

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА
ЛІНГВОДИДАКТИКИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему НАВЧАННЯ УСНОГО АНГЛОМОВНОГО
СПІЛКУВАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ ДІЛОВОЇ ГРИ
МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З МЕНЕДЖМЕНТУ**

Виконав: студент 2 курсу,
групи 8.0358-2а
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша - англійська
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)
Журба Ярослав Олегович

Керівник д.пед.н., проф. Пахомова Т. О.

Рецензент к.пед.н., доц. Надточій Н. О.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра Англійської філології та лінгводидактики

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська

Освітньо-професійна програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Надточій Н. О.

«___» _____ 2024 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ЖУРБИ ЯРОСЛАВУ ОЛЕГОВИЧУ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Навчання усного англійського спілкування з використанням ділової гри майбутніх фахівців з менеджменту»

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Пахомова Тетяна Олександрівна
д.пед.н., професор

затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року № 521-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) 10 березня 2023 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту)
Теоретичне обґрунтування, розробка вправ для навчання майбутніх фахівців з менеджменту для навчання усного англійського спілкування

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

1) Проаналізувати метод ділової гри для навчання майбутніх фахівців з менеджменту у педагогічній теорії та практиці. 2) Визначити особливості ділової гри, розробити вправи для навчання майбутніх фахівців з менеджменту для формування усного англійського мовлення

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	18.09.2023	18.09.2023
Розділ 1	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	20.10.2023	20.10.2023
Розділ 2	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	21.11.2023	21.11.2023
Висновки	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	12.01.2024	12.01.2024

6. Дата видачі завдання 25.05.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	серпень 2023	виконано
2	Добір фактичного матеріалу	вересень 2023	виконано
3	Написання вступу	жовтень 2023	виконано
4	Написання теоретичного розділу 1	листопад 2023	виконано
5	Написання практичного розділу 2	грудень 2023	виконано
6	Формулювання висновків	січень 2024	виконано
7	Проходження нормоконтролю	березень 2024	виконано
8	Одержання відгуку та рецензії	березень 2024	виконано
9	Захист	Березень 2024	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____

Я. О. Журба

Керівник роботи _____

Т. О. Пахомова

Нормконтроль пройдено
Нормконтролер _____

Е. О. Веремчук

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 57 стор., 56 джерел

Об'єкт дослідження: професійна підготовка майбутніх фахівців з менеджменту.

Мета роботи: теоретичне обґрунтування та розробка ділової гри для розвитку англомовного спілкування майбутніх фахівців з менеджменту.

Теоретико-методологічні засади: Дослідження базується на теоретико-методологічних підходах відомих науковців, таких як Бесараб О.М., Вербицький А.А., Волкова Н., Каменська І.Б., Коломієць Н., Ben-Naim Y., Barford D., Cooper J. Які досліджували вплив ділової гри під час навчання та рівень її ефективності

Отримані результати: Результати проведеного дослідження підкреслюють важливість професійної орієнтованості при вивченні англійською мови . Це означає, що вивчення мови має бути взаємодією з фаховими предметами, сприяючи здобуттю студентами інтегрованої компетентності, і не повинно розглядатися окремо від основної спеціальності.

Такий підхід до вивчення іноземної мови підкреслює важливість та ефективність ділових ігор при навчанні англомовному спілкуванню за рахунок моделювання ситуації, яка відповідає реальності. Цей метод сприяє розвитку вмінь висловлювати свою думку, комунікувати, аналізувати події та допомагає при інтеграції в робочу сферу. Ділова гра допомагає у формуванні комунікативних навичок та тісно пов'язана з професійною орієнтацією залучених в гру студентів.

Ключові слова: ділова гра, гра усне мовлення, професійна орієнтована компетентність, менеджмент, комунікативна компетентність

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІЙ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ УСНОГО МОВЛЕННЯ В АНГЛІЙСЬКИЙ МОВІ ЗАСОБАМИ «ДІЛОВОЇ ГРИ»	6
1.1 Особливості вивчення англійської мови для майбутніх фахівців з менеджменту.....	6
1.2 Особливості навчання усного спілкування в англійській мові.....	19
1.3 Гра як метод навчання усному спілкуванню іноземною мовою.....	23
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ «ДІЛОВОЇ ГРИ» ПРИ НАКВЧАННІ АНГЛОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ МАЙЮУТНІХ ФАХІВЦІВ З МЕНЕДМЖЕНТУ	31
2.1 Принципи організації ділової гри.....	31
2.2 Правила організації ділової гри.....	34
2.3 Розробка ділової гри для майбутніх фахівців з менеджменту.....	43
ВИСНОВКИ	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	53

ВСТУП

В умовах стрімкої глобалізації та інтеграції України у світовий простір знання англійської мови стає невід'ємною частиною успішної кар'єри для фахівців будь-якої сфери, включаючи менеджмент. Ефективна комунікація англійською мовою з партнерами, клієнтами та колегами з інших країн є ключовим фактором конкурентоспроможності на сучасному ринку праці.

Традиційні методи навчання англійської мови, як правило, не дають студентам необхідних навичок для вільного та впевненого спілкування в ділових ситуаціях. Це зумовлює потребу в пошуку нових, більш ефективних методів та інструментів навчання, які б дозволяли майбутнім фахівцям з менеджменту оволодіти англійською мовою на рівні, що відповідає вимогам сучасного ділового світу.

Дослідження ділової гри для навчання англомовного спілкування є актуальним з ряду причин. По-перше, ділова гра є ефективним способом освоєння нових знань і навичок, що пов'язані з конкретною діяльністю. По-друге, вона сприяє емоційному розвитку особистості, стимулює самовираження, самостійність і активність серед однолітків. По-третє, це сприяє самоствердженню та самореалізації молодій людині.

У своїх дослідженнях Бессараб О. М., Вербицький А. А., Волкова Н. Ben-Naim Y., Barford D., Cooper J, та інші вивчали розробку і застосування ділових ігор для учнів. Роботи Каменська І.Б., Коломієць Н. розглядають ділову гру як метод навчання, що моделює предметні і соціальні аспекти професійної діяльності, сприяючи зацікавленості у навчанні.

Виготський Л. С., та інші вважають, що ділова гра є не лише засобом формування професійних вмінь і навичок, але і сприяє розвитку професійного творчого мислення учнів. Ідея про те, що ділова гра сприяє розвитку аналітичних здібностей та вирішенню нових завдань, розглядається у роботі Хруцького Є. А.

Об'єктом дослідження є процес навчання усному англомовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту.

Предметом дослідження є методика навчання усному англомовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту з використанням ділової гри.

Метою даного дослідження є розробка методики навчання усному англомовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту з використанням ділової гри.

Для досягнення мети дослідження поставлені наступні **завдання**:

1. Проаналізувати особливості вивчення іноземної мови для студентів менеджменту
2. Дослідити особливості навчання усного спілкування в англійській мові
3. Дослідити гру як метод навчання усному спілкуванню іноземною мовою
4. Встановити принципи організації ділової гри
5. Встановити правила організації ділової гри
6. Розробити приклад ділової гри для студентів менеджменту

Для досягнення поставленої мети та завдань дослідження буде використовуватися комплекс **методів**, таких як:

Аналіз науково-методичної літератури;

Педагогічне спостереження;

Тестування;

Експеримент.

Наукова новизна дослідження полягає в розробці методики навчання усному англомовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту з використанням ділової гри, яка враховує особливості та специфіку ділового мовлення в сфері менеджменту.

Практична значущість. Практична значущість дослідження полягає в тому, що розроблена методика може бути використана для вдосконалення процесу навчання англійської мови для ділового спілкування майбутніх

фахівців з менеджменту.

Робота пройшла **апробацію** на 1 міжнародній науковій конференції. Результати дослідження оприлюднено у одній публікації.

1. Журба Я. О. Особливості навчання усному англomовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту. *Тези доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції “Current Challenges of science and education”*.

Структура роботи. Робота буде складатися зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

Вступ містить обґрунтування теми дослідження, постановку мети та завдань, визначення об'єкта та предмета дослідження, характеристику методів дослідження, розкриття наукової новизни та практичної значущості дослідження.

Перший розділ присвячений аналізу науково-методичної літератури з питань навчання англійської мови для студентів менеджменту та особливостей навчання комунікативної компетенції за допомогою гри.

Другий розділ описує розроблену методику навчання усному англomовному спілкуванню майбутніх фахівців з менеджменту з використанням ділової гри.

Висновки містять узагальнення результатів дослідження та рекомендації щодо впровадження розробленої методики в практику навчання.

Дипломна робота складається з 57 сторінок та містить 57 джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ УСНОГО МОВЛЕННЯ В АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ ЗАСОБАМИ «ДІЛОВОЇ ГРИ»

1.1 Особливості вивчення англійської мови для майбутніх фахівців з менеджменту

В умовах сучасного етапу розвитку людства, момент простого оволодіння мовою перемістився на практичне оволодіння нею: оволодіння й розвиток англомовної комунікативної компетенції передбачає зростання рівня володіння мовною та мовленнєвою компетенцією, в тому числі навичок усного мовлення. Через те питання формування й розвитку навичок говоріння є актуальним як ніколи.

Головним результатом процесу навчання говоріння є оволодіння здатності формулювати усне мовленнєве спілкування у різного роду мовних ситуаціях. Основною ж метою навчання говоріння для майбутніх фахівців з менеджменту є: доброзичливе та толерантне ставлення по відношенню до цінностей інших культур, оптимізм та виражена особистісність позиції у напрямку сприйняття світу, розвиток національної самосвідомості базуючись на знайомстві із життям мешканців інших країн; формування та покращення англомовної комунікативної компетенції; збільшення та систематизування знань щодо англійської мови й розширення лінгвістичного кругозору й лексичного запасу, у тому числі оволодіння мовною культурою у подальшому; утворення підґрунтя для формування інтересу по відношенню до покращення одержаного рівня володіння англійською мовою до її застосування як способу отримання відомостей, що у сукупності надасть можливість розширити знання в інших галузях [Коваленко 2003, с. 4].

Нажаль, досить часто трапляється таке, що під час вивчення англійської мови, майбутні користувачі мови можуть знати усі необхідні лексичні

одиниці та різні граматичні конструкції, але при цьому вони не можуть застосувати на практиці свої знання. В такому разі відбувається пригнічення прогресу вивчення англійської мови, а сам навчальний процес перетворюється на постійне механічне тренування. Саме тому технологія формування англомовної комунікативної компетенції постійно зазнає модернізаційних змін у напрямку трансформаційних форм й методів роботи, спрямованих на підтримання інтересу та підвищення мотивації до навчання, застосування англомовних знань, умінь та навичок на практиці [Короненко 2009, с. 3].

На сьогодні шаленою швидкістю розвиваються онлайн технології й сучасний світ вже майже неможливо уявити без їх повсякденного використання. Спектр застосування новітніх технологій є досить широким: це й їх залучення з метою задоволення власних побутових потреб, й залучення сучасних технологій в області навчання, а також їх застосування під час роботи. Однак при цьому залишається ще один важливий аспект освіти загалом та навчального процесу зокрема, яким не можна нехтувати і потрібно забезпечити сповна - мотивація [Ніколаєва 2009, с. 3,5].

