

ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-4-80-28>

УДК 378.048.2

Арістархова М.С.

Національний університет оборони України
імені Івана Черняховського

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ВВНЗ

Анотація. Стаття присвячена актуальній проблемі розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ у системі післядипломної освіти із використанням ділової гри. Автор розкриває особливості структури ділової гри у процесі розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ. На підставі викладеного матеріалу доведено, що використання професійно орієнтованих ділових ігор забезпечує належне набуття викладачами ВВНЗ іншомовної комунікативної компетентності, яка дозволяє їм неперервно підвищувати рівень володіння іноземною мовою, поглиблювати власну професійну та фахову компетентність, ефективно застосовувати сучасні технології навчання, налагоджувати діалогічну міжсуб'єктну взаємодію, опановувати передовий досвід підготовки військових фахівців за стандартами НАТО та впроваджувати їх у освітньо-професійну підготовку слухачів (курсантів)

Ключові слова: іншомовна комунікативна компетентність, інтерактивні технології навчання, ігрові технології навчання, ділова гра, викладач ВВНЗ.

Aristarkhova Marharyta

National Defence University of Ukraine
named after Ivan Cherniakhovskiy

PECULIARITIES OF BUSINESS ROLE-PLAYING GAME USAGE IN THE PROCESS OF DEVELOPMENT OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF HMEI LECTURERS'

Summary. The article deals with the relevant issue of development of foreign language communicative competence of lecturers of HMEI in the system of post graduated education with the use of business role-playing game. It was defined, that the foreign language communicative competence of lecturers of HMEI is a tool that ensures the development of professional competence, the readiness of a lecturer of higher military school to solve educational problems on the basis of acquired in the foreign language of knowledge, skills, formed culture of pedagogical culture of pedagogical communication, ethics and aesthetics of pedagogical activity. The author reveals the peculiarities of business role-playing game structure in the process of foreign language competence development of lecturers of HMEI. The essence of business role-playing game is to use specially developed scenarios for conducting various types of training with HMEI students, which contain a real problem situation that may arise in professional activity. It was stated, that the business role-playing game allows participants to "get used" to the subject and social contexts of professional activity and thus to model the conditions of formation of professional skills more adequate in comparison with traditional training. The abovementioned explains the increased interest in interactive learning, in particular, the business role-playing game based on interpersonal communication and mutual learning. The example of working on the business role-playing game "Press Conference: NATO Standardization: Pros and Cons. Problems of Implementation of NATO Standards in Ukraine", which was created by author, is presented in the article. The article proved, that usage of profession-oriented business role-playing games provide improvement of foreign language communicative competence of lecturers of HMEI, which allows them constantly to enhance their foreign language level, to improve their professional competence, to use efficiently modern technologies of learning, to develop productive foreign language communication, to acquire best practices of military professionals training in accordance with NATO standards.

Keywords: foreign language communicative competence, interactive technologies of learning, business role-playing game, lecturers of HMEI.

Постановка проблеми. Імплементация освітніх стандартів НАТО у систему неперервної освіти залежить від розвиненості іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ як провідників реформ, відповідальних за впровадження нового освітнього змісту у військово-педагогічний процес. Іншомовна підготовка викладачів вищої військової школи забезпечує засвоєння, впровадження та збагачення передового педагогічного досвіду в сучасній освітній практиці.

Під іншомовною комунікативною компетентністю викладачів ВВНЗ розуміємо інструментальну компетентність, інтегральний показник готовності до іншомовного продуктивного спілкування, суб'єкт-суб'єктної взаємодії з комунікантами на основі динамічної комбінації лексичних, фонетичних, граматичних, стилістичних та країнознавчих знань, володіння вербальними та невербальними засобами мови, стратегіями та тактиками спілкування; досвіду іншомовного спілкування, «вживання» в актуальні соціальні

та професійні ролі; вміння орієнтуватися у відповідних ситуаціях іншомовного спілкування, застосовувати лексику для вирішення професійних проблем; здатність виробляти власний комунікативний стиль іноземною мовою, керуючись нормами сучасної літературної мови, етичними правилами міжкультурної комунікації.

