

## Ділова гра в аспекті міжпредметних зв'язків у навчанні іноземних мов у технічному університеті

Мета статті – розмежувати поняття «рольова гра», «рольова професійно орієнтована гра» і «ділова гра» та розглянути ділову гру в аспекті міжпредметних зв'язків. Проаналізовано трактування зазначених понять вітчизняними та зарубіжними авторами, розглянуто питання організації та проведення ділової гри в технічному університеті як форми реалізації міжпредметної взаємодії мовної та фахової кафедр, проаналізовано поняття рольової професійно орієнтованої та ділової гри, схарактеризовано їх спільні риси і розбіжності. Подано тлумачення міжпредметних зв'язків, розглянуто їхні рівні, особливу увагу приділено функціям та типізації міждисциплінарної взаємодії. При цьому увага фокусується на встановленні взаємозв'язків між рівнем міжпредметної взаємодії та різновиду рольової гри. Уміщено аналіз результату ділової гри з погляду формування іншомовної комунікативної компетентності та фахової компетенції. Подано визначення ділової гри як форми міжпредметної взаємодії.

**Ключові слова:** рольова гра, рольова професійно орієнтована гра, ділова гра, міжпредметні зв'язки, міжпредметна кооперація, міжпредметна інтеграція.

**Постановка наукової проблеми та її значення.** Останнім часом серед досліджень, присвячених інтерактивним методам навчання (О. Пометун, Л. Пироженко, М. Нечкіна, О. Мокрогуз), з'явилися ґрунтовні розвідки, що аналізують рольову гру та її різновиди, одним із яких є ділова гра. Важливість упровадження ділових ігор у процес формування іншомовної комунікативної компетентності в технічному університеті не викликає жодного сумніву, проте в сучасних дослідженнях відсутнє чітке розмежування понять рольової, рольової професійно орієнтованої та ділової гри. Слід зазначити, що теоретичні засади ділової гри в аспекті міжпредметної взаємодії недостатньо досліджені і потребують подальшого розгляду.

**Аналіз досліджень цієї проблеми.** У багатьох наукових роботах (Ю. С. Арутюнов, А. А. Балаєв, М. Л. Болтаєва, Я. М. Бельчиков, В. Я. Платов, І. П. Подласий) ділову гру розглядають як метод навчання, метод розв'язання практичних завдань, метод дослідження, метод моделювання певної діяльності. Інші науковці розглядають ділову гру як форму навчання (Н. В. Бокарева), засіб формування професійних навичок (Т. І. Бочарова), педагогічну технологію (Л. В. Волкова).

При цьому більшість досліджень стосується здебільшого сфери адміністрування, ділової комунікації, економічної взаємодії. Про це свідчить одне з визначень ділової гри як методу імітації прийняття рішень керівних працівників і спеціалістів у різних виробничих ситуаціях, що здійснюються відповідно до заданих правил у разі наявності конфліктних ситуацій. На думку М. Л. Болтаєвої, методичною ціллю ділової гри як комплексного методичного прийому навчання є тренування навичок і експериментування з прийняттям рішень. Зауважимо щодо слухності думки автора про ділову гру як навчальне заняття з міжпредметними зв'язками [1].

Окремо слід виділити дослідження рольової та ділової гри у навчанні іноземних мов. Серед праць, що розглядають зазначену проблему, виокремимо технологію ситуативного моделювання ігрових ситуацій під час навчання майбутніх екологів на факультативних заняттях (Т. С. Медведєва), імітаційно-ділові ігри як основу навчання усного професійного спілкування (Л. Б. Котлярова), умови застосування ділових ігор у технічному ВНЗ (Т. М. Сорочкіна), ділові ігри у формуванні іншомовної комунікативної компетенції майбутніх юристів (Т. І. Бочарова), економістів (Л. В. Волкова).

Аналізуючи ділову гру в навчанні іноземних мов у вищій школі, О. Б. Тарнопольської фокусує увагу на головній відмінності ділової гри порівняно з рольовою, а саме у моделюванні умов професійної діяльності. До інших відмінностей автор відносить поетапний розвиток ділової гри та обов'язкову спільну діяльність [6, с. 231].