Н. Павлова підкреслює, що специфічними ознаками говоріння як різновиду мовленнєвої діяльності є вмотивованість (внутрішня потреба в спілкуванні), активність (на двох рівнях: внутрішньому і зовнішньому), цілеспрямованість (наявність практичної мети спілкування), ситуативність (залежність змісту мовлення від умов та ситуації спілкування), зв'язок з дійсністю (підпорядкованість говоріння реаліям життя на певному етапі), зв'язок з особистістю (врахування індивідуальних якостей слухача, його потреб, інтересів, тощо), евристичність (спонтанність, непередбачуваність спілкування) та темп [Павлова 2003, с. 144]. Для забезпечення евристичності та темпу говоріння, вчителем має надаватись достатня кількість лексичних одиниць, граматичних конструкцій й мають бути сформовані навички швидкого добору мовних засобів студентами. Саме тут у нагоді стає сучасна модель уроків з використанням різноманітних сучасних методів та

технологій, які є у вільному доступу, які дають можливість для особистісного та компетентного розвитку.

Серед методів розвитку мовлення, які активно застосовуються під час вивчення англійської мови майбутніми фахівцями менеджменту, виділяють евристичний, проблемний, частково-проблемний, пояснювально-ілюстративний методи [Савченко 2011, с. 5]. Також слід відзначити, що найпоширенішими методами, які застосовуються під час вивчення англійської граматики є такі:

- повідомлення або ще називають розповідь вчителя;
- бесіда;
- спостереження за мовним матеріалом;
- граматичний розбір;
- робота над підручником.

Розглянемо кожний із наведених вище методів більш детально. Так, евристичний метод охарактеризовується як процес організування на уроках граматики пошукової студентської діяльності. Перед майбутніми фахівцями менеджменту висувається пізнавальна задача під час якої вони, під щільним керівництвом педагога пізнають для себе більше нових знань.

Центральним прийомом, який лежить в основі даного методу є евристична бесіда. Евристичну бесіду використовують опираючись на спостереження за мовним матеріалом, у тому разі, коли студенти вже мають деякі знання і вони більш менш можуть самостійно прийти до узагальнення та зробити певний висновок [Скляренко 2012, с. 14].

Проблемний метод, для вивчення граматики, застосовується для активізації пошукової діяльності. Під час застосування даного методу студенти вчаться мислити в логічному, науковому або творчому напрямку і навчальний матеріал стає більш змістовним та цікавим. Центральними прийомами, які покладені в основу проблемного методу є спостереження за мовним матеріалом та евристична бесіда, яка допомагає вийти із проблемної ситуації.

Частково-проблемний метод слід пояснювати як такий, під час якого майбутні фахівці менеджменту оволодівають тільки окремими елементами пошукової діяльності. Прикладом застосування такого методу є ситуація, під час якої педагог пояснює матеріал, а майбутні фахівці менеджменту самостійно в ході евристичної бесіди роблять висновки. В основі даного методу лежать такі прийоми, як евристична бесіда, робота з підручником, граматичних розбір [Тригуб 2014, с. 76].

Пояснювально-ілюстративний метод це метод, під час якого засвоюється учбовий матеріал внаслідок запам'ятовування (наприклад назви відмінків, поділ іменника на відміни). Педагог за допомогою різних прийомів, зокрема демонстраційних схем, таблиць, повідомлення) організовує сприйняття опонентами потрібної інформації, яку вони фіксують у пам'яті.

Розглянемо різновиди вправ для вдосконалення граматичних навичок [Хуторський 2005]:

Вправи, спрямовані на передачу або приймання інформації:

Рецептивні вправи, які включають впізнання, розрізнення, ідентифікацію та вибір відповідно до контексту.

Репродуктивні вправи, під час яких студенти менеджменту повторюють слова, речення або текст повністю або зі змінами.

Рецептивно-репродуктивні вправи, що передбачають імітацію, підстановку, трансформацію та завершення матеріалу.

Продуктивні вправи, під час яких студенти самостійно створюють висловлювання на усному або письмовому рівні.

Рецептивно-продуктивні вправи, під час яких студенти спочатку сприймають, а потім відтворюють інформацію повністю або частково.

Вправи, спрямовані на комунікативність [Циркаль 2013, с. 363]:

1. Комунікативні вправи, які є спеціально організованою формою спілкування, коли відбувається реалізація акту мовлення на іноземній мові.

2. Умовно-комунікативні вправи, що використовуються для ситуативної мовленнєвої діяльності студентів менеджменту.
3. Деякі некомунікативні вправи, де студенти виконують дії з мовним матеріалом поза мовленнєвою ситуацією, акцентуючи увагу на формі.

Додатково до основних видів вправ для вдосконалення граматичної компетенції, слід використовувати також:

- за характером виконання: усні та письмові;
- за участю рідної мови: одномовні та двомовні;
- за функцією в навчальному процесі: тренувальні або контрольні;
- за місцем виконання: в класі, вдома або в лабораторії.

Основними компонентами граматичної компетенції є такі граматичні навички [Пошетун 2005]:

Репродуктивні навички у говорі та письмі.

Рецептивні навички у аудіюванні та читанні, які характеризуються автоматизованістю, гнучкістю, стійкістю та поетапною сформованістю.

Граматичні знання.

Граматична усвідомленість.

Мовцю з сформованою мовною компетенцією притаманні такі загальномовні вміння й навички, які безпосередньо стосуються граматичної компетенції:

Вибирати синтаксичні структури відповідно до комунікативних намірів.

Прогнозувати синтаксичні схеми висловлювань.

Долати внутрішньомовну інтерференцію.

Пов'язувати речення в межах надфразових єдностей.

Узагальнювати граматичні поняття.

Володіти засобами вираження зв'язків і відношень між фразами й лексемами висловлювання.

Автоматично «зчитувати» граматичні риси [Тригуб, 2014, с. 75].

Отже, для ефективного формування всіх складових граматичної компетентності під час вивчення англійської мови важливо орієнтуватися на закономірності, принципи та правила засвоєння теоретичних знань, аспекти організації знань у мисленні й пам'яті людини, застосувати методи та прийоми розвитку пізнавальних здібностей студентів. Загалом, ми можемо зазначити, що формування мовленнєвих умінь неможливе без оволодіння мовним граматичним матеріалом.

Сучасні технології є засобом ефективного сприяння формування навичок та вмінь, в тому числі виробленню цінностей, організації атмосфери співробітництва під час навчання. Здобувач знань та викладач є рівноправними учасниками навчального процесу, тобто вони вміють та реалізують власну діяльність у тандемі.

Педагогічна технологія є одним із напрямків науки «педагогіки» (прикладна педагогіка), який існує для забезпечення отримання певних завдань, а також підвищення ефективності навчально-виховного рівня й гарантування його високого рівня. Організування різного роду видів педагогічної діяльності передбачає застосування варіативних технологій на рівні творчості та майстерності.

Метод проєктів. Метод проєктів створює умови, за яких може здійснюватись самостійне отримання пошукових та дослідницьких знань, що сприяє творчому розвитку особистості. Цей метод передбачає момент проживання конкретного часового відрізка у процесі навчання, а також формування уявлення про навколишній світ, в тому числі конструювання моменту матеріальних чи інших об'єктів [під ред. Біболетова, Денисенко, Трубанєва].

Матеріалізованим витвором проєктування є проєкт із навчання, який має вигляд самостійно прийнятого розгорнутого рішення проблеми у вигляді розробок, презентацій, макетів, схем, в тому числі певної діяльності з благоустрою місцевого довкілля, вивчення та опису об'єктів та процесів природи.

На уроках англійської мови використовуються проєкти, що розкривають різні аспекти її змісту.

Метод проєктів вирішує велику кількість педагогічних завдань, а саме [під ред. Біболетова, Денисенко, Трубанєва]]:

- з питань реалізування як дослідницьких, так практичних завдань, надає їм можливість почувати себе особистостями;
- щодо розвитку творчої думки та навичок роботи із інформаційними джерелами;
- з приводу вирішення проблем орієнтованих на прояв під час навчання;
- метод проєктів є тим середовищем, в якому набуваються сили, впевненість, а ситуація успіху може стати відправною точкою для подальшого зростання у власних очах.

Особливість проєктного навчання у тому, що під час навчання організовується середовище, у якому відбувається самостійне отримання потрібних знань з різних джерел. Використання методу проєктів дає можливість усім учасникам навчально-виховного процесу набути практичний досвід, що базується як на знаннях, а також перевірці теоретичних знань у повсякденній діяльності.

Метод проєктів завжди заснований на самостійній діяльності – індивідуальній, парній, яку студенти виконують протягом певного періоду часу.

Проєкти вирізняються тематикою, змістом та тривалістю виконання: довготривалі (протягом 6-8 занять), середньо тривалі (3-4 заняття) і короткотривалі (1-2 заняття).

Ігрові технології. Для виявлення сутності ігрових педагогічних технологій важливо розмежування гри й ігрові технології.

Поняття «гра» та «ігрова технологія» є дуже близькими, проте разом із тим вони суттєво відрізняються. Для з'ясування феномену «ігрова технологія», бажано звернути увагу на її складові: гру та технологію.

Гра є джерелом одержання позитивних емоцій; виконує функцію розваги. До речі, слід відзначити основні функції педагогічної гри, до яких належать [Павлова 2003, с. 17]:

- розважальна функція - коли гра створює сприятливу атмосферу в ході навчання, при цьому досліджуваний матеріал сприймається з великим захопленням;

- навчальна функція - коли гра допомагає в розвитку загальних навчальних умінь і навичок;

- комунікативна функція - коли в грі діти і дорослі об'єднуються один з одним, що дозволяє налагодити емоційний контакт і сформувати навички спілкування;

- компенсаторна функція - коли в процесі гри створюються умови, що задовольняють особистісні установки, які важко виконати в реальності;

- релаксаційна функція - коли гра знімає емоційне і фізичне напруження, викликане навантаженнями навчальної або трудової діяльності;

- функція самовираження - дозволяє в ігровому процесі реалізувати творчі здібності, найкращим чином розкрити власний потенціал.

Ігрові технології мають свою класифікацію, яку розглянемо у табл. 1.1.

Таблиця 1.1.

Класифікація педагогічних ігор

Відповідно до виду діяльності	Згідно характеру студентівського процесу	Відповідно до характеру ігрової методики	Відповідно до ігрового середовища
Фізичні	Виховні, тренувальні	Предметні	З предметами
Інтелектуальні	пізвальні	Рольові	Без предметів
Трудові	Репродуктивні, продуктивні	Імітаційні	Кімнатні
Соціальні	Творчі	Рухові	Комп'ютерні
Психологічні	Виховні-комунікативні		З залученням ТЗН

Типологія педагогічних ігор є досить обширною і за своїм характером і за ігровою методикою. Особливостями таких ігор є поставлена навчальна мета й відповідні засоби її досягнення.

Ігрові форми навчання, як ніяка інша технологія, сприяють використанню різних способів мотивації. [Лиза 2020] Бувають:

- *спілкувальний мотив;*
- *моральний мотив;*
- *пізнавальний мотив.*

Так, за умов адекватного використання гри вчителями, можна збагнути, що вона здатна стати хорошим інструментарієм в педагогічній практиці.

Далі хотілося розглянути методичні аспекти видів ігор, які використовуються в навчальному процесі. До їх числа відносяться ділові і рольові ігри.

Діловою грою є студентська форма спільного пізнання у освітньому процесі, які надають можливість змоделювати існуючу діяльність. Процесом такої гри служить розподіл осіб на групи, які виконують дане завдання, надане їх групі.

Розглянемо структуру ділової гри [Панова 2014, с. 18]:

1. Знайомство із існуючою ситуацією.
2. Побудування ситуативної моделі.
3. Створення сценарію.
4. Підбір інформації та навчальних засобів, які дозволяють утворити ігрову обстановку.
5. Обрання мети гри.
6. Складання потрібних інструкцій для студентської аудиторії, підготування додаткового дидактичного матеріалу.
7. Розроблення методів оцінювання результатів гри та її учасників окремо.

