

Запороженченко Ю.Г. // Інформаційні технології в освіті: Зб. наук. праць. – Херсон: ХДУ, 2013.

6. Костопільський дошкільний навчальний заклад ясла-садок №4 „Берізка” компенсуючого типу. [Електронний ресурс] / Костопільський дошкільний навчальний заклад ясла-садок №4 «Берізка» компенсуючого типу – Режим доступу до ресурсу: <https://sites.google.com/site/dnz4kostopil/home/kontakti-1>;

7. Липа В. А. Основы коррекционной педагогики: Учеб. пособие / В. А. Липа. – Донецк, Лебідь, 2002. – 327 с.

8. Практикум по арт-терапии / [под ред. А. И. Копытина]. – СПб.: Питер, 2000. – 448 с.

9. Руденков В. И. Логопедия. Практическое пособие для логопедов, студентов и родителей. – Ростов-на-Дону, Изд-во «Феникс», 2006. – 123 с.

REFERENCES

1. Akymenko, V. M. (2009). *Novue lohopedycheskye tekhnolohyy: uchebno-metodycheskoe posobyе*. [New logopedic technologies: educational-methodical manual]. Rostov n/D: Fenyks.

2. Hromova, O. E. (2008). *Ynnovatsyy – v lohopedycheskuyu praktyku. Sbornyk statey; metodycheskye posobyaya dlya doshkol'nykh obrazovatel'nykh uchrezhdenyy*. [Innovations – in logopedic practice. Digest of articles; Methodical aids for pre-school educational institutions]. M: LYNEKS – PRESS.

3. DNZ kombinovanoho typu (yasla-sadok) № 37 «Lastivka». Storinka lohopedu [Elektronnyy resurs] / DNZ kombinovanoho typu (yasla-sadok) № 37 «Lastivka» – Rezhym dostupu do resursu: <http://dnz37.klasna.com/uk/site/storinka-lohopedu.html>;

4. DNZ № 27. Innovatsiyini tekhnolohiyi, yaki vprovadzhuyut'sya nashymy pedahohamy v roboti z dit'my [Elektronnyy resurs] / DNZ № 27 // m. Rivne – Rezhym dostupu do resursu: <https://www.slideshare.net/basikk077/27-58522937>;

5. Zaporozhchenko, Yu.H. (2013).

Vykorystannya zasobiv IKT dlya pidvyshchennya yakosti inklyuzyvnoyi osvity. [The use of ICT to improve the quality of inclusive education]. Kherson: KhDU.

6. Kostopil's'kyu doshkil'nyy navchal'nyy zaklad yasla-sadok №4 «Berizka» kompensuyuchoho typu. [Elektronnyy resurs] / Kostopil's'kyu doshkil'nyy navchal'nyy zaklad yasla-sadok №4 «Berizka» kompensuyuchoho typu – Rezhym dostupu do resursu:

<https://sites.google.com/site/dnz4kostopil/home/kontakti-1>;

7. Лупа, В. А. (2002). *Osnovu korrektsyonnoy pedahohyky: Ucheb. Posobyе*. [The fundamentals of correctional pedagogy]. Donetsk, Lebid'.

8. Корытын, А. У. (2000). *Praktykum po art-terapiyy*. [Workshop on art therapy]. SPb.: Pyter.

9. Rudenkov, V.Y. (2006). *Lohopedyya. Praktycheskoe posobyе dlya lohopedov, studentov y rodyteley*. [Speech therapy. Practical guide for speech therapists, students and parents]. Rostov-na-Donu, «Fenyks».

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ЧЕРНІЧЕНКО Людмила Анатоліївна

– аспірант кафедри спеціальної освіти Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

Наукові інтереси: підготовка майбутніх логопедів до інноваційної діяльності в умовах інклюзивної дошкільної освіти.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

CHERNICHENKO Lyudmila

Anatoliivna – post-graduate department of special education Uman State Pedagogical University named after Pavlo Tichino.

Circle of scientific interests: His research interests include speech therapy to prepare for future innovation in terms of inclusive preschool education.

