

Отримано: 14 березня 2018 р.

Прорецензовано: 15 березня 2018 р.

Прийнято до друку: 19 березня 2018 р.

e-mail: liudavolkova@gmail.com

DOI: 10.25264/2519-2558-2018-1(69)/1-92-95

Волкова Л. В. Розв'язання іншомовних лінгвістичних завдань у процесі ділової гри. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія». Острого: Вид-во НаУОА, 2018. Вип. 1(69), ч. 1, березень. С. 92–95.

УДК: 378.026

Волкова Людмила Вікторівна,

Університет державної фіскальної служби України, м. Ірпін

РОЗВ'ЯЗАННЯ ІНШОМОВНИХ ЛІНГВІСТИЧНИХ ЗАВДАНЬ У ПРОЦЕСІ ДІЛОВОЇ ГРИ

У статті доводиться факт ефективності використання ділових ігор у навчальному процесі вищої школи, оскільки вони дають можливість формувати професійні уміння майбутніх фахівців, залучаючи їх до інтенсивної пізнавальної, інтелектуальної та творчої діяльності. Ігрова діяльність розглядається нами як процес розв'язання студентами ряду професійних задач, спрямованих на досягнення загальної мети – навчання, виховання та розвитку особистості студента. В статті проаналізовані основні структурні елементи ділової гри для формування іншомовної комунікативної компетенції студентів. Метою ділової гри є орієнтація на формування іншомовної комунікативної компетенції, використання теоретичного матеріалу під час вирішення професійних завдань. Визначено роль і місце викладача в процесі гри. Доведено важливість розуміння основних структурних елементів ділової гри для її ефективного використання у процесі вивчення іноземної мови.

Ключові слова: структурні елементи ділової гри, формування іншомовної комунікативної компетенції, професійні завдання.

Волкова Людмила Вікторівна,

Університет государственной фискальной службы Украины, г. Ирпень

РЕШЕНИЕ ИНОЯЗЫЧНЫХ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ В ПРОЦЕССЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В статье доказывается факт эффективности использования деловых игр в учебном процессе высшей школы, поскольку они дают возможность формировать профессиональные умения будущих специалистов, привлекая их к интенсивной познавательной, интеллектуальной и творческой деятельности. Игровая деятельность рассматривается нами как процесс решения студентами ряда профессиональных задач, направленных на достижение общей цели – обучение, воспитание и развитие личности студента. В статье проанализированы основные структурные элементы деловой игры для формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Целью деловой игры является ориентация на формирование иноязычной коммуникативной компетенции, использование теоретического материала при решении профессиональных задач. Определены роль и место преподавателя в процессе игры. Доказано важность понимания основных структурных элементов деловой игры для ее эффективного использования в процессе изучения иностранного языка.

Ключевые слова: структурные элементы деловой игры, формирование иноязычной коммуникативной компетенции, профессиональные задачи.

Volkova Liudmyla,

University of State Fiscal Service of Ukraine, Irpin

SOLVING OF FOREIGN LANGUAGE LINGUISTIC TASKS IN THE PROCESS OF BUSINESS GAME

The efficiency of using of business games in the educational process of higher education is proved, as they provide an opportunity to form professional skills of future professionals, involving them in intensive cognitive, intellectual and creative activity. Game playing activity is considered as a process of solving a number of professional tasks by students. This activity is aimed at achieving a common goal – training, education and personal development of a student. The article analyses the main structural elements of business game for forming the foreign language competence. The aim of the business game is the formation of foreign language communicative competence using of the theoretical material in solving professional problems. The role and place of a teacher in the game are determined. The importance of understanding the main structural elements of business game have been ascertained for its efficient usage in learning process of foreign language. In the process of the game students must solve specific tasks, so their activities must be properly motivated, that is, the student must realize the real value of the tasks. The solution of the foreign language linguistic tasks creates conditions for the student's communicative practice in the game. Communicative practice involves the development of skills in a clear logical way to formulate their thoughts. Students are able to make generalizations on the basis of examples, analyze, evaluate priorities, deduce reasons, conduct conversations, dialogue, discussion, be able to listen and express their thoughts clearly.

Key words: structural elements of business game, forming the foreign language competence, professional tasks, communicative practice.

Постановка проблеми. 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 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.

