

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО-КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

У статті розглянуто питання формування професійно-комунікативної компетентності студентів у процесі використання ділових ігор на заняттях рідної мови в закладах вищої освіти.

У статті представлено обґрунтування доцільності використання ділових ігор на заняттях української мови за професійним спрямуванням із метою формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії.

У контексті наукового пошуку на основі запропонованих ділових ігор здійснено спробу довести ефективність застосування на заняттях у закладах вищої освіти, а також продемонструвати використання ділових ігор як одного з ефективних методів організації освітнього процесу. У статті доведено, що ділову гру можна визначити як моделювання професійної діяльності, за якого кожен учасник виконує конкретну «професійну» роль. У роботі запропоновано розглянути на конкретному прикладі структурні компоненти ділової гри. Обґрунтовано структуру ділової гри, а також дидактичні вимоги до її використання. Представлено етапи процесу вирішення завдань із використанням ігрового методу. Крім того, проаналізовано психолого-педагогічні принципи використання ділових ігор та узагальнено особливості.

Цінність цього методу полягає в тому, що ділова гра організовує, розвиває студентів, розширює пізнавальні можливості, виховує особистість, формує професійно-комунікативну компетентність. Застосування ділових ігор на заняттях української мови за професійним спрямуванням допомагає розкрити потенціал майбутнього фахівця, активізувати процес навчання та самовдосконалення, актуалізувати опорні знання, стимулювати бажання мислити та аналізувати. Ділові ігри максимально наближають учасника освітнього процесу до реальної професійної діяльності. Розв'язання завдання в діловій грі безпосередньо пов'язане з комунікативною діяльністю учасників цієї гри. Головна мета дидактичних ігор – сформувати у студентів уміння застосовувати теоретичні знання на практичній діяльності, а у подальшому – використовувати отримані знання в реальному професійному житті.

Ключові слова: українська мова за професійним спрямуванням, професійно-комунікативна компетентність, дидактична гра, ділова гра, фахівці з будівництва та цивільної інженерії.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку суспільства вимагає від закладів вищої освіти підготовки висококваліфікованих фахівців. Сьогодні в кожній промисловій галузі (і будівництво не є винятком) важливим чинником успішності й конкурентоспроможності є комунікативна компетентність як основа людського взаєморозуміння, як професійне знаряддя. Професійно-комунікативна компетентність відіграє значну роль у життєдіяльності кожного фахівця, особливо у професіях, які передбачають постійний контакт з іншими людьми.

Реформа вищої освіти передбачає, що головною метою навчання стане не тільки отримання необхідного обсягу знань, а й оволодіння майбутніми фахівцями певним набором компетентностей. Формування професійно-комунікативної компетентності є одним із пріоритетних аспектів сучасної освіти.

Аналізуючи науковий доробок педагогів та психологів, спираючись на власний досвід, можемо говорити про професійно-комунікативну компетентність майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії як про інтегративну якість

особистості фахівця зазначеної галузі, що сприяє ефективній професійній комунікації, передбачає володіння фаховою термінологією, вмінням логічно й послідовно будувати своє мовлення; чітко, переконливо, коректно висловлювати свої думки стосовно виробничої сфери, користуючись відповідними засобами спілкування. На нашу думку, професійно-комунікативна компетентність фахівців із будівництва та цивільної інженерії – це здатність будувати суб'єкт-суб'єктні стосунки з різними категоріями осіб (діловими партнерами, замовниками, інвесторами, інжиніринговими організаціями, органами влади та іншими суб'єктами професійної діяльності), використовуючи відповідну лексику, методи, техніки та прийоми спілкування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Незважаючи на велику кількість досліджень вітчизняних та зарубіжних науковців, присвячених цій проблемі, тема формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії на заняттях з української мови за професійним спрямуванням не була предметом окремого наукового дослідження. Це й зумовило вибір теми статті.

Мета статті – обґрунтувати доцільність використання ділових ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням із метою формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії.

Виходячи з мети, поставлено такі завдання: показати можливість формування професійно-комунікативної компетентності студентів за допомогою ділових ігор; навести приклади ділових ігор, які можливо використовувати під час освітнього процесу в закладах вищої освіти. У процесі формування професійно-комунікативної компетентності доречним, на наш погляд, є використання інтерактивних технологій, зокрема ділових ігор, що забезпечує всебічний розвиток мовлення майбутніх фахівців в умовах, наближених до реальних.