УДК: 378.147:004

МАКОВСЬЙ Радун Григорович – старший викладач кафедри іноземних мов Харківського національного автомобільно-дорожнього університету
e-mail: radumakovyey@gmail.com

ОРГАНІЗАЦІЯ ДІЛОВОЇ ГРИ ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ ТРАНСПОРТНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ВНЗ

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. З метою підготовки висококваліфікованих фахівців проводяться як лекції, семінарські, лабораторні і практичні заняття, так й інші форми навчання, зокрема й ділова гра як

проблемний метод у навчанні іноземної мови студентів. Адже зазначається, що при поданні матеріалу в ігровій формі студенти виявляють активність і зацікавленість у результатах своєї навчальної діяльності. Виникає гостра необхідність у серйозному

переосмисленні й глибокому аналізу наших уявлень про сучасні інтерактивні методи навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Інтерактивні методи навчання широко висвітлюються у працях багатьох учених (А. Вербицький, Ю. Ємельянов, С. Ніколаєва, О. Петровський, Р. Піонова, Є. Полат, О. Пометун, І. Прокоп'єв, Г. Селевко, З. Слєпкань та ін.).

Зарубіжні учені (Джозеф Ф. Каллахан і Леонард Х. Кларк) розглядали особливості ігрового методу навчання, функції ігор, класифікації ігрової діяльності тощо. Останнім часом ділові ігри широко досліджуються в навчанні іноземних мов у ВНЗ за кордоном (праці Л. Вишнякової, Л. Графовой, Т. Гришенкової, Л. Котлярової, О. Маслико, І. Павлової, В. Скалкина та ін.). Деякі аспекти ділових ігор як інтерактивних методів навчання розроблено в працях І. Абрамової, М. Бірштейн, М. Брагинського, В. Буркова, В. Єфимова, Р. Жукова, В. Комарова, В. Маршева, В. Платова.

Метою статті є визначення специфіки ділових ігор та можливості їх застосування в навчальному процесі вищої школи для інтенсифікації вивчення іноземної мови студентами транспортних спеціальностей.

Виклад основного матеріалу дослідження. Ділова гра з успіхом застосовується в навчанні іноземної мови у вищій школі для студентів транспортних спеціальностей (бакалаврів і магістрів). Це дозволяє наблизити навчальний процес до особистісної пізнавальної активності студентів, що дає змогу студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал із різних позицій. Соціальна значущість ділових ігор у тому, що в процесі розв'язання завдань активізуються не тільки знання, але й розвиваються колективні (командні) форми спілкування.

Ділова гра – це створення ситуації вибору і прийняття рішення, в якій відтворюються умови, близькі до реальних. У ній передбачаються такі ролі учасників, які дозволяють осмислити, пережити й освоїти нові функції. У грі закладена конкретна подія або явище, що підлягає моделюванню, і допускається віднесення ігрового часу до будь-якого періоду (теперішнього, минулого, майбутнього) [4]. Ділова гра – це модель відрізка майбутньої професійної діяльності студентів. Це імітація управлінської, дослідницької, педагогічної реальної діяльності викладача, керівника певного закладу.

Перевагою ділових ігор є те, що вони поєднують теорію і практику, сприяючи

формуванню професійних знань і практичних умінь. Ігри підвищують інтерес до предмета, що вивчається, оскільки вони супроводжуються позитивними емоціями [2].

Ділові ігри будуються на принципах колективної праці, практичної корисності, демократичності, гласності, змагальності, необмеженої перспективи творчої діяльності у межах ділової гри [5; 6].

Ділова гра є передусім «інструментом» розвитку теоретичного і практичного мислення фахівця: здатності аналізувати складні умови виробництва, виконувати нові й несподівані професійні завдання.

Педагогічна сутність ділових ігор полягає в активізації мислення, підвищенні самостійності й креативному підході майбутнього фахівця, наближеного до профорієнтаційного, підготовці до подальшої професійної практичної діяльності. Відповідно до цього визначається мета ділової гри як форми організації навчання – сформувати професійні навички й уміння студентів з іноземної мови в активному творчому процесі [2; 3].

Ділова гра – це форма відтворення предметного та соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання систем відносин, характерних для цієї діяльності загалом. За правильної організації гри студент здійснює діяльність, професійну за формою, але навчальною за своїми результатами й основним змістом.

Ділові ігри необхідно готувати, враховуючи різні чинники: специфіку робочого матеріалу, зокрема вивчення й повтор граматичних тем (complex object, complex subject, conditional clauses тощо), насиченість лексико-граматичних особливостей текстів за фахом студентів і тематичних лексичних одиниць за темами, наприклад «Roads and Bridges», «Computers», «Automobile», «Transportation» тощо.

