

ВПЛИВ ДІЛОВОЇ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

Ділові ігри сприяють професійній адаптації майбутніх фахівців, підвищують інтерес до занять та до процесу навчання в цілому, впливають на формування професійної іншомовної компетентності студентів. У статті розкривається суть педагогічної технології проведення ділової гри, описані основні її етапи.

Ключові слова: іноземна мова, ділова гра, іншомовне спілкування, етап, мета, мотив, завдання, хід гри, ігрова ситуація, характеристика, структура.

Інноваційні процеси спрямовані на підготовку всебічно сформованого спеціаліста. Необхідно використовувати такі інтерактивні форми і засоби навчання, які б активізували комунікативну, пізнавальну і творчу діяльність студентів. Ефективним з цієї точки зору є засіб ділової гри.

Проведення навчальної ділової гри на заняттях стало предметом дослідження українських та зарубіжних учених (А.А.Деркач, І.Б.Коротяєва, М.В.Кларін, Т.І.Олійник, С.Ф.Щербак, Г.М.Друзь, О.О.Вербицький).

Метою нашої статті є дослідити етапи у підготовці та проведенні ділової гри. Мета роботи зумовлює вирішення таких *завдань*: 1) визначити вплив ділової гри на формування професійної іншомовної компетентності студентів; 2) розкрити суть педагогічної технології проведення навчальної ділової гри; 3) описати основні етапи навчальної ділової гри.

Для ефективно організації та проведення ділових ігор у навчальному процесі, необхідно чітко визначити її основні структурні елементи. Виділяють три етапи навчальної ділової гри: підготовчий, проведення самої гри, аналіз процесу і результатів гри [3, с.230]. Охарактеризуємо їх.

1. *Визначення мети та цілей гри.* Вибір теми для навчальної ділової гри визначається задачею формування соціально розвиненої особистості й

можливістю одержання у грі досвіду іншомовної комунікації. Правильне визначення мети дає можливість обґрунтовано підійти до побудови самої гри та визначення її етапів у процесі розробки гри. Тема навчальної ділової гри повинна відповідати навчальній програмі, індивідуально-психологічним особливостям учасників, мати повчальну цінність і гарантувати можливість конструювання подальшої роботи (гри). Цілі гри визначаються її подвійним характером: студенти вступають у гру, знаючи, що вони будуть, з одного боку, діяти відповідно до вимог комунікативної ситуації, з іншого – реалізовувати ігрові функції. Така навчальна діяльність вдало поєднує ігрові цілі з цілями навчання та виховання, із цілями соціального розвитку особистості, а тому керівник гри повинен виходити з необхідності закладати їх у гру.

2. *Система проблемних ситуацій і можливих результатів*, які повинні одержати учасники гри. До ситуацій повинні висуватися певні вимоги: - ігрова ситуація за рівнем складності повинна бути посильна для учасників гри; - необхідно, щоб студент-гравець був переконаний, що ділова гра близька до реальної, що отримані результати допоможуть йому в його подальшій практичній діяльності для розв'язання життєвих проблем; - правильний вибір ігрової ситуації, адже від цього залежить можливість і успішність спільної роботи учасників гри.

3. *«Розподіл ролей»*, тобто визначення складу гравців у навчальних іграх. Цей етап забезпечує належну організацію та проведення гри. Між студентами й викладачем, що беруть участь у навчальній діловій грі ролі розподіляються так, щоб усі учасники виконували різні функції. Розподіляючи ролі, викладачеві потрібно враховувати: - учасники ділової гри повинні тісно між собою взаємодіяти; - урахування складу учасників; - наявності в учасників знань та умінь; - організаторські здібності; - темперамент гравців.

4. *Сценарій гри* – опис поведінки гравців, а також відповідні співвідношення в системах, що моделюються. Особлива увага приділяється визначенню основних прав і обов'язків учасників гри та особливостей їхньої взаємодії. Головний повчальний вплив належить дидактичному матеріалу, ігровим діям, які ніби

автоматично ведуть навчальний процес, спрямовуючи активність студентів у певне русло. Ігрові дії сприяють пізнавальній активності студентів, дають можливість застосувати накопичені знання, уміння й навички для досягнення цілей гри. 5. *Формування посадових інструкцій (керівництва)* – необхідний елемент конструкції гри. 6. *Правила гри* – посідають значне місце у структурі навчальної ділової гри. Вони визначають поведінку учасників гри і систему їхніх дій, сприяють створенню на занятті робочої атмосфери, орієнтують студентів-гравців на реалізацію завдань, поставлених перед ними та повинні враховувати індивідуальні можливості студентів. Правила гри мають бути чіткими і зрозумілими й забезпечувати рівність для всіх її учасників. У процесі навчальної ділової гри студенти повинні включатися у сферу професійної діяльності внаслідок активної взаємодії між собою. Правила гри чітко описують дії, які мають виконуватися у грі. Особливими елементами також є – встановлення моменту закінчення гри та мети діяльності кожного учасника. 7. *Здійснення процесу гри* – розкривається послідовність етапів гри, взаємозв'язок функцій гравців. 8. *Аналіз процесу й результатів гри* – обговорення результатів щойно проведеної гри, визначення переможців. На цьому етапі оцінюються результати й міра досягнення поставленої мети, аналізуються успіхи учасників, виявляються переможці. До оцінки діяльності учасників навчальної ділової гри потрібно підходити комплексно, не обмежуватись одним критерієм [1, с.20-21].

Усі структурні елементи навчальної ділової гри взаємопов'язані між собою, і відсутність основних з них руйнує гру. Поєднання всіх елементів гри та їхня взаємодія підвищують її організованість та ефективність, приводять до бажаного результату. Для того щоб досягти гарного результату навчальної ділової гри, потрібно враховувати такі чинники: час, витрачений на здійснення завдання; якість виконаної роботи; правильність виконання ролі; ефективність взаємодії між учасниками; глибина знань; активна участь в обговоренні дій інших учасників гри та ін. [2, с.84].

Отже, педагогічна технологія застосування ділової гри передбачає реалізацію ряду етапів. Так, підготовчий етап є найбільш довготривалим і найвідповідальнішим, є запорукою успішного проведення гри. На організаційному етапі важливо психологічно підготувати студентів до проведення гри та до прийняття на себе певної ролі. Ігрова діяльність розглядається як процес розв'язання студентами ряду професійних завдань, спрямованих на досягнення загальної мети – формування професійної іншомовної компетентності студентів.

Список використаних джерел

1. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр / Вербицкий А.А., Филиппов А.В., Красовский Ю.Д. – М.: НИИ ВШ, 1982. – 44с.
2. Друзь Г.М. Етапи і дидактичні характеристики структурних елементів ділової гри / Друзь Г.М. // Сучасні інноваційні технології у викладанні іноземної мови (матеріали Всеукраїнського науково-методичного семінару), грудень 2004 [ред. Г.С.Скуратівська]. – Ірпінь. – 2004. – С.83-86.
3. Коровяковская Е.П. К проблеме создания психолого-педагогических основ разработки и использование учебно-ролевых игр / Коровяковская Е.П. // Школа-семинар по проблеме применения АМО в учебном процессе. – Рига: Латв.ГУ, 1983. – С.228-232.

Summary. Business games promote the professional adaptation of future specialists, raise their motivation to the process of studying in general, and influence the formation of student's professional foreign-language competence. The article depicts the essence of pedagogical technology of business games, describes the main stages of conducting them.

Key words: foreign language, business games, foreign-language communication, stage, aim, motive, task, game move, game situation, character, structure.