

УДК 37.011.3: [174:81'271]

Ірина РАДЧЕНКО

ORCID 0000-0002-7853-1990

старший викладач кафедри іноземних мов

Український державний університет залізничного транспорту

м. Харків (Україна)

ireneradchenko3@gmail.com

Людмила МИХАЙЛОВА

ORCID 0000-0003-3522-7400

старший викладач кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

м. Харків (Україна)

mykhajlovalz@ukr.net

**КОНТЕКСТНА ДІЛОВА ГРА ЯК ФОРМА НАВЧАННЯ
ІНШОМОВНОМУ ПРОФЕСІЙНОМУ СПІЛКУВАННЮ
CONTEXT BUSINESS GAME AS A FORM OF FOREIGN LANGUAGE
PROFESSIONAL COMMUNICATION TRAINING**

Стаття присвячена можливостям використання контекстної ділової гри як форми навчання іношомовному професійному спілкуванню. Метою статті є теоретичне обґрунтування значимості використання контекстних ділових ігор як форми навчання іношомовному професійному спілкуванню, а також у розробці методики проведення ділових ігор. В статті надано визначення поняття «ділова гра» та виділена низка особливостей ділової гри як форми контекстного навчання. Надано класифікацію ділових ігор за часом проведення, за оцінкою діяльності ; результатом, завершальною метою, за методологією проведення, за сферою використання. Приділено увагу психолого-педагогічним принципам проведення ділової гри та її педагогічним функціям. Розглянуто два види моделей ділової гри: імітаційна та ігрова . Підкреслена важливість визначення ігрових цілей та сценарію в процесі

створення ділової гри. Виділено низку ознак, притаманних діловим іграм. Вказано, що до етапів створення ділової гри відносяться підготовка гри, формування ігрової групи, керівництво грою і її проведення, підведення підсумків. Підкреслено, що характерними ознаками контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови є імітаційне моделювання, наявність ситуації професійної комунікативної взаємодії, реалізація цілей гри, проблемний характер відтворюваних ситуацій та їх повторюваність. Розглянуто низку вимог, які висуваються до навчальних ігрових завдань та умови успішного проведення ігор. Докладно розглянуто три етапи проведення контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови: підготовчий; ігровий та завершальний. Зроблено висновок про те, що контекстні навчальні ділові ігри сприяють формуванню професійних знань і розвитку навчальних умінь в ігрових ситуаціях, розвитку соціально значущих мотивів та мотивації пізнавальної діяльності, отриманню вмінь працювати в колективі, діалогічному спілкуванню, стимулюванню самоврядування, самонавчання, самоконтролю тощо.

Ключові слова: гра, іноземна мова, комунікативна діяльність, технології, заклади вищої освіти, взаємодія.

Irene Radchenko

ORCID 0000-0002-7853-1990

Senior Lecturer of the chair of foreign languages

Ukrainian State University of Railway Transport

Kharkiv (Ukraine)

ireneradchenko3@gmail.com

Liudmyla Mykhailova

ORCID 0000-0003-3522-7400

Senior Lecturer of the chair of Pedagogy, Foreign philology and translation

Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics

Kharkiv, Ukraine

The article is devoted to the possibilities of using contextual business games as a form of foreign language professional communication training. The purpose of the article is to substantiate theoretically the importance of using contextual business games as a form of foreign language professional communication training, as well as to develop methods of conducting business games. The article provides a definition of «business game» and highlights a number of business game features as a form of contextual learning. It is made the classification of business games by: the time of carrying them out, an estimation of activity; the result, the final goal, the methodology, the area of use. Attention is paid to psychological and pedagogical principles of business games and their pedagogical functions. Two types of business game models are considered: imitation game and free-to-play game. The importance of defining game goals and scenarios in the process of business game creating is emphasized. There is a number of business games features. It is indicated that the business game creation stages include: game preparation, game group formation, the management of the game and its implementation, and summarizing. It is emphasized that the characteristic features of the contextual business game on the material of a foreign language are simulation, the presence of professional communicative interaction process, the realization of the game goals, the problematic nature of reproducible situations and their recurrence. A number of requirements for educational game tasks and conditions for successful games are considered. Three stages of contextual business game conducting on the material of a foreign language are considered in detail: preparatory; game and final. It is concluded that contextual educational business games contribute to the formation of professional knowledge and learning skills development in game situations, development of socially significant motives and cognitive activity motivation, gaining skills to work in a team, dialogic communication, stimulating self-government, self-learning, self-control.