У процесі підготовки беруться до уваги базові знання студентів, особливості їхнього світосприйняття і світобачення тощо. Виконуючи ігрову роль, вступаючи в умовні реальні відносини з іншими гравцями, студент набуває цінний досвід й здобуває нові знання, виробляє вміння та навички, формує досвід можливих професійних контактів з іноземними колегами й діловими партнерами. У діловій грі міжрольове спілкування насичується етично-психологічним змістом, відбувається налаштування гравців на спільне вирішення професійних проблем, що виникають у процесі гри.

Організуючи ділову гру, викладач повинен враховувати такі її особливості:

– групи-учасниці мають бути невеликими (3–8 осіб), але можлива необмежена кількість груп-учасниць;

– кожен член групи повинен чітко знати про свої обов'язки й урахувати часові обмеження в грі;

– обов'язково має проводитися аналіз результатів гри після її завершення.

У процесі підготовки ділової гри можуть використовуватися усі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемне викладання, частково-пошуковий, дослідницький [1, с. 220–225].

Правила гри відображають характеристики реальних процесів і явищ, які існують у прототипах змодельованої професійної реальності у спрощеному ігровому варіанті навчальної або поза навчальної діяльності.

Правила гри також містять обмеження щодо технології і регламенту гри, ролей і функцій викладачів-ведучих, системи оцінювання. Характер правил ділової гри забезпечується відтворенням реального й ділового контекстів гри, що пов'язано з системою стимулювання й інструкціями для тих, хто грає. Ділова гра – це контрольована система, процедура гри готується і коригується викладачем [1, с. 222–223]. Якщо гра проходить у запланованому режимі, викладач може не втручатися в ігрові відносини, а лише спостерігати та оцінювати ігрову діяльність студентів. Якщо ж дії виходять за межі плану, і мета заняття не досягається, то викладач може скоригувати напрям гри та її емоційний настрій.

Як показав особистий досвід і досвід інших викладачів кафедри іноземної мови Харківського національного автомобільно-дорожнього університету проведення ділових ігор можна рекомендувати для створення об'єктивної системи оцінювання і контролю рішень, які приймаються, що передбачає змістове оцінювання, забезпечує змагальний характер гри, дозволяє оцінювати діяльність й особистісні якості учасників гри, успішність роботи ігрових груп.

Ділові ігри надають доступ до вільного й ефективного опрацювання, наприклад, таких розмовних тем і лексико-граматичних вправ, що сприяють вивченню лексико-граматичних особливостей текстів за темами: «Sports, games, hobbies», «University life», «Invitation», «Hotel», «Telephoning» «Shopping», «Science». «Trouble with the car», «Travelling» і тематичних лексичних одиниць за темами «Languages», «Education», «Science», «Business and Economy», «Roads and Bridges», «Computers», «Automobile», «Transportation».

У процесі підготовки до гри активно вивчалися й повторювалися граматичні теми, а саме: complex object, complex subject, gerund, conditional clauses тощо.

Цьому передувало самостійне опрацювання статей із фахових видань природничого циклу за спеціальностями: «American Naturalist», «Animal Behaviour», «Comparative Physiology and Ecology», «International Journal of Biometeorology» тощо. Використання науково-популярних текстів і залучення їх у підготовці до проведення ділових ігор сприяло оволодінню майбутньою спеціальністю та орієнтації на наукову сферу спілкування вже на першому етапі навчання. Адже пізня спеціалізація студентів транспортних спеціальностей ускладнює використання загальнонаукових і вузькоспеціальних текстів для оволодіння навичками аудіювання і погано впливає на загальне ставлення студентів до майбутньої професії. Ділові ігри, що проводилися зі студентами транспортних спеціальностей, допомагати активному вивченню лексики за темою «Конструкція автомобіля».

