

10. Шварц, П. Оцінка ступеня задоволеності споживача: Як дізнатися, що насправді думають люди [Текст] / П. Шварц – Дніпропетровськ : Баланс Бізнес Букс, 2007. – 352 с.

11. Шмигин, И. Философия потребления [Текст] / И. Шмигин. – Х. : Гуманитарный Центр, 2009. – 304 с.

Отримано 30.03.2011. ХДУХТ, Харків.

© О.М. Варипаєв, 2011.

УДК 378.147:81'243

А.О. Борисова, доц.

В.О. Архипова, ст. викл.

ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ОДИН ІЗ ЕЛЕМЕНТІВ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У НЕМОВНОМУ ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ

Предметом дослідження в даній статті є один із безлічі інтерактивних способів навчання практичному володінню іноземними мовами – метод ігрового проектування.

Предметом исследования в данной статье является один из многих способов обучения практическому владению иностранными языками – метод игрового проектирования.

The subject of the research is one of the most popular interactive methods of teaching practical proficiency in foreign languages - the method of game projecting.

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасному глобалізованому суспільстві спеціалісти з економіки та бізнесу вимушені брати участь у міжнародному спілкуванні, тому володіння іноземними мовами є обов'язковим для фахівців цієї галузі.

Активне володіння фахово спрямованим іншомовним лексичним матеріалом; читання та розуміння іншомовних текстів із метою отримання необхідної інформації, оволодіння основами іншомовного усного та письмового спілкування є основною метою навчання іноземним мовам у немовному ВНЗ. Фахівець повинен бути готовим до налагодження між культурних наукових зв'язків, участі у міжнародних симпозиумах і конференціях вивченню зарубіжного досвіду в певних галузях науки і техніки, а також до налагодження ділових контактів. Як бачимо, вимоги, що висуваються до сучасного фахівця, є досить високими, залишаючись при цьому абсолютно виправданими.

Ігрове проектування сприяє створенню умов для якісної підготовки спеціалістів, а саме: опанування стратегіями і тактиками мовленнєвої поведінки такими, як самопрезентація, ведення переговорів (діалог), контроль над ініціативою, переконання, запрошення, укладання контракту. Метод ігрового проектування – це сукупність певних дій учасників, націлених на вирішення проблеми, що оформлена у вигляді кінцевого продукту [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз російської та зарубіжної літератури, а також особистий досвід дозволив визначити сутність методу проектування як соціальної, що створює модель реального життя. Наприклад, О.С. Полат зазначає, що основою методу проектування є ідея, яка є складовою сутності поняття «проект» і яка прагматично націлена на результат, якого можна досягти при вирішенні тієї чи іншої практично або теоретично значущої проблеми [2]. Цей результат можна побачити і використати в реальній практичній діяльності.

У навчальному процесі з іноземної мови метод ігрового проектування може виконувати навчальну функцію, оскільки його метою є оволодіння навичками і вміннями діалогічного мовлення в умовах міжособистісного спілкування. Під час роботи з використанням цього методу реалізується мотиваційно-збуджувальна функція, викликаючи потребу в міжособистісному спілкуванні, стимулюючи інтерес студентів до участі в спілкуванні іноземною мовою. Він орієнтує студентів на планування власної мовленнєвої поведінки та поведінки співрозмовника [3]. Дослідження цієї форми спілкування здійснюється в декількох напрямках, що включають до себе вивчення проектно-ігрових форм діяльності (Д.Б. Ельконін, К. Лівінгстоун).

Мета та завдання статті. Метою дослідження є визначення і теоретичне обґрунтування методичних основ, методичної типології ігрового проектування, що забезпечує професійну спрямованість підготовки майбутнього фахівця засобами іноземної мови в умовах немовного вузу. Завдання дослідження полягає в обґрунтуванні того, що процес підготовки фахівця в галузі вторинної мовної компетенції в умовах вищої школи буде мати більший ефект, якщо:

- зміст освітнього нормативу з англійської мови відображає специфіку реалізації професійних функцій майбутнього фахівця;
- зміст навчального курсу з іноземної мови, зорієнтованого на конкретну професійну сферу, забезпечує формування інструментальних інтелектуальних засобів міжособистісних комунікацій;
- систему методичних принципів організації міжособистісних комунікацій у процесі підготовки проекту та його презентації;

– ігрові проекти виступають методом активізації навчальної пізнавальної діяльності, розвитку особистості і поширення професійної сфери фахівців та забезпечують якість оволодіння засобами іншомовних комунікацій.

Виклад основного матеріалу дослідження. До будь-якого виду діяльності на занятті з іноземної мови можна внести елементи гри, і тоді навіть найнудніше заняття набуває захоплюючої форми.

Метод ігрового проектування передбачає активізацію самостійної роботи студентів, що цілком відповідає вимогам Болонського процесу [5]. Таким чином, необхідно навчити студентів самостійно мислити, знаходити та вирішувати проблеми, залучаючи знання з різних областей, а також сформуванню у них вміння прогнозувати результати та можливі наслідки різних варіантів рішень.