Key words: game, foreign language, communicative activity, technologies, institutions of higher education, interaction.

Постановка проблеми. Сьогодні, для успішного входження України до світового співтовариства, важливим стає забезпечення міжнародних зв'язків, використання міжнародного досвіду в різноманітних сферах діяльності людини. Для вирішення цих питань важливим стає підготовка фахівців, які володіють іноземною мовою на високому рівні. Навчання іноземній мові стає одним з головних засобів формування професійної компетентності, що зможе забезпечити ефективну діяльність, використання актуальної інформації з метою покращення освітніх стандартів.

Інновації в освітньому просторі України зумовили орієнтацію змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутніх фахівців. Ігрові методи, зокрема ділові ігри є важливим засобом формування у студентів відповідних професійних умінь і навичок, мотивації до майбутньої професійної діяльності. Відомо, що ділові ігри інтенсифікують процес навчання, надають студентам можливість отримати попередній досвід майбутньої діяльності, стати активним учасником вирішення проблемних ситуацій (Вишнеvsька, 2013: 125).

Аналіз досліджень. Іншомовна комунікативна компетенція досліджувалась багатьма авторами (І. Бім, Н.І. Гез, І. О. Зимня, В.В. Сафонова, Е.Н. Соловова та ін.) і зараз вона розглядається як мета і планований результат навчання. В ряді досліджень, виконаних у руслі проблематики професійно направленою навчання іноземній мові у ЗВО (Е.П. Комарова, Т.С. Серова, Л.Н. Ховрина та ін.) підкреслюється необхідність навчання майбутніх фахівців професійній комунікації на іноземних мовах. Доцільність та перспективність використання ділових ігор у вищій школі розглядали М. Бірштейн, Я. Бельчіков, А. Вербицький, В.Єфімов, М. Кларін, О.Парубок, П.Підкасистий, П. Щербань та ін. Проблемі використання ігрової діяльності у процесі навчання іноземній мові приділяли увагу відомі вчені О. Леонт'єв, Ю. Пассов, М. Скаткін, D. Byrne, J. Rewell, J. Taylor тощо.

Метою статті є теоретичне обґрунтування значимості використання контекстних ділових ігор як форми навчання іншомовному професійному спілкуванню, а також розробка методики проведення ділових ігор.

Виклад основного матеріалу. Навчання студентів за допомогою ігрового моделювання «професійно подібних» ситуацій в навчальному процесі ЗВО є однією з найефективніших технологій контекстного навчання. Процес моделювання передбачає включення в навчання моделі загальної і професійної діяльності. Таким чином, ми можемо створити імітацію професійно комунікативної діяльності в аудиторії, об'єднавши ситуацію іншомовного професійного спілкування в її контекстному розумінні, з професійно-комунікативним «наповненням» цієї ситуації (лексичні моделі) . (Вербицький, 1991)

В процесі моделювання цілісного змісту майбутньої професійної діяльності в контекстному навчанні створюються психолого-педагогічні умови формування і розвитку як пізнавальних, так і професійних мотивів: «відбувається перенос предмета пізнання як основної мети і мотиву навчальної діяльності студента на предмет професійної діяльності, представлений в модельній формі » (Бакшаєва, 1997 : 13).

