

УДК 378.1

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/36-2-36>

Ауріка ЛЕЩІНСЬКА,
 orcid.org/0000-0002-4690-1520

старший викладач кафедри іноземних мов та міжкультурної комунікації
 Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця
 (Харків, Україна) sv310123@gmail.com

Мохамед ЛАМААШИ,
 orcid.org/0000-0002-6055-4289

старший викладач кафедри іноземних мов та міжкультурної комунікації
 Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця
 (Харків, Україна) lamaachi@hotmail.com

ОРГАНІЗАЦІЯ КОНТЕКСТНОЇ ДІЛОВОЇ ГРИ НА ЗАНЯТТЯХ ІЗ ДІЛОВОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗВО

Стаття присвячена організації контекстної ділової гри на заняттях із ділової іноземної мови в закладах вищої освіти. Метою статті є теоретичне обґрунтування використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови та розробка методики їх проведення. У статті надано визначення поняття «ділова гра» та виділено низку переваг ділової гри перед традиційними формами і методами навчання. Представлено низку класифікацій загальних ознак, характерних для ділової гри. Підкреслено, що ділова гра поєднує в собі два принципи навчання: принцип моделювання майбутньої фахової діяльності і принцип проблемності. Представлені загальні вимоги до навчальних ігрових задач. Розглянуто завдання, які вирішуються в процесі підготовки і проведення ділових ігор. Встановлено, що всі ділові ігри класифікуються за низкою параметрів: за часом проведення; за оцінкою діяльності; за завершальною метою; за сферою використання. Вказано на необхідність докладного структурування всіх елементів ділової гри для успішного її проведення. Встановлено, що структура ділової гри включає чотири блоки: організаційно-методичний (цілі; сценарій гри; лексико-граматичний матеріал; правила гри; робочі матеріали для учасників гри), підготовчий (виконання відповідного комплексу вправ; доігровий брифінг), власне ділова гра (групова скоординована дія), постігровий брифінг (розбір і аналіз гри). Розглянуті критерії відбору навчальних автентичних текстів для використання в діловій грі: обсяг тексту; відповідність інтересам і комунікативним потребам студентів; відповідність рівня лінгвістичної складності тексту мовної підготовки студентів; наявність у тексті стимулу для мовного спілкування; наявність у тексті актуальної, сучасної, типової, країнознавчої, лінгвокраїнознавчої, соціокультурної інформації. Зроблено висновок, що ділова гра не може замінити традиційних форм і методів навчання, а має співіснувати у взаємодії з ними.

Ключові слова: контекстна ділова гра, іноземна мова, комунікативна діяльність, технології, заклади вищої освіти.

Aurika LESHCHINSKA,
 orcid.org/0000-0002-4690-1520

Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages and Intercultural Communication
 Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics
 (Kharkiv, Ukraine) sv310123@gmail.com

Mohamed LAMAACHI,
 orcid.org/0000-0002-6055-4289

Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages and Intercultural Communication
 Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics
 (Kharkiv, Ukraine) lamaachi@hotmail.com

CONTEXTUAL BUSINESS GAME ORGANIZATION AT BUSINESS FOREIGN LANGUAGE CLASSES AT INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

The article is devoted to the organization of contextual business game in business foreign language classes at higher education institutions. The purpose of the article is to theoretically substantiate the use of business games in foreign language classes and to develop methods for conducting them. The article provides a definition of the concept of "business game" and highlights a number of advantages of business game over traditional forms and methods of teaching. A number of

classifications of general features characteristic of the business game are presented. It is emphasized that the business game combines two learning principles: the principle of future professional activity modeling and the principle of problem-solving. The general requirements to educational game tasks are presented. The tasks which are solved in the course of preparation and business games carrying out are considered. It is established that all business games are classified by a number of parameters: by time; according to the activity assessment; for the final purpose; by scope. The need for detailed structuring of all elements of the business game for its successful implementation is pointed out. It is established that the structure of the business game includes four blocks: organizational and methodical (goals; game scenario; lexical and grammatical material; game rules; working materials for game participants), preparatory (performing the appropriate set of exercises; pre-game briefing), actually business game (coordinated action), post-game briefing (analysis of the game). The criteria for selecting authentic educational texts for use in a business game are considered: the volume of the text; compliance with students' interests and communicative needs; correspondence of the level of linguistic complexity of the text of language preparation of students; the presence in the text of an incentive for language communication; the presence of relevant, modern, typical, country, linguistic, socio-cultural information. It is concluded that the business game cannot replace traditional forms and methods of learning, but should coexist in interaction with them.

