

УДК 378.147:811.111

**Л.О. КОНОПЛЕНКО,**  
*аспірант Національного технічного університету України  
«Київський політехнічний інститут»*

## **МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВОЇ ГРИ ДЛЯ НАВЧАННЯ УСНОГО АНГЛОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ У ТЕХНІЧНИХ ВНЗ**

У статті розглядаються певні аспекти організації наскрізної ділової гри, впроваджені у Національному технічному університеті України «Київський політехнічний інститут» для навчання усного англomовного спілкування. Урахування цих аспектів впливає на ефективність реалізації гри. Основну увагу сконцентровано на функціях викладача, процесі оцінювання учасників гри та певних етапах її проведення, а також на організації навчального простору.

*Ключові слова: підготовка, проведення та оцінювання ділової гри, навчання усного спілкування, міждисциплінарна інтеграція.*

**П**остановка проблеми. Підвищення вимог до мовної підготовки майбутніх фахівців технічного профілю, зокрема інформаційної безпеки, та невелика кількість годин, що відводиться на викладання дисципліни «Іноземна мова професійного спрямування», зумовлюють пошук методів інтенсифікації процесу навчання.

**Аналіз останніх досліджень.** Використання активних методів навчання у вищій освіті є виправданим, а на ефективність впровадження ділової гри, зокрема, у своїх працях вказують такі науковці, як Л.В. Ананьева, Н.В. Бокарева, Т.І. Бочарова, М.М. Бочкарьова, Ю.О. Будас, Ю.Е. Винокуров, Л. В. Волкова, М.І. Воронка, Н.І. Герасимова, М.А. Доможирова, Н.В. Матвеева, Л.П. Нікуліна, А.П. Панфілова, К.В. Солопенко, В.О. Трайнев та ін.

Ми погоджуємося з визначенням ділової гри, запропонованим М.А. Доможировою, яка розглядає її як технологію, засіб і метод професійної підготовки, яка реалізується через комплекс ситуацій професійного спілкування та використовується для навчання і контролю групової діяльності [1, с. 68–85].

**Формулювання мети.** Дисципліна «Іноземна мова професійного спрямування» не належить до циклу предметів професійної підготовки, тому актуальним є посилення міждисциплінарних зв'язків цієї дисципліни з фаховими для підвищення ефективності навчання англійської мови для спеціальних цілей.

**Виклад основного матеріалу.** Оскільки ділова гра є доволі комплексною технологією, запропонуємо декілька методичних рекомендацій з її реалізації. У попередніх працях [2–4; 7] нами вже було висвітлено окремі питання, пов'язані з діловою грою. Зазначимо, що для реалізації ділової гри, спрямованої на покращання навичок та розвитку вмінь спілкування у типових ситуаціях професійного спілкування, студентам напряму «Інформаційна безпека» необхідно опрацювати підсистему вправ для підготовки до ділової гри та обговорити професійно значущі теми.

Розроблена гра є базовою моделлю, де за основу було взято методологію Скрам [6], поширену в секторі інформаційних технологій. Перед початком впровадження ділової гри було детально вивчено цю методологію шляхом аналізу літератури та перегляду відеоматеріалів. Важливими в посиленні міждисциплінарних зв'язків були взаємодія з фахівцями

в галузі інформаційної безпеки для визначення та коригування технічного завдання, урахування навчальних планів інституту, на базі яких було впроваджено ділову гру. Відповідно до уточненого технічного завдання було внесено зміни до лексичного мінімуму та вправи з формулювання журналу завдань (журнал є одним із елементів методології Скрам).

Розглядаючи функції викладача іноземної мови в організації та проведенні ділової гри, необхідно зазначити функції організатора, оператора [5, с. 57–64] та учасника ділової гри. Функція оператора передбачає використання доцільних технічних засобів на заняттях з іноземної мови (для відтворення аудіовізуальних матеріалів на заняттях, організації демонстрації результатів командної розробки та проведення контролю говоріння). Як посередній учасник ділової гри викладач виконує роль замовника.