Ґрунтуючись на контекстному підході до теорії і практики ігрового навчання в ЗВО, ми розглядаємо ділову гру як форму моделювання в освітньому процесі предметного і соціального змісту освоюваної студентами професійної діяльності, моделювання тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності в цілому (Вербицький, 2004: 16). Як зазначав Ю. Пасов, на основі гри відбувається активізація резервних можливостей студентів (Пасов, 1985: 86), що співвідноситься з принципами інтенсивного навчання. Їй притаманна емоційність, творчість, суперництво та наявність прямих або опосередкованих правил (Пасічник, 2014: 125). На думку В.Ортинського , ділова гра є комплексною, багатофункціональною дією, в межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності. (Ортинський, 2009 : 243).

У діловій грі поєднуються два різних принципи навчання: принцип моделювання майбутньої фахової діяльності і принцип проблемності. У діловій

грі процес вирішення задачі є пошуковим, дослідницьким (Харжевська, 2011: 66)

В науковій літературі виділяються наступні особливості ділової гри як форми контекстного навчання: 1) системний зміст навчального матеріалу, який представлений в імітаційній моделі; 2) відтворення структури і функціональних ланок майбутньої професійної діяльності в ігровій навчальній моделі; 3) наближення студентів до реальних умов формування потреб в знаннях і їх практичного застосування, що забезпечує раціональність навчання, особистісну активність студентів, можливості переходу від пізнавальної мотивації до професійної; 4) сукупність навчального та виховного ефектів; 5) забезпечення переходів від організації і регуляції діяльності викладачем до саморегуляції і самоорганізації діяльності самими студентами; 6) широкі можливості вживання інформації в функції засобу регуляції квазіпрофесійної діяльності, що перетворює цю інформацію в знання (Вербицький, 1991).

Усі ділові ігри можна класифікувати за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, навчальні, кваліфікаційні). (Ортинський, 2009: 244).

Імітаційна модель є відмітною ознакою ділової гри, вона втілює найбільш характерні ознаки та властивості реального об'єкта з урахуванням специфіки дисципліни, що вивчається. Таким чином, побудова імітаційної моделі знаходиться в центрі ігрового моделювання майбутньої професійної діяльності.

Імітаційну модель можна розглядати як задану в специфічній матеріальній формі орієнтовну структуру діяльності, що відтворюється. Дійсно, автор гри здійснює значну роботу з аналізу норм, які організують певну професійну діяльність. В результаті виявлення прихованих механізмів, які визначають «закони» функціонування та розвитку певного виду діяльності,

розробник може сконструювати ділову гру; часто, для того щоб створити імітаційну модель, доводиться проводити серйозну дослідницьку роботу. Організована на основі виділеної імітаційної моделі гра дозволяє задавати жорстку систему правил, облік яких призводить до того, що учасник гри сприймає гру як ціле, тобто засвоює орієнтовну структуру діяльності, що відтворюється.

У той же час контекстна ділова гра націлена на розвиток соціально-комунікативної та предметно-технологічної компетентності майбутнього фахівця, і в свою чергу виступає в якості соціальної моделі. «Ділова гра дозволяє упорядкувати знання, вміння, навички, отримані на всіх попередніх етапах навчання, і «скрутити» їх у своїй свідомості в цілісну динамічну систему» (Вербицький, 1999: 59). Ділову гру використовують для засвоєння нового та закріплення старого матеріалу, вона дає можливість студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій. У закладі вищої освіти застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо- та соціограма (Жулківська, 2015: 287).

При конструюванні і проведенні контекстної ділової гри її творці виходять з наступних психолого-педагогічних принципів: а) імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва, б) ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності, в) спільну діяльність, що відображає соціальну сутність праці, г) діалогічного спілкування і взаємодії учасників, д) двоплановості, е) проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності (Вербицький, 1991: 129).

