: Vyshcha shkola, 207.

8. Ocheretna, N. D. (2013). Osoblyvosti zastosuvannya dilovykh ihor u protsesi vyvchennia inozemnoi movy u

vyshchykh navchalnykh zakladakh. Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka, 14, 206–210.

9. Shtepa, O. H. (1996). Rolovi ihry v systemi formuvannia profesiinoi movlennievoi maisternosti pedahoha. Kyiv, 181.

10. Cordell, J. (2010). Cambridge Business English Activities. Serious Fun for Business English Students. Cambridge University Press.

11. Rosenberg, M. (2005). In Business. Activities to Bring Business English to life. Cambridge University Press.

12. Scrivener, J. (2005). Learning Teaching: Guidebook for English Language Teachers. London: Macmillan Publishers Limited, 431.