

**ДІЛОВА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ  
НЕЛІНГВІСТИЧНИХ ВНЗ ІНОЗЕМНІЙ МОВИ**

*У статті визначено сутність ділової гри та її вплив на підвищення інтересу студентів до вивчення іноземної мови. Розкрито значення, мету та завдання ділової гри в процесі навчання іноземної мови для формування професійної комунікативної компетенції студентів.*

**Ключові слова:** ділова гра, іноземна мова, професійна комунікативна компетенція, професійна діяльність, рольова гра.

Зростання вимог до володіння іноземними мовами студентами зумовлене, перш за все, реалізацією курсу держави на європейську та євроатлантичну інтеграцію, активною участю України в міжнародній діяльності. Інтеграція України до єдиного світового простору викликає необхідність якісної підготовки висококваліфікованих кадрів, які могли б гідно представляти свою державу перед світовим співтовариством.

Інтеграційний процес на відповідних напрямках полягає у впровадженні європейських норм і стандартів в освіті, науці і техніці, поширенні власних культурних і науково-технічних здобутків у ЄС. У кінцевому результаті такі кроки спрацьовуватимуть на підвищення в Україні європейської культурної ідентичності та інтеграцію до загальноєвропейського інтелектуально-освітнього та науково-технічного середовища. Здійснення даного завдання передбачає взаємне зняття будь-яких принципових, на відміну від технічних, обмежень на контакти і обміни, на поширення інформації. Особливо важливим є здійснення спільних наукових, культурних, освітніх та інших проєктів, залучення українських вчених та фахівців до загальноєвропейських програм наукових досліджень. Для України, у культурно-цивілізаційному аспекті, європейська інтеграція – це входження до єдиної сім'ї європейських народів,

повернення до європейських політичних і культурних традицій. Мовна підготовка – це комплекс узгоджених між собою планомірних і послідовних заходів навчального та тренувального характеру, спрямованих на вивчення студентами іноземних мов.

Оволодіння професійно-комунікативними вміннями є базою для формування його лінгвокультурологічної компетенції, якщо людина не навчиться взаємодіяти з представниками рідної культури, то спілкування з представниками інших культур, які можуть значно відрізнятись від його повсякденного оточення, може бути дійсно серйозною проблемою. Розвиток творчого потенціалу та інтелектуальних здібностей потребує перегляду цілей освіти: вона має бути більш динамічною, пов'язаною з ініціативною поведінкою суб'єктів навчання. Такі жорсткі вимоги соціального замовлення вимагають нових підходів до організації навчання, зокрема при вивченні іноземних мов. Для досягнення поставлених цілей необхідним залишається пошук шляхів, засобів, методів активізації пізнавальної діяльності студентів і на цій основі розвиток їхнього творчого мислення та самостійності. Серед основних завдань є посилення практичного спрямування підготовки фахівців, вироблення у них навичок та умінь використовувати набуті знання на практиці. Виконання цих завдань потребує пошуків нових освітніх технологій, застосування активних методів і прийомів навчання.

Сьогодні існує потреба у визначенні й обґрунтуванні засобів, які дозволили б ефективніше організувати її реалізацію в ВНЗ, відповідали б сучасним реаліям життя, інтересам і потребам нинішніх студентів, сприяли б створенню умов для усвідомленого самовизначення у відношенні профілюючого напрямку особистої діяльності студентів.

На заняттях іноземної мови особливе місце займають форми занять, які забезпечують активну участь кожного студента, стимулюють мовне спілкування, сприяють формуванню інтересу і прагнення вивчати іноземну мову. Ці завдання можна вирішити за допомогою ігрових методів навчання. У грі здатності будь-якої людини проявляються повною мірою. Гра – це особливо

організоване заняття, яке вимагає напруги емоційних і розумових сил. Гра передбачає ухвалення рішення – як вчинити, що сказати, як виграти. Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність учасників гри. А якщо студенти при цьому розмовляють іноземною мовою, гра відкриває багаті навчальні можливості. Будучи розвагою, відпочинком, гра здатна перерости в навчання, у творчість, у модель людських відносин. В даний час стала очевидною ідея необхідності навчання іноземній мові як комунікації неодмінно у колективній діяльності з урахуванням особистісно-міжособистісних зв'язків. Позитивний вплив на особистість студента справляє групова діяльність. На думку М. Ф. Строніна, гра на занятті іноземної мови – це ситуативно-варіативна вправа, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу. Тобто, в ході гри у студентів формуються вимовні, лексичні, граматичні навички, учні набувають досвіду мовного спілкування [3, с.77]. Ігри на заняттях іноземної мови можна і потрібно використовувати також для зняття напруги, монотонності, при відпрацюванні мовного матеріалу, при активізації мовної діяльності.