Key words: contextual business game, foreign language, communicative activity, technologies, institutions of higher education.

Постановка проблеми. Нині в Україні проходить процес модернізації всіх сфер сучасного суспільства, який спрямований на входження в європейське співтовариство та конкурентоспроможність нашої країни у світі. Одним із надійних інструментів, які дадуть змогу Україні здійснити це завдання, є система вищої освіти, оскільки інтелектуальні ресурси є дуже важливими для досягнення поставлених перед країною цілей. Однією з головних причин реформування системи вищої освіти вважається усунення протиріччя між виробниками і споживачами професійних послуг. Актуальним залишається соціальне замовлення на фахівців, які поряд з якісною професійною підготовкою володіють іноземною мовою для професійного спілкування. На цьому тлі одним із найважливіших елементів професійної підготовки фахівця будь-якого профілю стає вивчення іноземних мов, без знання яких неможливо конструктивно спілкуватися з колегами з інших країн, а також формування в них іншомовної комунікативної компетенції, здатності і готовності здійснювати іншомовне спілкування з носіями мови.

Одним з елементів ефективної підготовки до іншомовного спілкування в системі вищої професійної освіти вважається використання ігор, заснованих на імітації або моделюванні реальних або гіпотетичних професійних ситуацій, відтворенні за їх допомогою подій, діяльності, відносин. Такі ігри характеризуються не тільки пізнавальним і професійним, але й світоглядним і емоційно-особистісним впливом на учасників гри (Жукова, 2004). Ділова гра є однією з найпоширеніших форм ігрового навчання в системі професійної підготовки фахівців у ЗВО. В узагальненому вигляді основною відмінністю ділової гри від інших видів дидактичних ігор є те, що в ній відтворюються умови і відносини реальної професійної діяльності.

Аналіз досліджень. Низка вітчизняних та закордонних вчених (Ю. С. Арутюнов, Н. В. Борисова, В. П. Бугрін, А. А. Вербицький, А. М. Князєв, А. А. Соловійова, І. М. Сироежкін, В. А. Трайнев, Г. П. Щедровицький) присвячували роботи питанням розробки теорії і практики ділових ігор. Велику роль у становленні і розвитку цього методу відіграли роботи М. М. Бірштейн, В. Н. Буркова, В. М. Єфімова, В. Ф. Комарова, Р. Ф. Жукова, В. І. Маршові, В. Я. Платова, В. І. Рибальського, І. М. Сироежіна, А. П. Хачатурян і багатьох інших.

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови та розробці методики їх проведення.

Виклад основного матеріалу. Слід зазначити, що є велика термінологічна плутанина в описі поняття «ділова гра» та питанні класифікації ділових ігор: терміни вживаються недбало і часто такі різні форми навчання, як групова дискусія, рольові ігри і ділові ігри, позначаються загальним поняттям «ділова гра». Ми підтримуємо думку А. А. Вербицького, згідно з якою педагогічний статус будь-якої навчальної гри, її місце і роль в освітньому процесі можна зрозуміти лише з позицій будь-якої досить розвиненої психологопедагогічної теорії (теорії контекстного навчання) (Вербицький, 1991). У статті ми надамо загальну характеристику ділової гри як форми ігрового навчання в професійній освіті.

Існує ціла низка термінів, які використовуються для визначення ділової гри: якщо гра проводиться економістами, то вона називається діловою грою (business game), управлінською (management game) або операційною; у сфері політики і міського самоуправління використовується термін «імітаційна гра» (simulation game). На західних країнах найбільш поширеним і загальним є термін «імітаційна гра», або «ігрова імітація», хоча

фахівці не мають спільної думки з питань термінології.