Головною із зазначених є роль організатора, яка передбачає пояснення студентам певних аспектів самоорганізації в діловій грі (як визначати цілі, обирати лідера, розподіляти завдання, приймати групові рішення; які чинники призводять до неефективної роботи групи) та правил взаємодії у групі: підкреслюється важливість толерантності та взаємодопомоги. Також організаційна функція зумовлює проведення необхідних етапів ділової гри, встановлення норм роботи в групі, пояснення типу спілкування, забезпечення ефективного зворотного зв'язку. Також на початку гри зазначаються та обговорюються умови оцінювання (як групового, так і індивідуального).

Розглянемо деякі аспекти оцінювання ділової гри. Застосування ділової гри передбачає оцінювання з боку викладача іноземної мови, експертів та студентів. Завданням викладача є перевірка мовних та мовленнєвих аспектів говоріння шляхом спостереження за групою. Експертами є запрошені викладачі випускових кафедр, студенти старших курсів або аспіранти. Оскільки ділова гра зумовлює врахування багатьох факторів, попередня домовленість із експертами є суттєвою. Вони здійснюють оцінювання командної роботи під час проведення ділової гри. По-перше, оцінюється виконання кожного елемента технічного завдання (бали за кожен елемент визначаються фахівцями), по-друге, робота координатора групи та здатність до міжособистісної взаємодії (сума балів за цими критеріями визначається спільно викладачем мови та фахівцями). Кожен експерт заповнює спеціальну форму, скорочений зразок якої наведено в табл. 1.

Залучення експертів спрямоване на більш свідоме виконання професійно значущих завдань, надання можливості студентам продемонструвати свої успіхи.

Таблиця 1

**Форма для експертного оцінювання**

Criteria	Team 1	Team 2	Team 3
1. Performance specification (0–17). Find PN search algorithm, implement it, test it. – 2 Store in file results of computing on the interval from 1 to billion. – 1 .....			
<b>2. Scrum master performance (moderating the meeting) (0-3)</b>			
3. Group work effectiveness (0–10): terminological correctness (0–4); interaction (0–4); formal style (0–2)			
4. No backlog (–5)			

Перейдемо до оцінювання студентами, яке, у свою чергу, складається з оцінювання спостерігачами, самооцінювання та оцінювання координаторами кожної команди. Оцінювання спостерігачами – це оцінювання студентами, які не беруть участь у діловій зустрічі. Вони звертають увагу на змістову та стилістичну складові висловлювань тих студентів, які моделюють нараду. Це оцінювання спрямоване на вироблення більш критичного ставлення до себе та оточуючих.

Самооцінювання здійснюється студентами, які моделюють ділову зустріч. Воно охоплює аспекти підготовки та участі в нараді та реалізується шляхом заповнення анкет. Також у запропонованій анкеті студенти оцінюють роботу координатора. Метою цього етапу є заохочення студентів більш відповідально ставитися до своєї діяльності на заняттях з англій-






ської мови, а також визначення елементів комплексу вправ з підготовки до ділової гри, які потребують вдосконалення. Зразок форми самооцінювання наведено в табл. 2.

Таблиця 2

Форма для самооцінювання студентів

**Please, complete the questionnaire. Giving sincere answers will help you to evaluate your individual and group work and will improve your future cooperation.**

**Preparation.**






1. How well were you prepared for the meeting?     






2. What activities were the most effective in preparing?  
\_\_\_\_\_






3. What impediments did you have while preparing?  
\_\_\_\_\_

4. What do you think you should have done that you haven't done?  
\_\_\_\_\_

**Meeting**

5. Was the meeting effectively timeboxed?     

6. Was the meeting successful? Were all the goals met?     

7. How can you evaluate Scrum master's work?     

8. What was easy/ hard during the meeting?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. What should be improved in further meetings?  
\_\_\_\_\_

Оцінювання координатором є останнім етапом студентського оцінювання, протягом якого він розподіляє заохочувальні бали відповідно до внеску кожного члена команди розробників.

Коротко розглянемо процес впровадження ділової гри на заняттях з англійської мови професійного спрямування. За розробленою методикою студенти проходять три етапи: підготовка до ділової гри, її проведення та зворотний зв'язок.

Етап підготовки до гри охоплює п'ять занять на початку реалізації ділової гри, проведення гри відбувається на семи заняттях, письмовий зворотний зв'язок відбувається після кожної змодельованої зустрічі, усний – після останньої ділової зустрічі. Основними аспектами, на які варто звернути увагу під час підготовки та проведення ділової гри, є такі.

