

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М.П.ДРАГОМАНОВА

ВОЛКОВА ЛЮДМИЛА ВІКТОРІВНА

УДК 378.026

ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ПРОЦЕСІ
ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
МАЙБУТНІХ СПЕЦІАЛІСТІВ ФІНАНСОВО – ЕКОНОМІЧНОГО ПРОФІЛЮ

13.00.04 – теорія та методика професійної освіти

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата педагогічних наук

Київ – 2006

Дисертацією є рукопис

Роботу виконано у Національному педагогічному університеті імені М.П.Драгоманова,
Міністерство освіти і науки України

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, професор
Панченко Григорій Денисович,
Національний педагогічний університет
імені М.П.Драгоманова, професор кафедри теорії та
історії педагогіки.

Офіційні опоненти: доктор педагогічних наук, доцент Жуковський Василь
Миколайович, Національний університет
„Острозька академія”,
проректор з навчально-виховної роботи;

кандидат педагогічних наук, доцент Редько Валерій
Григорович,
Інститут педагогіки АПН України, завідувач
лабораторії навчання іноземних мов.

Провідна установа: Житомирський державний університет імені І. Франка,
кафедра педагогіки, Міністерство освіти і науки
України, м. Житомир.

Захист відбудеться „ 16 ” березня 2006 року о 17.00 на засіданні спеціалізованої вченої
ради Д 26.053.01 у Національному педагогічному університеті імені М.П.Драгоманова,
01601, м. Київ - 30, вул. Пирогова, 9.

З дисертацією можна ознайомитися у бібліотеці Національного педагогічного
університету імені М.П.Драгоманова 01601, м. Київ -30, вул. Пирогова, 9.

Автореферат розісланий „13” лютого 2006р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради

О.Г.Ярошенко

Загальна характеристика роботи

Актуальність дослідження. Глобальні за своїми масштабами інноваційні процеси, що відбуваються у системі вищої освіти, вимагають переходу в навчанні від традиційного пасивного накопичення суми знань до вмотивованого засвоєння студентами методів здобуття наукової інформації та вмінь реалізовувати свої знання у професійній діяльності. У зв'язку з цим навчальний процес у сучасному вищому навчальному закладі має бути спрямований на підготовку всебічно сформованого спеціаліста, мобільного на ринку праці, полімовного та комп'ютерно грамотного. Мова йде, власне, про перебудову вищої професійної освіти, про необхідність використання таких інтерактивних форм і методів навчання, які б активізували комунікативну, пізнавальну і творчу діяльність студентів, забезпечували формування знань та умінь, необхідних для майбутньої професійної діяльності. Ефективним з цієї точки зору є метод ділової гри.

У процесі ділової гри відбувається діалог на професійному рівні, обґрунтування різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, що веде до засвоєння не лише нових міцних знань та чітких уявлень, але й допомагає набутти досвід вирішення професійних завдань, формує ціннісні орієнтації майбутніх спеціалістів, сприяє виробленню системи їхніх власних переконань.

Наша увага до цієї проблеми пояснюється насамперед тим, що потенціал використання дидактичної гри в цілому і ділової гри як її окремого різновиду в процесі професійної підготовки досить значний, проте дидактичні основи його організації та проведення, а також шляхи реалізації розроблені недостатньо.

На гру як метод активного навчання звертали увагу в своїх роботах К.Д.Ушинський, П.Ф.Лесгафт, А.С.Макаренко, В.О.Сухомлинський. Проте періодом активізації застосування гри стало включення її в систему освіти дорослих. Гра вийшла за межі дитячих колективів і була визнана повноправним методом навчання у вищій школі.

Протягом останніх десятиліть дидактичну гру досліджували Н.К.Ахметов, О.О.Вербицький, А.А.Деркач, В.А.Кан-Калик, А.Й.Капська, І.І.Кобиляцький, О.Г.Квасова, І.Б.Коротяєва, Н.М.Коряк, Ю.М.Кулюткін, П.С.Нечепоренко, П.І.Підкасистий, В.Г.Семенов, Н.М.Страздас, А.А.Тюков, Ж.С.Хайдаров, О.Г.Хоменко, О.Г.Штепа, Л.С.Шубіна, С.Ф.Щербак, П.М.Щербань та інші.

Аналіз літератури засвідчує, що у вітчизняній педагогічній науці відсутні усталені погляди на цей феномен. Зокрема, відзначається надмірна різноманітність підходів до класифікації ігор взагалі і дидактичних зокрема, що призводить до

невизначеності при створенні методичних розробок. Так, наприклад, часто спостерігається ототожнення ділової та рольової ігор, хоча вони мають різні сфери застосування та потребують так само різних організаційно-педагогічних підходів.

Об'єктивно існуюча в сучасних умовах потреба у фахівцях різного профілю з високим рівнем іншомовної комунікативної компетентності, яка передбачає використання іноземної мови як засобу спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності, зумовлює особливе значення використання ділової гри у навчанні іноземній мові студентів вищих навчальних закладів. Зміст навчальної дисципліни "Іноземна мова за професійним спрямуванням" включає навчальну інформацію про аспекти мови (фонетика, лексика, граматики, стилістика), яка складає основу формування та розвитку умінь і навичок, пов'язаних із оволодінням чотирма видами мовленнєвої діяльності – читанням, аудіюванням, усним мовленням та письмом. Проте пріоритетним виступає завдання навчання іноземній мові як засобу спілкування у процесі майбутньої професійної діяльності.

Дослідження в галузі використання гри у процесі навчання іноземній мові (А.А.Деркач, І.Б.Коротяєва, М.В.Кларін, О.Г.Квасова, Т.І.Олійник, С.Ф. Щербак) показали, що саме ділова гра є тим методом, який може бути ефективно використаний з метою формування іншомовної комунікативної компетентності спеціалістів. Однак сьогодні не існує чіткого дидактичного бачення цієї проблеми, а звідси - відсутні теоретичні обґрунтування педагогічної технології її застосування, не розроблені принципи, дотримуючись яких можна було б методом ділової гри досягти якісних результатів, задалегідь дидактично і методично спрогнозованих.

Все зазначене вище і зумовило вибір теми нашого дослідження "Педагогічна технологія застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю."

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження виконане відповідно до тематичного плану науково-дослідної роботи кафедри теорії та історії педагогіки НПУ імені М.П.Драгоманова і є складовою наукової теми "Теорія і технологія навчання та виховання в системі освіти". Тема дисертації затверджена Вченою радою НПУ імені М.П.Драгоманова (протокол № 10 від 25.05.2000) та погоджена в Раді з координації досліджень у галузі педагогіки та психології в АПН України (протокол № 8 від 05.12.2000).

Об'єкт дослідження – професійна підготовка майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю в умовах вищої школи.

Предмет дослідження - ділова гра як метод професійної підготовки студентів фінансово-економічних факультетів вищих навчальних закладів у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування, розробка та експериментальна перевірка ефективності педагогічної технології застосування ділових ігор у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності у загальній системі професійної підготовки спеціалістів фінансово-економічного профілю.