Залучення до навчального процесу ділових ігор складає передумови для створення інноваційної методики навчання, що дозволяє ефективно вирішувати комплекс методичних завдань на сучасному рівні навчання іноземних мов у вищій школі, а саме:

– формувати й удосконалювати комунікативні компетенції в індивідуальному режимі з концентрацією своїх творчих можливостей;

– поповнювати активний і пасивний запас лексики сучасної іноземної мови завдяки розширенню комунікації у процесі проведення ділової гри;

– знайомити студентів із соціокультурними реаліями мови, що вивчається, науковими досягненнями у майбутній професії;

– формувати у студентів стійку мотивацію до іншомовної діяльності в будь-якій сфері комунікації, зокрема і професійно орієнтованої;

– збільшити можливості творчого характеру навчання і розширити інтелектуальні можливості студентів.

Отже, зазначимо основні переваги застосування ділових ігор у навчанні іноземної мови у вищій школі:

– мета гри здебільшого відповідає практичним потребам студентів і сприяє глибинному осмисленню широкого спектру фахових проблем;

– у грі формуються установки майбутньої професійної діяльності,

долаються стереотипи, коригується самооцінка й виявляється особистість;

— студенти задоволені навчальним процесом, підвищується їхня мотивація до навчання й емоційно насичення підготовки до професійної діяльності; обговорення результатів гри сприяє закріпленню набутих знань.

Ця форма організації навчального процесу усуває розбіжності між абстрактним характером теоретичних знань з іноземної мови та реальним характером майбутньої професійної діяльності й можливістю вільного спілкування іноземною мовою. Окрім того, досвід, набутий у грі, може бути більш продуктивним порівняно з набутих у професійній діяльності. Це відбувається завдяки тому, що ділові ігри дозволяють збільшити масштаб обсягу дійсності, наочно демонструють результати прийнятих рішень [4].

Інформація, якою користується фахівець у реальності, може бути неповною або неточною, а для гри їй надається хоча й неповна, але точна інформація, що підвищує довіру до отриманих результатів і стимулює в майбутньому процес прийняття на себе відповідальності у складних професійних ситуаціях. Модельована ситуація передбачає неоднозначність рішень, містити елемент невизначеності, що забезпечують проблемний характер гри та виявлення здібностей гравців. Пряме формулювання проблеми чи вказівка на неї неприпустимі. У той же час правила, норми формулюються однозначно.

Ділова гра допомагає досягненню навчальних, виховних та розвивальних цілей колективного характеру на основі ознайомлення з реальною організацією роботи [3; 4].

Застосування ділових ігор виявляє ефективність у пізнавальному й виховному аспектах, адже у процесі ділової гри студенти ознайомлюються із сучасними методами вирішення проблеми, наприклад організацією роботи колективу, особистими функціями своєї майбутньої посади тощо. Крім того,

під час ділової гри формується командний дух учасників гри, визначається внесок кожного з них; колективно обговорюються всі питання, що сприяє формуванню критичності, поваги до товаришів по грі. Окремо зазначимо розвивальний аспект подібної діяльності, адже у процесі ділової гри розвиваються логічне мислення, здатність до пошуку відповідей на поставлені запитання, удосконалюється іншомовне мовлення й мовленнєвий етикет, збільшується

термінологічний вокабулярій за майбутнім фахом студента та професійні вміння спілкуватися у ході дискусії.

Тільки врахування всіх особливостей цієї форми організації навчання, дотримання вимог і рекомендацій щодо її проведення дадуть позитивний результат навчальної діяльності з іноземної мови у вищій школі.

Висновки та перспективи подальших розвідок напряму. Отже, ділова гра як інтерактивний метод навчання іноземної мови студентів допомагає формувати вміння професійного (і не тільки) спілкування іноземною мовою, сприяють розвитку потрібних якостей особистості у спілкуванні: комунікабельності і толерантності, раціональності й орієнтації на співробітництво. Тож уведення ділових ігор у навчання іноземних мов є важливим і необхідним чинником залучення студентів до самостійного активного набуття знань, формування уміннями і навичок спілкування, розвитку їхньої пізнавальної активності, формування творчої особистості студентів транспортних спеціальностей ВНЗ. Перспективи подальших розвідок убачаємо в застосуванні й розвитку всіх видів ділових ігор із залученням комп'ютерних технологій та Інтернет-ресурсів.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Дроздова І. П. Наукові основи формування українського професійного мовлення студентів нефілологічних факультетів ВНЗ: монографія / І. П. Дроздова. — Харків, ХНАМГ, 2010. — 320 с.
2. Маслыко Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А.Ф. Будько. — Мн.: Вышэйшая школа, 1992. — 445 с.
3. Ніколаєва С. Ю. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах: підруч. для студ. вузів / С. Ю. Ніколаєва, О. Б. Бігич, Н. О. Бражник, С. В. Гапонова, Г. А. Гринюк, Т. І. Олійник, К. І. Онищенко, О. П. Петрашук, Л. А. Сажко; ред.: К. І. Онищенко. — К.: Ленвіт, 1999. — 319 с.
4. Пометун О. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання / О. Пометун, Л. Пироженко. — К.: А.С.К., 2004. — 192 с.
5. Livingstone C. Role Play in Language Learning / C. Livingstone. — London, 1983. — 94 p.
6. Стюарт Дж. Тренинг организационных изменений / Дж. Стюарт. — СПб.: Питер, 2001. — 256 с.