У педагогіці проблеми гри розглядали К.Д. Ушинський, С.Л. Рубінштейн, Д.Б. Ельконін. Науковці досліджували роль гри у розвитку й формуванні особистості взагалі. Дослідження ж таких учених, як А.М. Айламазьян, П.П. Астадур'ян, С.Є. Борисова, А.А. Вербицький, А.Г. Воржецов, Я.С. Гінзбург, Л.В. Загрекова, Н.В. Кічук, І.В. Коломієць, Л.Б. Котлярова, М.М. Крюков, А.І. Малащенко, В.П. Малащенко, Н.І. Мачинська, І.М. Мельничук, О.В. Мощенко, Л.С. Нечепоренко, Д.І. Панішкевич, Л.Д. Пугач, В.Л. Скалкін, В.О. Соловієнко, Ю.В. Ходос, Ж. Яворська та ін., були присвячені проблемам застосування гри під час освітнього процесу в закладах вищої освіти. Різноманітні аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів висвітлено в наукових роботах Б.М. Букатова, Т.Г. Кашканової, Л.І. Литвіної, О.Ю. Приходько, В.А. Ткаченко, О.О. Хоменко та ін. Використанню інтерактивних методів під час вивчення української мови присвятили свої дослідження Л.А. Ампілова, Н.С. Васильєва, І.Ю. Василяко, Р.В. Оришин, О.І. Когут, О.Р. Пометун та ін.

Одним із методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів є ділові ігри. У діловій грі учасники програють сюжет, пов'язаний із майбутньою професійною діяльністю.

Ю.М. Ємельянов у своїх працях виокремлює такі психолого-педагогічні принципи створення й використання ділових ігор у освітньому процесі:

1) ділова навчальна гра служить дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення, що виражається в здатності до аналізу виробничих ситуацій, постановці, вирішенню, доведенню професійних завдань;

2) предметним змістом гри є імітація конкретних умов і динаміки виробництва, а також діяльності й стосунків залучених до нього людей;

3) ділова навчальна гра за цільовою спрямованістю є двоплановою діяльністю, яка сприяє досягненню ігрових і педагогічних цілей;

4) ділова гра конструється й проводиться як спільна діяльність учасників навчального процесу під час постановки професійно важливих цілей та досягнення за посередництвом підготовки й прийняття відповідних індивідуальних і групових рішень;

5) основним засобом залучення партнерів до спільної діяльності й одночасно засобом створення й вирішення ігрових проблемних ситуацій є двостороннє (діалог) й багатостороннє спілкування, що забезпечує можливість вироблення індивідуальних й групових рішень, досягнення проміжних й кінцевих результатів гри [3, с. 2].

Безумовно, цей метод допомагає розкрити потенціал майбутнього фахівця, активізувати процес навчання та самовдосконалення, актуалізувати опорні знання, стимулювати бажання мислити та аналізувати. Ділові ігри максимально наближають учасника освітнього процесу до реальної професійної атмосфери.

Головна мета дидактичних ігор, зокрема ділових, – сформуванню у студентів умінь застосовувати теоретичні знання у практичній діяльності, а у подальшому використовувати отримані знання в реальному професійному житті.

Основою ділової гри є створення імітаційної та ігрової моделей. Ж. Яворська наголошує на тому, що «імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом чи об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників, що передає соціальний контекст професійної діяльності майбутніх фахівців. Ділова гра – ефективний метод навчання, однак свою роль вона може відігравати тільки тоді, коли тема гри, проблеми, які в ній вирішуються, тісно пов'язані з цілями і завданнями, що відповідають фахівцям певного профілю» [5, с. 244].

Ділова гра, на думку В.П. Беспалько, є комплексною, багатофункціональною дією, що пов'язує декілька видів діяльності: «аналіз і пошук вирішення проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної взаємодії, прагнення до самовдосконалення. Цей метод розкриває особистісний потенціал, адже кожен учасник може продіагностувати свої можливості поодиноці, а також і в спільній діяльності з іншими учасниками» [1, с. 102].

Як уважає І.Ю. Василяко, ігри – один з активних методів навчання мови, «який забезпечує не лише розвиток українського мовлення, формування й удосконалення умінь і навичок комунікації українською мовою в різноманітних близьких до реальних ситуаціях, але й сприяє підвищенню зацікавленості студентів у вивченні спеціальної лексики української мови, зокрема термінології.