Виклад основного матеріалу. Для ефективної організації та проведення ділових ігор у навчальному процесі, як вказують А.А.Вербицький, А.А.Деркач, А.Й.Капська, І.І.Кобиляцький, І.Б.Коротяєва, В.Я.Платов, Н.М.Страздас, О.Г.Хоменко, Л.С.Шубіна, С.Ф.Щербак, П.М.Щербань та ін., слід чітко бачити її основні структурні елементи. Зокрема, А.А.Деркач та С.Ф.Щербак [2] у структурі ділової гри виділяють:

- 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 рольових цілей кожного єдиній спільній меті.

Ми поділяємо думку В.Я.Платова, який стверджує, що метою ділової гри «є набуття і відпрацювання навичок прийняття рішень, спільної діяльності і міжособистісного спілкування у процесі професійної діяльності» [5, с.65-66].

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

Як стверджують А.А.Деркач та С.Ф.Щербак [2, с.153], у методичному плані ділова гра має вирішити три завдання: лінгвістичне; комунікативне; діяльнісне.

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 посильним 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.

Важливим структурним елементом гри є ігрова ситуація (Р.М.Грановський, І.Б.Коротяєва, П.М.Щербань). У науковій літературі знаходимо її синонімічні назви: «ігровий задум» (А.М.Айламазьян, В.Я.Платов, А.А.Тюкова), «ігровий сюжет» (А.А.Деркач, О.І.Квасова, С.Ф.Щербак), «ігровий проєкт» (Н.В.Самоукіна).

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, вмючи 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» [4, с.297].

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 ситуацій);
- 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 реальності 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. Адже «знання, засвоєні без інтересу, не забарвлені власним позитивним ставленням, не стають активним надбанням людини» [1, с.6].

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

Надзвичайно суттєвим елементом гри є комплект ролей. Поняття ролі в діловій грі передбачає «... моделювання діяльності особистості, яка визначається його посадою (місцем) в об'єкті ігрового моделювання» [5, с.58]. 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.

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.

В.Я.Платов [5, с.110-115] поділяє ролі на такі, що:

- 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, розроблена соціологом У.Герхартом [3, с.6], відповідно до якої ролі поділяються на:

- статусні (для виконання яких не потрібне перевтілення);
- позиційні (відображають майбутнє професійне становище студентів);
- ситуаційні, що не задаються соціальними відносинами, а встановлюються у ситуаціях спілкування.

О.Г.Штепа [8] у своєму дослідженні виділяє два типи ролей, які доводиться виконувати студентам у процесі гри: основні та допоміжні. 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 змоделювати 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 (М.А.Аріян, Н.Г.Барішнікова, М.Л.Вайзбург, І.А.Зимня, Л.І.Новикова, Л.Н.Родигіна, Р.В.Фастовець).

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.

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 А.А.Деркач та С.Ф.Щербак [2, с.180], при визначенні умов та правил гри необхідно передбачати:

- 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.

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.

Як уже зазначалося, власне ігрова діяльність розглядається нами як процес розв'язання студентами ряду професійних задач, спрямованих на досягнення загальної мети – навчання, виховання та розвитку особистості студента.

Висновок. Можна стверджувати, 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.

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.

Література:

1. Бондаренко С.М. Урок – творчество учителя: [учебник] / Бондаренко С.М. – М., 1974. – 96 с.
2. Деркач А.А. Педагогическая эвристика : Искусство овладения иностранным языком: [учебник] / Деркач А.А., Щербак С.Ф. – М.: Педагогика, 1991. – 221 с.
3. Лозанов Г.К. Суггестопедия в преподавании иностранного языка // Методы интенсивного обучения иностранным языкам. – 1979. – №5. – С. 53-62.
4. Общая психология: [учеб. пособ. для студ. высш. учеб. завед.] / [Под ред. А.В. Петровского]. – М., 1997. – 340 с.
5. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: [учебник] / Платов В.Я. – М.: Профиздат, 1991. – 240 с.
6. Платонов К.К. Занимательная психология: [учебник] / Платонов К.К. – М.: Молодая гвардия, 1986. – 224 с.
7. Тюнникова С.М. Эвристическая игра в обучении гуманитарным предметам учащихся средних профтехучилищ: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Тюнникова С.М. – Казань, 1995. – 224 с.
8. Штепа О.Г. Рольові ігри в системі формування професійної мовленнєвої майстерності педагога: дис.... канд. пед. наук: 13.00.01 / Штепа О.Г. – К., 1996. – 181 с.
9. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри: [навч. посіб.] / Щербань П.М. – К.: Вища школа, 1993. – 112 с.