Гіпотеза дослідження полягає в тому, що професійна підготовка спеціалістів у вищому навчальному закладі стане більш ефективною і забезпечить формування та розвиток іншомовної комунікативної компетентності, якщо процес вивчення іноземної мови здійснювати з використанням ділових ігор, що моделюють професійне середовище спеціалістів фінансово-економічного профілю та умови діяльності в ньому.

Завдання дослідження:

- проаналізувати стан вивчення у сучасній педагогічній науці проблеми використання ігрової діяльності у процесі професійної підготовки майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю;
- розробити педагогічну технологію застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності та експериментально перевірити її ефективність на заняттях з іноземної мови на фінансово-економічних факультетах;
- розробити експериментальну методику діагностики ефективності використання ділових ігор у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності спеціалістів фінансово-економічного профілю;
- встановити, як використання ділової гри при вивченні іноземної мови впливає на формування та розвиток іншомовної комунікативної компетентності студентів, стан особистісного задоволення власною іншомовною комунікативною діяльністю, продуктивність пізнавальної діяльності, розвиток емоційно-вольової сфери особистості, характер взаємодії викладача і студентів та внутрішньо-колективні стосунки у групі;
- на основі результатів педагогічного експерименту розробити методичні рекомендації щодо підвищення якості технології організації та проведення ділових ігор;

Теоретико-методологічною основою дослідження стали наукові положення про сутність діалектичного методу аналізу педагогічних явищ (Б.Г.Ананьєв, Л.С.Виготський та ін.), вчення про зміст та закономірності мовленнєвої діяльності (І.А.Зимня, Г.А.Китайгородська, О.О.Леонт'єв та ін.), основні наукові положення про зміну провідних видів діяльності в онтогенезі людини (Л.С.Виготський, С.Л.Рубінштейн, Д.Б.Ельконін), теорія розвитку особистості та колективу

(А.В.Петровський), положення теорії використання сфери несвідомого у навчанні (Г.Лозанов), Закон України "Про освіту", Державна національна програма "Освіта" (Україна ХХІ століття), "Національна доктрина розвитку освіти України".

Методи дослідження. Для досягнення мети, розв'язання поставлених завдань, перевірки гіпотези були використані загальнонаукові методи теоретичного рівня (аналіз, порівняння, абстрагування, конкретизація, узагальнення, класифікація, систематизація, схематизація, моделювання); емпіричні методи дослідження (діагностичні - тестування, інтерв'ю; обсерваційні - пряме й опосередковане спостереження; прогностичні - метод експертних оцінок, спостереження, самоаналіз, самооцінка); констатувальний і формувальний експерименти, завдяки яким перевірено ефективність застосування педагогічної технології ділової гри; методи математичної статистики, що застосовані для доведення достовірності й ефективності результатів педагогічного експерименту.

Дослідно-експериментальна робота здійснювалася на базі Національної академії державної податкової служби України (м. Ірпінь). У різних видах експериментальної роботи брали участь 460 студентів.

Етапи дослідження. Дослідження здійснювалося поетапно. На першому етапі (1999-2000) був проведений аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з теми дослідження, що дозволило встановити сутність ділової гри та принципи її конструювання; описати та проаналізувати основні підходи до класифікації ігор з точки зору їх значення для навчання. Вивчення досвіду викладацької роботи дало можливість визначити основні особливості та умови ефективного використання ділової гри у процесі професійної підготовки студентів. Було визначено об'єкт і предмет дослідження, розроблено його завдання, сформульовано гіпотезу.

Другий етап (2000-2002) передбачав розробку технології застосування ділових ігор з іноземної мови для студентів фінансово - економічних спеціальностей та проведення констатувального педагогічного експерименту. Одночасно з цим відбувалася практична апробація технології застосування ділових ігор, яка мала пропедевтичний характер і передбачала внесення корекції та уточнення деяких технологічних аспектів досліджуваної проблеми.

На третьому, завершальному етапі дослідження (2002-2005) було проведено формувальний експеримент, який передбачав перевірку вірогідності висунутої гіпотези, здійснено аналіз, узагальнення, порівняння та обробку результатів експерименту, формулювання основних висновків, обґрунтування рекомендацій щодо ефективної організації та проведення ділових ігор, впровадження результатів дослідження кафедрами інших вищих навчальних закладів.

Наукова новизна і теоретичне значення результатів дослідження:

- запропоновано новий напрям у розв'язанні педагогічної проблеми професійної підготовки студентів фінансово-економічних факультетів до фахової діяльності через використання професійно зорієнтованих ділових ігор у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності;
- дістали подальшого розвитку питання теорії та практики використання ділової гри у процесі професійної підготовки майбутніх спеціалістів;
- удосконалено технологію підготовки та проведення ділових ігор, спрямованих на формування іншомовної комунікативної компетентності як важливого компонента професіоналізму майбутніх спеціалістів у процесі професійної підготовки студентів фінансово-економічних спеціальностей шляхом різноаспектного розгляду сутності досліджуваного феномену;
- теоретично обґрунтовано, що використання ділової гри як методу навчання позитивно впливає на рівень іншомовної комунікативної компетентності студентів, на міру задоволення власною комунікативною діяльністю, на характер взаємодії викладача і студентів, на міжособистісні стосунки в групі, на активізацію пізнавальної діяльності учасників та на рівень мотивації вивчення іноземної мови.

Практичне значення отриманих результатів визначається тим, що сформульовані у дослідженні теоретичні положення і висновки, одержані експериментальні дані дозволяють осмислити ефективність застосування технології ділової гри для формування іншомовної комунікативної компетентності спеціалістів фінансово-економічного профілю та прогнозувати доцільні напрями її подальшого вдосконалення.

Опрацьовані та апробовані ділові ігри, а також рекомендації щодо їх організації та проведення дають можливість ввести науково обґрунтовані корективи у навчальні плани та програми з іноземної мови. Матеріали дослідження готові до впровадження у практичній підготовці спеціалістів фінансово-економічного профілю і можуть бути використані у процесі вивчення іноземної мови для студентів I, II, III курсів фінансово-економічних факультетів. За матеріалами дослідження розроблено методичні вказівки з курсу „Іноземна мова за професійним спрямуванням”.

Розроблені ділові ігри та технологія їх використання **впроваджено** в навчальний процес кафедри іноземних мов Національної академії державної податкової служби України (Довідка № 1034/01-12 від 16.03.05р.), кафедри іноземних мов Київського національного економічного університету (Довідка № 01/20-1058 від 19.10.04), кафедри

іноземних мов Київського національного університету культури і мистецтв (Довідка № 1568 від 03.11.04).

Вірогідність і надійність результатів і основних висновків дослідницької роботи забезпечується комплексним використанням методів і методик, адекватних меті та завданням дослідження, якісним та кількісним аналізом одержаних даних, результатами експериментального навчання за розробленою педагогічною технологією застосування ділової гри, використанням методів математичної статистики.