Викладач у грі може бути центром, керівником і режисером; виконувати функції одного з гравців; бути стороннім спостерігачем» [2, с. 145].

І.М. Мельничук у своєму дослідженні зазначає, що «моделювання професійної діяльності в умовах дидактичних ігор, які є «навчальним полігоном» для відпрацювання практичних умінь і навичок, надає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, із якими майбутніх фахівців може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися азів професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці» [4].

Матеріали здійсненого аналізу наукових досліджень дозволяють узагальнити деякі особливості ділової гри, які підкреслюють її актуальність та доцільність використання на заняттях з української мови за професійним спрямуванням:

- використання ділової гри – це можливість максимально наблизити процес навчання до реальної професійної діяльності завдяки моделюванню рольових функцій, притаманних професійній діяльності;

- ділова гра створює умови для актуалізації опорних знань та засвоєння фахової термінології;

- під час проведення ділової гри застосовуються різні методи (репродуктивний, евристичний, пошуковий, креативний);

- ділова гра є ілюстрацією реальних процесів професійної діяльності завдяки виконанню певної ролі, яка містить конкретні правила;

- ділова гра є двоплановою діяльністю: з одного боку, студент виконує реальну діяльність, пов'язану з вирішенням конкретних навчальних завдань, з іншого – ця діяльність має умовний характер, що дозволяє йому бути вільним, розкутим. Саме це і забезпечує емоційну привабливість гри для майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії;

- ділова гра сприяє формуванню інтересу студента до освітнього процесу та майбутньої фахової діяльності, під час гри активізується особистісний потенціал та потреба в певній системі професійних знань.

Аналізуючи наукові праці дослідників, можемо стверджувати, що ділова гра – це метод, що сприяє формуванню та розвитку професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців за допомогою моделювання фахової діяльності. Це моделювання вміщує обов'язкове сформульоване завдання або професійну проблему, яке буде вирішуватися під час ділової гри. Проведення ділової гри передбачає дискусію між учасниками, висування пропозицій, наявність конструктивної критики та обґрунтування свого бачення вирі-

шення завдання. Отже, можемо говорити про необхідність ведення діалогу або полілогу, дотримуючись усіх мовленнєвих норм та використовуючи професійні знання.

Наведемо приклади застосування ділової гри на заняттях з української мови за професійним спрямуванням.

Гра 1. «Пін понг»

Мета гри: актуалізувати опорні знання з орфоєпії, граматики, вміння стилістично грамотно, послідовно будувати речення, використовуючи професійну термінологію.

Перебіг гри та умови: група студентів ділиться на дві підгрупи. Одна підгрупа пропонує іншій з'ясувати та назвати професійні терміни за означенням. Гра триває до 10 балів. Потім підгрупи міняються й продовжують гру.

Глосарій:

Арматура – складник залізобетонної конструкції, призначений для сприйняття розтягувальних зусиль. Зазвичай застосовують сталеву арматуру або ж неметалічну.

Балкон – це огорожена площа з площини стіни. Він може виступати місцем для проведення часу і відпочинку або будь-яких інших безпечних дій. Вони можуть бути зашкленними і закритими або повністю відкритими і вважаються літнім приміщенням.

Ганок – прибудова, присінок біля входу в будинок із майданчиком, на який ведуть східці, рундук, під'їзд, веранди (зашклений ганок).

Дах – це верхня захисна конструкція будівлі або будови, яка виконує несучу, гідроізоляційну і теплоізолювальну функції

Забудовник – це особа, яка має намір займатися будівництвом. Він може проводити не тільки будівництво, але і реконструкцію або капітальний ремонт будівель, тобто виконувати будівельні роботи, які вимагають дозволу. Він в обов'язковому порядку мусить мати проект, виконаний архітектором, який має на виконання робіт усі дозвільні документи. Може бути юридичною або фізичною особою.

Мансарда – житлове приміщення під дахом на горищі з похилою стелею.

Нагель – дерев'яний або металевий стрижень шестигранної або іншої форми, що застосовується для скріплення частин дерев'яних конструкцій.

Опалубка – форма, в яку вкладають бетон під час зведення фундаменту. Виготовляється з дерева.

Отмостка – пристрій для відводу води від фундаменту, що виконується з ухилом від будинку.

Паз – виїмка в дошках, брусах або щитах, у яку вставляється шип іншої деталі.

Тягива – частина сходів, що слугує для кріплення ступенів методом врізання у бічну площину.

На останньому етапі гри підбиваємо підсумки, аналізуємо відповіді студентів.