REFERENCES

1. Drozdova, I. P. (2010). *Naukovi osnovy formuvannya ukrayins'koho profesijnoho movlennya studentiv nefilolohichnykh fakul'tetiv VNZ: monohrafiya*. [Scientific bases of formation of the Ukrainian professional speech of students of non-

philological faculties of UNIVERSITIES: monograph]. Kharkiv.

2. Masluko, E. A. (1992). *Nastol'naya knyha prepodavatelya ynostrannoho yazyka: Spravochnoe posobyе*. [Handbook of foreign language teacher: a reference guide]. Minsk

3. Nikolayeva, S. Yu. (1999). *Metodyka navchannya inozemnykh mov u serednikh navchal'nykh zakladakh: pidruch. dlya stud. Vuziv*. [Methods of teaching foreign languages in secondary schools: textbook. for stud. universities]. Kyiv.

4. Pometun, O. (2004). *Suchasnyy urok: Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya*. [Modern lesson: Interactive learning technology]. Kyiv.

5. Livingstone, C. (1983). *Role Play in Language Learning*. London.

6. Styuart, Dzh. (2001). *Trenynh orhanyzatsyonnykh yzmenenyy*. [Organizational changes training]. Sanktpeterburg.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

МАКОВСЬЙ Радугригорович – старший викладач кафедри іноземних мов Харківського національного автомобільно-дорожнього університету.

Наукові інтереси: професійна підготовка майбутнього вчителя.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

MAKOVEI Padu Grygorovych – senior lecturer of foreign languages Department of Kharkiv national automobile and highway University.

Circle of research interests: professional training of future teachers.

UDK 378.147

SHCHERBYNA Svitlana Volodymyrivna – Candidate of Pedagogical Sciences, Docent, Docent of Foreign Languages Department, Central Ukrainian National Technical University
e-mail glebshcherbyna@mail.ru

COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING IN THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE COMPETENCE

Formulation and justification of the relevance of the problem. Changes in the educational system of Ukraine and achievements in the spheres of theory and practice of teaching foreign languages demand the renovation of educational technologies. The main points of teaching must be communicative approach and personal creative work of learners during the educational process. One of the innovative means in modern teaching process is computer assisted language learning.

Providing experiences for contact with language in context may prove difficult for foreign language teachers. Constrained by lack of sufficient access to the target culture, teachers often rely on textbooks and classroom materials in teaching language.

The purpose of the article is to survey the literature that represents the existing of knowledge base concerning the nature of computer assisted language learning (CALL) environments as it relates to the acquisition of foreign languages.

The main material of the study.

Communicative competence.

The notion of communicative competence,

a concept developed by D. Hymes [2, p. 5], refers to the ability to use speech appropriately in varying social contexts. Competent speakers of a language should know what to say, to whom, and how to say it. S. Savignon [6, p. 4], who introduced the idea of communicative competence (CC) to foreign language teaching, originally defined communicative competence as the «ability to function in a truly communicative setting – that is, in a dynamic exchange in which linguistic competence must adapt itself to the total information input, both linguistic and paralinguistic, of one or more interlocutors» [6, p. 4]. She included the use of gestures and facial expression in her interpretation and later refined her definition of CC to comprise of the following qualifications:

– CC is a dynamic interpersonal trait depends on the negotiation of meaning between two or more persons who share some knowledge of language.

– CC applies to both written and spoken language.

– CC is context specific. The communicatively competent language user knows how to make appropriate choices in