Термін «імітаційна гра» має своє походження завдяки виділенню істотних характеристик цього методу. По-перше, імітація розглядається широко як заміна безпосереднього експериментування створенням і маніпулюванням із моделями, макетами, які є заміною реального об'єкта вивчення. По-друге, існують власне ігрові методи, в яких учасники беруть на себе певні ролі, вступають у безпосередню взаємодію один з одним, прагнучи досягти своїх рольових цілей. Вважається, що «ігрова імітація» або «імітаційна гра» об'єднує ці два підходи. Вона ґрунтується на конкретних ситуаціях, взятих із реального життя, і являє собою динамічну модель спрощеної дійсності.

Таким чином, в основі ділової гри лежить імітаційна модель, яка реалізується завдяки діям учасників гри. Вони беруть на себе ролі працівників різних сфер діяльності людей і розігрують задану ситуацію залежно від змісту гри. Також підкреслюється той факт, що ділові або імітаційні ігри є «серйозними» іграми для дорослих, а не розвагою і відпочинком.

На пострадянському просторі перша спроба використовувати ігровий метод для вирішення організаційно-виробничих завдань була зроблена в 1932 р. в Ленінграді М. М. Бірштейн, яка провела ділову гру з організаційно-виробничих випробувань. Ділові ігри набули широкого поширення в західних школах менеджменту в 1980-і рр. У СРСР сплеск інтересу до ділової гри також припав на 1970–1980-ті. Це було пов'язано з появою поняття «людський фактор» як провідного в ефективній організації виробництва. Усі сучасні ділові ігри так чи інакше моделюють «людські відносини» в професійній діяльності.

Ділова гра як організаційна форма навчання пройшла тривалий шлях розвитку і нині міцно закріпилась в освітньому процесі вищої школи. Ми згодні з визначенням А. О. Вербицького, який розглядає ділову гру як форму моделювання в освітньому процесі предметного і соціального змісту освоєваної студентами професійної діяльності, моделювання тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності загалом (Вербицький, 2004: 16).

Слід зазначити, що ділові навчальні ігри мають низку переваг перед традиційними формами і методами навчання:

- підвищують мотивацію студентів, оскільки навчання стає особистісно значущим, цікавим і приємним;
- дають студентам змогу усвідомити, як розрізнена інформація з досліджуваних тем і мовні

моделі з'єднуються в практичному застосуванні мови. Мова в цьому разі практикується в цілісному контексті, на відміну від використання інших, менш реалістичних методів;

- розвивають впевненість і свободу володіння мовою;

- розширюють знання про міжкультурні відмінності в міжнародному діловому середовищі, оскільки в процесі гри тренуються модельні зразки поведінки в конкретних ситуаціях професійної діяльності (Дронова, 2014: 249).

Нині у світі, за різними даними, використовуються від 1000 до понад 2000 ділових ігор. Вони знаходять дедалі ширше застосування в різних сферах професійного навчання: в основному в економіці і політиці, а також у соціології, екології, адмініструванні, освіті, міському плануванні, історії. Ділові ігри використовуються для підготовки фахівців у відповідних областях, а також для вирішення завдань дослідження, прогнозу, апробування намічуваних нововведень. Розробляються ділові ігри і як спосіб комунікації між фахівцями різних областей, як особлива мова майбутнього.

Слід зазначити, що роль її прийняття виступає провідним компонентом ділової гри. Роль являє собою комплекс соціальних вимог, очікувань, що пред'являються суспільством, оточуючими до цієї людини, його поведінки. Виконання ролі передбачає точне відтворення діяльності людини в зовнішньому плані. Прийняття ролі здійсниться на когнітивному, емоційному та поведінковому рівнях. Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватися сценарієм, ведучим гри, нормативними документами або ж формуватися самими гравцями відповідно до їх бачення ситуації і поставлених перед ними цілей.

Слід підкреслити, що ділова гра поєднує в собі два різних принципи навчання: принцип моделювання майбутньої фахової діяльності і принцип проблемності. У діловій грі процес вирішення задачі є пошуковим, дослідницьким. Існує кілька вимог до навчальних ігрових задач, а саме: задача має бути актуальною, для її вирішення потрібні базові знання, уява і творчі здібності студентів. задача має бути доволі складною, але доступною для вирішення, вона має спонукати до використання наявних знань і пошукових принципів, фактів, методів вирішення. Повторне проведення однотипних ігор розвиває в студента потрібні навички (Харжевська, 2011: 67).

