

экспериментального исследования: дис... канд. психол. наук / Т. А. Полозова. — М., 1980. — 232 с.

16. Семчук Л.А. Понимание учителем ученика и самого себе в конфликте: дис... канд. психол. наук / Л.А.Семчук. - М., 1993. — 186 с.

17. Управление персоналом: пособие для вnz / Под ред. Т.Ю. Базарова, Б.Л.Еремина. — 2-е издание, перераб. и доп. — М: ЮНИТИ, 2002. — 560 с.

18. Фокин В. А. Динамическая модель конфликта / В.А. Фокин // Вести Моск. ун-та. Вып. 14. Психология. — №3. — 1996. — С. 42-50.

19. Шаленко В. Н. Исследование конфликтных ситуаций в первичном производственном коллективе и пути их решения: дис. ... канд. филос. наук / В.Н.Шаленко. — М., 1980. — 292 с.

20. Шейнов В. П. Конфликты в нашей жизни и их решение / В.П. Шейнов. — Мн.: Амалфея, 1996.- 288 с.

У статті розглядається структура міжособистісного конфлікту, в якій виокремлено два аспекти: змістовий (предмет суперечки) і психологічний, пов'язаний з емоційним реагуванням на причини конфлікту. Проаналізовано компоненти конфлікту: конфліктна ситуація, учасники конфлікту, предмет і об'єкт конфлікту, ранг опонентів, мотиви, образи конфліктної ситуації, інцидент, конфліктогени, конфліктна взаємодія, наслідки конфлікту. Розглянуто психологічні механізми і чинники, що зумовлюють динаміку міжособистісного конфлікту.

Ключові слова: конфлікт, структура конфлікту, динаміка конфлікту, компоненти конфлікту.

В статье рассматривается структура межличностного конфликта, в которой выделены два аспекта: смысловой (предмет спора) и психологический, связанный с эмоциональным реагированием на причины конфликта. Проанализированы компоненты конфликта: конфликтная ситуация, участники конфликта, предмет и объект конфликта, ранг оппонентов, мотивы, образы конфликтной ситуации, инцидент, конфликтогены, конфликтное взаимодействие, последствия конфликта. Рассмотрены психологические механизмы и факторы, определяющие динамику межличностного конфликта.

Ключевые слова: конфликт, структура конфликта, динамика конфликта, компоненты конфликта.

In the article examined the structure of interpersonality conflict, two aspects are distinguished in which: semantic (matter of dispute) and psychological, related to the emotional reacting on reasons of conflict. Elements of conflict is analysed: conflict situation, participants of conflict, object and object of conflict, grade of opponents, reasons, characters of conflict situation, incident, conflictogen, conflict intercourse, consequences of conflict. Psychological mechanisms are considered and factors, determining the dynamics of interpersonality conflict.

Keywords: conflict, structure of conflict, loud speaker of conflict, elements of conflict.

УДК 378:147(045)

Т.В. Хоменко
м. Вінниця, Україна

КОНСТРУЮВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Постановка проблеми. У галузевих стандартах вищої освіти України визначено необхідність модернізації навчального процесу та застосування компетентнісного підходу у професійній освіті. Введення нових стандартів загострює актуальність пошуку ефективних засобів реалізації компетентнісного підходу, що передбачає широке використання у навчальному процесі активних та інтерактивних форм проведення занять (комп'ютерних симуляцій, ділових і рольових ігор, розгляд та аналіз конкретних ситуацій, тренінгів).

Аналіз попередніх досліджень. Особливості застосування ділових ігор обґрунтовані в наукових працях Г. Абрамова, В. Бабуріна, Е. Берн, М. Бірштейна, Н. Борисова, Д. Вульфа, С. Занько, М. Крюкова, Л. Крюкова, Л. Матросова, А. Панфілова, В. Платова, В. Трайнева, Ю. Тюннікова, С. Тюннікової, В. Щедровіцького). Комунікативний підхід до вивчення мови достатньо висвітлений лінгвістами (О. Потєбня, Л. Щерба, В. Виноградов, Б. Головін, Г. Золотова та ін.)

Мета статті полягає в аналізі питань конструювання ділових ігор як методу формування комунікативної компетентності студентів економічних спеціальностей при вивченні іноземної мови.

Розглядаючи ділові ігри як метод формування комунікативної компетентності, ми враховували специфіку економічної діяльності, що складається з різних комунікацій. Оскільки будь-який фахівець має володіти достатньо високим рівнем комунікативної компетентності в усній і письмовій мові, вона має бути сформована як рідною, так і іноземною мовою. Розвиток комунікативних умінь має розглядатися не просто як мета, а як засіб успішності оволодіння будь-якими предметними і між/надпредметними знаннями й уміннями. У такій ситуації ділові ігри можуть застосовуватися як ефективний метод формування у студентів комунікативної компетентності.

Поняття комунікативної компетентності увійшло у науковий обіг у 1972 р. завдяки американському лінгвісту Д. Хаймсу на противагу теорії мовної компетенції Н. Хомського [1].

«Комунікативна компетентність – це здатність встановлювати і підтримувати необхідні контакти з іншими людьми, певну сукупність знань, умінь і навичок, що забезпечують ефективне спілкування» (Б. Беляєв [2, с. 56]). Вона, на думку автора, передбачає уміння змінювати глибину і коло спілкування, розуміти і бути зрозумілим для партнера по спілкуванню.