Апробація результатів дослідження. Матеріали роботи доповідалися на Всеукраїнських науково-практичних конференціях: “Сучасні проблеми методичної та педагогічної підготовки вчителів природничих дисциплін” (Київ, 2002); ”Перспективні освітні технології у викладанні іноземних мов” (Ірпінь, 2002);” Проблеми гуманізації навчання та виховання у вищому навчальному закладі освіти ” (Ірпінь, 2003); ”Єдність навчання і наукових досліджень – головний принцип університету ” (Київ, 2004); на щорічних підсумкових науково-практичних конференціях кафедри теорії та історії педагогіки НПУ імені М.П.Драгоманова та кафедри іноземних мов НАДПС України.

Публікації. Результати дисертаційного дослідження представлені у 9 публікаціях, з яких п'ять - у фахових виданнях з педагогічних наук, три – у матеріалах науково-практичних конференцій та одні методичні вказівки до організації усного мовлення студентів.

Структура і обсяг роботи. Дисертація складається зі вступу, двох розділів, висновків до них та загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. У дисертації міститься 10 таблиць та 9 рисунків. Список використаних джерел нараховує 244 найменування. Загальний обсяг дисертації - 206 сторінок, основний зміст роботи розкрито на 178 сторінках.

Основний зміст роботи

У вступі **обґрунтовано актуальність досліджуваної проблеми, визначено об'єкт, предмет, мету, гіпотезу та завдання дослідження, розкрито його методологічні та теоретичні засади, наукову новизну, теоретичне та практичне значення наукової роботи, наведено дані про апробацію результатів дослідження та впровадження їх у практику, дані про структуру роботи та її обсяг.**

У **першому розділі** „Ділова гра в системі формування професійної компетентності майбутніх спеціалістів” представлено історико-педагогічний аналіз ділової гри та ігрової діяльності у психолого-педагогічній теорії та практиці. Проведено

аналіз багатозначного поняття “гра”, розглянуто різні підходи щодо класифікації ігрових методів навчання.

З’ясовано, що гра – явище досить різнобічне, звідси й розбіжності у підходах щодо вивчення, оскільки вчені розглядають її з різних позицій: як діяльність, предмет і мотив якої лежать у самому процесі її здійснення (О.М. Леонт’єв, Д.Б. Ельконін); як спеціальний вид діяльності, спрямований на закріплення і використання знань, умінь та навичок (А.А.Деркач, С.В.Щербак); як моделювання зовнішнього та внутрішнього середовища діяльності (О.І.Штепа); як класичний метод вивчення дійсності (А.М.Смолкін); як активна навчальна діяльність щодо моделювання систем (М.Ж.Арстанов, П.І.Підкасистий, Ж.С.Хайдаров); як знакова модель професійної діяльності (О.О.Вербицький); як інструмент прийняття складних колективних рішень (Е.А.Плаксенков, К.А.Прозоровська, А.В.Завгородня); як діалог особливого виду (Я.С.Гінзбург, Н.М.Кор’як); як творче завдання (Р.Олрайт); як єдність ігрової діяльності та ігрової форми (А.А.Тюков).

Навіть цей неповний перелік визначень гри дозволяє стверджувати, що на сьогодні не існує чітко визначеного поняття гри як педагогічного явища, недостатньо точно визначено її місце серед категорій дидактики.

У розділі доводиться, що ділова гра – це метод навчання, який забезпечує активну діяльність студентів шляхом імітації професійного середовища і, разом з тим, сприяє використанню теоретичних знань на практиці, формуванню та удосконаленню професійних знань, умінь та навичок студентів.

Саме в аспекті цієї дидактичної категорії в роботі проаналізовано ступінь синонімічності і відмінності між термінами „ділова гра” та “рольова гра”, які досить часто ототожнюються. Так, при визначенні ділової гри цілком правомірним є акцентування уваги на її професійному спрямуванні та позитивному впливові на формування ділових якостей майбутнього фахівця. Тоді як для рольових ігор найбільш доцільною є соціально-побутова тематика та розвиток аналітичних здібностей студентів.

Для чіткого розуміння феномену ділової гри саме в процесі формування іншомовної комунікативної компетентності визначено основні її особливості. Як одна з головних розглядається здатність до моделювання процесу професійної діяльності і, зокрема, умов та специфіки конкретних ситуацій, що сприяє розвитку творчого професійного мислення майбутніх фахівців та формуванню у них практичних умінь і навичок. Саме ця особливість ділової гри характеризує її як „ділову” та відрізняє від інших методів активного навчання (зокрема рольової гри).

Особливістю ділової гри є її здатність забезпечувати активну позицію кожного учасника у процесі спільної колективної діяльності. Так, досвід і знання кожного студента творчо використовуються в умовах, максимально наближених до практичної професійної діяльності, і це стає надбанням усіх учасників навчального процесу.

Розвиткові творчих здібностей та яскравому прояву особистості майбутнього фахівця сприяє особливий підвищений емоційний рівень навчання, що забезпечує активне залучення студентів до процесу гри.

Особливістю використання ділової гри саме в процесі вивчення іноземної мови є її комунікативна спрямованість. Адже основним шляхом залучення учасників гри до спільної пізнавальної діяльності і одночасно шляхом створення і розв'язання проблемних ситуацій є спілкування, у ході якого приймаються індивідуальні та групові рішення, досягаються цілі кожної конкретної гри.

Аналіз різних бачень щодо розуміння сутності ділової гри, її ролі та місця в умовах вищої школи дозволив визначити основні принципи реалізації методу ділової гри в процесі формування іншомовної комунікативної компетентності. Особлива увага при цьому зосереджена на принципі рольової організації процесу навчання і навчального матеріалу. Сутність його ми вбачаємо в тому, що рольове спілкування іноземною мовою - це не фрагмент навчання чи методичний етап заняття, а основа побудови навчально-пізнавальної діяльності.

Для ефективної організації та проведення ділових ігор також обґрунтовано та проаналізовано її основні структурні елементи, якими є мета і завдання гри, ігрова ситуація, комплект ролей та правила її проведення.

На основі виділених ознак і характеристик досліджуваного методу розроблено педагогічну технологію застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності студентів, в основу якої покладено організацію ряду визначених етапів її підготовки та проведення: підготовчого, організаційного, власне ігрового та завершального.

Так, метою підготовчого етапу є підготовка студентів до участі в грі, адже, щоб здійснити будь-яку діяльність чи взяти участь у вирішенні будь-якої проблеми, необхідно володіти певним запасом знань, а також вміти оперувати певним набором умінь та навичок. Зміст і форми роботи на цьому етапі передбачають виконання студентами системи завдань і вправ як традиційного, так і ігрового характеру. Доречними тут можуть стати „пробні дискусії”, “круглі столи”, розігрування окремих ситуацій, “мозковий штурм” тощо. Крім перевірки ступеня готовності учасників до гри, проведення таких форм роботи сприяє ще й налаштуванню студентів на активну

творчу діяльність, зняття психологічних бар'єрів, усвідомленню принципів оцінювання діяльності учасників гри тощо.