У процесі підготовки і проведення ділових ігор вирішуються такі завдання:

- визначити індивідуальні компетенції учасників, ступінь їх готовності до виконання професійної діяльності;
- підвищити інтерес учасників до процесу роботи, посилити їх залученість до вирішення професійних завдань;
- наочно уявити реальну ситуацію і визначити стратегію власних дій;
- вивчити складові частини організаційної проблеми, виявити найважливіші з них і відпрацювати комплексне поетапне рішення в імітаційному режимі;
- придбати компетенції щодо вирішення проблем в умовах, максимально наближених до реальної ситуації (Зеєр, 2005: 84).

На підставі аналізу низки робіт (Вербицький, 1981; Вербицький, 1991; Трайнев, 2002) можна виділити загальні ознаки, характерні для будь-якої ділової гри: 1) наявність об'єкта ігрового моделювання; 2) наявність спільної мети ігрового колективу; 3) облік інформаційної моделі гри; 4) багатofункціональність, оскільки гра поєднує функції діагностики з функціями навчання, тренінгу і розвитку її учасників; 5) комунікативна взаємодія; 6) обмін учасників інтересами і діяльністю; 7) складність і взаємозалежність вирішуваних завдань; 8) динамічна ігрова ситуація, що імітує реальну; 9) дефіцит часу і його розподіл по процедурах гри; 10) наявність чіткої системи організації планування гри і стимулювання її учасників; 11) об'єктивна оцінка результатів гри; 12) оцінка ефективності гри, безпосередньо залежить від процесу її протікання.

Українська дослідниця О. М. Харжевська вважає, що характерними ознаками ділових ігор виступають: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, які послідовно розв'язуються, кількох ситуацій, кількох етапів гри; зацікавленість учасників гри, а отже, її підвищена, порівняно з традиційними методами, ефективність навчання; формування самостійних рішень студентів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків науково-педагогічним працівником, перевірка знань студентів, їхньої підготовки, уміння розв'язувати проблеми (Харжевська, 2011: 67).

Усі ділові ігри класифікуються за низкою параметрів: за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за

завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, , навчальні, кваліфікаційні) (Ортинський, 2009).

Різницю у сферах застосування ділових і рольових ігор історично пояснюють тим, що ділові ігри запропоновані економістами і військовими, тому основна область їх застосування – економіка, політика і військова справа, а рольові ігри запропоновані соціальними психологами, тому основна область їх застосування – це тренінг комунікативних навичок. У зв'язку з цим слід підкреслити, що організувати ділову гру, яка імітує тільки процеси спілкування, дуже непросто, перш за все тому, що спілкування виступає лише як один із важливих аспектів практично будь-якої соціально значущої професійної діяльності. З іншого боку, саме економічна, управлінська та низка інших видів діяльностей і конкретних розвинених предметних областей знання піддаються рефлексії та моделюванню. У результаті в конструкцію ділових ігор закладаються реальні модельні уявлення про предметні і соціальні (соціально-комунікативні) процеси, які є основою імітаційної моделі.

Таким чином, ігрове моделювання ситуацій професійного спілкування здійснюється на основі реалізації предметного і діяльнісного аспектів його організації. Предметний аспект передбачає визначення функціональних одиниць цього процесу, до яких слід зарахувати комунікативні ситуації в сукупності їхніх характеристик: структурах і умов реалізації комунікативного акту. Розробка діяльнісного аспекту ігрового моделювання спілкування передбачає визначення умов реалізації педагогічних принципів ігрового навчання у ЗВО, які отримали теоретичне обґрунтування в роботах А. О. Вербицького (Вербицький, 1991).

На підставі вищесказаного можна зробити висновки про те, що професійне спілкування фахівців може бути змодельоване тільки в контексті цілісної ситуації квазіпрофесійної діяльності. З цієї метою варто більше уваги приділити можливостям ділової гри як форми контекстного навчання. У нашому випадку контекстна навчальна гра іноземною мовою виступає засобом розвитку іншомовної професійної комунікативної мотивації студентів.