Наведена структура ділової гри надає можливість педагогу правильно й грамотно скласти гру, скеровану на виявлення обсягу одержаних знань студентами чи ж закріплення пройденого матеріалу.

Ділові ігри надають можливість більш глибоко вивчити навчальний матеріал із різних боків. В табл. 1.2. розглянемо різні технології ігор.

Таблиця 1.2

Технологія ігор

Перший етап підготовки		Другий етап підготовки		Третій етап підготовки
Розробка гри	Введення в гру	Групова робота	Групова дискусія	Висновок з гри, аналіз, рефлексія, оцінка роботи, висновок і узагальнення, рекомендації
Створення сценарію, план гри, матеріал. забезпеч. гри	Постановка проблеми і цілей гри, умови і правила гри, розбір ролей студентами	Робота з джерелом, тренінги, мозковий штурм	Виступи гуртів, захист результатів, робота експертів	

За допомогою даної модифікації (табл. 1.2) студенти можуть також застосувати на собі різні ролі [Пісоцька 2014, с. 361]:

1. Стосовно роботи в групі: генератор ідей, імітатор, ерудит, аналізатор, розробник.
2. По організації: організатор, координатор, інтегратор, тренер, маніпулятор або контролер.
3. По відношенню до новизни: ініціатор, консерватор, обережний критик.
4. За методологічним позиціям: методолог, критик, методист, проблематизатор.
5. За соціально-психологічним позиціях: лідер, бажаний, приймається, незалежний, відкидає.

Дані ролі, які утворюються в процесі гри, допомагають виявити характер особистостей, допомогти їм з виниклою проблемою і направити на правильний шлях в пошуку знань або встановленні міжособистісних відносин.

Портфоліо студента. Одним із типів інтерактивних завдань є впровадження мовного портфоліо. Дана технологія є уособленням матеріалів, які відбираються в залежності від певного часового періоду, яка оцінюється чи з точки зору студентського прогресу, чи з точки зору відповідності

навчальній програмі.

Мовне портфоліо є особистою власністю особистості. Даний процес навчання супроводжуючи вивченням мови на різних етапах; навчання може грати роль документу про проміжні підсумки навчання [Коробейніков 2012, с. 123].

Технологія «Портфоліо студента» складається із декількох розділів, зокрема:

1. Мовного паспорту (Language Passport).
2. Мовної біографії (Language Biography).
3. Досьє.

В залежності від змістовного наповнення, портфоліо студента буває різних видів. Так, виділяють: портфоліо документів, портфоліо процесу, портфоліо досягнень, робоче портфоліо, оцінне портфоліо, тематичне портфоліо. Також буває такий варіант портфоліо студента, як змішане портфоліо – в такому портфоліо містяться як документи та оцінені роботи, так і різні грамоти.

Процес заповнення портфоліо може здійснюватись у вигляді добірки документів і робіт, оформлена належним чином, а також у електронному вигляді.

Сама технологія «портфоліо студента» сприяє організації навчальної діяльності, підвищує мотивацію у вивченні англійської мови, у зв'язку із тим, що допомагає бачити й проводити аналіз успіхів у навчанні.

Технологія проблемного навчання. Технологія проблемного навчання полягає у організації дослідницької діяльності, зміст якої полягає у постановці питання-проблеми, формулювання гіпотез та перевірки їх»..

Загалом проблемним навчанням є спосіб організації навчального процесу, зміст якого полягає в організації його із залученням проблемних ситуацій та їх вирішення студентською аудиторією.

На сьогоднішній день технологія проблемного навчання розглядається як технологія розвивальної освіти, яка скерована на процес активного

здобуття знань, а також формування розумових здібностей й прийомів дослідницької діяльності, розвинення творчої сторони.

Основною перевагою проблемного навчання є те, що дана технологія розкриває розумові здібності. Також формує цікавість до навчального процесу й сприяє виробленню мотивів та мотивації до навчально-пізнавальної діяльності; пробуджує творчі сторони; має різнобічний характер і т.д. Застосовують рівні проблемного навчання [Короненко 2006].

- охарактеризування проблеми і її вирішення;
- сформування проблеми і її розв'язання у команді;
- розв'язання проблемних завдань студентами, що породжує процес навчання.

Таким чином проблемне навчання вважається однією з цікавих та важливих технологій, яка може бути залучена до процесу навчання; вона має використовуватись у більш широкому колі. Саме технологія проблемного навчання може забезпечити високу ефективність інтелектуального розвитку особистості. Висока ефективність студентського розвинення і є найбільш позитивною особливістю технології проблемного навчання.

Інтерактивні технології. Інтерактивне навчання є спеціальною формою організації пізнавальної діяльності. Використання інтерактивного підходу до навчання іноземної мови сприяє оптимізації процесу оволодіння навичками базового англомовного спілкування [Волкова 2018, с. 74].

Інтерактивне навчання дає можливість вирішувати комунікативно-пізнавальні завдання за умов залучення навички спілкування англійською мовою.

Інтерактивний метод в ході залучення його в навчальний процес в один момент вирішує комунікативно-розвивальне, пізнавальне завдання, в тому числі соціально-орієнтаційне. Даний метод надає можливість:

- відпрацювати різними способами комунікативну компетенцію;
- виключити монологічне піднесення навчального матеріалу та дублювання інформації;

- сформувати активно-пізнавальну та розумову діяльність;
- посилює мотивацію до вивчення предмета;
- створює сприятливу атмосферу під час навчання;
- здійснює реалізацію суб'єкт-суб'єктного підходу в процесі організації навчання.

У сучасних умовах неможливо уявити навчальний процес без використання інтерактивних методів. Англійська мова в силу необхідності створення штучного мовного середовища, через відсутність природного, передбачає найбільш гнучке та широке використання різноманітних технічних засобів навчання. Тому не дивно, що у викладанні англійської мови нові можливості, що відкриваються мультимедійними засобами, знаходять найрізноманітніше застосування.

Мультимедійними засобами є:

- 1) програмні засоби (мультимедійні диски, презентації, відео-, аудіо-ролики, ресурси Інтернету);
- 2) обладнання (ПК, аудіо-, відео-апаратура, мультимедійний проектор, інтерактивна дошка).

1.2 Особливості навчання усного спілкування в англійській мові

Методичний стандарт передбачає навчання іноземних мов з акцентом на комунікативність, де успішність в оволодінні мовою визначається ступенем відповідності умов навчання умовам природного спілкування. Ця вимога найбільш повно втілюється у грі, яка може моделювати реальну, включаючи комунікативну, діяльність. Метою навчання іноземної мови є розвиток комунікативної компетенції, яка дозволить використовувати мову у ситуаціях спілкування.

Ділові ігри стали популярним методом навчання мов у вищих навчальних закладах та на курсах підвищення кваліфікації. Цей підхід

передбачає використання ігор для навчання професійного спілкування. Під час цих ігор виявляється рівень професійних знань гравців та їхня здатність застосовувати ці знання у складних ситуаціях.

Уроки англійської мови часто включають серію лексичних і граматичних вправ, а також тренування навичок у розумінні усного і письмового тексту. Недавньою тенденцією є навчання навичкам написання текстів у визначеному форматі [Мільруд 1983, с 27].

Оскільки розвиток усних комунікативних навичок відбувається за допомогою навчальних прийомів, важливо розглянути методичні прийоми та організаційно-педагогічні технології, які можуть бути корисними для вчителя та студентів.

Мовленнєва ситуація є важливим методом навчання усної мовленнєвої діяльності, який може бути реалізований у навчальному процесі за допомогою трьох організаційно-педагогічних технологій: когнітивного дисонансу, інформаційної нерівності та логічного глухого кута.

Технологія когнітивного дисонансу є одним із способів стимулювання мовної активності учасників спілкування. Когнітивний дисонанс - це реакція на несподівану інформацію, яка суперечить нашим уявленням, викликаючи подив, розчарування, замішання чи сумнів. У контексті навчання говорінню, когнітивний дисонанс може стимулювати комунікативну потребу, тобто бажання висловити почуття, розібратися із проблемою, спробувати змінити обставини. Мовленнєва активність у ситуаціях когнітивного дисонансу допомагає нам краще адаптуватися до життя, оволодіти ситуацією та контролювати її [Ben-Naim 2006, p. 45].

Щоб учасники мовного спілкування активно спілкувалися, необхідно створити умови, коли мовні канали були б змістовно наповнені різною інформацією, а майбутні фахівці бачили прогалини знань один в одного. Підхід інформаційної нерівності став досить ефективним для активізації говоріння та розумових процесів [Cooper J 2007].

Процес навчання мовного спілкування буде більш природнім, якщо його учасники будуть володіти різною інформацією, по-різному ставитися до подій, що обговорюються, та дивитися на обставини під кутом зору різних культур [Мільруд1983, с 27].

Інформаційна нерівність (information gap) - це розрив між наявною у різних учасників спілкування інформацією, почуттями, думками та позиціями. Ця технологія стимулює мовленнєве спілкування між студентами, спонукаючи їх зібрати до купи всю необхідну для вирішення завдання інформацію або вирішити внутрішню суперечність.

Технологія логічного глухого кута в навчанні усному мовленню полягає в активізації спілкування між учасниками, коли раптово виникають сенсаційні факти, зіштовхуються протилежні погляди і висловлюються категоричні заперечення, а особистісно значущі ідеї зіштовхуються з байдужістю чи нерозумінням. У науковій літературі зрозуміло, що активне мислення та мовлення - це не просто результат застосування технік. Головне - це викликати в індивіда почуття цікавості та бажання розібратися у проблемі, що створює перешкоду на шляху руху думки та слова. Ця перешкода в деяких випадках називається логічним тупиком [Barford D 2002].

Логічний глухий кут стимулює роботу мислення та мови, бо він представляє собою зіткнення розвиваючоїся думки з перешкодою у формі несподіваних відкриттів, контраргументів і заперечень, а також нерозуміння ідей, які є важливими для того, хто висловлює їх.

Також варто зазначити деякі інші методи, такі як натуральний, який полягає в оволодінні іноземною мовою так само, як і рідною. Цей метод був вперше описаний М. Вольтером, М. Берліцем та Ф. Гуеном, які вважали, що головна мета вивчення мови - це оволодіння усною мовою. Для досягнення цієї мети пропонувалося створити штучне мовне середовище, схоже на те, в якому опиняється дитина при вивченні рідної мови. Принципи цього методу включають в себе:

1. Виключення використання рідної мови під час викладання.
2. Розкриття значення нових мовних явищ за допомогою наочних засобів, контексту або пояснень, доступних на даному рівні володіння мовою.
3. Введення будь-якого нового матеріалу у формі усного мовлення.
4. На заняттях основним методом є взаємодія у формі діалогу між викладачем та студентом, а також між студентами. Крім того, використовуються ігри, моделювання мовних ситуацій, після чого викладач дає оцінку та коментує зроблену роботу.

Прямий метод ґрунтується на ідеях натурального методу, зосереджуючись на практичному вивченні іноземної мови усно. У цьому методі акцент робиться на лексичному матеріалі, який вибирається за темами та ситуаціями з реального життя, а граматики вивчається лише з точки зору сучасної мовної норми. Представники цього методу, такі як В. Фієтор, О. Есперсен, Ш. Швейцер, рекомендували широко використовувати метод індукції, коли студенти спостерігали за вживанням мовних зразків та самостійно відкривали мовні закономірності, які потім викладач систематизував у вигляді правил. Основна ідея цього методу полягає в наближенні до живої мови, застосуванні фонетичних вправ та використанні наочності у процесі навчання.