На підготовчому етапі передбачається також вибір теми, визначення цілей та завдань гри, розробка ігрової ситуації, структури та сценарію гри, визначення комплекту ролей та правил гри, розробка критеріїв оцінювання діяльності учасників та результатів гри, оформлення методичної документації.

Організаційний етап передбачає ознайомлення студентів зі змістом ділової гри, вихідними даними, ігровою ситуацією, функціями учасників гри, правилами та системою оцінювання; відбувається розподіл ролей, від успішності чого залежить ефективність процесу протікання гри.

На цьому етапі важливо психологічно підготувати студентів до проведення гри та до прийняття на себе певної ролі. Психологічна підготовка дозволить також створити в групі позитивний емоційний фон, атмосферу невимушеності, розкнутості, активної творчої діяльності та колективної взаємодії.

Найважливішим і найвідповідальнішим етапом гри є власне ігрова діяльність, що являє собою реалізацію намічених цілей та завдань, розігрування плану-сценарію.

Оскільки головною метою вивчення іноземної мови на фінансово-економічних факультетах є розвиток умінь студентів використовувати мову як засіб спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності, то саме на реалізацію вказаної мети і скеровувався процес ділової гри. Студенти, вирішуючи ігрові ситуації, удосконалювали навички щодо розв'язання мовленнєвих завдань, і разом з тим збагачувалася їх іншомовна комунікативна компетентність: розвивалися уміння чітко, логічно формулювати свої думки, робити узагальнення, проводити аналогію, оцінювати пріоритети, виводити причини, вести бесіду, діалог та дискусію.

Завершальний етап ділової гри - аналіз результатів ігрової діяльності та підведення підсумків. Це особливо значущий етап, бо саме післяігрове обговорення має помітний вплив на студентів, їх ставлення і загальну спрямованість. Тому важливо проводити детальний аналіз ігрових дій всіх учасників гри, при цьому виявляти їхні типові та індивідуальні помилки, відзначати прогалини в теоретичних знаннях та практичній підготовці студентів, давати рекомендації щодо ліквідації вказаних недоліків, робити висновки, узагальнено висловлювати пропозиції на майбутнє. На даному етапі увага зосереджується на виробленні конкретних рекомендацій щодо практичного втілення результатів діяльності, отриманих у процесі гри.

Ефективність педагогічної технології застосування ділових ігор залежить від урахування певних психологічних, особистісних і методичних умов та усвідомлення можливості виникнення ряду організаційних проблем з метою їх запобігання.

Висновки, зроблені автором на основі теоретичного аналізу літературних джерел та сукупної практики вузівського навчання, свідчать про необхідність подальших пошуків шляхів та умов ефективного застосування ділової гри з метою підвищення рівня професійної підготовки майбутніх спеціалістів.

У **другому розділі** „ Дослідження ефективності застосування педагогічної технології ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів” подано детальну характеристику технології застосування ділової гри, описано методику її впровадження в практику вивчення іноземної мови і наведено докази її значення для процесу професійної підготовки майбутніх спеціалістів фінансово-економічних факультетів.

Метою *констатувального експерименту* було виявлення рівня іншомовної компетентності студентів та виявлення впливу домінуючих мотивів, що зумовлюють їхнє ставлення до вивчення іноземної мови і, зокрема, до використання ділової гри в процесі навчання. Результати дослідження показали в основному невисокий рівень практичного володіння іноземною мовою та, відповідно, незначний інтерес студентів фінансово-економічних факультетів до її вивчення. Як показало анкетування, одним з основних чинників такого ставлення до навчального предмета було використання здебільшого методів викладання, спрямованих на механічне запам'ятовування матеріалу.

Необхідність якісно змінити та посилити мотивацію студентів до вивчення іноземної мови за рахунок зростання пізнавального інтересу шляхом удосконалення їхньої іншомовної комунікативної компетентності стала очевидною.

У дослідженні розроблено технологію послідовного залучення студентів до ігрової діяльності та визначено систему оцінювання її ефективності, яка передбачала діагностику навченості та научуваності кожного з учасників гри.

Навченість ми розглядаємо як практичну готовність студентів до участі в комунікативній діяльності, а научуваність - як здатність студентів до оволодіння певним змістом навчання.

Поєднавши критерії навченості, ми одержали інтегрований показник - індекс підготовленості студентів до комунікативної діяльності, який визначався за бальною системою від 1 до 10. Шкала вимірів мала такий вигляд:

від 1 до 2,9 бала - індекс незадовільного рівня підготовленості до комунікативної діяльності (механічне відтворення завчених виразів, нездатність включатися у розмову тощо);

від 3 до 5,9 бала - індекс задовільного рівня підготовленості до комунікативної діяльності (спроможність використовувати вивчені вирази відповідно до ситуацій реального спілкування, але наявність певної мовленнєвої обмеженості не дозволяє подолати комунікативні бар'єри);

від 6 до 7,9 бала - індекс середнього рівня підготовленості до комунікативної діяльності (спроможність використовувати розмовні фрази в конкретній ситуації, реагувати на запитання чи висловлювання співрозмовника, перефразувати речення та пояснювати поняття тощо);

від 8 до 10 балів - індекс високого рівня підготовленості до комунікативної діяльності (спроможність творчо використовувати знання, вміння вільно виражати свої думки іноземною мовою тощо).

При визначенні ефективності навчальної діяльності студентів враховувалися не лише зовнішні, але й внутрішні показники і зокрема такі, як міра задоволеності власною іншомовною комунікативною діяльністю, стан емоційно-вольової сфери особистості, внутрішньо-колективні стосунки у групі, взаємодія викладача і студентів, рівень мотивації навчальної діяльності.

Формувальний експеримент передбачав апробацію експериментальної технології ділової гри у поєднанні з іншими методами навчання на заняттях з іноземної мови студентів фінансово-економічних факультетів та встановлення залежності між створенням умов для позитивних змін у ряді особистісних характеристик студентів, розвитком міжособистісних стосунків у групах, розвитком мотиваційної сфери особистості, стимулюванням пізнавального інтересу студентів із змінами у рівні іншомовної комунікативної компетентності.

Організація формувального експерименту вимагала урахування умов його протікання, індивідуальних особливостей студентів та рівня володіння ними іноземною мовою. Забезпечення оптимальних умов протікання процесу навчання, зорієнтованого на майбутню професійну діяльність, було одним з найважливіших завдань експерименту. Студенти експериментальних груп мали різний досвід вивчення іноземної мови, а організація їх навчання за запропонованою технологією дозволила виявити та простежити основні тенденції в оволодінні іноземною мовою як компонентом їхнього професіоналізму та зробити висновки про ефективність експериментальної технології. У контрольних групах ділові ігри використовувалися

епізодично як засіб контролю та корекції комунікативних умінь для необхідності фіксування та порівняння показників.