**Мета і завдання статті.** Незважаючи на достатню кількість ґрунтовних досліджень ділової гри в навчанні іноземних мов професійного спрямування, такі питання, як *чітке розмежування понять «рольова професійно орієнтована гра» і «ділова гра» та розгляд ділової гри в аспекті міжпредметних зв'язків недостатньо вивчені, а отже потребують уточнення та детального аналізу, що і є метою цієї статті.*

**Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження.** Розглянемо рольову професійно орієнтовану гру (РПОГ) і схарактеризуємо її відмінність від ділової гри. Визначимо РПОГ як діяльність щодо оволодіння професійно орієнтованим спілкуванням, у якій поєднуються ігровий, навчальний і професійний компоненти та програються характерні для типових ситуацій спілкування соціальні й міжособистісні ролі [4, с. 8]. Цілі гри співвідносяться із потребами спілкування, сукупність соціальних ролей – із суб'єктами спілкування, комунікативні та дидактичні умови реалізації гри – з об'єктами спілкування, а саме з його предметним змістом. Більшість науковців виділяють такі етапи рольової гри, як визначення ситуації, рольову підготовку, проведення рольової гри з подальшим аналізом.

Д. Б. Ельконін у праці «Психологія гри» аналізує три компоненти гри:

- ролі (головний компонент);
- вихідну ситуацію;
- рольові дії як основну одиницю розвинутої форми гри [5].

У діловій грі, на відміну від рольової і рольової професійно орієнтованої, є ще один компонент. Мається на увазі певний матеріальний продукт. Таким продуктом у ділових іграх як формі реалізації міжпредметних зв'язків у технічному університеті може бути укладене технічне завдання, опис спільної модернізації для подальшого патентування, створення програмного продукту та ін.

Отже, першою відмінністю між РПОГ і діловою грою є четвертий компонент гри, а саме певний матеріальний продукт як результат гри. У такому разі очевидним є умовивід про потребу міжпредметної кооперації мовної і фахової кафедр технічного університету для підготовки, організації і проведення ділової гри, в іншому разі йтиметься про рольову або рольову професійно орієнтовану гру.

З погляду іншомовної комунікативної компетентності результатом ділової гри є усне або письмове продукування тексту. Продукування усного тексту доцільно визначати як уміння інтерпретації та актуалізації фахової інформації, тому, дотримуючись положень національної програми, ми його розділяємо на мовленнєву взаємодію (*spoken interaction*) та мовленнєву продукцію (*spoken production*), які, на наш погляд органічно поєднуються (з домінуванням тої чи тої) у діловій бесіді, інформаційним та мотиваційним стимулом якої є інформація, вилучена з тексту за фахом. Щодо типу такої бесіди з погляду аналізу її дискурсу, то, зважаючи на поділ бесід на два основних види (за Michael McCarthy), а саме інтеракційну та трансакційну (*interactional and transactional talks*), базовою у діловій грі слід вважати останню, яка визначається так: «*Transactional talk is for getting business done in the world, i.e., in order to produce some change in the situation that pertains. ... to effect the purchase of something, to get someone to do something, or many other world-changing things*» [7, с. 176]. Те, що автор називає «*world-changing things*», підкріплюється в діловій грі матеріальним продуктом, який засвідчує фахову компетентність майбутнього спеціаліста.

Слід зауважити, що ступінь апроксимації до реальної комунікації співвідноситься з рівнем міжпредметної взаємодії, а саме від міжпредметних зв'язків до міжпредметної кооперації і міжпредметної інтеграції.

Отже, маємо змогу простежити взаємозв'язки рівня міжпредметної взаємодії та різновиду рольової гри. Міждисциплінарні зв'язки реалізуються в РПОГ у вигляді професійно орієнтованих суб'єктів (ролі) та об'єкта (предметний зміст спілкування), міжпредметна кооперація як більш глибока та системна форма міжпредметної взаємодії реалізується у формі ділової гри, обов'язковим компонентом якої є матеріальний продукт, а міждисциплінарна інтеграція виражається в методах занурення та в інтегрованому навчанні.

Ці міркування дають змогу визначити другу відмінність РПОГ і ділової гри, зокрема – різний рівень міждисциплінарної взаємодії.