З позиції викладача ігрове проектування є однією з форм організації навчального процесу. Його метою для викладача є формування та розвиток мовленнєвих навичок і вмінь студентів.

З позиції студентів – це ігрова реальність, у процесі якої вони виконують певні ролі, не усвідомлюючи навчального характеру гри. Вмотивованість дій полягає у змісті змодельованої реальної діяльності, а не поза її межами. Одним із шляхів вирішення даної проблеми є використання рольової бізнес-гри, яка побудована на конкретній ситуації, яка змальовується у проекті.

Будь-яка рольова гра формується таким чином, що її рішення вимагає від студента актуалізації максимального обсягу знань, які він має. Можливо підвести студентів до необхідності самостійно вирішувати неординарні проблемні завдання, створювати і долати ситуації, що складаються під час гри [4]. Це підтверджує для студентів важливість здобуття певних знань у різних галузях.

У даній статті наведено приклад проекту, що застосовується на заняттях з курсу «Ділова англійська мова». Сценарієм у рольовій грі є проєкт, у даному контексті – це чергування ситуацій комунікативного контексту, на фоні якого відбувається спілкування членів навчальної групи в рамках конкретної ситуації.

Студентам було поставлено завдання вивчити історію компанії, рівень продаж якої критично знизився за останні роки, розробити бізнес-план для виведення компанії з кризової ситуації.

Нижче наведено приклад проекту, розробленого викладачами кафедри на матеріалах американської торговельної компанії “*Stew Leonard's Greengrocery*” [1].

I Read the information in order to become familiar with Stew Leonard's Greengrocery and its products.

STEW LEONARD'S GREENGROCERY

- ✓ Is located at 100 Westport Avenue Norwalk, Connecticut 06851.
- ✓ Was established in 1969.

- ✓ Has 650 employees.
- ✓ Has an annual sale of \$100 million.

Stew Leonard stands outside his 115,000-square-foot greengrocery (32,323 square meters) with two employees dressed in animal costumes to entertain customers. The fruit and vegetable department as well as the complete in-store bakery are located here. The store also has large dairy and fish departments. Stew Leonard's Greengrocery is open from 7 A.M. to 11 P.M. every day except December 25, Christmas.

Stew Leonard has been very successful in the competitive U.S. supermarket business. In addition to high profits, he has won high praise, including the Presidential Award for Entrepreneurial Achievement and an Honorary Doctorate of Business from the University of Bridgeport (Connecticut). He approaches the often dull but necessary business of buying and selling groceries with creativity and fun.

II Study the “Stew Leonard’s Fact Sheet” and then:

- discuss the information received.

STEW LEONARD’S FACT SHEET

Beginning the Business	Business Principle: Supermarket Shopping should be Fun	Business Principle: Listen to the Customer
<u>A. The Leonard Family Dairy:</u> 1. Stew’s father. 2. Stew’s childhood and youth.	<u>A. Stew Leonard’s Role:</u> 1. Greeting customers. 2. Entertaining customers.	<u>A. Ways of Eliciting Suggestions.</u>
<u>B. Changing Times:</u> 1. New roads. 2. New kinds of dairies.	—	<u>B. The Strawberry Suggestion:</u> 1. A change in packaging. 2. Advantages and disadvantages. 3. Effect on sales.
<u>C. Designing the Dairy Store:</u> 1. Factory-outlet store. 2. Disneyland store.	<u>C. The Petting Zoo:</u> 1. History. 2. Business purposes.	<u>C. The Turkey Suggestions:</u> 1. A change in packaging – effect on sales. 2. A further change in packaging – effect on sales.

- *make up business plan using the information received;*
- *add your variants to the ideas suggested.*

Наступним завданням була розробка студентами бізнес-плану власного майбутнього підприємства з використанням електронної презентації.

Ці завдання передували фінальній вправі-дискусії *DISCUSSION*, коли студентам було надано можливість обговорювати надані проекти, а також пропонувати поправки до представлених варіантів.

Саме ця завершальна вправа і надала можливість викладачам зробити висновок щодо ефективності використання методу ігрового проектування під час оцінювання рівня володіння студентами різними аспектами іноземної мови.

Робота над даним проектом зайняла 8 аудиторних годин. На першому занятті було визначено тематику проекту, основну мету та завдання, етапи підготовки завдання. Наступні два заняття студенти обговорювали зібрану та оброблену інформацію, знайомились з моделями лексичного і граматичного оформлення усної та письмової мови під час презентації. Заключне заняття було присвячене презентації проектів та їх обговоренню.

На базі даного проекту, а також низки інших (залежно від спеціальності студентів) було проведено низку експериментальних занять у контрольних групах із застосуванням методики проектування в навчанні іноземної мови студентів немовного вузу. Головна гіпотеза проведеного дослідження полягала в тому, що за початкової низької навчальної мотивації студентів немовного вузу, ефект її підвищення, який обов'язково виникає під час створення «ігрової» проекрованої дійсності під час занять з іноземної мови, може знайти своє відображення у підвищенні результативності формування вмінь і навичок в усіх видах мовленнєвої діяльності. Цьому буде сприяти і необхідність для студентів паралельно використовувати різноманітні види такої діяльності для успішного пошуку виходу із ігрових проблемних ситуацій, описаних у проекті.