Експеримент проводився в три етапи. Головним завданням експериментальної роботи на I курсі було використання можливостей ігрового методу для навчання студентів спілкуванню іноземною мовою в межах тематики, передбаченої програмою. Досягнення цього вимагало розв'язання багатьох навчальних завдань, пов'язаних із вивченням різних аспектів мови (лексики, фонетики, граматики) та оволодінням на цій основі чотирма видами мовленнєвої діяльності (читання, говоріння, аудіювання, письмо), без чого сам процес спілкування іноземною мовою просто неможливий. Враховуючи в основному низький рівень володіння іноземною мовою студентами, на початковому етапі головна увага приділялася організації індивідуальної та самостійної роботи студентів для поповнення (а в окремих випадках і отримання знань) та вдосконалення чи набуття певних умінь і навичок мовленнєвої діяльності. На цьому етапі переважали вправи імітаційного характеру, що передбачали в основному розігрування міні-діалогів. Після набуття студентами потрібних умінь було проведено 5 ситуаційно-рольових, а згодом 5 імпровізаційно-рольових ігор, розроблених відповідно до навчальної програми з курсу іноземної мови для студентів фінансово-економічного факультету. У процесі таких ігор відбувалася практична апробація знань, розкривалися творчі можливості студентів, заняття ставали більш емоційно насиченими, закладалися основи доброзичливих стосунків у групі, зростала мотивація до навчання.

Головною метою експерименту на другому курсі навчання було застосування ділових ігор для подальшого розвитку та вдосконалення іншомовної комунікативної компетентності уже у сфері професійної діяльності та професійного спілкування. Оскільки ситуації реального професійного спілкування не завжди є типовими, тому на цьому етапі учасникам було запропоновано модель такої взаємодії, де знання, уміння та навички набувалися та використовувалися в процесі активної пошукової діяльності. Така взаємодія стала можливою лише в процесі проведення ділових ігор.

На третьому, завершальному етапі формуального експерименту необхідно було сформувати та виявити готовність студентів до вирішення практичних завдань спілкування іноземною мовою, спрямувати їх у площину професійної діяльності, активізувати та вдосконалити уміння іншомовного спілкування. Так, використання ділових ігор творчого характеру сприяло тому, що студенти за короткий час змогли опанувати професійну термінологію, включити її в свій активний словник і використовувати в ситуаціях реального спілкування. Сюжети для ділових ігор розроблялися відповідно до навчальної тематики зі спеціальності. Вивчення кожного

циклу тем передбачало проведення ділової гри, під час якої здійснювалося засвоєння та закріплення професійної термінології, розвивалися та вдосконалювалися іншомовні комунікативні уміння студентів економічних факультетів. У процесі формуального експерименту було проведено 12 ділових ігор (8 із них на другому та 4 - на третьому етапі), розроблених на основі навчально-методичної літератури зі спеціальності відповідно до навчальної програми з курсу „Іноземна мова за професійним спрямуванням”.

Проведений якісний аналіз результатів експерименту за показниками індексу підготовленості студентів до іншомовної комунікативної діяльності як важливої складової професійної підготовки спеціалістів фінансово-економічного профілю, засвідчив про значну перевагу застосування педагогічної технології ділової гри у навчальному процесі. Зокрема, після завершення експерименту на високому рівні розвитку комунікативних умінь (високий індекс підготовленості до комунікативної діяльності) в експериментальних групах знаходилося 36,7% студентів (3,3% - на початку), на середньому рівні відповідно 55% (22,3% - на початку), на задовільному рівні залишилося лише 8,3% (63,3% - на початку) і не було студентів, які мали незадовільний рівень (10% - на початку). В контрольних групах відбулися менш інтенсивні якісні зміни. Так, після завершення експерименту високий індекс підготовленості до комунікативної діяльності мали 6,7% (3,3% - на початку), середній індекс відповідно 61,7% (41,6% - на початку), задовільний індекс мали 31,7% (50% - на початку) і також не залишилося студентів із незадовільними показниками (5% - на початку). Як бачимо, в процесі експерименту відбувалися якісні переміщення студентів з одного рівня на інший. При цьому в експериментальних групах темпи приросту позитивних результатів були значно вищими. Так, в експериментальних групах зростання кількості студентів з високим індексом підготовленості до комунікативної діяльності за весь період вивчення іноземної мови становило 33,4% , а в контрольних групах - 3,4% , із середнім – 32,7% в експериментальних групах і 20,1% в контрольних групах. Зменшилася відповідно і кількість студентів із задовільним індексом підготовленості, про що свідчать темпи переміщення студентів із задовільного на середній та високий рівні володіння мовою, які в експериментальних групах становили 55%, а в контрольних групах – 18,3%.

Наведені дані свідчать про помітну перевагу експериментальної педагогічної технології застосування ділової гри щодо оптимізації навчального процесу. Так, за один і той же проміжок часу іншомовні комунікативні уміння досягали різного якісного рівня свого розвитку в експериментальних та контрольних групах, що дає змогу стверджувати,

що експериментальна технологія залучення студентів до ділової гри створює сприятливі умови для інтенсифікації процесу формування та розвитку іншомовної комунікативної компетентності.

Аналіз ефективності експериментальної технології застосування ділової гри на заняттях з іноземної мови дав змогу простежити динаміку формування і розвитку комунікативних умінь студентів з іноземної мови від I до III курсу. Порівняльний аналіз даних формувального експерименту дозволив виявити, що середні показники сформованості та розвитку комунікативних умінь в експериментальних групах на кожному наступному курсі зростали, і, як наслідок, експериментальне навчання досить успішно вирішувало навчальні завдання поетапного формування і розвитку комунікативних умінь, поступово розв'язуючи головне завдання: оволодіння іноземною мовою як засобом спілкування (в межах програми) та досягнення готовності до самостійного вирішення завдань, пов'язаних із використанням її в реальній професійній діяльності, що і є показником сформованості іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів.

Оскільки ефективність навчання визначається не тільки зовнішніми, але й внутрішніми показниками і передусім мірою задоволеності студентів результатами власної навчальної діяльності, на кожному з етапів дослідження фіксувався індекс задоволеності студентів власною іншомовною комунікативною діяльністю. Порівняльний аналіз індексу задоволеності власною іншомовною комунікативною діяльністю студентів свідчить про його зростання на кожному наступному курсі. Причому максимальної відмітки індекс задоволеності досягнув на III курсі ($I=+0,87$), досить високим він є і на II курсі ($I=+0,78$) та мінімальним на I курсі ($I=+0,25$). Пояснюється це, на нашу думку, з одного боку, процесом адаптації першокурсників до нових умов навчання у навчальному закладі, а з іншого - вивченням іноземної мови за експериментальною ігровою технологією – оволодіння знаннями через оволодіння технікою ділової гри на заняттях. А цей процес, як показав експеримент, не завжди давав миттєвий успіх, тому й ефективність гри на перших етапах ще не була абсолютно достатньою, отже і студент не одержував ще повного задоволення від такої діяльності.