На першому занятті варто ознайомити студентів із методологією Скрам. Ця тема має бути теоретично висвітленою протягом занять з профільних дисциплін (якщо ні, то варто

взяти за основу іншу методологію шляхом обговорення з фахівцями). Якісне повторення та додаткове пояснення є важливими, адже від цього заняття залежить, чи буде подальша ділова гра успішною. На цьому занятті розглядаються ролі, характеристики команди розробки, документація (журнал завдань: його структура та основні компоненти), яку студентам буде необхідно заповнювати протягом ділової гри, ділові зустрічі, які будуть змодельовані.

Опрацювання цієї теми відбувається шляхом виконання студентами низки вправ в індивідуальному режимі, малими групами та всією групою. Зазначимо необхідність ретельної роботи з аудіовізуальними матеріалами та запис у зошити фактичних даних, що стосуються методології Скрам, на цьому занятті.

На кожному занятті, починаючи з другого, варто повторювати мовний та мовленнєвий матеріал, вивчений на попередньому занятті. Починати заняття, як показали результати експерименту, варто з роботи, присвяченої діловій грі, потім переходити до обговорення професійно орієнтованих тем, таких як «Розподілені обчислення», «Хмарні обчислення» тощо.

Основною метою другого заняття є засвоєння студентами необхідного лексикограматичного та фонетичного матеріалу, який їм знадобиться для моделювання першої ділової зустрічі, складання студентами діалогів на рівнях діалогічної єдності та міні-діалогу. Одним із завдань на цьому етапі є обговорення та складання карток, які описують елементи програмного забезпечення (рис. 1). На цих картках обов'язково зазначаються: назва елемента та його порядковий номер, короткий опис, нотатки щодо його демонстрації, важливість та кількість часу на розробку. Під час заповнення карток варто запропонувати студентам розглядати програмний продукт не з позиції програміста, а з позиції користувача, адже це значно спрощує визначення суттєвих елементів та способу демонстрації. Ці елементи (описані на картках) безпосередньо будуть запропоновані майбутнім фахівцям для розробки під час моделювання ділової зустрічі на наступному занятті.

На третьому занятті студентам пропонується змодельувати першу ділову зустріч та ознайомитися з технічним завданням, над яким вони вже можуть починати працювати, паралельно готуючись до інших зустрічей. Під час моделювання цієї ділової зустрічі необхідно зацентувати увагу на тому, щоб, по-перше, студенти усвідомлено уточнювали всі програмні елементи. Студенти повинні зрозуміти, що їм буде необхідно взаємодіяти, адже проект, який вони створюють, є командним, індивідуальні проекти не розглядаються, і тільки в разі командної роботи студенти зможуть отримати заохочувальні бали. По-друге, під час визначення часу на розробку кожного елемента технічного завдання важливо досягти спільної точки зору всієї групи. Після кожного голосування студенти наводять обґрунтування своєї думки, таким чином досягається об'єктивна оцінка часу.

Backlog Item #2	
<b>Site.</b>	<b>Importance</b>
	17
Notes	<b>Estimate</b>
Create a web site with beautiful design and functionality that provides input to the algorithm and output calculation results in a clear and accessible way to the screen. Need to have access from different devices.	8
How to demo	
Open web site, input bounds of the interval , see results on the screen. Repeat these steps from different devices.	

Рис. 1. Зразок картки, яка використовується для опису завдань

Головним завданням четвертого – шостого занять є підготовка студентів до решти ділових зустрічей. Нагадаємо, що основними граматичними темами є прості часові форми, модальні дієслова, інфінітив та герундій. Функціональні вирази, які студенти засвоюють під час підготовки, спрямовані на реалізацію таких комунікативних намірів: виконання функції модератора під час ділової зустрічі, обговорення професійних обов'язків, пояснення розроблених елементів технічного завдання, висловлення власної точки зору, уточнення завдання, обговорення проблем тощо. Наголосимо на важливості виконання вправ на створення діалогічних єдностей та міні-діалогів.

Перед моделюванням ділових зустрічей рекомендуємо провести тести або словникові диктанти із зазначених тем для перевірки готовності студентів до активної стадії ділової гри.