Отже, ділова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є «засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів», методом активного навчання, завдяки якому досягаються конкретні завдання,

структурування системи ділових взаємовідносин учасників. Конструктивними елементами ділової гри є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування та розв'язання сформульованих на початку гри проблем (Ортинський, 2009).

Останнім часом ділові ігри дедалі більшого поширення набули у сфері навчання іноземних мов у закладах вищої освіти та на курсах підвищення кваліфікації. Здебільшого використання навчальних ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови передбачає навчання професійного спілкування. У процесі проведення таких ігор виявляється рівень професійних знань учасників гри, вміння застосовувати ці знання в складних ситуаціях. Таким чином, головною дидактичною метою цих ігор буде переклад професійно-теоретичних знань у дієві. Отже, для реалізації ділових ігор необхідні певні професійні знання. Тому ділові ігри, які розробляються для вивчення іноземної мови, здебільшого спрямовані на вищу професійну освіту. Що ж розуміється під діловою грою? Нині є два підходи для визначення ділової гри. Деякі дослідники цієї проблеми зазначають, що ділова гра є моделлю процесу прийняття рішення (Сироежин, 1981), моделлю взаємодії людей у процесі досягнення певних цілей економічного, політичного або престижного характеру (Ємельянов, 1976), моделлю, яка відтворює умови, зміст, відносини, динаміку тієї чи іншої діяльності (Шмаков, 1994), моделлю систем і досвіду відносин, які є характерними для того чи іншого роду діяльності людини (Головін, 1997).

Інші дослідники ділової гри виходять із того, що навчальна ділова гра сама по собі не є моделлю, а виступає засобом роботи з моделлю, закладеною в структурі ділової гри (Змієвська, 2003).

Методика організації та успішне проведення ділової гри вимагають докладного структурування всіх її елементів. Структура ділової гри включає чотири блоки.

1-й блок – організаційно-методичний.

Цей блок передбачає роботу викладача-організатора гри і включає такі компоненти: а) цілі; б) сценарій гри; в) лексико-граматичний матеріал; г) правила гри; д) робочі матеріали для учасників гри.

Цільова спрямованість навчальної ділової гри пов'язана з системою мотивацій. Оскільки ділова гра за своєю природою є двуплановою, структура і технологія гри мають забезпечувати реалізацію низки мотивів – реальних і умовних. У зв'язку з цим у навчальних ділових іграх мають ставитися як навчальні цілі, так і ігрові. Головною навчаль-

ною (практичною) метою застосування ділових ігор у процесі навчання усного мовлення іноземною мовою є формування і розвиток мовних дискусійних умінь.

З іншого боку, для самих студентів ділові ігри все ж є грою і тому вимагають наявності ігрових цілей (виграти, набрати більшу кількість балів). У кожному конкретному випадку вчитель, який організовує гру, доповнює її приватними дидактичними цілями з освоєння, осмислення завдань, пов'язаних із побудовою реальної дійсності (планування свого найближчого і віддаленого майбутнього).

Основним завданням на етапі розробки ділової гри є підготовка сценарію гри. Сценарій – це опис дії учасників гри, їх відносини, взаємодії. Сценарій повідомляється керівником перед грою всім її учасникам.

Наступним компонентом у цьому блоці є лексико-граматичний матеріал (тексти, граматичні структури, слова, вирази, кліше), які становлять мовну базу тієї мовної діяльності, яка маєтись на увазі в процесі ділової гри.

Як вихідний матеріал для складання завдань, вправ, ігор використовуються автентичні тексти з 1) навчально-методичних посібників для навчання німецької (DaF) та французької (DEL F) мови як іноземної, 2) підручників, призначених для навчання німецьких дітей, 3) молодіжних журналів, що видаються в країнах, чію мову вивчають, 4) Інтернет-ресурсів.