Слід також відзначити, що одержані експериментальні дані щодо формування самооцінки студентів, яка є важливим важелем професійного становлення спеціаліста, показали, що вона в середньому виявилася помітно вищою в експериментальних групах, ніж у студентів контрольних груп. При цьому в експериментальних групах спостерігалася тенденція до певного її заниження у порівнянні з оцінкою компетентних експертів (викладачів), а студенти контрольних груп оцінювали себе більш реально,

іноді навіть дещо завищено. В обох групах найбільш вимогливими до себе виявилися студенти високого і середнього рівнів розвитку мовленнєвих умінь. Самооцінка студентів низького рівня і експертна оцінка компетентних викладачів в основному мали незначні розбіжності: в експериментальних групах – в бік заниження, в контрольних групах – в бік завищення.

У процесі безпосереднього спостереження за студентами в ході їхньої участі в ділових іграх досліджувався характер взаємодії учасників навчального процесу. Було відзначено, що експериментальна ігрова технологія навчання сприяла виникненню якісних змін в організації та змісті взаємодії викладача і студентів. За результатами дослідження було виділено три рівні взаємостосунків викладача і студентів: неділовий, неоперативно-діловий, оперативно-діловий. Студенти, котрі знаходились на рівні неділових взаємостосунків, характеризувалися тим, що майже не брали участі в обговоренні та розв'язуванні поставлених завдань або їхня участь була мінімальною.

Неоперативно-діловий стиль взаємостосунків характеризувався недостатнім проявом готовності студентів до комунікативної діяльності, так в їхніх стосунках відчувалася певна скутість, страх висловити власні думки.

Студенти, що перебували на рівні оперативно-ділових стосунків, характеризувалися здатністю швидко включатися (в переважній більшості) в ігрову навчально-пізнавальну діяльність і активно взаємодіяти з іншими її учасниками упродовж всієї гри.

Експериментальні дані свідчать, що характер взаємодії студентів у навчальній діяльності в експериментальних групах був здебільшого оперативно-діловим (68 із 90 проаналізованих занять), на 12 заняттях переважав неоперативно-діловий характер стосунків, і лише перші заняття з використанням ділової гри були близькими до неділового. Це пояснюється, передусім, відсутністю ігрового досвіду в учасників і наявністю нестійкого психологічного клімату в групі.

У ході експериментального дослідження визначалася також і динаміка внутрішньоколективних стосунків у групах, що значною мірою впливає на ступінь професійної готовності студентів. В основу визначення даного показника нами було покладено один з компонентів міжособистісного спілкування, яке Обозов М.М. називає „взаємними діями”, що виявляються у співдії, бездії та протидії. Співдія, відповідно, розглядається як взаємодопомога, бездія – як пасивність та інертність учасників, протидія – як свідоме чи неусвідомлене протистояння діям інших.

У ході експерименту було виявлено, що студенти експериментальних груп виявили більшу схильність до співпраці, взаємодопомоги та колективної спрямованості.

Рівень бездії не спостерігався практично ні на одному занятті в експериментальних групах, хоча на перших трьох заняттях з'являлися елементи протидії, що пояснюється наявністю в окремих студентів різнополярної спрямованості.

Досліджувався також вплив експериментальної технології застосування ділових ігор на продуктивність навчально-пізнавальної діяльності студентів. Аналізуючи результати експерименту, за цим показником було виділено три рівні продуктивності навчально-пізнавальної діяльності студентів: 1) репродуктивний, 2) репродуктивно-перетворюючий та 3) продуктивний (творчий). За результатами експериментального дослідження більшість занять з використанням ділових ігор в експериментальних групах характеризувалася продуктивним рівнем навчально-пізнавальної діяльності, на яких студенти розв'язували поставлені завдання, знаходячи альтернативні рішення. Творчий рівень був характерним для 48 занять, на яких використовувалися ділові ігри та ігрові вправи, які передували їх проведенню, причому його стабільність простежувалася здебільшого на II та III курсах, коли студенти вже мали певний досвід і знання та здобули навички ігрової активності; 22 заняття з використанням ігрових методів характеризувалися репродуктивно-перетворюючим рівнем навчально-пізнавальної діяльності, де студенти не лише відтворювали фрагменти вивченого матеріалу, але й обговорювали питання під керівництвом викладача (співставляли, аналізували, робили висновки). Репродуктивний рівень спостерігався на 20 заняттях з елементами гри, в основному на I курсі, коли студенти ще не мали навичок ігрової діяльності.

Експеримент показав, що введення в навчальний процес ділових ігор позитивно вплинуло на зростання професійного інтересу, що значною мірою сприяло посиленню мотиваційної спрямованості студентів. І це зрозуміло, оскільки ділові ігри, що використовувались на заняттях з іноземної мови (зокрема на II та III курсах), імітували характер їхньої майбутньої професійної діяльності, а отже, націлювали їх на більш глибоке оволодіння знаннями, уміннями та навичками, сприяли формуванню професійного мислення, мовленнєвої культури фахівця тощо.

Результати експерименту, отримані за допомогою методів спостереження, опитування та бесіди, доводять, що на засвоєння якісних професійних знань студентів у процесі ділової гри відчутно вплинула емоційна насиченість занять та психологічний настрій учасників. У ході нашого дослідження кожна ігрова ситуація мала професійно значущий характер. У процес гри вводилися елементи змагання та створювалися умови для виявлення прагнення студентів досягти якісних результатів, дбали про підвищення інтересу та захоплення студентів власною діяльністю. Наслідком цього стало

формування особливого емоційного підйому на практичних заняттях, особливого мікроклімату, який сприяв також подоланню психологічних бар'єрів у мовленнєвій діяльності, що породжувало активність, ініціативність та творчість студентів.

Аналіз результатів анкетних опитувань, що здійснювалися у процесі експериментально-дослідницької роботи, засвідчив відчутне зростання рівня мотивації до вивчення іноземної мови у студентів фінансово-економічних факультетів. Таке зростання ми пояснюємо вдало дидактично дібраними і реалізованими діловими іграми, бо, як показав експеримент, лише ділові ігри забезпечують справді наближене до реального життя виконання тієї ролі, яка максимально включає студента у професійну діяльність. Саме ділова гра ставить кожного її учасника в позицію, коли він сам має знаходити шляхи і засоби розв'язання певної проблеми і, разом з тим, глибоко усвідомлювати необхідність того, що якість знань має стати його внутрішньою потребою. Аналіз результатів опитувань студентів експериментальних груп показав, що на I курсі 66% студентів виявили зацікавленість та мали інтерес до вивчення іноземної мови, 17% - були байдужими, 5% - мали навіть негативне ставлення і лише 12% - розуміли справжню необхідність володіння іноземною мовою на професійному рівні (мали стійкий мотив до іншомовної діяльності). А вже на III курсі динаміка розвитку мотиваційно - спонукальної функції докорінно змінилася. Так, 89% студентів експериментальних груп мали чітко виражені позитивні мотиви щодо вивчення іноземної мови, і лише у 11% студентів процес ділової гри викликав певну міру зацікавленості.

