

3. Маковский М.М. Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках: Образ мира и миры образов / М.Маковский. — М.: Гуманит. изд. центр. ВЛАДОС, 1996. — 416 с.

4. Толстая С. М. Беременная женщина // Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5-ти томах / под ред. Н. И. Толстого. — Т. 1: А-Г. — М.: Междунар. отношения, 1995. — 584 с.

УДК 37.091.33-027.22:796:378.016-057.87

Друзь Г. М.,
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов
факультету управління персоналом та маркетингу
ДВНЗ «Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана»

ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ШКОЛИ

***Анотація.** У статті проаналізовані підходи до визначення поняття «ділова гра». Ділова гра розглядається як один із засобів моделювання професійної діяльності в навчальному процесі, суть якого полягає у відтворенні цієї діяльності в спеціально створених умовах, що відображають реальну обстановку.*

***Ключові слова:** ділова гра, моделювання, функції гри.*

***Аннотация.** В статье проанализированы подходы к определению понятия «деловая игра». Деловая игра рассматривается как один из способов моделирования профессиональной деятельности в учебном процессе, суть которого состоит в воспроизведении этой деятельности в специально созданных условиях, которые отображают реальную обстановку.*

***Ключевые слова:** деловая игра, моделирование, функции игры.*

***Abstract.** The article considers approaches to the definition of a business game. Business game as one of the ways of modeling of professional activity in a teaching process is in the focus of the article.*

***Key words:** business game, modeling, game functions.*

У науково-педагогічній і методичній літературі подано багато визначень поняття «ділова гра», але єдиного підходу до цієї дефініції немає. О.О. Вербицький відзначає, що в самому широкому значенні «ділова гра» може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами — за допомогою мов моделювання, імітації та зв'язків,

включаючи природну мову [2]. О.В. Козлова і М.Л. Разу, визначаючи поняття «ділова гра», виділяють таку її якість, як прийнят-тярішень. Вони пишуть, що ділова гра — це імітаційний управ-лінський процес, тобто процес вироблення й прийняттярішення для конкретної ситуації в умовах поетапного, багатоступеневого уточнення необхідних чинників, аналізу інформації, що додатко-во надходить і виробляється в ході гри [5, с. 8]. Дотримуючись цієї само точки зору, І.М. Сироежин зазначає, що ділову гру по-трібно розуміти як живу модель, що відтворює процеси прийнят-тярішень і взаємодії учасників системи управління [7].

Зазначимо, що у наведених визначеннях поняття «ділова гра» не вказана її характерна риса — виявлення особистісного в змаганні її учасників, адже саме цей дух характерний тим, що створює особливу атмосферу, яка активізує навчання, а результати самовираження визначаються саме під час розбору занять [1].

Внесення ігрових ситуацій у навчальний процес зумовило не-обхідність введення в науково-практичну діяльність поняття «нав-чально-ділова» гра. Навчальною грою (у вузькому значенні) по-трібно вважати індивідуальну, парну, групову, фронтальну й колективну навчально-науково-пізнавальну діяльність студентів, що включає змагання й самодіяльність у засвоєнні передбачених програмами знань, умінь і навичок, досвіду гуманних міжособис-тісних відносин у процесі самогри, тренінгу. Ділова гра в навча-льному процесі передбачає високоорганізовану пізнавальну, нау-ково-дослідну, професійно-виробничу, суспільну діяльність. Серед ігор умовно виділяють пізнавальні, в основі яких лежить моделювання високоорганізованої науково-пізнавальної діяльно-сті, професійні, педагогічні, управлінські ігри.

Відмінною рисою ділової гри є моделювання учасниками змі-сту гри й процесу тієї або тієї майбутньої професійної діяльності та системи їх відносин всередині заданої моделі реального ви-робничого колективу. Моделлю будемо називати образ (у тому чи-слі умовний або уявний — зображення, опис, схема, креслення, графік, план, карта і т.п.) або прообраз (зразок) якого-небудь об'єкта або системи об'єктів («оригіналу» певної моделі), що ви-користовується за певних умов в якості їх «замісника» або «пред-ставника» [4].

Отже, ділова гра є одним із засобів моделювання професійної діяльності в навчальному процесі, суть якого полягає у відтво-ренні цієї діяльності в спеціально створених умовах, що відобра-жають реальну обстановку.