Усний метод, який втілював у своїй методиці Г. Пальмер, спирався на ідею натурального вивчення мови через слухання та повторення мовних зразків з метою їх запам'ятовування та подальшого використання у мовленні. Він вважав ці прийоми дуже ефективними, оскільки допомагали розвивати студентську здатність до безпосереднього інтуїтивного розуміння мови. Пальмер ввів поняття попереднього пасивного сприйняття мови, відводячи перші два місяці навчання на так званий інкубаційний період, під час якого студенти мають лише слухати іноземну мову. На початковому етапі вивчення він виключав вивчення письма, лексики та граматики, а також будь-яких теоретичних правил, допускаючи переклад лише в крайніх випадках. Його

курс навчання англійської мови передбачав 6 років навчання, розділених на три ступені: початковий, проміжний і просунутий. На кожному ступені були визначені певні цілі та завдання, спрямовані на досягнення певного рівня мовленнєвої компетенції.

Особлива увага повинна бути приділена принципу професійної спрямованості. Використання цього методу на заняттях з іноземної мови дозволяє враховувати особливості. Він передбачає врахування майбутньої спеціальності та професійних інтересів студентів під час занять з мови та інших дисциплін навчального плану. Цей метод реалізується через:

1. Навчальний план, що включає перелік дисциплін, включаючи профіль навчання (гуманітарний, філологічний, природничий, технічний, медико-біологічний, економічний).

2. Зміст навчального плану з іноземної мови, орієнтований на мову, що відповідає обраній професійній спеціальності. Граматичні та лексичні компоненти підбираються з урахуванням профілю, який вивчає учень. На початковому етапі навчання мова повинна бути спрямована на загальну мову науки, а не на мову конкретної спеціальності.

3. Використання різних засобів навчання, які сприяють формуванню комунікативної компетенції в обраній сфері спілкування.

4. Організація позааудиторної роботи з урахуванням інтересів та майбутньої спеціальності студентів [Щукін 1999, с. 171-172].

1.3 Гра як метод навчання усному спілкуванню іноземною мовою

Однією з ключових проблем у навчанні іноземних мов є організація процесу навчання. Кожен викладач старається вдосконалити свої методики та зробити заняття цікавими та пізнавальними. Це завдання спонукало до використання ігор як засобу навчання мови. Мотивація відіграє важливу роль у цьому процесі, оскільки вона стимулює активність мозку, зацікавлює

студентів та підштовхує їх до вивчення нового матеріалу та виконання завдань [Колеснікова 1989].

Використання ігор у студентів спрямоване на підвищення ефективності навчання та активізацію мовної практики. Рольові ігри, за словами методиста Н. І. Гез, сприяють розвитку спонтанної мови, особливо якщо вони пов'язані з розв'язанням конкретних проблем та комунікативних завдань. Мета рольових ігор полягає у залученні учасників до активного використання мови в комунікативних ситуаціях [Гез 2007, с. 204].

Аналізуючи методичні посібники з питань ігрового навчання іноземної мови, варто відзначити, що ігри розподіляються за цілями навчання. Важливо виділити такі типи ігор:

1) Дидактичні ігри, спрямовані на розширення кругозору, формування вмінь і навичок, розвиток пізнавальної діяльності.

2) Виховні ігри, що сприяють розвитку самостійності, сили волі, навичок співпраці та комунікації, а також формуванню певних світоглядних та естетичних уявлень.

3) Розвивальні ігри, які сприяють розвитку пам'яті, творчості, мислення, мовлення, уваги, уяви і фантазії. Ці ігри допомагають навчитися приймати рішення, аналізувати, порівнювати, зіставляти та знаходити аналогії, а також підвищують мотивацію до навчання [Борісова 2001].

Гра, як мовна діяльність може виконувати такі функції:

1. Навчальні ігри створюють міжособистісні відносини, що виникають під час мовної діяльності, тим самим моделюючи спілкування та стимулюючи потребу у комунікації.

2. Використання ігор в навчальному процесі сприяє розвитку комунікативних і мовних навичок і дозволяє ефективно відтворювати різні мовні ситуації.

3. Ігри мають значний вплив на формування особистості розвиваючи дисципліну, старанність, посидючість, працьовитість, взаємоповагу та взаємодопомогу, самостійність, активність, готовність до співпраці, навички

висловлювати та аргументувати свою думку, ініціативу, вміння приймати рішення.

4. Гра дозволяє пробувати ролі інших людей і поглянути на себе з боку співрозмовника, що сприяє розвитку орієнтовності [Вербицький 1999, с. 164].

Ігри відкривають широкі можливості.

По-перше, вони представляють собою захопливий спосіб навчання, де всі учасники, навіть найменш здібні, можуть брати участь, оскільки всі стають на один рівень. Це допомагає подолати такі бар'єри, як сором'язливість, замкнутість та страх спілкування, і забезпечує позитивні результати навіть на початкових етапах навчання. Особливо це актуально для вступу до коледжу чи університету, коли студенти ще не знайомі між собою і потребують способу налагодження контакту. Гра допомагає їм швидше адаптуватися до нового колективу.

По-друге, гру можна розглядати як засіб самореалізації, самовдосконалення та вираження себе. Таким чином, гра може бути корисною для будь-якого вікового рівня.

У грі студенти розвивають різні навички мовної діяльності, такі як готовність до комунікації, вміння підтримувати розмову, конструктивно висловлювати думки та аргументувати свою точку зору. Вони також навчаються переривати розмову, якщо це необхідно, задавати додаткові питання та уважно слухати співрозмовника. Гра допомагає студентам вибирати відповідні лінгвістичні компоненти у різних ситуаціях та бути більш сприйнятливими до використання іноземної мови [Жук 2013, с. 191].

Крім того, гра допомагає розвивати навички самостійності, організованості, посидючості, ініціативності та спільної роботи в колективі. Вона найбільш наближена до реального спілкування, оскільки імітує реальні ситуації. Гра сприяє розширенню асоціативного фундаменту під час вивчення лексичних та граматичних засобів мови.

Участь у грі допомагає студентам вчитися співпрацювати в колективі, оскільки організація гри вимагає залучення цілої групи людей для спільної

діяльності. Також гра формує навички спільної роботи, враховуючи реакцію партнерів, взаємопідтримку та допомогу. Учасники, які успішно застосовують мімічні жести та інші невербальні засоби, отримують підтримку та похвалу від товаришів, що сприяє їхньому включенню в гру та подоланню сором'язливості [Лингвістон 1988].

У діловій грі важливою є різноманітність мотивацій, таких як результативна, соціальна, професійна та мотивація досягнення. Вибір цих мотивацій визначає тип особистості, яка формується в процесі гри [Зимня 2002, с 64].

Цілі в грі, що спрямовані на досягнення результату, можуть формувати конкурентність, орієнтуючи учасників на результат, а не на процес. Такі цілі можуть бути виражені у вигляді очок або балів, що підсумовують «виграш» або «програш» гравця чи команди, або у вигляді проміжних або кінцевих результатів роботи в кількісному вираженні. Цей підхід до постановки цілей широко використовується в ділових іграх і часто є ключовим моментом у них.

Однією з особливостей комунікативних і рольових ділових ігор є їхня спрямованість на розвиток усного спілкування, що відрізняє їх від інших методів навчання. У цих іграх мовна діяльність вивчається в контексті спілкування, де важливо враховувати тему розмови, відносини між учасниками, місце та час дії, а також попередні знання про співрозмовника. Це наближає процес навчання до реального життя [Гез 2009, с. 246].

Педагогічні цілі можна розділити на дві групи: дидактичні та виховні. Дидактичні цілі спрямовані на:

- закріплення знань у галузі конструювання ділової гри;
- розвиток умінь у конструюванні та методичному описі гри;
- обмін досвідом у створенні ділових ігор;
- вдосконалення навичок у прийнятті колективних рішень;
- розвиток комунікативних умінь.

Виховні цілі спрямовані на:

- розвиток творчого мислення;
- вироблення установки на практичне використання;
- формування індивідуального стилю поведінки у взаємодії з іншими людьми [Зимня 2002].

Ігрові цілі передбачають розробку варіантів проекту ділової гри та демонстрацію розробником прийомів створення ігрового контексту.

Для успішного впровадження ділової гри у навчанні необхідно розуміти, як організувати цей процес та які методики можна застосовувати.

Цілі ділової гри, що використовується на заняттях з іноземної мови, можна поділити на мовні та мовленнєві. Мовні ігри спрямовані на вивчення різних аспектів мови, таких як фонетика, лексика, граматики і т. д. Ділові ігри, з свого боку, спрямовані на розвиток навичок спілкування в ділових ситуаціях, але також вони можуть навчати діалогічного мовлення у повсякденному спілкуванні.

Ділова гра є ефективним методом навчання іноземної мови, оскільки її основна мета полягає в формуванні комплексу знань і вмінь для вироблення стратегії та тактики професійного спілкування. Рольова ділова гра має такі характеристики:

- імітаційне моделювання, що дозволяє відтворити реальну обстановку з конкретними соціальними та професійними ролями;
- наявність ситуацій та типів ділової взаємодії, що містяться у сценарії гри та рольових завданнях;
- реалізація цілей гри через послідовні рішення;
- проблемний характер ситуацій і їх повторюваність;
- багатоальтернативність рішень [Каменська 2017].

Ділові ігри дозволяють студентам та фахівцям отримати практичні навички для професійної діяльності.

Ділова гра - це специфічне моделювання процесів та механізмів прийняття рішень за допомогою математичних та організаційних моделей.

Використання ділових ігор у навчанні сприяє розвитку професійних навичок студентів, формує вміння аргументувати свою точку зору, аналізувати та інтерпретувати інформацію, працювати у команді. Ділова гра також допомагає навчити соціальним навичкам та розвинути правильну самооцінку.

А. А. Вербицький описує ділову гру як форму відтворення предметного та соціального змісту майбутньої професійної діяльності спеціаліста, моделювання системних відносин, характерних для цієї діяльності в цілому [Вербицький 1994, с. 34].

Ділові ігри, які імітують спільні дії людей для вирішення конкретного завдання у формі моделі, застосовуються практично у всіх сферах суспільного життя. Широке поширення ділових ігор пояснюється можливістю їхнього багаторазового використання для вирішення подібних завдань та досягнення певних результатів [Бірштейн 2005].

У дослідженнях ділової гри вивчаються відносини та проблеми, що пов'язані з конкретною сферою діяльності, а ігри, які проводяться у робочому або виробничому колективі, спрямовані на організацію найбільш продуктивного способу функціонування членів цієї групи.

У процесі проведення ділової гри студенти менеджменту вирішують навчальні завдання, такі як [Колпакова 2013]:

- 1) Збільшення активності студентів.
- 2) Формування навичок аналізу спеціальної літератури.
- 3) Стимулювання творчого мислення студентів.
- 4) Розвиток здатності практично оцінювати різні точки зору та їх порівняння.
- 5) Виховання навичок пошуку оптимального варіанту рішення.

Ділові ігри відрізняються:

- Реалістичністю та типовістю ситуацій, що розглядаються під час гри.
- Регулярністю повторення завдань та процедур, що становлять основу гри.

- Присутністю конфліктів та прихованих можливостей; відсутність конфліктів, як правило, виключає появу проблеми.

Сьогодні ділові ігри використовуються для отримання практичних навичок студентами, які навчаються таким дисциплінам як маркетинг, управління підприємством, інноваційний менеджмент, інвестиційний менеджмент, логістика, загальний менеджмент.