Можна визначити критерії відбору навчальних автентичних текстів: 1) обсяг тексту; 2) відповідність інтересам і комунікативним потребам студентів; 3) відповідність рівня лінгвістичної складності тексту мовної підготовки студентів; 4) наявність у тексті стимулу для мовного спілкування; 5) наявність у тексті актуальної, сучасної, типової, країнознавчої, лінгвокраїнознавчої, соціокультурної інформації.

Оскільки відібрані тексти служать джерелом інформації, але не завжди зразком або типовою моделлю дискусії, окремо треба відбирати і відпрацьовувати в підготовчих вправах і в самих ділових іграх граматичні структури, кліше, які обслуговують дискусійну мову. Основними критеріями відбору є відповідність рівня складності програмним вимогам з іноземної мови і відповідність жанру дискусійного спілкування.

У правилах гри відображаються такі моменти: а) тимчасова регламентація етапів гри – час, необхідний для виконання конкретних завдань; б) норми поведінки гравців під час виконання ігрових завдань і спільної ігрової діяльності.

На етапі організації повинні бути задалегідь продумані і підготовлені робочі матеріали для учасників гри. Це різні бланки, зведені таблиці для експертів, завдання в письмовій формі для кожної групи учасників.

2-й блок – підготовчий – включає:

- а) виконання відповідного комплексу вправ;
- б) доігровий брифінг.

Комплекс вправ передбачає підготовку учнів до участі в дискусії (Розвиток навичок оперування конкретним мовним матеріалом, який тематично належать до цієї гри (структури, мовні зразки, слова)) і розвиток у них відповідних дискусивних умінь, які їм знадобляться в процесі гри. Мета вправ, які виконуються до гри, – психологічна, інформаційна та мовна підготовка учасників гри до правильного виконання своєї ролі, вживанню в неї, обдуманій, обґрунтованій рольовій та мовної поведінки в грі і взаємодії з іншими її учасниками.

У процесі доігрового брифінгу учасникам гри роз'яснюються правила і хід ділової гри, вони знайомляться зі сценарієм, соціально-психологічними характеристиками ролей. На цьому етапі формуються ігрові команди (групи). Число команд залежить від характеру і змісту гри (відповідно до сценарію).

У процесі організації ділової гри для створення ігрових груп її керівник може 1) використовувати наявність у класі як формальних, так і неформальних відносин; 2) покласти на результати випадкового вибору студентами один одного; 3) провести експериментальне дослідження міжособистісних відносин (соціометричний метод).

3-й блок – власне ділова гра, яка розгортається в групову скоординовану дію. Бажано, щоб сценарії ділових ігор передбачали поступове ускладнення завдання.

Ділова гра починається вступним словом викладача, в якому викладається мета усієї гри і кожного її етапу відповідно до сценарію. Група розбивається на групи дійових осіб. Керівник просторово організовує гру, відводячи місце для кожної групи. Необхідно стежити за тим, щоб гравці, які працю-

ють у групах, не заважали один одному. Потім кожній групі в письмовій формі передаються завдання. На роботу в групах відводиться певний час (приблизно 20 хвилин). У процесі підготовки рішення відбувається обмін думками, обговорюється і приймається колективне рішення. Під час роботи груп група експертів готується до оцінки відповідей учасників. Для цього їм необхідно розробити шкалу оцінки, яка має бути обов'язково схвалена більшістю голосів учасників групи експертів. Можлива попередня підготовка такої шкали, при цьому в її розробці беруть участь всі члени групи. Таким чином, цей процес стає відкритим.

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 залежно від сценарію гри). Викладач стимулює і направляє дискусію, уточнює умови, пропонує нові обставини, стимулює реакцію співрозмовників, підтримує різні погляди, заперечує, нагадує, просить щось уточнити, підбиває підсумки дискусії і т. д. Після дискусії група експертів обговорюють й оцінюють роботу груп і виявляють групу-переможницю.

4-й блок – постігровий брифінг, передбачає розбір і аналіз гри. Після повідомлення результатів всі члени груп діляться своїми враженнями про гру. Викладач окремо аналізує іншомовну поведінку кожного учасника, дає якісні та кількісні характеристики іноземної мови.