О.О. Вербицький називає таку діяльність квазіпрофесійною, вона є перехідною від навчальної до професійної. У діловій грі моделюється предметний (імітація конкретних умов і динаміки виробництва й моделювання професійної діяльності фахівців) і соціальний зміст (формування фахівця) майбутньої діяльності. Кожен учасник засвоює абстрактні, знайомі за формою знання в реальних процесах підготовки й прийняття рішень, регуляції ігрових і навчальних дій. Приймаючи норми стосунків у колективі майбутніх виробничників, підкоряючись їм, узгоджуючи особисті інтереси з інтересами інших учасників, кожний студент знаходиться в активній соціальній позиції і формується як професіонал і член суспільства [3, с. 38]. Для студента, учасника гри, і предметний бік його майбутньої професійної діяльності, і її соціальний бік мають велике значення. Водночас нерідко трапляється, що майбутній фахівець, пройшовши теоретичну підготовку і виробничу практику, яка в основному має пасивний характер, має велими туманне уявлення про цілісну професійну діяльність. У результаті за період навчання у ВНЗ майбутній фахівець так і не встигає поєднати теоретичні знання з практичною діяльністю. У цьому значенні можна сказати, що навчальна ділова гра як імітація того середовища, у якій доведеться працювати студентам, майбутнім фахівцям, може стати важливим засобом скорочення адаптації випускників ВНЗ до нових умов роботи та прискорити їх професійне становлення. Адже гра — це своєрідний комплексний іспит, що вимагає від її учасників систематизованих і глибоких знань для застосування їх у подальшій самостійній практичній діяльності. Вона дозволяє студентам «прожити» деякий час у системі, що вивчається.

Отже, ділова гра являє собою функціонування системи (прототипу), що вивчається на основі ігрової діяльності гравців, які виконують ролі (характер яких визначається темою та цілями гри), у процесі якої засвоюються знання, уміння, навички, досвід професійної діяльності, формуються професійні мотиви та професійно значущі якості особистості. Вона моделює природні ситуації, з якими стикатиметься молодий фахівець на практиці, і цим готує його до реальної цілісної професійної діяльності.

Аналіз змісту, цілей і можливостей навчальної ділової гри у ВНЗ дозволяє умовно виділити її найбільш значущі функції, які діють в органічній єдності: специфічні функції (професійна і соціальна) і загальні (дидактична, виховна та ін.). Відносність функцій полягає в їх тісному взаємозв'язку. Деякі аспекти їх взаємно перехрещуються, а їх зміст і спрямованість витікає із завдань на-

вчально-виховного процесу у ВНЗ. Від повного розкриття змісту цих функцій значною мірою залежить ефективність проведення ігрового заняття. Правильно організовані навчальні ділові ігри дають можливість на професійно-виробничій основі набути ще до початку трудової діяльності, у стінах ВНЗ, певний професійний досвід, засвоїти уміння й навички, необхідні в майбутній самостійній практичній діяльності. Важливо і те, що в грі формуються вміння й навички аналізувати обстановки, ситуації, визначати мету, зміст і засоби діяльності, передбачати очікувані результати, планувати майбутню діяльність, самостійно виробляти раціональні рішення, їх приймати й реалізовувати, оцінювати ефективність виконаних дій і їх коректувати. У колективній ігровій діяльності відбувається соціальний розвиток особистості. У студентів-учасників гри розвиваються практичні навички роботи в умовах трудового колективу, набувається досвід управління, керівництва та організації колективу, освоюються навички комплексного творчого розв'язання проблем.

Дидактична функція спрямована на розширення, поглиблення й закріплення знань, отриманих на лекціях і в процесі практичних занять, формування вмінь самостійно застосовувати їх у різних ситуаціях, поєднання масового характеру та індивідуалізації підготовки фахівця. На основі знань, умінь і навичок формуються переконання, що складають світогляд, розвивається творчий підхід до виконання майбутніх професійних функцій.

Досить великим є і виховне значення гри. У процесі гри, спільного аналізу, пошуку й прийняття рішень студент засвоює етичні та соціально-психологічні норми поведінки. Навчальна ділова гра великою мірою сприяє формуванню у студентів активності, самостійності, організованості, почуття обов'язку, розвитку таких важливих якостей особистості: колективізм, взаємоповага, взаємовиручка, взаємодопомога, а також надає можливість висунути на передній план методи самоосвіти, підвищити інтерес до навчального процесу.