В ході підготовки і проведення контекстної ділової гри реалізуються наступні педагогічні функції: а) формування у майбутніх фахівців уявлення про професійну діяльність в її динаміці; б) придбання предметно-професійного та соціального досвіду, в тому числі досвіду прийняття індивідуальних і спільних рішень; в) розвиток професійного теоретичного і практичного мислення; г)

формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації (Вербицький, 1991: 142).

В науковій літературі немає єдності з питань про сутність ділової гри і методики її конструювання, так само як і загальноприйнятого уявлення про структуру гри, хоча багато структурних елементів є загальними. Як правило, автори виходять зі свого емпіричного досвіду і здорового глузду, конструюючи гру або запозичуючи її структурні компоненти у інших авторів (Вербицький, 1991: 128). Основою розробки контекстної ділової гри є створення імітаційної і ігрової моделей, які повинні органічно накладатися один на одного, що і визначає структуру ділової гри.

Існують два види моделей ділової гри: імітаційна модель та ігрова модель. Імітаційна модель відображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця в навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників з імітаційної моделлю, що задає соціальний контекст професійній діяльності фахівців.

Для створення ділової гри, яку часто використовують з метою закріплення знань, здобутих в процесі лекційних і практичних занять, важливо визначити: а) ігрові цілі: розробка варіантів проекту ділової гри або демонстрація прийомів створення ігрового контексту, б) сценарій (базовий елемент ігрової процедури, в ньому знаходять відображення принципи проблемності, двоплановості, спільної діяльності. Під сценарієм ділової гри розуміється опис у словесній або графічній формі предметного змісту, вираженого в характері і послідовності дій гравців, а також викладачів, які ведуть гру. У сценарії відображається загальна послідовність гри, розбита на основні етапи, операції і кроки, і представлена у вигляді блок-схеми), в) ролі та функції гравців, які повинні адекватно відображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, який моделюється в грі, г) правила гри, які відображають характеристики реальних процесів і явищ; система оцінювання, яка повинна забезпечувати контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і

вимог професійної діяльності та сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності.

Українська дослідниця О. Пасічник виділяє наступні ознаки, які повинні бути притаманні діловим іграм: «1) наявність різних моделей спілкування, які становлять систему професійного спілкування майбутнього фахівця; 2) наявність ролей та їх розподіл між учасниками; 3) відмінність цільових установок учасників гри, які виконують різні ролі; 4) рольова взаємодія; 5) наявність спільної мети в усій групі студентів, які беруть участь у діловій грі; 6) альтернативність рішень та можливість діяти відповідно до умов конкретної ситуації; 7) наявність системи групового та індивідуального аналізу результатів діяльності учасників групи під час ділової гри; 8) можливість керувати емоційною напругою, яка виникає під час ділової гри (за необхідності – зменшувати, чи, навпаки, – підвищувати її), спонукаючи тим самим студентів до вибору адекватної комунікативної стратегії» (О. Пасічник, 2014: 126)

Існує низка етапів ділової гри, до яких відносяться: 1) підготовка гри: забезпечення відповідності обраної ігрової методики, ситуації навчальним цілям і рівню підготовленості учасників; забезпечення адекватної фіксації ходу гри (аудіо-, відеозапис); визначення засобів аналізу гри (зауваження та рекомендації керівника гри, опрацювання найважливіших епізодів і ролей, зіставлення власних переживань гравців і характеристик спостерігачів, використання системи критеріїв або оціночних шкал); структурування гри в часі; визначення форм оціночних комунікацій з гравцями; відповідне використання технічних засобів навчання, особливо при аналізі поведінки гравців і підведенні підсумків; 2) формування ігрової групи (гра повинна сприяти вирішенню актуальної проблеми організації і відповідати потребам її учасників при цьому необхідно мати приблизно однаковий рівень компетентності учасників гри); 3) керівництво грою і її проведення (керівник формує склад учасників гри, знайомить їх з її умовами та правилами, установлює регламент гри; в процесі гри керівник здійснює контроль за її ходом, направляє гру, стежить за дотриманням етичних норм); 4) підведення

підсумків, в ході якого обговорюються питання досягнення мети, вирішення завдань чи відповідності результатів раніше встановленим критеріям.