Іншомовна комунікативна компетентність викладачів ВВНЗ є інструментом, який забезпечує розвиток професійної компетентності, готовність педагога вищої військової школи до вирішення освітньо-виховних завдань на основі здобутих під час навчання іноземною мовою знань, умінь, навичок, сформованої культури педагогічного спілкування, етики й естетики педагогічної діяльності. Іншомовна комунікативна компетентність викладачів ВВНЗ забезпечує готовність неперервно підвищувати рівень володіння іноземною мовою, поглиблювати власну професійну та фахову компетентність, ефективно застосовувати сучасні технології навчання, налагоджувати діалогічну міжсуб'єктну взаємодію опанувати передовий досвід підготовки військових фахівців за стандартами НАТО та впроваджувати їх у освітньо-професійну підготовку слухачів (курсантів). Звідси пояснюється посиленій інтерес до інтерактивного навчання, зокрема ділової гри, яка ґрунтується на міжособистісному спілкуванні, взаємонавчанні.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Концептуальні ідеї впровадження ділової гри у систему вищої професійної освіти обґрунтовано у працях А. Вітченка, Л. Пироженко, О. Пометун, С. Сисоевої та інших учених.

Більшість науковців визначають переваги ділової гри та наголошують, що її використання сприяє створенню близьких відносин між учасниками, знімає з них напругу й тривогу; підвищує самооцінку, дозволяє випробувати себе в різних ситуаціях спілкування. Ділова гра дозволяє «вжитися» в актуальний предметний і соціальний контексти професійної діяльності і тим самим змодельовати більш адекватні в порівнянні з традиційним навчанням умови формування професійних умінь і навичок [3, с. 186].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У статті розкриваються особливості використання ділової гри у процесі розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ у системі післядипломної освіти.

Мета статті: розкрити особливості використання ігрових технологій навчання у процесі розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ.

Викладення основного матеріалу дослідження. Гра як один з видів діяльності людини становить собою унікальний поліфункціональний культурний феномен, завдяки якому відбувається «вживання» людиною в актуальні для неї соціальні ролі, присвоєння знань, досвіду, інших важливих якостей і цінностей.

Аналіз наукової літератури (А. Вітченко, Л. Пироженко, О. Пометун, С. Сисоева та інші) свідчить про те, що ефективність впровадження технологій ігрового навчання у освітній процес зумовлена дотриманням низки умов, зокрема, необхідністю інтелектуалізації змістового напов-

нення іншомовним професійно орієнтованим контентом, підвищення його ціннісного значення для слухачів; розроблення цікавих завдань аналітичного характеру, забезпечення актуалізації професійного та життєвого досвіду військового педагога, забезпечення постійного професійного зростання, занурення в іншомовне середовище, створення на занятті сприятливого мікроклімату для іншомовної комунікації, що дозволить кожному учаснику обговорення висловити власні погляди на порушену проблему.

При проведенні заняття із використанням технологій ігрового навчання важливо враховувати особливості контенту, запропонованого слухачам для опрацювання.

Сутність ігрових технологій навчання полягає у використанні під час проведення різних видів навчальних занять зі слухачами ВВНЗ спеціально розроблених сценаріїв, які містять реальні проблемні ситуації, що можуть виникнути у професійній діяльності.

У сучасній науці розрізняють наступну систему методів, що входять до технологій ігрового навчання: метод інсценування, метод драматизації та метод ділової гри [1, с. 236]. Технології ігрового навчання (рольова гра, ділова гра, імітаційна гра та ін.) використовуються для налагодження іншомовного спілкування, взаємодії в умовах невимушеності, «вживання» людини в актуальні для неї ролі (соціальні, професійні) перейняття їх знань, досвіду, використання різних стилів спілкування та способів комунікативної поведінки.