Важливим для підвищення ефективності навчання є питання про класифікацію ділових ігор. Воно має не тільки теоретичне, але й практичне значення. Неможливо чітко організувати навчальний процес у вищій школі, не виділивши для вирішення поставлених завдань типів гри за тими або іншими ознаками. У сучасній літературі розроблена низка класифікацій. Так, за цілями учасників гри і залежно від виду людської практики, що відтворюється в грі, виділяють: дослідницьку, виробничу, атестаційну, навчальну гру. Дослідницька гра використовується для прове-

дення експериментів. Виробнича гра проводиться на підприємствах і в організаціях для вироблення оптимальних управлінських рішень з метою розв'язання майбутніх виробничих завдань. Атестаційна гра застосовується з метою атестації кадрів та виявлення їх ділових якостей. Навчальна гра використовується в навчальному процесі вищої школи. За допомогою останніх у навчанні задається предметний та соціальний контексти майбутньої професійної діяльності.

Навчально-виховний процес у ВНЗ характеризується певною метою й завданнями навчання і виховання, змістом, методами й формами організації пізнавальної та трудової діяльності студентів. Тому в основу класифікації ігор потрібно покласти насамперед ці характеристики.

У навчанні іноземної мови та фахової іноземної мови доцільно виділити чотири основні групи ігор відповідно до характеру пізнавальної і трудової діяльності студентів: 1) ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь, навичок, передбачених програмою навчального предмета; 2) ігри, спрямовані на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури, навчальної праці, досвіду творчої діяльності; 3) ігри, спрямовані на формування досвіду науково-дослідної діяльності за профілем спеціальності; 4) професійні ігри.

У цих іграх у студентів формуються вміння іншомовного професійного спілкування, самостійність, організованість, діловитість, дисциплінованість, творча активність, колективіські якості особистості (співпраця, взаємодопомога, взаємна вимогливість, чесність та ін.).

Література

1. Барышникова Н.Г. Психологическая характеристика эффективности игровых форм и методов обучения при обучении взрослых иностранному языку / Н.Г. Барышникова // Труды МГПИИЯ им. М. Тореза, 1990. — Вып. 368. — С. 103—112.
2. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения / А.Вербицкий // Современная высшая школа. — 1982. — №3. — С. 129—142.
3. Вербицкий А.А. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе / А.Вербицкий // Вопросы психологии. — 1987. — №5. — С. 31—39.
4. Гастев Ю.А. Модель // БСЭ. — 3-е изд. — М., 1974. — Т.16. — С. 399—400.
5. Козлова О.В. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров / Козлова О.В., Разу М.Л. — М.: Знание, 1978. — 64 с.

6. Овчинникова О.М. Деловая игра в обучении иноязычному профессионально ориентированному общению / О.Овчинникова // Современные проблемы науки и образования. — 2011. — № 5.

7. Сыроежин И.М. Очерки теории производственных организаций / И.Сыроежин. — М.: Экономика, 1970. — 247 с.

8. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. — М.: ФОРУМ, 2009. — 176 с.

УДК 81'243:378.147

Жулківська А.М.,
старший викладач кафедри іноземних мов
факультету управління персоналу та маркетингу
ДВНЗ «Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана»,
Вавилова Г.В.,
старший викладач кафедри іноземних мов
факультету управління персоналу та маркетингу
ДВНЗ «Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана»

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ДІЛОВОЇ ГРИ ПРИ ВИВЧЕННІ ФАХОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

***Анотація.** У статті проаналізовано необхідність використання методу ділової гри під час вивчення фахової іноземної мови у ВНЗ України. У статті подане визначення ділової гри, проаналізовано її види та класифікації, а також наведені приклади ділових ігор, які можна використовувати на заняттях з фахової іноземної мови.*

***Ключові слова:** ділові ігри, класифікація ділових ігор, види ділових ігор, фахова іноземна мова.*

***Аннотация.** Статья посвящена анализу необходимости использования метода деловой игры во время изучения иностранного языка профессиональной направленности в вузе Украины. В статье дается определение деловой игры, анализируются ее виды и классификации, а также приведены примеры деловых игр, которые можно использовать на занятиях по иностранному языку профессиональной направленности.*

***Ключевые слова:** деловые игры, классификация деловых игр, виды деловых игр, иностранный язык профессиональной направленности.*

***Annotation.** The article deals with business games, which are considered to be an element of professional foreign language training method in a higher educational establishment. The definition of a business game, analysis of its types and*