Використання ділових ігор у навчанні сприяє отриманню студентами навичок та досвіду у прийнятті рішень в умовах, що наближаються до реального життя, економічної дійсності та практики. Дослідження явища за допомогою імітаційних моделей, як правило, вимагає використання комп'ютерної техніки. Сучасна комп'ютерна техніка дозволяє проводити розрахунки будь-якої складності, включаючи організацію роботи з моделлю в режимі діалогу з людиною. Для цього в побудованій моделі визначаються параметри керування та вказуються інтервали їх зміни. Працюючи в повністю автоматичному режимі, відбувається вичерпне «програвання» безлічі варіантів розвитку економічного явища, що вивчається у діловій грі [Бесараб 2004].

Навчальні можливості ділової гри як методу активного навчання відрізняються від традиційних ігор тим, що:

Цілі гри більшою мірою узгоджуються з практичними потребами студентів.

Гра допомагає уникнути розриву між абстрактністю навчального предмета та реальним характером професійної діяльності, а також між системним характером використовуваних знань та їх віднесенням до різних дисциплін.

Гра дозволяє поєднати широке охоплення проблем та глибину їх осмислення.

Формат гри відповідає логіці діяльності, включає елемент соціальної взаємодії та готує до професійного спілкування.

Участь у грі сприяє більшій залученості студентів.

Ділова гра містить зворотний зв'язок, що надає можливість інтерпретації та осмислення отриманих результатів. Гра також формує настанови професійної діяльності, допомагає подолати стереотипи та коригує самооцінку студентів. У грі студенти активізують рефлексивні процеси та розвиваються інтелектуально, причому гра охоплює всю особистість, а не лише інтелектуальну сферу, як це відбувається у традиційних методах навчання [Геронімус 1989, с. 57].

Досвід, який отримують під час гри, може бути навіть більш продуктивним, ніж той, що набувається у професійній діяльності. Це пояснюється декількома причинами. Ділові ігри дозволяють розширити обсяг охоплення реальності, наглядно сприймати наслідки прийнятих рішень та перевіряти альтернативні варіанти. Людина користується неповною та неточною інформацією в реальному житті. У грі вона отримує хоча б неповну, але точну інформацію, що підвищує довіру до отриманих результатів та стимулює процес прийняття відповідальності. Ці переваги підтвердили успішність застосування цього методу у навчальному процесі. На сьогоднішній день існують два підходи до визначення ділової гри.

Деякі дослідники вважають, що ділова гра є моделлю процесу прийняття рішень або моделлю взаємодії людей у процесі досягнення економічних, політичних або престижних цілей. Інші вважають, що навчальна ділова гра не є моделлю, а виступає засобом роботи з моделлю, що лежить в основі гри. Ділова гра є складним методом навчання, оскільки може включати цілий комплекс методів активного навчання, таких як дискусія, мозковий штурм, аналіз конкретних ситуацій, дії за інструкцією, розбір пошти і т. д.

В останні роки вимога активного засвоєння знань студентами отримала наукове обґрунтування, що вимагає розробки нових активних методів навчання. Ділові ігри дають можливість моделювати типові ситуації, під час яких учасники ведуть напружену розумову роботу, колективно шукають оптимальні рішення, використовуючи теоретичні знання та власний

практичний досвід. Ділова гра дозволяє задати у навчанні предметний та соціальний контексти майбутньої діяльності і тим самим змоделювати більш адекватні умови формування особистості студента.

Сучасні ділові ігри надають навчальний ефект завдяки обговоренню та аналізу дій учасників між собою та з координатором гри, що сприяє розвитку дослідницького ставлення до діяльності.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ «ДІЛОВОЇ ГРИ» ПРИ НАКВЧАННІ АНГЛОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ МАЙЮУТНІХ ФАХІВЦІВ МЕНЕДЖМЕНТУ

2.1 Принципи організації ділової гри

Основні принципи організації ділової гри для студентів менеджменту базуються на дидактичних засадах, спрямованих на активне навчання, практичне застосування теоретичних знань та розвиток ключових навичок. Давайте розглянемо основні аспекти цієї теми.

По-перше, ділова гра повинна бути цікавою та захоплюючою для студентів. Вона повинна стимулювати їхні інтереси та мотивацію до вивчення предмету. Гра може відтворювати реальні ситуації, з якими студенти можуть зіткнутися у майбутній професійній діяльності.

По-друге, ділова гра має бути спрямована на досягнення конкретних навчальних цілей та відповідати актуальним вимогам професійного середовища. Вона повинна допомагати студентам розвивати практичні навички управління, прийняття рішень, комунікації та співпраці.

По-третє, ділова гра повинна враховувати індивідуальні особливості та рівень підготовки студентів. Вона може бути різноманітною, де кожен рівень відповідає певному рівню складності та вимагає від студентів відповідного рівня знань та навичок.

Таким чином, дидактичні засади організації ділової гри для студентів менеджменту полягають у створенні цікавої, цільової та адаптованої до потреб студентів навчальної ситуації, яка сприяє їхньому професійному та особистісному розвитку.

Для успішної активності студента менеджменту необхідно:

1. Володіти різноманітними комунікативними навичками.

2. Розвивати критичне мислення.
3. Освоювати навички оцінки та аналізу [Геронімус 1989, с. 154].

Навчальна ділова гра ґрунтується на психолого-педагогічних принципах, таких як:

- Принцип імітаційного моделювання умов виробництва та ігрового моделювання професійної діяльності майбутніх фахівців.
- Принцип проблемності змісту гри та процесу його розгортання у процесі пізнавальної діяльності студентів.
- Принцип спільної діяльності учасників гри, що передбачає рольову взаємодію та інтеграцію функцій майбутніх фахівців.
- Принцип діалогічного спілкування та взаємодії партнерів у грі.
- Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності, де досягнення ігрових цілей сприяє розвитку особистості та навчанню майбутнього спеціаліста.

Під час створення гри розробник враховує потребу в мотивації через завдання, систему стимулів та процедури гри, що мають створювати зміст для студента і стати мотивами діяльності. Першим кроком є визначення системи цілей, які мають стимулювати діяльність студента [Вербицький 1991, с. 57].

Соціально-комунікативні здібності включають:

1. Здатність до співпраці та взаємодії.
2. Психологічна сумісність, тобто адаптація до різних темпераментів та характерів.
3. Навички роботи у малих групах.
4. Вміння використовувати різні засоби комунікації, у тому числі комп'ютер.
5. Ефективне вирішення конфліктів.
6. Встановлення довгострокових горизонтальних та вертикальних зв'язків.
7. Ефективна навчальна діяльність у своїй професійній галузі.

Використання ділової гри під час навчання дозволяє:

8. Розвивати соціально-комунікативні навички. Формувати почуття колективної відповідальності за навчання кожного студента.

9. Оволодіти вміннями та якостями, які можуть бути розвинуті іншими методами навчання [Колпакова 2013, с. 52].

Ділову гру обирають для досягнення таких педагогічних цілей:

- Набуття майбутніми фахівцями професійного та соціального досвіду, у тому числі прийняття рішень.
- Розвиток професійного, теоретичного та практичного мислення.
- Створення пізнавальної мотивації для розвитку професійної мотивації [Куїмова 2012, с. 98].

Ділову гру можна проводити перед навчальними заняттями, після вивчення певної теми або включити її в навчальний процес як основний метод. У першому випадку гра буде ґрунтуватися на особистому досвіді учасників і буде виявляти проблемні аспекти знань, які потребують уточнення під час подальшого навчання. Це стимулюватиме інтерес до цих тем і сприятиме їх кращому засвоєнню.

У другому випадку гра базуватиметься на знаннях, набутих під час уроків. Вона допоможе закріпити ці знання і перетворить їх, дозволяючи їм бути використаними у новому контексті. Знання стануть частиною досвіду, який регулює професійну діяльність та пізнавальні процеси.

Викладач є найбільш активним на етапах розробки, підготовки та оцінки ділової гри. «Чим менше викладач втручається у гру, тим більше у ній проявляється саморегуляція, і тим вищою вважається її навчальна цінність».

Ділова гра вимагає зміни підходу до традиційного ставлення до студентської поведінки. Головною стає відповідність правилам гри. Дисциплінарні порушення, які зазвичай караються у діловій грі не мають такого статусу [Вербицький 1991].

Оптимальна тривалість ділової навчальної гри становить близько 4 годин. Такий часовий обмеження дозволяє грі гармонійно вписуватися у

існуючу освітню систему

Метою гри є успішне виконання ролі, реалізація ігрових завдань та набуття максимально можливої кількості балів. Я. С. Гінзбург вводить поняття двоплановості навчальної ділової гри, де «серйозна» розвиваюча діяльність відбувається у «несерйозних» ігрових умовах.

2.2 Правила організації ділової гри

Розробка бізнес-гри ґрунтується на створенні імітаційної та ігрової моделей, які взаємодіють між собою органічно, визначаючи структуру гри.

Імітаційна модель відтворює обраний фрагмент реальності, який можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності спеціаліста в навчальному процесі.

Ігрова модель є способом опису роботи учасників – імітаційної моделі, що задає соціальний контекст професійної діяльності спеціалістів.

Предмет гри – це предмет діяльності учасників гри, в специфічній формі заміщаючи предмет реальної професійної діяльності.

Сценарій – це базовий елемент гри, в якому відображаються принципи проблемності, двоїстості, спільної діяльності. У сценарії відображається загальна послідовність гри, розділена на основні етапи, операції та кроки.

Ролі та функції гравців повинні адекватно відображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, який моделюється в грі.

Правила гри відображають характеристики реальних процесів та явищ, які відбуваються в прототипах модельованої дійсності. При цьому в правилах гри повинно знайти відображення те, що як створювані в грі моделі, так і сама гра є спрощенням дійсності.

Система оцінювання повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог, а з іншого – сприяти розгортанню гри в навчальній діяльності.

Педагогічні цілі ділової гри включають:

1. Закріплення системи знань у галузі конструювання ділової гри.
2. Вироблення системних умінь щодо конструювання та методичного опису гри.
3. Обмін досвідом створення ділової гри.
4. Вдосконалення навичок прийняття колективних рішень.
5. Розвиток комунікативних умінь різного роду.

Виховні цілі ділової гри включають:

1. Породження творчого мислення.
2. Вироблення установки на практичне використання ділової гри.
3. Виховання індивідуального стилю поведінки у процесі взаємодії з людьми.
4. Подолання психологічного бар'єра по відношенню до форм та методів активного навчання.

Ігрові цілі ділової гри включають:

1. Розробка варіантів проекту ділової гри.
2. Демонстрація розробникам прийомів створення ігрового контексту [Смолкін 1991, с. 87].

Організаційно-методичний блок. Цей блок включає роботу організатора перед грою і містить такі складові, як: цілі, сценарій гри, мовний матеріал, правила, робочі матеріали та розподіл ролей. Мета ділової гри пов'язана з мотивацією. Основна навчальна мета використання ділових ігор під час навчання іноземної мови - розвиток мовних дискусійних умінь. Для учасників гри важливо мати ігрові цілі (перемога, набір балів, перемога над суперником). Кожен організатор гри додає власні дидактичні цілі з освоєння завдань, пов'язаних із створенням реальності.

Основне завдання на етапі розробки ділової гри - підготовка сценарію. Сценарій - це опис дій учасників гри, їх взаємодія та стосунки. Сценарій повідомляється всім учасникам перед грою. Нижче наведені наявні сценарії ділової гри для навчання мовленню іноземною мовою.