Автори навчально-методичного посібника «Технології навчання у вищій військовій школі: теорія і практика» трактують ділову гру як ігровий метод навчання, основа мета якого полягає у відпрацьованні різноманітних умінь, способів діяльності, у накопиченні (поглибленні) досвіду спілкування та взаємодії шляхом розігрування змодельованих професійних ситуацій (подій) [1, с. 237].

Розглянемо детальніше приклад роботи над авторською діловою грою «Пресс-конференція: Стандартизація НАТО: за і проти. Проблеми впровадження стандартів НАТО в Україні».

Для отримання досвіду іншомовного інтерактивного комунікації, використання різноманітних тактик і стратегій комунікативної поведінки в умовах іншомовного середовища доцільно звернутися до технології «Ділова гра» під час опрацювання теми «Стандартизація НАТО: за і проти. Проблеми впровадження стандартів НАТО в Україні». Проілюструємо підходи до розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ на матеріалі ділової гри «Пресс-конференція: Стандартизація НАТО: за і проти. Проблеми впровадження стандартів НАТО в Україні».

Практичне застосування ігрової технології потребує чіткого уявлення про процесуальну її частину, дотримання основних етапів організації ігрової діяльності:

На підготовчому етапі обираємо тему ділової гри, формулюємо мету, завдання, визначаємо основні правила та хід гри; відпрацьовуємо інформаційні та методичні матеріали, а також визначаємо посадових осіб, ролі яких виконуватимуться; ролі розподіляються між слухачами за-

зделегідь; учасникам гри роздаються матеріали для ознайомлення з проблемою. Текст «**SMART STANDARDIZATION**» використовується як основа для збагачення пасивного словникового запасу та поповнення активної лексики, відпрацювання вміння використовувати лексику для професійного спілкування, працювати з автентичними текстами.

SMART STANDARDIZATION

Standardization within NATO can be viewed just like any complex system. Remarkably, nations' strategic commands come together by having the lessons learned from NATO exercises, real-world operations, operational readiness inspections/ evaluations, creating voluntarily the standards, institutionalising them in a Standardization Agreement (STANAG) and making them a habit. This is a 60-year normative success of NATO. We may call this "smart standardization". In conclusion, the NSA serves as a catalyst for nations' subject-matter experts (SMEs) to come together and create written standards and definitions according to operational requirements. As NATO standards are promulgated, they become institutionalised within nations and thus become a habit.

Standardization management is a living system, which requires inputs, processes, outputs and feedback. In addition, we can also add to this list quality control (user satisfaction).

The use of NATO standards is common in virtually all of the Alliance's endeavours. The ability of more than 50 troop-contributing nations to have success in NATO-led operations around the globe can be directly attributed to standardization efforts. Without common doctrine, tactics, techniques and procedures, Alliance members and partners would be left wanting for the proper way to employ together operationally. Take for example the safe evacuation of a wounded soldier or civilian through the multinational evacuation chain of role 1 to role 3 medical facilities from different nations within a NATO area of operations. This simply would not be possible without prior agreed standards. In a similar light, air-to-air refuelling, replenishment at sea, and host nations support, would all be haphazard and disjointed if not for the fingerprint of standardization.

NATO shares specific standards externally via its official web page. As we move into the future, more NATO standards will become publically available. This will prove particularly important in the areas of humanitarian assistance and disaster relief. At the moment, the vast majority of NATO's standards are fully available for Alliance partners. The NATO policy of advocating "the broader use of STANAGs by the Alliance and its Partners" derives from the Lisbon Summit Strategic Concept of 2010.

Other organisations such as the European Union use NATO standards in order not to duplicate national efforts. In a similar light, it is NATO policy that civil standards be used to the maximum extent possible. This helps to ensure interoperability with the civilian community while avoiding duplication of effort. If no suitable civil standard is available, a NATO standard can be developed to meet an interoperability requirement. Within this content, the NSA has established multinational cooperation by signing Technical Cooperation

Agreements with 14 civilian standard-developing organisations. These agreements assist NATO and its member nations in the application of civil standards to meet military requirements. This also helps serve the NATO standardization community via benchmarking. Standardization enables personnel from different services, agencies/ organisations and nations to work together more efficiently and effectively. In such cases, relevant, ready and rehearsed STANAGs can help foster a more rapid, integrated response effort [4].