Розглянемо контекстну навчальну ділову гру для моделювання професійної діяльності в її комунікативному і поведінковому аспектах на заняттях іноземною мовою. Головна мета контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови полягає в тому, що за допомогою участі в квазіпрофесійній діяльності відбувається формування комплексу професійних знань і предметних дій і розвиток комунікативних умінь, необхідних для повноцінної участі в професійному спілкуванні. Існує низка відмінностей між діловою та рольовою грою контекстного типу. Ми згодні із Н.Ю. Жуковою, що відмінності можна намітити за двома основними параметрами: за програмними цілями використання в системі контекстного навчання і за розподілом часу в тій чи іншій грі (Жукова, 2004: 50).

Основною метою контекстної ділової гри є залучення студентів до цілісної професійної діяльності та її великим фрагментами; при цьому однаково важливим є оволодіння як предметною, так і соціальною сторонами майбутньої професійної діяльності. Однак в ролевій грі предметно-технологічна сторона засвоєної діяльності виступає «приводом і фоном для досягнення головної мети – розвитку у майбутніх фахівців здібностей, умінь і навичок спілкування та взаємодії з іншими учасниками спільної справи, розвитку у них професійної комунікативної компетентності» (Жукова, 2004: 52).

Що стосується параметру часу, то в діловій грі він розподіляється суворо у відповідності з тимчасовими характеристиками технології виробничого процесу діяльності, який моделюється або пропорційно їй. У рольовій грі параметр часу не такий важливий або взагалі не важливий, оскільки предметна сторона засвоєної діяльності підпорядковується досягненню головної мети – розвитку професійної комунікативної компетентності студентів.

Низка дослідників України та країн пострадянського простору розглядала доцільність використання рольових і ділових ігор в процесі навчання професійного спілкування іноземною мовою.

Характерними ознаками контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови є: 1) імітаційне моделювання, що дозволяє відтворити реальне іншомовне середовище, в якій студенти постають як носії конкретних соціальних і професійних ролей; 2) наявність ситуації професійного комунікативної взаємодії, яка «задається» сценарієм гри і рольовими завданнями, що дозволяє проводити навчання іноземній мові в контексті розгортання квазіпрофесійної діяльності; 3) реалізація цілей гри в ланцюжку вирішення взаємопов'язаних завдань комунікативного характеру; 4) проблемний характер відтворюваних ситуацій та їх повторюваність (Самсонова, 2006 : 80).

Головна перевага будь-якої ділової гри полягає в тому, що в ній в навчальних цілях відтворюються реально існуючі виробничі ситуації, в тому числі, в їх професійно комунікативному аспекті. У контекстній діловій грі на занятті з іноземної мови матеріал засвоюється в професійно значущому контексті, при цьому мова виступає не тільки як інструмент професійного спілкування, але служить вирішенню професійного комунікативного завдання.

Отже, контекстна ділова гра в межах її застосування до навчання іноземній мові – це моделювання практичної виробничої діяльності та спілкування в ній за допомогою професійно подібної навчально-мовленнєвої ситуації з розподілом ролей.

Навчальна ділова гра пов'язана з навчальною програмою в цілому та цілями курсу, з урахуванням їх особливостей. Проблематика навчальної ділової гри не повинна бути вузькою: вона повинна охоплювати комплекс питань і в той же час мати своє «порогове» застосування. Інформація, отримана в навчальній діловій грі, призначається для використання в подальшому навчанні з метою більш ефективного засвоєння знань і розвитку вмінь.

Сенс цих ігор полягає в тому, що вони містять той чи інший актуальний елемент професійної діяльності, «програвання» якого має стати базою для розвитку у студентів певних видів умінь. Повторне проведення однотипних ігор формує необхідні професійні навички.