Таким чином, на основі проведеного аналізу психолого-педагогічної літератури ми можемо говорити про недостатню розробленість питань використання ділової гри на уроках іноземної мови. Безумовно, гра не може замінити традиційних форм і методів навчання, а має співіснувати у взаємодії з ними. За умови відповідної ретельної підготовки ділові навчальні ігри проходять дуже ефективно, після їх проведення спостерігається сплеск мотивації до вивчення іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа, 1991. 207 с.
2. Вербицкий А. А. Глоссарий терминов и понятий контекстного обучения. *Контекстное обучение: теория и практика* : межвуз. сборник науч. ст. / Под ред. А. А. Вербицкого, Т. Д. Дубовицкой. Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ им. М. А. Шолохова, 2004. С. 3–19.
3. Вербицкий А. А. Игровые формы контекстного обучения. Москва : Знание, 1983. С. 3–34.
4. Вишневська К. Контекстне навчання іноземної мови як чинник успішності формування професійної компетентності майбутніх фахівців економічного профілю *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2013. № 8 (Ч. 2). С. 143–151.
5. Головин С. Ю. Словарь практического психолога. Минск : Харвест, 1997. 301 с.
6. Дронова О. В., Жолнерик А. И. Использование деловых игр в обучении профессиональному английскому языку. *Известия высших учебных заведений. Поволжский регион* : Гуманитарные науки. 2014. № 2 (30). С. 247–257.
7. Емельянов С. В., Бурков В. Н. Метод деловых игр. Обзор. 1976. 58 с.

8. Жукова Н. Ю. Рольова гра в системі контекстного навчання. *Контекстне навчання: теорія і практика* : міжвуз. збірник науч. ст. / Под ред. А. А. Вербицького, Т. Д. Дубовицької. Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ ім. М. А. Шолохова, 2004. С. 47–54.
9. Жульківська А. М., Вавілова Г. В. Використання методу ділової гри при вивченні фахової іноземної мови *Лінгвокультурний дискурс у парадигмі професійної освіти* : збірник матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 5 берез. 2015 р. Київ : КНЕУ, 2015. С. 285–291.
10. Зеер Э. Ф., Павлова А. М., Сыманюк Э. Э. Модернизация профессионального образования: компетентностный подход : учеб. пособие. Москва : Московский психолого-социальный институт. 2005. 216 с.
11. Змиевская Е. В. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов : дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2003. 169 с.
12. Ілловайська О. Ділові ігри — стимулятор навчального процесу// *Удосконалення змісту та форм організації навчального процесу відповідно до міжнародних стандартів* : збірник матеріалів наук.-метод. конф. 2–4 лютого 2005 р. Київ : КНЕУ. С. 136–137.
13. Никулина Л. П. Организация деловой игры при обучении иностранному языку. *Известия РГПУ им. А. И. Герцена*. 2009. № 112. С. 171–179.
14. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 472 с.
15. Сыроеждин И. М., Вербицкий А. А. Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. Москва : НИИ ВШ, 1981. 36 с.
16. Трайнев В. А. Деловые игры в учебном процессе: Методология разработки и практика проведения. Москва : Изд. Дом «Дашков и К»: МАН ИПТ, 2002. 360 с.
17. Харжевська О. М. Ділова гра як один із ефективних сучасних методів навчання у вищій школі. *Матеріали за 7-а міжнародна научна практична конференція «Achievement of high school»*, Софія (България) : Бял ГРАД-БГ, 2011. Т. 20 : Педагогічески науки. С. 66–68.
18. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. Москва : Новая школа, 1994. 240 с.