Гра 2. «Презентація будівельних проектів».

Мета: систематизація знань майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії про необхідні аспекти та умови перемовин, самопрезентації, оперуючи фаховими знаннями та поняттями, зацікавити потенційного покупця своїх послуг, довести доцільність використання та переваг наданого проекту.

Перебіг гри: На електронну адресу компанії надійшло запрошення для участі у всеукраїнській будівельній виставці. Цьогоріч було представлено українські компанії, що виготовляють дерев'яні будинки, двері та вікна. Організаторами цього заходу було запропоновано розширити перелік можливих споруд та презентувати свої проекти.

Слід зауважити, що позитивне рішення щодо участі у виставці від експонента потребує таких кроків:

- скласти план підготовки до виставки;
- скласти кошторис витрат;
- підготувати презентацію своїх проектів;
- розробити рекламні матеріали;
- передбачити участь експонента в інших заходах;
- підготувати стендистів;
- надати пакет документів для участі у виставці.

Зважаючи на це, студенти за бажанням приєднуються до однієї із запропонованих команд.

Застосування ділових ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням дає змогу максимально наблизити освітній процес до практичної фахової діяльності, вчить приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, що виникають, відстоювати свої пропозиції, розвивати у майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії відчуття команди, отримати результати за короткий термін. Студент намагається самостійно відтворити різні фахові ситуації, чим активно формує професійно-комунікативну компетентність.

На наступному етапі до гри безпосередньо залучаються всі студенти, обговорюють результати та досягнення мети – участі у будівельній виставці, акцентують свою увагу на недоліках підготовки та реалізації конкретних цілей. Дають оцінку дій учасників.

Останній етап: підбиття підсумків, обговорення результатів.

Отже, є всі підстави вважати, що використання ділових ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням підтверджує тенденцію наближення освітнього процесу до реальних професійних ситуацій, отримання під час навчання знань, безумовно, стануть у нагоді майбутнім фахівцям із будівництва та цивільної інженерії для подальшої фахової самореалізації. Пріоритетним напрямом подальших дослідження вважаємо розробку комплексу ділових ігор для майбутніх фахівців із будівництва та цивільної інженерії з метою формування професійно-комунікативної компетентності.

Список використаної літератури:

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. Москва: Просвещение, 1995. 412 с.
2. Василяйко І.Ю. Використання інтерактивних технологій під час вивчення української мови як іноземної (на матеріалі термінології кіномистецтва). Теорія і практика викладання української мови як іноземної: Збірник наукових праць. 2013. Випуск 8. С. 144–149.
3. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение. Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. 168 с.
4. Мельничук І.М. Мельничук І.М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. 2010. № 4. URL: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnadps/2010_4/10mimvz.pdf.
5. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців: *Вісник Львівського університету*. 2005. Вип. 19. С. 241–246.

Lavinda S. Business game as means of students' professional and communicative competence formation

This article deals with the formation of professional and communicative competence of students in the use of business games at the classes of native language at higher educational institutions.

The article presents the rationale for the use of business games at the classes of the Ukrainian language for professional purposes in order to form a professional and communicative competence of future specialists of construction and civil engineering.

The attempt to prove the effectiveness of business games application at the classes at higher educational institutions, as well as to demonstrate the use of business games as one of the effective methods for organising the educational process on the basis of the proposed business games in the context of this scientific search is made. The article proves that the business game can be defined as a modelling of professional activity, each participant of which performs a specific «professional» role. In this paper, it is proposed to consider the structural components of the business game on a specific example. The structure of the business game, as well as didactic requirements for its use, are substantiated. The stages of the process of solving problems using

the game method are presented. In addition, the psychological and pedagogical principles of using business games are analysed and their features are summarised.

The value of this method lies in the fact that the business game organises, develops students, expands their cognitive abilities, educates personality, forms professional and communicative competence. The use of business games at the classes of the Ukrainian language for professional purposes helps to achieve the potential of the future specialist, to intensify the process of studying and self-improvement, to update the basic knowledge, to encourage thinking and analysing. Business games bring the participant of the educational process to the real professional activity as close as possible. Solving the problem in a business game is directly related to its participants' communicative activities. The main purpose of the didactic games is to form students' ability to apply theoretical knowledge in practice, and in the future – to use this knowledge in real professional life.

Key words: *Ukrainian language for professional purposes, professional and communicative competence, didactic game, business game, construction and civil engineering specialists.*