Проаналізуємо теоретичне підґрунтя міждисциплінарного характеру навчання. Науковці застосовують поняття міждисциплінарного (на відміну від монодисциплінарного) принципу організації науки і навчання, при якому акцент робиться на розв'язанні не ізольованих завдань, а комплексних, тобто таких, що стосуються стику дисциплін. Слід зазначити, що принцип міждисциплінарного, комплексного підходу лежить в основі кваліфікаційних вимог до майбутнього фахівця і узгоджується з компетентісним підходом до підготовки фахівців у технічному університеті.

В «Українському педагогічному словнику» міждисциплінарні зв'язки визначаються як дидактичний засіб, який передбачає комплексний підхід до формування й засвоєння змісту освіти, що дає можливість здійснювати зв'язки між дисциплінами для поглибленого, всебічного розгляду найважливіших понять, явищ [3]. На думку автора словника, міждисциплінарні зв'язки відображають комплексний

підхід до навчання, який дає змогу виділити і головні елементи змісту освіти, і взаємозв'язки між навчальними предметами. При цьому фокусується увага на міждисциплінарному використанні знань і умінь. Розглядаючи ділову гру як реалізацію міждисциплінарної кооперації, вважаємо за необхідне акцентувати увагу не тільки на міждисциплінарному використанні знань і умінь у процесі ділової гри, а й на їхньому формуванні, а також оцінюванні. Більш розлоге тлумачення міждисциплінарних зв'язків знаходимо в дослідженні С. Ю. Бурилової. Автор під міжпредметними (або міждисциплінарними) зв'язками розуміє клас понять, що використовується для визначення об'єднаних, синтезуючих відносин між різноманітними явищами, процесами або об'єктами дійсності, які відображаються у цілях, змісті, принципах, методах і засобах навчально-виховного процесу та реалізуються методом виявлення питань, завдань, понять, проблем суміжного характеру. Серед функцій міжпредметних зв'язків виділяються три основних: філософська, що реалізує принцип системності; педагогічна, яка є формою відображення цілей, змісту та інших зазначених вище категорій; психологічна як комплекс психологічних процесів, притаманних навчальній діяльності [2]. Усі три функції реалізуються у діловій грі, робоче визначення якої ми пропонуємо в цій розвідці. *Ділова гра – це метод інтерактивного міжпредметного навчання, форма міжпредметної кооперації, метою якої є розвиток іншомовної комунікативної компетенції для виконання професійних завдань.*

У роботі С. Ю. Бурилової знаходимо детальний аналіз різних поглядів щодо типізації міжпредметних зв'язків. Зосередимось на тих, стосуються зв'язків мовних та фахових дисциплін.

Розглядаючи типізацію міжпредметних зв'язків, науковець аналізує численні типи зв'язків, серед яких чільне місце посідає організаційно-методичний тип, що має найбільше категорій, а саме:

- види вправ або завдань, спільних для іноземної мови та фахової дисципліни, наприклад, репродуктивні, пошукові, творчі;
- широта здійснення: міжкурсове, міжциклове, внутрішньоциклове навчання;
- час здійснення: передуюче (коли методи, прийоми, інформацію з основного предмета запозичують з іншого предмета, що вивчався до нього і не пов'язаним з ним), супутнє (коли предмети вивчаються одночасно), перспективне (коли студенти набувають знань, навичок та умінь, що знадобляться їм у майбутньому вивченні інших дисциплін);
- взаємозв'язок дисциплін: однобічний, двобічний, багатобічний;
- реалізація: епізодична, постійна, систематична;
- форма організації роботи студент-викладач: індивідуальна, групова, колективна.

Схарактеризуємо ділову гру як організаційно-методичний тип міжпредметної кооперації. Ділова гра в навчанні іноземних мов у технічному університеті є творчою вправою міжциклового навчання, переважно супутньою формою міжпредметних зв'язків за часом здійснення, постійною за реалізацією. Щодо останньої позиції (форма організації роботи студент–викладач), то вона потребує більш детального аналізу, позаяк ми не бачимо в ній міждисциплінарного аспекту. Якщо схемою організації роботи в РПОГ дійсно є діада викладач–студенти, а форма може бути, як зазначено, індивідуальна, групова, колективна, то в діловій грі інтеракція відбувається в тріаді (викладач–студенти–викладач). Проілюструємо зазначену позицію.