REFERENCES

1. Verbickij A. A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj podhod [Active learning in high school: a contextual approach] Moscow : High School, 1991. 207 p. [in Russian].
2. Verbickij A. A. Glossarij terminov i ponyatij kontekstnogo obucheniya [Glossary of terms and concepts of contextual learning] Contextual learning: theory and practice. Interuniversity. collection of scientific articles. Moscow : RIC «Al'fa» MGOPIU im. M.A. Sholohova, 2004. pp. 3–19. [in Russian].
3. Verbickij A. A. Igrovye formy kontekstnogo obucheniya [Game forms of contextual learning] . Moscow: Knowledge 1983.-95 e., P. 3–34. [in Russian].
4. Vyshnevskaya K. Kontekstne navchannia inozemnoi movy yak chynnyk uspishnosti formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnikh fakhivtsiv ekonomichnoho profilu [Contextual learning of a foreign language as a factor in the success of the formation of professional competence of future economic professionals] *Problems of modern teachers training*. 2013. № 8. pp. 143–151. [in Ukrainian].
5. Golovin S. Yu. Slovar' prakticheskogo psikhologa [Dictionary of Practical Psychologist] Minsk : Harvest 1997. 301 p. [in Russian].
6. Dronova O. V., Zholnerik A. I. Ispol'zovanie delovyyh igr v obuchenii professional'nomu anglijskomu yazyku [The use of business games in teaching professional English] *Izvestiya of higher educational institutions*. Volga region: Humanitarian sciences. 2014. № 2 (30). P. 247–257. [in Russian].
7. Emelyanov S. V., Burkov V. N. Metod delovykh igr [Method of business games] *Obzor*. 1976. 58 p. [in Russian].
8. Zhukova N. Yu. Rolevaya igra v sisteme kontekstnogo obucheniya [Role-game in the contextual learning system] *Contextual learning: theory and practice*. Interuniversity. collection of scientific articles. Moscow: RIC “Alpha” MGOPIU im. M.A. Sholokhov, 2004. pp. 47–54 [in Russian].
9. Zhulkivska A. M., Vavilova H. V. Vykorystannia metodu dilovoi hry pry vyvchenni fakhovoi inozemnoi movy [Using the method of business game in the study of professional foreign language] *Linguocultural discourse in the paradigm of vocational education*. Kyiv : KNEU, 2015. pp. 285–291 [in Ukrainian].
10. Zeer E. F., Pavlova A. M., Symanyuk E. E. Modernizaciya professional'nogo obrazovaniya: kompetentnostnyj podhod: Ucheb. posobie. [Modernization of vocational education: a competence-based approach: Textbook] Moscow. Moscow Psychological and Social Institute. 2005. 216 p. [in Russian].
11. Zmievskaya E. V. Uchebnaya delovaya igra v organizatsii samostoyatel'noy raboty studentov pedagogicheskikh vuzov [Educational business game in the organization of independent work of students of pedagogical universities]: PHD dis. Moscow. 2003. 169 p. [in Russian].
12. Illovaiska O. Dilovi ihry – stymulator navchalnoho protsesu [Business games – a stimulator of the educational process] // *Improving the content and forms of organization of the educational process in accordance with international standards*. Kyiv : KNEU, pp. 136–137 [in Ukrainian].
13. Nikulina L. P. (2009) Organizatsiya delovoy igry pri obuchenii inostrannomu yazyku. [Organization of a business game in teaching a foreign language] *Izvestia A.I. Herzen RGPU*. N. 112. P. 171–179 [in Russian].
14. Ortynskiy V. L. Pedagogika vyshchoi shkoly. Navchalnyi posibnyk dlia studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv [Pedagogy of high school. Textbook for students of higher educational institutions] Kyiv: Center for Educational Literature. 2009. 472 p. [in Russian].

15. Syroezhin I. M., Verbitsky A. A. Metodika razrabotki i ispol'zovaniya delovykh igr kak formy aktivnogo obucheniya studentov [Methodology for the development and use of business games as a form of active learning for students]. Moscow: NII VSh, 1981. 36 p. [in Russian].

16. Trainev V. A. Delovyye igry v uchebnom protsesse: Metodologiya razrabotki i praktika provedeniya [Business games in the educational process: Development methodology and practice] Moscow. Publishing. House «Dashkov and K»: MAN IPT, 2002. 360 p. [in Russian].

17. Kharzhevskaya O. M. Dilova hra yak odyn iz efektyvnykh suchasnykh metodiv navchannia u vyshchyi shkoli [Business game as one of the effective modern methods of teaching in high school] *Proceedings of the 7th International Scientific and Practical Conference "Achievement of high school"* Sofia, 2011. Nr. 20. Pp. 66–68 [in Russian].

18. Shmakov S. A. Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury [Student Games – a Phenomenon of Culture]. Moscow: New school, 1994. 240 p. [in Russian].