Сценарій «Обрання партнера». Керівник формує пари команд гравців,

де одна група - керівники, інша - виконавці. Мета гри - обрати партнера: керівники обирають виконавців, а виконавці - керівників. Перемагає та команда, яка здійснила найбільшу кількість виборів. Керівник готує бланки для оцінки взаємної привабливості груп, які використовуються під час гри. Після розподілу ролей і постановки завдання учасникам, всі отримують бланки для оцінювання.

Після 15 хвилин обговорення кожна група повідомляє своє рішення, а учасники можуть задавати питання та висловлювати свої думки. Експерти оцінюють рішення кожної групи. Потім проводяться взаємні вибори можливих партнерів, результати яких обробляються експертами.

Сценарій «Діалог». Учасників ділять на дві групи з протилежними ролями та групу експертів. Завдання - пропонувати рішення ігрового завдання, використовуючи готові аргументи. Позиції у грі різні, щоб усі учасники пережили різні точки зору.

Після вирішення завдання групи захищають свої позиції, а група опонентів реагує. Експерти можуть приймати участь у обговоренні і оцінювати роботу кожної групи за доказовість і логічність аргументів. На завершення керівник підводить підсумки гри, оцінює атмосферу та уміння слухати один одного.

Наступним елементом у цьому блоці є лексико-граматичний матеріал (тексти, граматичні структури, слова, вирази, кліше), які становлять мовну базу тієї мовної діяльності, що мається на увазі під час ділової гри. Матеріал для завдань, вправ і ігор включає в себе текстів:

- навчально-методичні посібники з вивчення іноземних мов;
- молодіжні журнали, що видаються у країнах, де говорять мовою, яку вивчають;
- Інтернет-ресурси.

Є критерії відбору навчальних текстів:

- обсяг тексту;
- відповідність інтересам та комунікативним потребам студентів;

- відповідність рівню складності мови студентів;
- наявність у тексті стимулу для мовного спілкування;
- наявність у тексті актуальної, сучасної, типової, країнознавчої, лінгвокраїнознавчої, соціокультурної інформації.

Відібрані тексти є джерелом інформації, але не завжди зразком для дискусії. Граматичні структури, кліше, що використовуються в дискусійній мові, відбираються та відпрацьовуються в підготовчих вправах і в самій діловій грі. Основними критеріями при відборі є відповідність рівню складності програмних вимог з мови та жанру дискусійного спілкування.

У правилах гри важливо враховувати такі моменти:

- час на виконання завдань;
- норми поведінки гравців під час гри.

На етапі організації мають бути заздалегідь продумані та підготовлені робочі матеріали для учасників гри, такі як різноманітні бланки, таблиці для експертів та завдання для кожної групи студентів.

Другий блок - підготовчий. У цьому блоку включається:

- виконання відповідного комплексу вправ;
- доігровий брифінг.

Цей комплекс вправ передбачає підготовку студентів до участі у дискусії (розвиток навичок оперування конкретним мовним матеріалом, що тематично відноситься до цієї гри) та розвиток у них відповідних дискусійних умінь, які їм знадобляться в процесі гри.

Метою вправ, які передують грі, є психологічна, інформаційна та мовна підготовка учасників гри до правильного виконання своєї ролі, вживання в неї обдуманого, обґрунтованого рольового та мовної поведінки у грі та взаємодії з іншими учасниками гри.

У процесі доігрового брифінгу учасникам гри роз'яснюються правила та хід ділової гри, вони знайомляться зі сценарієм та із соціально-психологічними характеристиками ролей. На цьому етапі формуються ігрові групи. Кількість команд залежить від характеру та змісту гри.

При організації ділової гри для створення ігрових груп її керівник має:

- використовувати наявність у групі як формальних, так і неформальних відносин;
- покластися на результати випадкового вибору учнями один одного;
- провести експериментальне дослідження міжособистісних відносин.

Третій блок – сама ділова гра, яка відбувається у груповому скоординованому виконанні.

Сценарії, що були наведені вище, передбачають поступове ускладнення завдань. Перший сценарій спрямований на навчання вмінню формулювати свою думку та аргументувати її, другий сценарій - вмінню аргументувати свою думку, а навіть вмінню визначити позицію співрозмовників, третій сценарій - вмінню аргументувати свою думку, вмінню визначити позицію співрозмовників, а також вмінню критикувати. Усі три типи сценаріїв ділової гри обговорюються з одного дискусійного питання, розглядаючи його з різних сторін, йдуть один за одним, готуючи студентів до ведення повноцінної дискусії.

Ділова гра розпочинається вступним словом керівника гри, у якому викладається мета всієї гри та кожного її етапу відповідно до сценарію. Клас розбивається на групи дійових осіб. Керівник просторово організовує гру, відводячи місце кожній групі. Необхідно слідкувати, щоб учасники, які працюють у групах, не заважали один одному. Потім кожній групі у письмовій формі передається завдання. На роботу у групах відводиться 20 хвилин. У процесі підготовки рішення відбувається обмін думками, обговорюється та приймається колективне рішення.

Під час роботи груп група експертів готується до оцінки відповіді учасників. Для цього їм необхідно розробити шкалу оцінки (найкраще використовувати шкалу Лікерта), яка має бути обов'язково схвалена більшістю голосів учасників групи експертів.

Далі групи по черзі повідомляють свою відповідь перед експертами та іншою групою. Члени протилежної групи реагують на відповідь (запитують додаткову інформацію, уточнюють, заперечують, відстоюють свою позицію тощо залежно від сценарію гри). Керівник стимулює та спрямовує дискусію, уточнює умови, пропонує нові обставини, стимулює реакцію співрозмовників, підтримує різні точки зору, заперечує, нагадує, просить щось уточнити, підбиває підсумки дискусії тощо, визначаючи групу-переможницю.

Четвертий блок – післягральний аналіз.

На цьому етапі проводиться розбір та аналіз гри. Після оголошення результатів, усі учасники діляться своїми враженнями від гри. Керівник окремо аналізує мовну поведінку кожного учасника, надає якісні та кількісні оцінки використання іноземної мови.

Також існують методологічні проблеми та ризикові аспекти при створенні ділових ігор. Багато дослідників і розробників ділових ігор виявляють наступні труднощі у використанні та створенні ділових ігор:

- відсутність універсальної концепції ділової гри;
- некритичне використання технологій ділових ігор при їх адаптації до різних дисциплін;
- методологічні проблеми щодо оцінки ефективності різних видів ділових ігор;
- проблеми відтворення та розповсюдження ділових ігор;
- відсутність теоретичних описів емпіричних досліджень ділових ігор.

Соціально-психологічні проблеми у діловій грі можуть виникати через двоплановий характер гри, коли реальні та умовні плани починають конфліктувати. Це може статися, якщо особисті відносини поза грою переносяться в гру, конфлікт в межах ігрових ролей впливає на відносини поза грою або якщо хтось з учасників гри використовує ігрові ситуації для розв'язання своїх внутрішніх проблем.

Важливо, щоб учасники усвідомлювали, що вони діють у межах умов реальності. Умовність гри породжує двоплановість взаємовідносин: відносин у межах ігрових ролей та поза грою, що є моделлю взаємодій у робочому колективі [Хруцький 1991].

Ділова гра залучає учасників особистісно до навчання, що є ключовою умовою її ефективності. Вона містить засоби особистісного залучення до навчання та впливу на мотиваційну сферу учасників.

Важливо, щоб виявлення переможців не супроводжувалося закидами та засудженням інших команд. Негативна оцінка може знизити активність учасників. Обговорення результатів гри рекомендується починати з позитивних аспектів, а потім переходити до недоліків.

Аналіз результатів гри важливо проводити разом з учасниками та викладачем. Це сприяє виробленню навичок та самооцінки, що допомагає об'єктивно оцінити власні здібності. Аналіз краще проводити максимально мовою гри, щоб забезпечити мовну спрямованість.

Під час гри викладач діє як режисер, який керує ходом гри так, щоб це було максимально непомітно для учнів, не втручаючись активно. Його завдання - організувати ділову гру згідно з певним сценарієм, який є основним елементом гри. У сценарії повинні бути відображені принципи проблемності, двоплановості та спільної діяльності. Викладач повинен лишатися активним спостерігачем, може робити рекомендації, але не повинен нав'язувати своїх рішень. Аналогічну точку зору підтримує К. Лівінгстон та інші автори. Учитель може прийняти невелику роль у грі, але якщо не робить цього, він повинен залишатися непомітним і фіксувати помилки для подальшого аналізу після гри або на наступному уроці. Крім того, викладач може перервати гру, якщо вона недостатньо підготовлена, але ця можливість залежить від дискусійної точки зору. Для уникнення таких ситуацій викладач повинен вибрати учнів з лідерськими та організаторськими якостями і дати їм відповідальність за певні організаційні функції у грі. Комплект ролей і функцій гравців повинен відповідати

реальній «посадовій картині» в професійній діяльності, а керівникам доводиться іноді виступати арбітрами у суперечках, для чого вони повинні мати авторитет і довіру [Абрамова 1999].

Важливо зауважити, що найбільш ефективним методом розподілу ролей є соціометричний підхід. Згідно з цим методом, кожен учасник перед початком гри заповнює коротку анкету (зазвичай 4-5 пунктів), де відповідає на питання про те, яку роль він бажає виконувати у грі, кого він бачить на ролях головного керівника, свого безпосереднього начальника та колег по роботі.

Отримані відповіді організатори гри обробляють, виявляючи лідерів, які представляють собою особи, до яких тяжіє велика кількість учасників, а також іншу інформацію, яка значно спрощує розподіл ролей. Учасникам повідомляють лише склади ігрових підгруп та їхні ролі у грі. Цей метод був успішно випробуваний нами під час проведення ділових ігор різного типу та завжди надавав кращі результати порівняно з іншими методами. Однак його недоліком є необхідність наявності досить сформованих міжособистісних відносин у групі для проведення опитування.

Етап контролю та аналізу гри може відбутись відразу ж після її завершення або на наступних заняттях, в залежності від складності гри. Важливо зауважити, що якщо гра була успішною і студенти отримали задоволення від застосування своїх знань на практиці, то це задоволення може згаснути при докладному аналізі кожної незначної помилки в той же день. Психологічно більш доцільною роботою є обговорення успішності гри, складнощів та найкращих моментів, що відбувається безпосередньо після гри [Бесараб 2004, с 6].

У випадках, коли студенти беруть участь у грі, для викладача важливо використовувати систему оцінювання. Це сприяє формуванню ігрової, пізнавальної та професійної мотивації учасників. Найефективнішою є бальна система оцінок індивідуальних або групових результатів після завершення гри.

Однак варто зауважити, що така система має свої недоліки. Підкреслюючи, а тим більше оцінюючи особистий внесок кожного учасника у загальний результат гри, викладач ризикує посилити індивідуальні мотиви, спрямовані на самовиявлення, і таким чином може послабити діяльні мотиви настільки, що це призведе до блокування ігрового процесу.

У процесі гри викладач повинен приділяти максимум уваги, такту та доброзичливості до студентів, щоб ненавмисними зауваженнями не впливати на активність та ініціативу учасників. Якщо відповідь неправильна, варто тактовно поправити студента. Не потрібно надто акцентувати увагу на допущених помилках, оскільки це може порушити ритм гри та негативно позначитись на гравцях.

Рольова гра буде успішною в тих групах, де студенти звикли до парної та групової роботи. Для груп, які зазвичай працюють під керівництвом викладача, введення рольових ігор у навчальний процес може бути складним завданням. У таких групах слід:

Спочатку робити спроби різноманітних форми групової роботи наскільки це можливо.