У студентів контрольних груп на початку експерименту (I курс) показники щодо мотиваційної функції були аналогічними з показниками експериментальних груп. Проте на III курсі лише 56% студентів (71% - на початку) виявляли інтерес та зацікавленість до вивчення іноземної мови, 27% (18% - на початку) – були байдужими, вони вчили мову “для оцінки” і лише 17% (9% - на початку) – мали визначені мотиви, що базувалися на професійному використанні іноземної мови.

Результати проведеного шкалювання студентів дали змогу визначити найважливіші мотиваційні фактори щодо їхньої участі у ділових іграх. Так, студенти експериментальних груп на перший план ставили мотиви, пов'язані з можливістю здобути, поглибити власні знання та прагненням розкрити свої можливості у майбутній професійній діяльності. У студентів контрольних груп важливими виявилися мотиви, пов'язані з можливістю отримати вищі оцінки за участь у грі, в той час, як в експериментальних групах ці мотиви займають останні місця.

Якісно-кількісний аналіз результатів експериментальної технології застосування ділової гри свідчить про досить стійкий зв'язок між фіксованими показниками її ефективності. Це свідчить про необхідність врахування закономірного характеру зв'язків між використанням ділової гри та її результатами, що фіксуються показниками якості набутих знань, умінь та навичок необхідних для майбутньої професійної діяльності. Звідси логічно випливає висновок про те, що використання запропонованої технології ділових ігор при дотриманні певних дидактичних умов (ретельна розробка змісту гри, насичення її прогностичними та гностичними елементами, емоційне навантаження та ін.) є надійним та ефективним шляхом підготовки студентів фінансово-економічних факультетів до якісної професійної діяльності.

Результати теоретичного та експериментального дослідження підтвердили висунуту гіпотезу і дали підстави зробити певні висновки.

Висновки

1. У дослідженні знайшла теоретичне обґрунтування й нове розв'язання проблема удосконалення професійної підготовки спеціалістів фінансово-економічного профілю шляхом створення та впровадження педагогічної технології застосування ділової гри, яка являє собою імітаційний процес, спрямований на прийняття рішень в умовах, які максимально моделюють професійну діяльність. В основу розробленої педагогічної технології застосування ділової гри покладено реалізацію ряду визначених етапів; підготовчий (вибір теми гри, визначення цілей та завдань, розробка ігрової ситуації, визначення комплексу ролей та правил, розробка критеріїв оцінювання, оформлення методичної документації тощо); організаційний (ознайомлення зі змістом гри, ігровою ситуацією, правилами, системою оцінювання, розподіл ролей, постановка конкретних завдань тощо); власне ігрова діяльність (реалізація намічених цілей, розігрування плану сценарію гри, розв'язування професійних завдань); аналіз результатів та підведення підсумків гри (після ігрове обговорення, оцінювання діяльності учасників та ефективності власне гри).

2. Основними педагогічними ідеями, які регулюють та спрямовують організацію та використання ділових ігор у професійній підготовці студентів є ідея підпорядкування конкретних цілей, розробки та використання ділових ігор у процесі досягнення загальної мети професійної підготовки майбутніх фахівців; ідея єдності та взаємообумовленості всіх складових структурних елементів ділової гри – мети, змісту, функцій, етапів, засобів, результату; ідея розвитку в процесі ділової гри творчого потенціалу студентів, їх духовного, морального та професійного зростання. Реалізація названих ідей у процесі

використання ділових ігор є передумовою успішного професійного становлення майбутніх фахівців.

3. Ефективність педагогічної технології застосування ділової гри у професійній підготовці фахівців фінансово-економічного профілю забезпечується урахуванням ряду психологічних (наявність позитивних стосунків у навчальній групі, дієвість групи), особистісних (спрямованість особистості, готовність до участі в грі) та методичних (підготовка навчально–методичної документації, майстерність викладача) умов, оскільки саме вони є домінуючими для процесу навчання та спроможні впливати на його результативність.

4. Розроблено методику діагностики ефективності використання ділових ігор у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів, яка передбачає діагностику навченості та научуваності студентів. Навченість студентів розглядається як досягнутий на момент дослідження рівень знань, умінь та навичок. Навченість виявляється у наявності системи теоретичних знань та умінь оперувати ними. Научуваність розглядається як здатність студентів оволодіти певним змістом навчання. Научуваність передбачає урахування потенційних навчальних можливостей студента, темпів засвоєння знань тощо.

5. Використання ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищому навчальному закладі зумовлює позитивні зміни в іншомовній комунікативній компетентності студентів, оскільки процес ділової гри пов'язаний із розвитком умінь майбутніх спеціалістів використовувати мову як засіб спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності.

6. Результати формувального експерименту показали не лише значно вищу ефективність занять з використанням ділової гри (про що свідчать якісні показники досліджуваних явищ), але і свідчать про морально-психологічну задоволеність ходом та результатами проведених ігор, їх позитивним впливом на розвиток пізнавальної активності студентів, характер взаємодії викладача і студентів, характер внутрішньокolleктивних стосунків у групі, розвиток емоційно-вольової сфери особистості (професійна спрямованість, самостійність, творчість, ініціативність, активність, емоційність, дисциплінованість), механізм формування та розвитку мотиваційної сфери студентів.

7. На основі результатів формувального експерименту розроблено методичні рекомендації щодо підвищення якості педагогічної технології організації та проведення ділових ігор, в яких знайшли відображення змістові, організаційні, методичні та психологічні аспекти досліджуваного методу.

Проведене нами дослідження не претендує на всебічне розв'язання проблеми педагогічної технології застосування ділових ігор у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності студентів фінансово-економічних вищих навчальних закладів. Маловивченими, але актуальними, на наш погляд, є такі аспекти проблеми:

- вивчення оптимальних умов поєднання ділових ігор з іншими формами і методами навчання в процесі професійної підготовки студентів;
- структурування навчального матеріалу та виділення окремих дидактичних блоків з метою їх вивчення, закріплення та практичної апробації на основі використання ділових ігор;
- розробка та проведення ділової гри в системі “студент – персональний комп’ютер – викладач”.

Розробка визначених аспектів сприятиме подальшому зростанню ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців.

Основний зміст дисертації відображено у таких публікаціях:

1. Волкова Л.В. Ділова гра як педагогічний феномен // Наукові записки: Збірник наукових статей НПУ імені М.П.Драгоманова. – К.:НПУ імені М.П.Драгоманова, 2000. - Ч.1. - С.27-33.
2. Волкова Л.В. Психолого-педагогічні особливості ділової гри // Наукові записки: Збірник наукових статей НПУ імені М.П.Драгоманова. – К.:НПУ імені М.П.Драгоманова, 2000.- Ч.3. - С.35-40.
3. Волкова Л.В. Значення ділової гри в процесі вивчення іноземної мови // Наука і сучасність: Збірник наукових праць НПУ імені М.П.Драгоманова. – К.:Логос, 2000. Том XXIII. Випуск 2. Ч.3.-С.36 - 40.
4. Волкова Л.В. Формування іншомовної комунікативної компетентності студентів у процесі ділової гри // Наукові записки: Збірник наукових статей НПУ імені М.П.Драгоманова. – К.:НПУ імені М.П.Драгоманова, 2005.- С.31 – 34.
5. Волкова Л.В. Важливість дотримання основних принципів розподілу ролей на організаційному етапі ділової гри // Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. Серія №5. Педагогічні науки: реалії та перспективи: 36. наукових праць. - К.: НПУ імені М.П.Драгоманова, 2004.- Випуск 2.- С. 68-71.