На етапі проведення гри цілеспрямовано й послідовно реалізується план, всі учасники, задіяні в її проведенні, виконують покладені на них завдання. Усіх учасників поділяють на 7 підгруп: I група – «Представники НАТО»; II група – «Журналісти зі США»; III група – «Журналісти з Великобританії»; IV група – «Журналісти з Німеччини»; V група – «Журналісти з Франції»; VI група – «Журналісти з України»; VII група – «Журналісти з Російської Федерації».

Учасникам, які виконують ролі представників НАТО, попередньо дають інформацію для ознайомлення з біографічними даними та психологічним портретом, на основі цієї інформації учасники готують коротке представлення про особистість.

«Представники НАТО», опрацювавши попередньо інформаційні картки, представляють обраних ними персонажів (зазначають посаду, за наявності військове звання), надають коротку біографічну довідку, змальовують психологічний портрет та висловлюють свою позицію щодо проблемного питання закріплюючи лексику тексту «Smart Standardization». Врахування психологічних властивостей особистості дозволить вибудувати тактику та налагоджувати продуктивну іншомовну професійну комунікацію.

Завдання: Уявіть себе учасником прес-конференції, яка присвячену темі «Стандартизація НАТО: за і проти. Проблеми впровадження стандартів НАТО в Україні», на якій присутні представники НАТО: генеральний секретар НАТО, постійні представники держав в НАТО та військові представники держав в НАТО.

Дискусія між групами. «Журналісти» по черзі задають запитання «представникам НАТО», які з врахуванням психологічного портрету дають на них відповіді. Ділова гра у такій формі сприяє формуванню вміння орієнтуватися у відповідній ситуації спілкування, отриманню досвіду активної мовленнєвої практики, виробленню власного стилю спілкування, розвиває вміння продуктивно дискутувати, аргументувати власну позицію.

У прес-конференції беруть участь «журналісти з Російської Федерації», тож учасниками гри повинні охарактеризувати як вони налаштовані. Розглянемо на питання «Стандартизація НАТО: за і проти. Проблеми впровадження стандартів НАТО в Україні» з точки зору «журналісти з Російської Федерації», а тому одним із можливих сценаріїв розвитку подій є незручні запитання, конфліктні ситуації тож представники НАТО повинні продумати відповідь, дотримуючись дипломатичних протоколів.

Моделюємо одну із таких ситуацій. Отже, журналісти з Російської Федерації задають провokatивне запитання, наприклад: *Відповідно до*



Рис. 1. Інформаційна картка

Джерело: розроблено автором



Рис. 2. Інформаційна картка

Джерело: розроблено автором

нормативних документів Україна повинна до 2020 року переозброїти Збройні Сили у відповідності з озброєнням НАТО, тож, по-перше, як країна із слабкою економікою зможе забезпечити технічну сумісність з НАТО, хто і як за це заплатить, а, по-друге, якщо країни-учасниці НАТО нададуть техніку та озброєння, то яка буде «політична ціна» цього жесту, по-третє, що буде з технікою, яка стоїть на озброєнні у Збройних Силах України, чи буде Україна продавати її іншим країнам, які зможуть використати її для ведення бойових дій на своїх територіях чи спробує утилізувати.

Після дискусії учасники гри підводять підсумки та зазначають, що стандартизація не проходить відокремлено від суспільства, не відбувається, узагальненням рівня розвитку науки та техніки, органів управління, організаційних структур. Тому відмінність в Україні та НАТО

організаційних структур систем стандартизації, структур фондів стандартів, розбіжності у тлумаченні військових та технічних термінів створюють додаткові труднощі на шляху співробітництва у зазначеній галузі. Враховуючи невідповідність термінології, специфічність та складність документів, значний їх обсяг (майже 2 тисячі угод та публікацій, відкритих для використання згідно з програмою «Партнерство заради миру»), необхідне розуміння, що впровадження стандартів НАТО в Україні потребує певного корегування, залучення фахівців, зокрема із належними знаннями іноземної військової термінології. Діяльність з гармонізації військової системи стандартизації України з відповідною системою НАТО потребує значного часу та фінансових витрат, залучення всіх центральних органів виконавчої влади, причетних до оборони держави.