Давати завдання у вигляді чітких і докладних інструкцій, щоб студенти рідше зверталися за допомогою до викладача і звикали до самостійної роботи.

Іноді змінювати склад груп, щоб студенти могли отримати досвід спілкування з різними партнерами. Учасники гри залучаються до логіки гри з різних мотивів: цікавості, необхідності, бажання продемонструвати себе, зміцнити свою авторитетність у групі, що посилює їхню увагу до вирішення проблем, що імітуються у грі, і непомітно розкривають їхні здібності у поєднанні зі знаннями в галузі та інформацією, отриманою від викладача.

Невизначеність гри полягає в тому, що розвиток гри та її результат не передбачуваний. Тим самим учасники гри майже повністю звільнені від готових правил та алгоритмів, що дозволяє їм проявити винахідливість та ініціативу. Студенти використовують іноземну мову, спрощуючи

синтаксичні конструкції, щоб їх легше розуміли співрозмовники.

Отже, на основі аналізу можна сказати, що використання ділової гри під час уроків іноземної мови потребує більшої уваги. Це вимагає розробки методики організації ділових ігор, що сприяють розвитку навичок дискусійного спілкування.

2.3 Розробка ділової гри для майбутніх фахівців менеджменту

Ділова гра «Кадрові питання»

HR відділу компаній треба відібрати кандидатів на відкриті позиції у своїй компанії. Частина гравців виконує роль HR менеджерів якій треба проаналізувати резюме кандидатів, відібрати кращих кандидатів, провести співбесіди та прийняти на роботу нових співробітників.

Мета гри:

- Практика англійської у контексті кадрових питань.
- Розвиток навичок ділового спілкування, таких як ведення співбесіди, складання резюме та самопрезентація.
- Розширення словникового запасу на тему «Кадрові питання».

Загальні комунікативні вміння:

- розвиток професійного творчого мислення
- розвиток компетенції у професійній галузі діяльності
- розвиток навичок роботи в колективі та формування дружньої корпоративної культури
- формування навичок з управління, відповідальності щодо прийняття рішень та виконання педагогічних завдань
- формування самостійності у знаходженні шляхів вирішення
- розвиток комплексного мислення та вміння оцінювати ситуацію в цілому

Мовні вміння:

- Вміння сприймати мову на слух

- розвиток навичок використання перифразу та підбору синонімів
- вміння застосовувати новий даний матеріал у потоці мови, а також вміння грамотно скористатися вже вивченим матеріалом на тему
- вміння застосовувати вивчені граматичні конструкції у мовленні
- розвиток вміння чітко та ясно висловлювати свої думки

Учасники: 10-15 осіб

Час гри: 60-90 хвилин

Матеріали: Роздаткові матеріали з описом вакансій, вокабулярій, бланки резюме, ручки, дошка/фліпчарт, маркери.

Підготовка до гри (10 хвилин): на цьому етапі викладач вітається, дає опис гри та вокабулярій, пояснює мету та правила гри, дає можливість студентам поділитися на групи по 3-4 особи та вказує систему оцінювання.

Привітання: *Welcome everyone to the "Hiring the Perfect Candidate" business English role-playing game! I'm excited to be here with you today to practice our English language skills in a fun and interactive way.*

Пояснення правил гри:

Game Objective:

The goal of this game is to practice essential communication skills for conducting interviews, crafting resumes, and self-presentation.

We will also expand our vocabulary related to human resources and employment.

Game Rules:

We will be divided into groups of 3-4 people.

Each group will be assigned a job description.

You will have 10 minutes to create a resume for a suitable candidate based on the job description.

One member from each group will then act as the candidate in a mock interview.

The rest of the group will take turns interviewing the candidate, asking questions based on the job description.

Finally, each group will present their resume and candidate to the whole class.

In the end of the class we will have an peer review. Do you have any questions?

Vocabulary:

Загальні терміни:

Applicant - заявник

Candidate - кандидат

Cover letter - супровідний лист

Experience - досвід

Interview - співбесіда

Job description - опис вакансії

Qualifications - кваліфікація

Resume - резюме

Skills - навички

Терміни, пов'язані з резюме:

Education - освіта

References - рекомендації

Skills - навички

Work experience - досвід роботи

Терміни, пов'язані з співбесідою:

Answer - відповідь

Ask - питати

Body language - мова тіла

Communication skills - комунікативні навички

Confidence - впевненість

Interview questions - питання для співбесіди

Interviewer - інтерв'юер

Prepare - готувати

Question - питання

Терміни, пов'язані з кадровими питаннями:

Benefits - пільги

Compensation - компенсація

Contract - контракт

Employee - працівник

Employer - роботодавець

Human resources - кадрові ресурси

Job offer - пропозиція роботи

Salary - зарплата

Основна частина (40-60 хвилин):

Етап 1: Складання резюме (10 хвилин)

Кожна група обирає одну із вакансій

Використовуючи інформацію про вакансію, учасники групи складають резюме кандидата на цю посаду.

Опис вакансій:

Vacancy 1:

Position: Sales manager

Requirements:

Work experience in the field of sales

Knowledge of English

Communication

Responsibility

Stress resistance

Duties:

Finding and attracting new customers

Negotiation

Conclusion of agreements

Maintaining relations with clients

Vacancy 2:

Position: Marketer

*Requirements:**Higher education in the field of marketing**Experience in marketing**Knowledge of English**Creativity**Analytical thinking**Duties:**Development of marketing strategies**Conducting advertising campaigns**Market analysis**Preparation of reports***Vacancy 3:***Position: Web developer**Requirements:**Knowledge of programming languages (HTML, CSS, JavaScript)**Experience with web frameworks (Django, React)**Knowledge of English**Responsibility**Attention to detail**Duties:**Development and maintenance of websites**Writing code**Testing**Error correction***Приклад резюме:***Name: John Smith**Email: john.smith@email.com**Phone: +380 97 123 45 67**LinkedIn:*

Summary: Experienced Sales Manager with a proven track record of success in developing and executing sales strategies, building and managing high-performing sales teams, and exceeding sales goals.

Етап 2: Співбесіда (20-30 хвилин)

Один із учасників групи виступає в ролі кандидата на співбесіді.

Інші учасники групи по черзі ставлять йому запитання, використовуючи інформацію про вакансію.

«Кандидат» має відповісти на запитання максимально докладно та коректно.

Приклад співбесіди

Інтерв'юер: Tell me about yourself and your experience in sales.

Кандидат: I have been working in sales for the past 5 years, and I have a proven track record of success in developing and executing sales strategies, building and managing high-performing sales teams, and exceeding sales goals.

Інтерв'юер: What are your strengths and weaknesses as a salesperson?

Кандидат: My strengths include my ability to build relationships with clients, my strong communication and negotiation skills, and my ability to close deals.

Інтерв'юер: How would you describe your sales style?

Кандидат: I am a highly motivated and results-oriented individual who is confident in my ability to succeed in this role.

Інтерв'юер: What are your salary expectations?

Кандидат: My salary expectations are in line with the market rate for this position.

Інтерв'юер: Do you have any questions for me?

Кандидат: Yes, I have a few questions for you.

Етап 3: Презентація (10-20 хвилин)

Кожна група представляє своє резюме та «кандидата» всій групі.

«Кандидат» робить коротку самопрезентацію.

Група відповідає на запитання інших учасників гри.

Приклад виступу:

Група:

We are presenting the resume of John Smith, a highly experienced Sales Manager with a proven track record of success.

John has over 5 years of experience in sales, and he has a strong understanding of the sales process and the ability to build relationships with clients.

John is also a highly motivated and results-oriented individual who is confident in his ability to succeed in this role.

«Кандидат»:

I am excited about the opportunity to join your company and contribute to your sales team.

I am confident that I have the skills and experience necessary to be successful in this role.

I am a hard worker and I am always willing to go the extra mile.

I am also a team player and I am confident that I can work well with others to achieve our goals.

3. Заключна частина (10 хвилин)

Підбиття підсумків гри.

Let's discuss how the game went.

What did you find most challenging?

What did you enjoy the most?

What did you learn about the hiring process?

Обговорення помилок та успіхів.

What mistakes did you make during the game?

How could you have improved your performance?

What were your successes?

What did you do well?

Рефлексія.

How did you feel about the game?

Was it helpful in improving your English language skills?

Would you like to play similar games in the future?

Оцінювання по принципу peer review.

Приклад:

"I really appreciate the effort you put into your presentation. Your visuals were clear and engaging, and you did a great job of explaining your ideas. I was impressed with your communication skills during the interview. You answered all of the questions confidently and clearly but I noticed that you were a bit nervous during your presentation. You were a great team player during the group activity. You were helpful and supportive, and you listened to everyone's ideas."

Отже, основою створення ділової гри є створення віртуальної моделі реального процесу і ігрової моделі, що описує дії учасників. Ролі гравців повинні відповідати посадовій структурі процесу, який відтворюється у грі. Правила гри відтворюють характеристики реальних процесів і явищ, які відбуваються в дійсності. Для успішної організації ділової гри потрібно структурувати всі її елементи. Організація гри складається з кількох етапів:

1. Організатор знайомить учасників з умовами гри, цілями, правилами, розподіляє ролі і надає необхідний матеріал.
2. Учасники вивчають свої ролі та готують опорні матеріали для гри.
3. Гра розпочинається виступом керівника.
4. Після гри проводиться аналіз результатів, виявляються позитивні та негативні аспекти і визначаються завдання для майбутніх ігор

ВИСНОВКИ

В даній роботі, присвяченій формуванню англомовного спілкування майбутніх фахівців з менеджменту засобами ділової гри, були виявлені та досліджені теоретичні та методичні аспекти даної проблеми. Робота включає два основних розділи, які структуровані для вивчення сутності та формування професійно орієнтованої компетентності майбутніх фахівців в англомовному мовленні.

У розділі 1, було проведено аналіз сутності та структури професійно орієнтованої компетентності в усному англомовному спілкуванні. Розглянуто розвиток підходів до викладання англійської мови для спеціальних цілей. Встановлено, що існує безліч навчальних прийомів формування усних комунікативних умінь. Мовленнєва ситуація може реалізовуватись у навчальному процесі за допомогою таких технологій, як когнитивний дисонанс – де несподівана інформація породжує комунікативну потребу; інформаційна нерівність – спонукання зібрати воедино всю інформацію з метою виконання навчальних завдань і логічний глухий кут – зіткнення розвивається розмовляючим думки з перешкодою.

Для того, щоб організувати заняття найефективніше і залучити студентів до навчального процесу, застосовується такий прийом навчання як гра – прийом навчання, головна мета якого полягає у формуванні комплексу знань та умінь для вироблення стратегії та тактики спілкування. Крім того, гра виконує такі функції: мотиваційно-спонукальну, навчальну та виховну, таким чином дозволяє формувати такі вміння, як самостійність, організованість, готовність до спілкування, самореалізація, саморозвиток, вміння сприймати мову на слух, вміння висловлювати свою точку зору та аргументувати її. Застосування ділових ігор у процесі навчання сприяє розвитку професійних компетенцій: формує вміння

аргументовано захищати свою точку зору, аналізувати та інтерпретувати отримувану інформацію, працювати колективно.

Розділ 2 обговорює методичні аспекти формування англomовного спілкування. Окреслено організацію навчального процесу в програмі попереднього підготовчого англomовного занурення, а також наведено приклад ділової гри, який може використовуватись під час уроку.