На сьомому – дванадцятому заняттях відбувається моделювання процесу гнучкої розробки програмного забезпечення.

Зазначимо, що за правилами розробленої ділової гри допускається, що не всі команди студентів впораються з усіма завданнями за семестр, головною метою є не перевірка їх вмій програмування, а вміння взаємодіяти в ситуаціях професійного спілкування, оцінювати власні зусилля та роботу всієї команди, виявити, чи комфортно студентів працювати в команді, що може вплинути на подальший вибір ним кар'єрного шляху.

Під час підготовки та проведення демонстрації викладачеві необхідно наголосити на тому, що кожен студент повинен сам звітувати за розроблений ним елемент технічного завдання, координатор кожної команди тільки починає зустріч, оголошує порядок виступу студентів, робить висновки по закінченні зустрічі. Також необхідно довести до студентів важливість чесності під час демонстрації: вони мають дати змогу замовнику скористатися розробленою програмою, а не показати слайди зі знімками екрана. Зазначимо, що експерти оцінюють роботи студентів після перегляду результатів всіх команд та колективного обговорення (якщо експертів декілька).

Окреслимо деякі аспекти організації навчального простору, врахування яких є важливим під час підготовки та проведення ділової гри. Аудиторія має бути добре освітленою, достатньо просторою для пересування студентів та роботи в малих групах, щоб студенти не заважали один одному. На стіні має бути вільне місце (розміром орієнтовно 1x2 м) для розташування журналу завдань. Два рази під час проведення ділової гри (для демонстрації результатів роботи) необхідно застосувати проектор. Додаткових вимог до технічного оснащення аудиторії нема. Оптимальну організацію простору в аудиторії представлено на рис. 2.

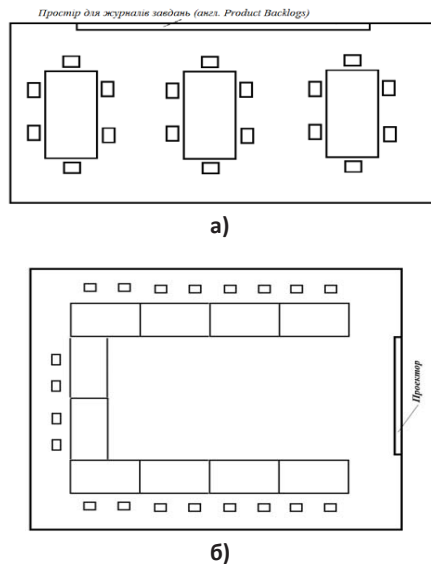


Рис. 2. Оптимальна організація простору в аудиторії: а) для роботи протягом семестру (з розрахунку на групу з 18 осіб); б) для демонстрації результатів командної роботи (з урахуванням місця для 2 експертів)

Узагальнимо деякі труднощі, які можуть виникнути під час організації та проведення ділової гри. Почнемо із залучення всіх студентів до активної участі в діловій грі. Студенти з нижчим рівнем володіння мовою є більш пасивними, з ними варто провести бесіду на початку ділової гри, давати їм більше опору для підготовки та участі у грі, доводити до автоматизму використання функціональних виразів. Також під час роботи в парах необхідно чергувати студентів за рівнем володіння мовою.

Другою проблемою може бути недооцінювання важливості технічних засобів. Якщо аудиторія не буде обладнана проектором під час проведення демонстрації, команди студентів, які чекають на проведення демонстрації своєї роботи, будуть менше зацікавленими в роботі всієї групи, неточно оцінять роботу своїх колег, таким чином, ефективність її проведення буде значно нижчою.

Третьою проблемою є уникнення напруження та ворожості. Протягом всієї ділової гри відносини в групі та з викладачем мають бути дружніми та відкритими, всі спірні ситуації мають бути одразу обговорені під час занять або після них.

Останнім з труднощів є невиконання технічного завдання студентами. Завдання має бути сформульоване фахівцем або викладачем випускової кафедри, який добре орієнтується в тому, як саме робити це завдання; студенти повинні мати з ним зв'язок у разі необхідності надання експертом допомоги або для уточнення деталей на випадок нерозуміння завдання. Рекомендуємо для кращого розуміння того, як просувається робота, викладачеві іноземної мови та фахівцеві узгодити час для спільної командної роботи зі студентами. Крім цього, студенти мають бути ознайомлені із завданням не пізніше ніж за два місяці до останньої демонстрації для забезпечення достатнього часу на його виконання.