До навчальних ігрових завдань висувається низка вимог: 1) задача має бути актуальною, для її вирішення потрібні базові знання, уява і творчі здібності студентів; 2) задача має бути досить складною, але доступною для вирішення; 3) задача має спонукати до використання наявних знань і пошуку нових принципів, фактів, методів вирішення.

Завершальний етап навчання у ЗВО традиційно вважається найбільш сприятливим для застосування навчальних ділових ігор. Це пояснюється тим, що розуміння і прийняття ролі в іграх цього типу передбачає наявність знань за фахом, а також володіння професійно значущими рішеннями. Вважається, що першокурсник не зможе добре зіграти таку роль. Студенти старших курсів, навпаки, вже володіють певним рівнем знань і вміють самостійно працювати. Однак ми вважаємо, що вже з першого курсу гра є ефективною формою контекстного навчання. На початку навчання першокурсник адаптується до умов навчання у ЗВО. Але більшість студентів перших курсів вміють лише заучувати інформацію, що фактично веде лише до тренування пам'яті. Це сприяє набуттю знань в певному обсязі, але жодним чином не розвиває практичних умінь. З одного боку, вже на першому курсі студента треба навчити самостійно управляти своєю навчальною діяльністю (вміти виділяти головне, користуватися літературою, складати конспекти тощо). З іншого боку, необхідно допомогти студентам розвинути і активізувати їх творчі здібності, а ігрові форми контекстного навчання надають важливу допомогу у вирішенні цих завдань.

Більш того, ми переконані, що деякі комунікативні завдання, пов'язані з участю в ділових іграх, можуть вирішувати не тільки студенти молодших курсів, а й слухачі підготовчих курсів. Можемо навести наступні приклади: 1) відтворення в загальних рисах контекст професійно значущої ситуації, спираючись на наявні у них знання; 2) вміння узагальнювати факти; 3) висловлювання свого ставлення до пропозицій партнера; 4) вміння пояснити свою позицію та підхід; 5) вміння запитати більш детальну та конкретну інформацію тощо (Самсонова, 2006 : 77).

Ділова гра пройде успішно, якщо викладач: зможе добитися розуміння мети гри і змісту, який потрібно в ній висловити; запропонує комунікативні ігри, діалоги-інтерв'ю, дискусії, критичні оцінки інформації перед діловою грою; повторити і узагальнити зі студентами специфічні особливості професійної діяльності, в рамках якої реалізується рольове спілкування (Гальскова, 2005: 215).

Як і всі види навчальних ігор, контекстна ділова гра на матеріалі іноземної мови передбачає наявність трьох етапів: підготовчого; ігрового; та завершального. Підготовчий етап включає проведення великого обсягу попередньої роботи і передбачає: а) вибір теми і формулювання проблеми; б) відбір і повторення необхідних мовних засобів; в) уточнення параметрів ситуації, а саме час, місце, кількість учасників, ступінь офіційності; статусно-рольові характеристики партнерів; особистісні характеристики персонажів; мовні наміри: запит інформації, вираз згоди / незгоди, аргументація власної думки тощо; г) підготовку атрибутів гри: наочні посібники, картки, фрагменти фільмів, зразки листів тощо.

Час, відведений для гри, має бути розрахований так, щоб всі її учасники встигли виконати свої завдання і отримати відповіді на свої запитання, а також зіграти свою роль.

Етап контролю і аналізу гри можуть слідувати відразу після її завершення або проводитися на наступних заняттях, що залежить від складності та тривалості гри. Якщо гра пройшла успішно і учні отримали задоволення від застосування своїх знань на практиці, то почуття задоволення може зникнути в разі повного аналізу кожної незначної помилки на тому ж уроці. Психологічно краще проводити обмін думками про її успішність, про труднощі і найбільш вдалі моменти наступного заняття після гри.