У цьому розділі ми встановили, що основою розробки ділової гри є створення імітаційної моделі, що відображає обраний фрагмент реальної дійсності, та ігрової моделі, що є способом опису роботи учасників. Ролі та функції гравців повинні відповідати «картині» того фрагмента професійної діяльності, який моделюється у грі. Правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, що мають місце в прототипах дійсності, що моделюється. Методика організації та успішне проведення ділової гри потребують докладного структурування всіх її елементів.

Базуючись на аналізі науково-методичної літератури, ми розглянули особливості вивчення англійської мови для студентів менеджменту, також розглянули особливості навчання усному мовленню та встановили переваги та особливості гри, як частини навчального процесу. Ми розглянули важливість ділової гри для формування комунікативної компетенції та її взаємозв'язок з професією, яку гра моделює.

За результатами, отриманими з науково-методичної літератури а також проаналізувавши сучасні тенденції у навчанні ми дослідили особливості ділової гри та розробили приклад ділової гри для майбутніх фахівців з менеджменту.

Загальний аналіз та розробка прикладів робить дану роботу внеском у розуміння та методику навчання англomовного усного спілкування, та у розвиток «ділової гри» як важливої частини у сучасній методиці викладання іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамова Г. С., Степанович В. А. Ділові ігри: теорія і організація. Київ : Ділова книга, 1999. 192 с.
2. Бесараб О. М. Ділова гра у навчанні іноземних мов. Дніпропетровськ : ДУЕП, 2004. 32 с.
3. Бірштейн М. М. Ділові ігри у світі. Матеріали міжнародної наукової конференції «Білі ночі». Суми, 1991. С. 493 – 497.
4. Борисова Н. В. Педагогічні умови розвитку функції самореалізації особистості старшокласників у навчальній діловій грі. Вінниця, 2001. 248 с.
5. Вербицький А. А. Активне навчання у вищій школі: контекстний підхід. Київ : Вища школа, 1991. 204 с.
6. Виготський Л. С. Гра і її роль у психологічному розвитку дитини. *Питання психології*. Київ, 1996. № 6. 348 с.
7. Волкова Н. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: Навчально – методичний посібник. Дніпро : Роял Принт, 2018. 359 с.
8. Гальскова Н. Д., Гез Н. І. Теорія навчання іноземних мов. Лінгводидактика та методика. Київ : Видавничий центр «Академія», 2007. 336 с.
9. Гез Н. І. Формування комунікативної компетенції як об'єкт зарубіжних методичних досліджень. Київ, 1985. С. 24–32.
10. Геронімус Ю. В. Гра, модель, економіка: Навч. допомога. Київ : Знання, 1989. 280 с.
11. Гладиліна І. П. Деякі прийоми роботи під час уроків англійської у початковій школі. *Іноземні мови у школі*. 2003. Вип. 3. С. 20 – 27.
12. Гуцин Ю. В. Інтерактивні методи навчання в вищій школі. *Психологічний журнал*. 2012. Вип. 2. С. 1 –18.
13. Жук Н. В., Тузова М. К., Єрмакова Л. В. Рольова гра як метод навчання іноземної мови у вищій школі. *Актуальні питання сучасної*

педагогіки : матеріали IV міжнар. наук. конф. Сімферополь : Літо, 2013. С. 187 – 191.

14. Занько С. Ф., Тюніков Ю. С., Тюннікова С. М. Гра та вчення: теорія, практика та перспективи ігрового спілкування. Київ : Педагогіка, 2000. 223 с.

15. Зимня І. А. Психологія навчання іноземних мов у школі. Київ : Просвітництво, 1991. 222 с.

16. Кашин Є. Г. Рольові та лінгвістичні ігри. Суми : Вид-во СДПУ, 1992. С. 5 – 8.

17. Каменська І. Б. Формування англomовної лінгвістичної компетенції в усному мовленні майбутніх менеджерів. Одеса, 2010. 22 с.

18. Коваленко О. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформації іншомовної освіти. Іноземні мови в навчальних закладах. *Педагогічна преса*. 2003. Вип. 3 С. 4–10.

19. Колесникова О. А. Рольові ігри навчання іноземних мов. Іноземні мови у школі. Київ : Просвітництво, 1989. Вип. 4. С. 14 –20.

20. Коломієць Н. Дидактичні засади ефективного застосування інтерактивних методів у навчанні молодших школярів. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини*. 2018. Вип. 1. С. 118–129.

21. Колпакова Є. А. Ділова гра як спосіб навчання іншомовному спілкуванню. *Вісник ТИСБИ*, 2013. Вип. 2 (54). С. 52 – 57.

22. Коробейнікова Т. І. Мультимедійні вправи для навчання діалогічного мовлення на заняттях з англійської мови. *Педагогічний процес: теорія і практика*. Київ, 2012. Вип. 3. С. 122 –134.

23. Короненко Г. А. Розвиток навичок діалогічного мовлення на уроках англійської мови. *Англійська мова та література*. 2009. Вип. 25. С. 2–6.

24. Костюченко К. Особливості навчання діалогічного мовлення на заняттях з англійської мови. *Наукові записки. Педагогічні науки*. 2015. Вип.

135. С. 135–139.

25. Кравченко Ю. Про деякі інтерактивні методи на заняттях з англійської мови у ВНЗ. 2012. Вип. 3. С. 4–8.

26. Красило А. І., Новгородцева А. П. Хрестоматія з педагогічної психології. Київ : Міжнародна педагогічна академія, 1995. 416 с.

27. Куїмова М. В. Ігрова діяльність як розвиток умінь усного іншомовного мовлення у технічному вузі. *У світі наукових відкриттів*. 2012. Вип. 2.1. С. 96 – 103.

28. Лівінгстоун К. Рольові ігри навчання іноземних мов. Київ : Вища школа, 1988. 169 с.

29. Лиза Г. В. Особливості використання інтерактивних технологій на уроках англійської мови. URL: <https://vseosvita.ua/library/osoblivosti-vikoristanna-interaktivnih-tehnologij-naurokah-anglijskoi-movi-90918.html> (дата звернення: 15.02.2024).

30. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. Вид. 2-е, випр. і перероб. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с.

31. Мільруд Р. П. Підвищення ефективності мовної ситуації як методичного прийому навчання. *Іноземні мови у шкільництві*. 1983. Вип 2. С. 27 – 32.

32. Навчально-методичні комплекти «Enjoy English» для навчання англійської мови / під ред. М. З. Біболетова, О. А. Денисенко, Н. Н. Трубанєва. URL: <http://11book.ru/6-klass/154-anglijskij-yazyk/2210-anglijskij-enjoy-english-6-klass-biboletova> (дата звернення: 15.02.2024).

33. Овчинникова Т. Н. Личность и мышление ребенка: диагностика коррекция. Київ : Академический проект, 2000. 197 с.

34. Павлова Н. К. Взаємодіюче навчання. Рекомендації викладачам, методистам щодо використання інтерактивних форм навчання. *Управління школою*. 2003. Вип. 32. С.14–21.

35. Панова Л. С. Методика навчання іноземних мов у

загальноосвітніх навчальних закладах. Київ : Академія, 2010. 328 с.

36. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : Видавництво А. С. К., 2004. 192 с.

37. Пісоцька Л. С. Використання інтерактивних методів навчання у контексті системного підходу. Педагогічний дискурс: збірник наукових праць : ХГПА, 2013. Вип. 14. С. 360–363.

38. Савченко О. Я. Ключові компетентності – інноваційний результат шкільної освіти. Київ : Рідна школа, 2011. № 8–9. С. 4–8.

39. Сажко Л. А. Шляхи формування іншомовної компетентності в говорінні студентів мовних спеціальностей. Миколаїв : ЧНУ, 2011. 119 с.

40. Селевко Г. К. Сучасні освітні Технології. Київ : Освіта, 1998. 256 с.

41. Склярєнко Н. К. Методика формування іншомовної компетентності у техніці письма. *Іноземні мови*. 2012. №2. С.13 – 18.

42. Склярєнко Н. К. Систематизація і повторення іншомовного граматичного матеріалу в основній і старшій школі. *Іноземні мови*. 2005. № 2. С. 3 – 7.

43. Смолкін А. Методи активного навчання : наук.- метод. посібник. Київ : Вища школа, 1991. 176 с.

44. Тригуб І. П. Формування граматичної компетенції у студентів ВНЗ у процесі вивчення англійської мови. Науковий вісник міжнародного гуманітарного університету. *Серія: Філологія*. 2014. № 10. С. 74-77.

45. Хуторський А. В. Технологія проектування ключових та предметних компетенцій : Інтернет-журнал «Ейдос», 2005. Режим доступу: <http://www.eidos.ru/journal/2005/1212.html> (дата звернення: 15.02.2024).

46. Хруцький Є. А. Організація проведення ділових ігор : навчальний посібник для викладачів середовищ. спец. навчань, закладів. Київ : Вища школа, 1991. 320 с.

47. Циркаль А. Огляд найбільш цікавих інтерактивних методів на заняттях з англійської мови. *Сучасні методи викладання іноземної мови*

професійного спрямування у вищій школі : збірник наукових статей. Київ : НТУУ «КПІ», 2013. С. 350–360.

48. Щукін А. Н. Навчання іноземним мовам. Теорія та практика. 1999. С. 171-172, 183-187.

49. Ben-Haim Y. Info-Gap Decision Theory: Decision under Severe Control. Amsterdam : Academic Press Eslevier, 2006. 370 p.

50. Barford D. The Ship of Thought. Essays on Psychoanalysis and Learning. London : H. Karnac (Books) Ltd., 2002. 250 p.

51. Churchman E. C. Developing a public speaking course for non-native speakers of English: problems and approaches. Bowling Green, OH : Bowling Green State University, Department of Interpersonal and Public Communication, 1986. 17 p.

52. Cooper J. Cognitive Dissonance. Fifty Years of a Classic Theory. London : SAGE Publications Ltd., 2007. 203 p.

53. Frendo E. How to teach Business English, Essex : Pearson Education Limited, 2005. 162 p.

54. Hymes D. H. On Communicative Competence. Harmondsworth : Penguin Education, Penguin Books Ltd, 1972. 285 p.

55. Richards J. C. Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge : CUP, 2005. 279 p.

56. Widdowson H. G. Communication and Community. The Pragmatics of ESP. Oxford : OUP, 1998. 14 p.

SUMMARY

Thesis – 57 pages, 56 sources

Object of research: professional training of future management specialists.

The purpose of the research: theoretical justification and development of a business game for the development of future management students' English communication.

Theoretical and methodological principles: The study is based on the theoretical and methodological approaches of well-known scientists, such as Bessarab O. M., Verbytskyi A. A., Volkova N., Kamenska I. B., Kolomiets N., Ben-Haim Y., Barford D., Cooper J. who investigated the impact of a business game during training and the level of its effectiveness.

Obtained results: The results of the conducted research emphasize the importance of professional orientation in the process of learning English. This means that language studying should be an interaction with professional subjects, contributing to students' acquisition of integrated competence, and should not be considered separately from the main specialty.

This approach to learning a foreign language highlights the importance and effectiveness of business games in teaching English communication by simulating a situation that corresponds to reality. This method promotes the development of the ability to express one's opinion, communicate, analyze events and helps integrating into the work sphere. The business game helps in the formation of communication skills and is closely related to the professional orientation of the students involved in the game.

Key words: *business game, speaking game, professional-oriented competence, management, communicative competence*

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Журба Ярослав Олегович, студент 2 курсу магістратури, форми навчання денної, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійна програма Мова і література (англійська), адреса електронної пошти yariy.zhurba00@gmail.com

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Формування англомовної компетенції майбутніх фахівців економічної галузі в продуктивних видах мовленнєвої діяльності» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____

Підпис _____

ПІБ (студент) Я. О. Журба