Проробивши велику кількість методичного матеріалу з теми, автори дійшли висновку, що для більшої ефективності використання ігрового проектування необхідно розділити весь процес роботи на три фази:

- до проведення практичного заняття (студенти самостійно складають тематичні словники);
- під час заняття: аналіз та огляд різноманітних інформаційних ресурсів та підготовка електронної презентація, яка буде доповнювати усне повідомлення студентів;
- захист свого проекту;
- після практичного заняття (обговорення достоїнств та недоліків наданого проекту).

Для підвищення інтенсивності роботи кожна група розбивається на підгрупи по 3-5 студентів у кожній: чим менше людей працює у

підгрупі, тим більше кожен із них буде залучений до комунікативної діяльності іноземною мовою у процесі прийняття рішення.

Метод ігрового проектування допомагає розвивати вміння аналізувати ситуацію, оцінювати альтернативи, обирати найкращий варіант із запропонованих, поряд з розвитком і подальшим удосконаленням комунікативних здібностей студентів, розвитком усіх аспектів мовленнєвої діяльності іноземною мовою.

Організуючи роботу над проектом застосовується так званий метод модерації, який ставить за мету навчити студентів працювати командою, швидко приймати рішення в умовах обмеженої інформації та часу. Кожна підгрупа приймає рішення, спираючись на використання наукових методів проведення досліджень:

- експертизи (читання проекту, його осмислення, переклад у разі необхідності);
- аналізу проекту (обговорення студентами питань та поставлених проблем);
- експерименту (пошук шляхів виходу з ситуації, удосконалення, прийняття бізнес-рішень).

Під час роботи над проектом усі заходи з модерації виконуються у наступній послідовності:

- а) перегляд усієї інформації, пов'язаної з проектом, з перекладом у разі необхідності найскладніших, незрозумілих моментів;
- б) обмін думками щодо отриманої інформації;
- в) виділення інформації, релевантної відносно поставлених викладачем завдань і проблем;
- г) робота безпосередньо над проектом у підгрупах;
- д) презентація проекту;
- е) загальна дискусія та обговорення проекту;
- є) аргументовані висновки.

Висновки. Таким чином можна зробити висновок, що для підвищення ефективності навчання іноземним мовам метод ігрового проектування повинен застосовуватись не безсистемно і епізодично, а стати ключовим компонентом навчального процесу. Використання ігрового моменту, який допомагає реалізувати основний методичний принцип – комунікативної спрямованості навчання – сприяє підвищенню у майбутніх фахівців мотивації вивчення іноземної мови, дозволяє враховувати психологічні особливості студентів, сферу їх майбутньої діяльності, моделюючи ситуації реального спілкування за допомогою такого метода навчання, коли студенти і викладачі беруть участь у безпосередньому обговоренні реальних ділових ситуацій або

завдань. Ці проекти, як правило, готуються в письмовій формі з електронною презентацією і складаються, виходячи з досвіду реальних організацій, читаються, вивчаються та обговорюються студентами. Вони сприяють оволодінню іноземними мовами і комплексній реалізації цілей навчання: практичних, виховних, освітніх та розвиваючих. Рольові бізнес-проекти допомагають засвоювати і систематизувати знання, формувати граматичні, лексичні та фонетичні навички, розвивати всі види мовленнєвої діяльності, стимулюють запам'ятовування мовного матеріалу, забезпечують комунікативну спрямованість навчального процесу.

Крім того, чинна стаття надає студенту можливість відчутти необхідність оволодіння іноземною мовою не тільки як засобом спілкування, але й як засобом пізнання оточуючого нас світу.

Список літератури

1. Boyd, F. Making business decisions [Text] / F. Boyd. – N.Y. : IRWIN, 1994. – P. 2–9.
2. Полат, Е. С. Метод проектов на уроках иностранного языка [Текст] / Е. С. Полат. // Вопросы интернет-образования : сетевой журнал. – 2006. – № 2. – С. 35.
3. Ливингстоун, К. Рольевые игры в обучении иностранным языкам [Текст] / К. Ливингстоун. – М. : Высшая школа, 2008. – С. 87–96.
4. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1998. – С. 278.
5. Пахомова, Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении [Текст] : пособие для учителей и студ. педагогич. вузов / Н. Ю. Пахомова. – М. : Аркти, 2003. – С. 82.

Отримано 30.03.2011. ХДУХТ, Харків.

© А.О. Борисова, В.О. Архипова, 2011.

УДК 378.147:811

О.Ф. Бєлікова, викл.

А.О. Колесник, канд. техн. наук

ПРОЕКТУВАННЯ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ОСВІТНІХ МАРШРУТІВ У ПРОЦЕСІ ІНШОМОВНОЇ ПІДГОТОВКИ В НЕМОВНОМУ ВНЗ

Досліджено можливість проектування індивідуальних освітніх маршрутів та траєкторій у процесі іншомовної підготовки студентів з урахуванням кредитно-модульної системи організації навчального процесу, застосуванням інноваційних технологій навчання та педагогічної підтримки з боку викладача.