6. Волкова Л.В. Умови ефективної організації та проведення ділових ігор в навчальному процесі вузу // Сучасні проблеми методичної та педагогічної підготовки вчителів природничих дисциплін. Матеріали науково-практичної конференції : збірник наукових праць.- К.: ЗАТ “НЕВТЕС”, 2003. – С.164-166.
7. Волкова Л.В. Вплив ділової гри на формування мотиваційної сфери студентів // Проблеми гуманізації навчання та виховання у вищому навчальному закладі освіти: Матеріали перших Ірпінських науково-педагогічних читань. – Ірпінь, 2003. – С.237-242.
8. Волкова Л.В. Реалізація основних функцій спілкування в процесі ділової гри // Вісник: Збірник наукових статей НПУ імені М.П.Драгоманова. – К.:НПУ імені М.П.Драгоманова, 2003. – Випуск 5. – С.63-64.
9. Волкова Л.В. Методичні вказівки з курсу „Іноземна мова за професійним спрямуванням” для підготовки спеціалістів за напрямом Економіка і підприємництво”. – Ірпінь, 2004. – 32с.

Волкова Л.В. Педагогічна технологія застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.04 – теорія та методика професійної освіти.—Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова, Київ, 2006.

Дисертація містить результати теоретико-експериментального дослідження проблеми педагогічної технології застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю. Обґрунтовано сутність ділової гри, її функції та особливості як методу активного навчання. Розроблено технологію підготовки та застосування ділової гри, її впливу на активізацію навчальної діяльності студентів, визначено основні умови, за яких ділова гра сприятиме ефективності процесу професійної підготовки. Обґрунтовано та експериментально перевірено результативність використання педагогічної технології ділової гри у вищому закладі освіти за рядом внутрішніх та зовнішніх показників. Розроблено педагогічну технологію застосування ділових ігор та рекомендації щодо їх ефективного використання як засобу формування іншомовної комунікативної компетентності.

Ключові слова: ділова гра, метод навчання, професійна підготовка, активізація навчання, професійні завдання, технологія ділових ігор, іншомовна комунікативна компетентність.

Волкова Л.В. Педагогическая технология использования деловой игры в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетентности будущих специалистов финансово-экономического профиля. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.04 – теория и методика профессионального образования. – Национальный педагогический университет имени М.П.Драгоманова, Киев 2006.

Диссертация содержит результаты теоретико-экспериментального исследования педагогической технологии использования деловой игры в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетентности будущих специалистов финансово-экономического профиля. Обоснована сущность деловой игры, её функции и особенности как метода активного обучения. Разработана технология подготовки и применения деловой игры, её влияние на активизацию учебной деятельности студентов, определены основные условия, при которых деловая игра способствует эффективности процесса профессиональной подготовки. Обоснована и экспериментально проверена результативность использования педагогической технологии деловой игры в высшем учебном заведении по ряду внешних и внутренних показателей. Разработана педагогическая технология использования деловых игр и рекомендации для эффективного применения как средства формирования иноязычной коммуникативной компетентности.

Ключевые слова: деловая игра, метод обучения, профессиональная подготовка, активизация обучения, профессиональные задания, технология деловых игр, иноязычная коммуникативная компетентность.

Volkova L.V. The Pedagogical Technogy of the Business Role–Play’s Insertion in the Foreign Language Communicative Competence Formation Process of the Future Specialists of the Financial and Economical Profile.–Manuscript.

The thesis for a Candidate Degree of Pedagogical Sciences on speciality 13.00.04. – Theory and Methods of Professional Education. – National M.P.Dragomanov Pedagogical University, Kyiv, 2006.

The thesis detects and proves effectiveness and technology of business role-plays as one of the teaching methods. Business role-plays were examined as an effective training method.

There are different definitions of role-plays that are applied in the training process. A business role-play is considered to be a creative exercise that is applied in the professional training process, contains the professional task and provides the achievement of the determinate training aim. The using of the business role-play in the traditional training methods is one of the effective means of the students training work activation.

To realize the essence, aims and importance of the business role-plays the classification of them was elaborated. Business role-plays may be classified according to the functions as training and diagnostic ones. The training business role-plays have the aim of learning and practicing of new knowledge and improving of students' speech activity. Diagnostic business role-plays are used for diagnostics of students' knowledge and skills.

A business role-play has a definite influence on a personality of a student, his level of satisfaction, activity, personal relations. A business role-play having influence upon this or that sphere performs definite functions. In the sphere of personality activity there are such functions of the business role-play as training, activizing and control. The business role-play performs developing, communicative, upbringing and entertaining functions having influence on a personality and personality relations at the students group.

The influence of the business role-plays on the level of communicative activity and on some personal characteristics of students: their satisfaction, activity, interaction with a teacher, personality relations, motivation were investigated.

According to the results of the diagnostic process of the levels of communicative skills (training index) all the data increased in the experimental group and decreased in the control group at the end of the training if to compare with the beginning of the training. The similar changes were observed at the end of each period of diagnostic. So, the business role-plays have the positive influence on the development of students' communicative skills as these data improve after the business role-plays use. On the base of this we can confirm the experimental training system creates suitable conditions for the effective process of formation and improving foreign communicative skills. This factor testifies necessary foundation for qualitative professional training.

We were interested in data of the level of the own students satisfaction with the experimental training process and also with the level of formation of their communicative skills and the influence of business role-plays on these data. The investigation was held with determining of index of satisfaction (Kuzmina's method). The students who were taught after the experimental system had more efficient data if to compare with the students who were taught after the traditional system (control groups). So we can make conclusion that business role-plays help to develop communicative skills in foreign language and on this basis of this we

can confirm the increasing tendency of a level of the student's satisfaction with their own speech activity.

Analyzing the students' teacher's interactions during the training process, we noted that the business role-plays had a positive influence on the types of interaction. Students were classified according to three levels of interaction. The number of students with the active business level of interaction increased in the experimental groups and did not change in the control groups.

Analyzing the student's questionnaire we came to the conclusion that the students had positively attitude to the business role-plays and consider them to be able to influence on the relations in the group. We can testify mainly assisting level of cooperation in the experimental groups and about mainly inactive level of cooperation in the control groups. So the business role-plays assumed the interrelations of participants, so as the games had the influence on the personal relations, which included: relations during joint activity, emotional-personal relations, trend to communication.

As our investigation showed the degree of motivation increased at the end of the training process but the percent of the increasing was considerably higher in the experimental group.

Reliable increasing of all data in the experimental groups testifies the positive influence of business role-plays on professional training process.

Key words: business role-play, teaching method, professional training, study activation, professional problems, business role-play technology, foreign language communicative competence.