Висновки. Отже, на підставі вищевикладеного ми можемо зробити висновок про те, що ділова гра належить до активних методів навчання, яка забезпечує активну творчу діяльність студента. На відміну від традиційних форм навчання контекстні навчальні ділові ігри сприяють: формуванню

професійних знань і розвитку навчальних умінь в ігрових ситуаціях, подібних до реально здійснюваних в професійній практиці; розвитку соціально значущих мотивів, таких, як зобов'язання і відповідальність; розвитку мотивації пізнавальної діяльності та формуванню на її основі професійної мотивації; отриманню вмінь працювати в колективі; діалогічному спілкуванню з викладачами та іншими студентами; стимулюванню самоврядування, самонавчання, самоконтролю; створенню більш досконалого механізму запам'ятовування; більш адекватній самооцінці особистості; більш емоційній залученості до процесу навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бакшаева Н.А. Развитие познавательной и профессиональной мотивации студентов педагогического ВУЗа в контекстном обучении : автореф. дисс. канд. психол. наук: Москва, 1997. 24 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа, 1991. 207 с.
3. Вербицкий А.А. Глоссарий терминов и понятий контекстного обучения *Контекстное обучение: теория и практика. Межвуз. сборник науч. ст. / Под. ред. А.А. Вербицкого, Т.Д. Дубовицкой.* Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ им. М.А. Шолохова, 2004. С. 3-19.
4. Вербицкий А.А. Новая образовательная парадигма и контекстное обучение. Москва : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1999. 75 с.
5. Вишневська К. Контекстне навчання іноземної мови як чинник успішності формування професійної компетентності майбутніх фахівців економічного профілю *Проблеми підготовки сучасного вчителя.* 2013. № 8 (Ч. 2). С.143-151.
6. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингво- дидактика и методика: учеб. пособие для студ. лингв, ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений Москва : Издательский центр «Академия», 2005. 336 с.

7. Жукова Н.Ю. Ролевая игра в системе контекстного обучения. *Контекстное обучение: теория и практика. Межвуз. сборник науч. ст. / Под. ред. А.А. Вербицкого, Т.Д. Дубовицкой.* Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ им. М.А. Шолохова, 2004. С. 47-54.
8. Жулківська А.М., Вавілова Г.В. Використання методу ділової гри при вивченні фахової іноземної мови *Лінгвокультурний дискурс у парадигмі професійної освіти* : зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 5 берез. 2015 р. Київ : КНЕУ, 2015. С. 285-291.
9. Ілловайська О. Ділові ігри — стимулятор навчального процесу// *Удосконалення змісту та форм організації навчального процесу відповідно до міжнародних стандартів*: зб. матеріалів наук.-метод. конф. 2–4 лютого 2005 р. — Київ : КНЕУ. С. 136–137.
10. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 472 с .
11. Пасічник О.О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота.* 2014. Вип. 30. С. 125-127.
12. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. Москва : Просвещение, 1985. 208 с.
13. Самсонова А.Б. Влияние контекстной деловой игры на мотивацию иноязычного профессионального общения (неязыковой ВУЗ) : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Москва, 2006. 192 с.
14. Харжевська О. М. Ділова гра як один із ефективних сучасних методів навчання у вищій школі *Матеріали за 7-а міжнародна научна практична конференція «Achievement of high school»* Софія (България) : Бял ГРАД-БГ, 2011. Т. 20 : Педагогически науки. С. 66-68.

REFERENCES

1. Bakshaeva N.A. Razvitie poznavatel'noj i professional'noj motivacii studentov pedagogicheskogo VUZa v kontekstnom obuchenii [The development of cognitive and professional motivation of pedagogical university students in context education]. Abstract of PHD thesis. Moscow, 1997. 24 p. [in Russian].

2. Verbickij A.A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj pohod [Active learning in high school: a contextual approach] Moscow : High School, 1991. 207 p. [in Russian].