Вивченням даної теми займалися такі вчені як М. Ф. Стронін, Д. Б. Ельконін, Е. Ю. Шоева, Л. С. Виготський. У вітчизняній науці та практиці за останні роки значно посилюється інтерес до використання таких технологій у навчальному процесі вищих закладів освіти. Накопичено позитивний досвід використання навчально-рольових ігор у різноманітних ланках системи підготовки кадрів (О. Ф. Волобуєва, А. М. Воробйов, П. М. Городов, В. А. Губін, О. І. Гуськов, В. П. Давидов, В. П. Іванов, М. С. Кравчук, В. Д. Лопатка, Т. І. Олійник, О. Б. Тарнопольський, О. В. Торічний та ін.).

Особлива увага ігровому методу при вивченні іноземної мови приділяється британськими лінгвістами та методистами такими як В. Авз, Д. Бетерідж, К. Лівінгстоун, А. Малей, К. Олрайт, А. Райт, Джон та Ліз Сорз, Д. Хандфільд.

**Мета статті** полягає у висвітленні значимості використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості у процесі навчання іноземної мови майбутніх фахівців.

Аналіз спеціальних досліджень показав, що ефективне використання ділових ігор у процесі навчання іноземної мови майбутніх фахівців визначається сукупністю педагогічних умов: послідовне проведення різних типів ігор з урахуванням рівня комунікативної підготовки студентів, фази і стратегії навчання; імітаційне й ігрове моделювання предметно-соціального контексту професійної діяльності, налагодження партнерської взаємодії і співробітництва учасників гри на основі суб'єкт-суб'єктних відносин, орієнтація викладача на діалогічну форму спілкування зі студентами, оптимальне співвідношення ігрового і дидактичного планів навчально-ігрової діяльності; забезпечення проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності.

Через суб'єктивну активність виявляються такі важливі якості особистості, як індивідуальність особистості, працездатність, творчість, ініціативність, конкурентоздатність та конкурентоспроможність. Для нас представляють інтерес методи, прийоми, технології навчання, в яких мета та засоби активізації складають головну ідею і є основою ефективності результатів, зокрема: ігрові технології, або технології міжособистісної комунікації, дидактичні ігри, імітаційні неігрові методи: дискусія, дебати, мозковий штурм, критичне мислення тощо; технології формування суб'єктивної активності людини (лідерства, суб'єктивної соціальної активності, самозахист якостей особистості).

Специфіка ігрового навчання складається в тому, що воно містить в собі можливість не тільки по відпрацюванню структурних компонентів педагогічної діяльності, але і функціональних. Функціональні компоненти характеризують процесуальну сторону педагогічної діяльності. На думку В. І. Гінецинського, ігрове навчання допомагає відпрацювати чотири функціональних компонента: презентативний, інтенсивний, коректуючий, діагностичний. При реалізації

ігрового навчання необхідно проводити заняття так, щоб було чітко уявлення про ці уміння і можливості їх відпрацювання при виконанні ігрових ролей. Основою ігрового навчання можуть бути різноманітні види дидактичних та ділових ігор. В останній час в навчальній практиці широко використовуються імітаційно-навчальні ігри, які дозволяють студентам в ході ігрової діяльності отримувати та збагачувати власний досвід. Відмінність навчальної гри від традиційних методів навчання полягає у тому, що у грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності і професійного мислення на матеріалі навчальних, а не реальних, ситуацій, які динамічно змінюються спільними зусиллями учасників гри. Це підтверджує І. А. Бім, яка вважає, що — широке застосування у вузі повинні знайти ділові ігри із використанням іноземної мови, проведення таких форм роботи, які можуть знадобитися майбутньому спеціалістові у подальшій практичній діяльності.

Ділову гру у науковій літературі розуміють як певною мірою імітацію професійної діяльності. Такі ігри можуть бути використані для розвитку творчого мислення й формування практичних умінь у майбутній професійній діяльності, для стимулювання й підвищення інтересу студентів до вивчення іноземної мови.

Ділова гра – це форма і метод навчання, у якій моделюються предметний і соціальний аспекти змісту професійної діяльності. Вона призначена для відпрацювання професійних умінь і навичок. У діловій грі розгортається квазіпрофесійна діяльність учнів на імітаційно-ігровій моделі, що відображає зміст, технології та динаміку професійної діяльності фахівців, її цілісних фрагментів [1]. Специфіка ділової гри полягає в тому, що вона проводиться лише тими лексичними одиницями, які вивчаються. Саме це забезпечує повніше оволодіння мовою як засобом професійного спілкування. Ділові ігри стають засобом інтегрованого навчання всіх видів мовленнєвої діяльності [2].