Іншим аспектом є неточне виконання вимог до проекту. Для цього викладач повинен слідкувати за своєчасним заповненням журналу завдань, за необхідності коригувати його.

**Висновки.** Отже, викладач іноземної мови повинен виконувати функції організатора, оператора та учасника гри і бути готовим до таких труднощів: організаційного характеру, психологічних (пасивність студентів, напруженість та ворожість), невиконання технічного завдання. Оцінювання має відбуватися як з боку викладача, експертів, так і студентів. У реалізації гри мають бути враховані такі етапи: підготовка, проведення та зворотний зв'язок. Оптимальна організація навчального простору враховує освітлення, розташування меблів та наявність технічних засобів. Завдяки дотриманню зазначених методичних рекомендацій впровадження ділової гри у навчання усного спілкування майбутніх фахівців з інформаційної безпеки, на нашу думку, є ефективним, на що вказують результати проведеного експериментального навчання.

Перспективи цього дослідження вбачаємо у вдосконаленні зазначеної ділової гри: детальному дослідженні її лінгвістичної та організаційної складових та розробці варіативних моделей гри.

#### Список використаних джерел

1. Доможирова М.А. Деловая игра в обучении профессионально-ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Доможирова Мария Анатольевна. – СПб, 2002. – 212 с.
2. Конопленко Л.О. Види вправ для навчання діалогічного спілкування у вищих технічних навчальних закладах [Електронний ресурс] / Л.О. Конопленко // *Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Інноваційні технології у контексті іншомовної підготовки фахівця»* (Полтава, 2 квітня 2014 р.). – 1 електрон, опт. диск (CD-ROM); 12 см. – Систем. вимоги: Pentium; 32 Mb RAM; Windows 95, 98, 2000, XP; MS Word 97-2000.
3. Конопленко Л.О. Психологічні передумови інтегрованого навчання англійської мови професійного спрямування / Л.О. Конопленко // *Методичні та психолого-педагогічні проблеми викладання іноземних мов на сучасному етапі: матер. VI Міжнародної науково-методичної конф.* – Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2013. – С. 79–80.
4. Конопленко Л.О. Соціопсихологічні особливості організації ділової гри на заняттях з англійської мови професійного спрямування / Л.О. Конопленко // *Наукові записки [Збірник наукових статей] Серія «Педагогічні науки» / М-во освіти і науки України; Нац. пед. ун-т імені М.П. Драгоманова; укл. Л.Л. Макаренко.* – К.: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2013. – Вип. 115. – С. 74–80.



5. Harmer J. The practice of English language teaching. Third edition: completely revised and updated / J. Harmer. – Harlow: Pearson Education Limited, 2001. – 387 p.

6. Kniberg H. Scrum and XP from the Trenches. How we do Scrum [Electronic recourse] / H. Kniberg. – 105 p. – Modo of access: <http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>

7. Konoplenko L. Experimental verification of teaching speaking efficiency using business game in the field of information security / L. Konoplenko // The Advanced Science Journal. – USA: The Advanced Science Journal. – 2014. – Issue 10. – P. 102-105.

В статье рассматриваются некоторые аспекты организации сквозной деловой игры, внедренной в Национальном техническом университете Украины «Киевский политехнический институт» для обучения устному англоязычному общению. Учет этих аспектов влияет на эффективность ее реализации. Основное внимание сконцентрировано на функциях преподавателя, процессе оценки участников игры и определенных этапах ее проведения, а также организации учебного пространства.

*Ключевые слова: подготовка, проведение и оценивание деловой игры, обучение устному общению, междисциплинарная интеграция.*

The article deals with some aspects of the organization of business game introduced in the National Technical University of Ukraine «Kyiv Polytechnic Institute» for teaching English communication. Taking these aspects into account affects the efficiency of its implementation. The main focus of the paper is on the functions of the teacher, evaluation process, some stages of the game and equipment used in the rooms.

*Key words: preparation, implementation and evaluation of the business game, teaching foreign language communication, interdisciplinary integration.*

*Одержано 4.10.2014.*