3. Verbickij A.A. Glossarij terminov i ponyatij kontekstnogo obucheniya [Glossary of terms and concepts of contextual learning] *Contextual learning: theory and practice. Interuniversity. collection of scientific articles.* Moscow : RIC «Al'fa» MGOPU im. M.A. Sholohova, 2004. pp. 3-19. [in Russian].

4. Verbickij A.A. Novaya obrazovatel'naya paradigma i kontekstnoe obuchenie [New educational paradigm and contextual learning], Moscow : Research Center for the Problems of the Quality of Training of Specialists, 1999. 75 p. [in Russian].

5. Vyshnevskaya K. Kontekstne navchannia inozemnoi movy yak chynnyk uspishnosti formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnikh fakhivtsiv ekonomichnoho profilu [Contextual learning of a foreign language as a factor in the success of the formation of professional competence of future economic professionals] *Problems of modern teachers training.* 2013. № 8. pp.143-151. [in Ukrainian].

6. Gal'skova N.D., Gez N.I. Teoriya obucheniya inostrannym yazykam: Lingvo-didaktika i metodika: ucheb. posobie dlya stud. lingv, un-tov i fak. in. yaz. vyssh. ped. ucheb. zavedenij [Theory of teaching foreign languages: Linguodidactics and methodology: textbook. manual for stud. lingual, high fur university and fac. in. lang. higher. ped. study. institutions] Moscow : Publishing Center «Academy», 2005. 336 p. [in Russian].

7. Zhukova N.YU. Rolevaya igra v sisteme kontekstnogo obucheniya [Role-game in the contextual learning system] *Contextual learning: theory and practice. Interuniversity. collection of scientific articles.* Moscow: RIC "Alpha" MGOPU im. M.A. Sholokhov, 2004. pp. 47-54. [in Russian].

8. Zhulkivska A.M., Vavilova H.V. Vykorystannia metodu dilovoi hry pry vyvchenni fakhovoi inozemnoi movy [Using the method of business game in the study of professional foreign language] *Linguocultural discourse in the paradigm of vocational education*. Kyiv : KNEU, 2015. pp. 285-291. [in Ukrainian].

9. Illovaiska O. Dilovi ihry – stymuliator navchalnoho protsesu [Business games – a stimulator of the educational process] // *Improving the content and forms of organization of the educational process in accordance with international standards*. Kyiv : KNEU, pp. 136-137. [in Ukrainian].

10. Ortynskyi V.L. Pedahohika vyshchoi shkoly. Navchalnyi posibnyk dlia studentiv vyshchych navchalnykh zakladiv [Pedagogy of high school. Textbook for students of higher educational institutions] Kyiv: Center for Educational Literature. 2009. 472 p.

11. Pasichnyk O.O. Osoblyvosti vykorystannia dilovykh ihor na zaniattiakh z inozemnoi movy [Peculiarities of using business games in foreign language classes at universities] *Scientific Bulletin of Uzhhorod National University. Series: Pedagogy. Social work*. 2014. Nr. 30. pp. 125-127. [in Ukrainian].

12. Passov E.I. Kommunikativnyj metod obucheniya inoyazychnomu govoreniiu [A communicative method of teaching foreign language speaking] Moscow : Prosveshchenie, 1985. 208 p. [in Russian].

13. Samsonova A.B. Vliyanie kontekstnoj delovoj igry na motivaciyu inoyazychnogo professional'nogo obshcheniya (neyazykovej VUZ) [Influence of contextual business game on the motivation of a foreign language professional communication (non-linguistic university)] : PHD dis. Moscow, 2006. 192 p. [in Russian].

14. Kharzhevska O. M. Dilova hra yak odyn iz efektyvnykh suchasnykh metodiv navchannia u vyshchyi shkoli [Business game as one of the effective modern methods of teaching in high school] Proceedings of the 7th International Scientific and Practical Conference "Achievement of high school" Sofia, 2011. Nr. 20. pp. 66-68.