#### Схема інтеракції у процесі організації та проведення ділової гри



Отже, маємо третю відмінність ділової гри від рольової, а саме тріадну схему інтеракції в процесі організації та проведення ділової гри.

**Висновки та перспективи подальшого дослідження.** Розгляд ділової гри в аспекті міжпредметної взаємодії дає змогу схарактеризувати ділову гру як форму реалізації міжпредметної кооперації, окреслити суттєві відмінності між рольовою та діловою грою, визначити маркер відмінності рольової гри та її різновиду – рольової професійно орієнтованої гри від гри ділової, а саме наявність у діловій грі міжпредметної кооперації між мовною і фаховою кафедрою, що позначається на результаті гри.

Перспективи дослідження зазначеної проблематики вбачаємо в розвідках, присвячених формуванню надпредметної компетентності в процесі організації та впровадження ділових ігор у технічному університеті.

#### *Джерела та література*

1. Болтаева М. Л. Деловая игра в обучении [Текст] / М. Л. Болтаева // Молодой ученый. – 2012. – № 2. – С. 252–254.
2. Бурилова С. Ю. Межпредметная интеграция в учебном процессе технического вуза : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / С. Ю. Бурилова – Новосибирск, 2001. – 247 с.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
4. Коломієць С. С. Навчання спеціалістів професійно орієнтованого спілкування з зарубіжними партнерами : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.02 «Теорія і методика навчання (германські мови)» / С. С. Коломієць. – К., 1994. – С. 8.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.
6. Тарнопольський О. Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі / О. Б. Тарнопольський // Вісн. Чернігів. нац. пед. ун-ту. Серія : Педагогічні науки / Чернігів. нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка, 2011. – Вип. 85. – С. 231–234.
7. McCarthy M. Discourse Analysis for Language Teachers / M. McCarthy. – Cambridge : Cambridge University Press, 1997. – P. 176.

**Коломієць Светлана.** Деловая игра в аспекте межпредметных связей в обучении иностранным языкам в техническом университете. В статье рассматриваются деловые игры как форма интерактивного обучения. Целью работы является разграничение понятий «ролевая профессионально ориентированная игра» и «деловая игра» и рассмотрение деловой игры в аспекте междисциплинарного взаимодействия языковых и профилирующих кафедр в техническом университете. Анализируется трактовка деловой игры в отечественных и зарубежных исследованиях, приводятся авторские дефиниции ролевой профессионально-ориентированной и деловой игры, исследуются их характерные отличительные признаки в аспекте междисциплинарных связей языковых и выпускающих кафедр технического университета. Рассматривается трактовка междисциплинарных связей, виды междисциплинарного взаимодействия в техническом университете, их уровни и функции. При этом внимание фокусируется на установлении связей между уровнем междисциплинарного взаимодействия и разновидностями ролевой игры. Приводятся авторские дефиниции ролевой профессионально ориентированной и деловой игры, очерчиваются перспективы дальнейших исследований.

**Ключевые слова:** ролевая игра, ролевая профессионально ориентированная игра, деловая игра, междисциплинарные связи, междисциплинарная кооперация, междисциплинарная интеграция.

**Kolomyiets Svitlana.** Business Game in Terms of Interdisciplinary Links in Teaching Foreign Languages at Technical Universities. The article deals with the problem of interactive teaching foreign languages in accordance with interdisciplinary links at technical universities. Represented article justifies the necessity of distinguishing the notions of role-play, specialism-related role play and business game. Role play as the form of interactive teaching is considered, the focus being on distinguishing specialism-related role games and business games in terms of interdisciplinary teaching. Their common and different features are studied. Interdisciplinary approach to teaching foreign languages is analyzed. The notion of interdisciplinary links in teaching, their functions, levels and types are considered. The relations between the type of a game and the level of interdisciplinary links are specified, business game being treated as a form of interdisciplinary cooperation between language and specialism departments. The article presents distinguishing characteristics of specialism-oriented role plays and business games in terms of the level of interdisciplinary links. Their peculiarities resulting from different levels of interdisciplinary interaction are outlined. The author's definitions of role specialism-related game and business game are given. The scheme of interaction between teachers and students in business game is presented.

**Key words:** role-play, specialism-oriented role play, business game, interdisciplinary links, interdisciplinary cooperation, interdisciplinary integration.

Стаття надійшла до редколегії  
06.04.2015 р.