Під час заключного етапу проводиться ґрунтовний аналіз гри в цілому і діяльності всіх її учасників, обговорення результатів та оцінювання слухачів.

Отже, ділова гра належить до інтерактивних технологій навчання, які забезпечують активну творчу діяльність учасників, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Ділова гра дає змогу вирішувати конкретно сформульовані проблеми, розробляти шляхи розв'язання проблем. Вона має жорстку структуру і правила, її головною функцією є вироблення вмінь та навичок діяти у ситуаціях іншомовного професійного спілкування.

Висновки та перспективи подальших досліджень. На підставі проведеного дослідження дійшли висновків, що ділова гра набуває пріоритетного значення у процесі розвитку іншомовної комунікативної компетентності викладача ВВНЗ. Впровадження в систему неперервної освіти військових педагогів ігрових технологій навчання пояснюється необхідністю практичної перевірки їхньої здатності застосовувати набуті знання,

вміння, навички, способи діяльності, досвід у процесі вирішення іншомовних професійно-орієнтованих ситуацій. Завдяки продуманому використанню інтерактивних технологій підвищується рівень навчально-пізнавальної активності слухачів, професійно-орієнтований контент сприяє розвитку іншомовної комунікативної компетентності як інструментальної, що, в свою чергу, вдосконаленню професійної компетентності, закладається міцне підґрунтя для інтеграції української військової системи освіти відповідно до стандартів НАТО та впровадження передового досвіду країн НАТО у освітньо-професійну підготовку, готовність неперервно самовдосконалюватися, відпрацювання вмінь кваліфіковано характеризувати військово-педагогічну діяльність, ухвалювати рішення та їх реалізовувати в умовах іншомовного середовища. Перспективи подальшого розроблення порушеної проблеми вбачаємо у дослідженні шляхів удосконалення іншомовної комунікативної компетентності викладачів ВВНЗ із використанням інтерактивних технологій навчання у процесі самостійної роботи.

Список літератури:

1. Вітченко А.О., Осодло В.І., Салкуцян С.М. Технології навчання у вищій військовій школі: теорія і практика : навч.-метод. посіб. Київ : НУОУ ім. Іван Черняхівського, 2016. 250 с.
2. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : навч.-метод. посіб. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
3. Сисоева С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.-метод. посіб. Київ : ВД «ЕКМО», 2011. 324 с.
4. Cihangir Akşit Smart standardization: a historical and contemporary success at NATO URL: https://www.nato.int/nato_static_fl2014/assets/pdf/pdf_2014_05/20140528_140528-smart-standardization.pdf (дата звернення: 05.04.2020).

References:

1. Vitchenko, A.O., Osodlo, V.I., & Salkutsan, S.M. (2016). *Tekhnolohii navchannia u vyshchii viiskovii shkoli: teoriia i praktyka* [Technologies of teaching in the higher military school: theory and practice]. Kyiv, 250 p.
2. Pometun, O.I., & Pyrozhenko, L.V. (2004). *Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia* [A modern lesson. Interactive technologies of teaching]. Kyiv, 192 p.
3. Sysoieva, S.O. (2011). *Interaktyvni tekhnolohii navchannia doroslykh* [Interactive technologies of teaching of adults]. Kyiv, 324 p.
4. Cihangir Akşit Smart standardization: a historical and contemporary success at NATO URL: https://www.nato.int/nato_static_fl2014/assets/pdf/pdf_2014_05/20140528_140528-smart-standardization.pdf (accessed: 05.04.2020).