Загальна мета навчальних ділових ігор – активізація процесу навчання та прискорення формування у тих, хто навчається, комплексу знань, навичок і умінь, необхідних для підвищення ефективності діяльності спеціалістів.

Запровадження ділових ігор у навчальному процесі вирішує такі завдання: розвиває практичне мислення студентів, уміння аналізувати ситуацію. Змістом ділових ігор є імітація умов певних ситуацій, а також діяльність і взаємовідносини зайнятих у цьому студентів. Ділова гра сьогодні – це імітація професійної діяльності. Характерними ознаками ділових ігор є: 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; взаємодія учасників, наділених рольовими функціями; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Ділові ігри виконують функцію виявлення й оцінки знань і вмінь студентів, навчають їх комунікативності. Саме під час гри відображаються різні аспекти майбутньої професійної діяльності студентів. Саме під час гри розвиваються навички аудіювання й звичайно, головна функція ділової гри – розмовна практика спрямована на закріплення визначеної професійної лексики на основі раніше вивчених правил фонетики, граматики. Таким чином, ділова гра створює умови для позитивної мотивації студентів і активізує процес навчання.

Виходячи з власного досвіду хочу зазначити, що впровадження ділових ігор у навчальний процес свідчить про те, що такі ігри максимально наближають процес навчання до реальної практичної діяльності, що дозволяє гравцям чіткіше уявити особливості й вимоги до тієї чи іншої професії. Учасники гри беруть на себе виконання певних ролей і відповідно до цих ролей колективно у процесі навчально-ігрової діяльності розв'язують проблемні ситуації, що передбачені у сценарії ділової гри. Яка відкриває великі можливості для ефективної взаємодії вчителя й учнів, продуктивної форми їхнього спілкування, мотивація якого підтримується елементами змагання та зацікавленості грою. Під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва

і конкуренції між активно діючими особами. В ділових іграх студенти мають можливість виконувати ролі учасників певних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін. Проте ці ситуації розглядаються у динаміці їх вільного розвитку.

Отже, сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності. Вони розгортаються на імітаційній моделі, що відтворює динаміку певного виду діяльності.

**Висновки.** Досвід свідчить про те, що найвагомішою перевагою ділової гри серед інших засобів є максимально наближена до реальних умов, імітація професійної діяльності. Ділові ігри належать до активних методів навчання, які спонукають студентів до активної творчої діяльності, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Успіх ділових ігор залежить від правильного вибору потрібної форми гри з відповідної тематики, що вивчається, правильного відбору завдань, від чіткого добору завдань, розподілу обов'язків між студентами з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей. Завдання викладача полягає в тому, щоб знайти максимум ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення учня до активної пізнавальної активності. Він повинен постійно вдосконалювати процес навчання, що дозволить студентам ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати ділові ігри на заняттях з іноземної мови. Використання ділової гри як засобу організації навчального процесу з іноземної мови дає можливість значно підвищити мотивацію студентів, їх активність та успішність в цілому.

#### **Використана література:**

1. *Абрамова Г. С.* Ділові ігри: теорія і організація / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович. — Єкатеринбург : Ділова книга, 1999. — 239 с.
2. *Вишнякова Л. Г.* Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Вишнякова Л. Г. — М. : МГУ, 1987. — 110 с.

3. Зуєв О. Г. Деякі проблеми теорії і практики навчання іноземних мов у військових навчальних закладах Міністерства оборони України / О. Г. Зуєв // Наука і оборона. — 1999. — № 1. — С. 64–66.
4. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Сов. педагогика, 1985. — № 6. — С. 26–33.
5. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / Пометун О., Пироженко Л. — К.: А.С.К., 2005. — 192 с.
6. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций / Соловова Е.Н. — М. : Просвещение, 2005. — 205 с.

**ЛОБАЧУК И.Н. Деловая игра как эффективное средство обучения студентов нелингвистических вузов иностранному языку**

*В статье определена сущность деловой игры и ее влияние на повышение интереса студентов к изучению иностранного языка. Раскрыто значение, цели и задачи деловой игры в процессе обучения иностранному языку для формирования профессиональной коммуникативной компетенции студентов.*

**Ключевые слова:** деловая игра, иностранный язык, профессиональная коммуникативная компетенция, профессиональная деятельность, ролевая игра.

**LOBACHUK I.M. Business game as an effective means of teaching students of non-linguistic university a foreign language**

*This article explains the purpose of the business game and its impact on the increasing of students' interests to study a foreign language. It shows also the significance, purpose and objectives of the business game in the process of learning a foreign language for creating students' professional communicative competence.*

**Keywords:** game business, foreign language, professional communicative competence, professional activities, role-playing game.