На думку фахівців комунікативну компетентність можна розглядати в єдності мовної, мовленнєвої, соціокультурної, професійно-комунікативної складових, вона може по праву розглядатися як провідна і стрижнева компетентність, оскільки саме ця компетентність лежить в основі розвитку всіх інших компетентностей. Тому розвиток комунікативних умінь в усній і письмовій мові має сприяти формуванню професійно значущих компетенцій. Без комунікативної компетентності неможливо здійснювати рефлексію, а значить і ефективне проектування та планування власної діяльності, що підтверджують дослідження в галузі рефлексивної теорії та практики (Н. Бібік, Л. Ващенко, О. Коваленко, О. Овчарук, Л. Парашенко, О. Савченко).

Водночас, саме вміння будувати власне мовну поведінку відповідно до принципів іншомовної культури, переводить володіння іноземною мовою з рівня комунікативного вміння на рівень компетентності. Необхідно відзначити, що принципово важливим для розуміння цілей сучасної освіти є те, що майбутні економісти мають володіти достатньо високим рівнем комунікативної компетентності як в усній так і письмовій мові.

Проведений аналіз літератури з означеної проблеми дозволив нам виділити сукупність характеристик комунікативної компетентності майбутніх економістів, а саме: динамічний характер, що базується на обговоренні значення висловлювань; імпліцитний характер; комплексний характер, який виявляється в тому, що вона не являє собою суто лінгвістичний феномен, але включає компоненти психологічної, економічної, соціологічної природи; релятивний (відносний) характер (ніхто з іноземців не може володіти повною, завершеною, вичерпною комунікативною компетентністю з мови, що вивчається); та культурно зв'язаний характер. Оскільки основною функцією іноземної мови є посередницька місія встановлення добросусідських відносин між країнами і взаєморозуміння між народами – носіями різних мов і культур; забезпечення доступу до інформації про світову політику та культуру, то мова, а, отже, мовна освіта виступає в якості важливого інструменту успішної життєдіяльності людини в полікультурній і мультилінгвогуманітарній спільноті людей.

Одним з ефективних методів формування комунікативної компетентності у майбутніх економістів при вивченні іноземної мови є ділові ігри, що дозволяють імітувати сукупність керованих і некерованих процесів, забезпечуючи в прискореному масштабі взаємозв'язану послідовність ситуацій близьких до реальних, що відбуваються в повсякденному житті та професійній діяльності. Студентам пропонується на основі конкретної ситуації виробляти управлінські рішення, що враховуються при моделюванні наступних етапів розвитку. Це створює умови для оцінки ефективності тактики управління вибраної студентом, сприяє її вдосконаленню і закріпленню практичних навичок. Включення гри в навчальний процес помітно

підвищує інтерес до навчальних дисциплін, створює ситуації, наповнені емоційними переживаннями, стимулює діяльність студентів.

Освітня функція ділових ігор дуже значима, оскільки, на думку А. Вербіцкого, «ділова гра дозволяє задати в навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і тим самим змодельовати більш адекватні, в порівнянні з традиційним навчанням, умови формування особи фахівця» [3, с. 128].

У ділових іграх «навчання учасників відбувається в процесі спільної діяльності. При цьому кожен вирішує свою окрему задачу відповідно до своєї ролі і функції. Спілкування в діловій грі — це не просто спілкування в процесі спільного засвоєння знань, а, насамперед — спілкування, що імітує, відтворює спілкування людей у процесі реальної діяльності, що вивчається. Ділова гра — це не просто спільне навчання, це навчання спільній діяльності, умінням і навичкам співпраці» [4, с. 122].

Також ділові ігри є одним з найбільш поширених каналів проникнення прикладної соціології та культурознавства як культурологічного знання в комунікативну методику навчання нормам міжкультурного спілкування, своєрідним способом міждисциплінарного зрощування соціологічного та культурного знання та іншомовної комунікативної практики.

Нині кількість ділових ігор вимірюється тисячами. Вони розрізняються за масштабністю імітованих, об'єктів (цех, фабрика або ціла галузь), функціональним профілем (управлінські, ринкові, виробничі та ін.), особливостями структури та проведення.

Наразі практика ділових ігор у світі дуже популярна. Особливо активно ділові ігри використовуються в практиці вищої освіти, багато ВНЗ є новаторами в методиці викладання ділових ігор. Видаються посібники, каталоги і довідники з ділових ігор, проводяться регулярні школи і семінари. За ініціативою американського теоретика і розробника численних ігор Richarda Duke виходить міжнародний журнал «Моделювання та ігри» («Simulation and Games») і було створено міжнародне суспільство ISAGA (International Simulation and Games Association) — Міжнародна асоціація із імітаційного моделювання та ігор.

Традиційно ділова гра належить до числа методів активного навчання. Галузь застосування ділових ігор як особливого методу навчання досить широка: економіка, управління, педагогіка, психологія, інженерні дисципліни, екологія, медицина, історія, географія та ін.

Проведений нами теоретичний аналіз феномену «ділова гра» показав, передусім, неоднозначність його тлумачення. При цьому таке протиріччя стосується не стільки суті визначення цього терміну, скільки розгляду ділової гри з різних дидактичних позицій: і як методу навчання, і як форми організації навчання.

Ігровий метод навчання є унікальним механізмом акумуляції і передачі соціального досвіду як практичного — із оволодіння засобами рішення завдань, так і етичної, пов'язаної з певними правилами і нормами поведінки в різних ситуаціях. Вишивання цього методу навчання пов'язане з вимогами підвищення ефективності навчання за рахунок більш активного включення студентів у процес не лише одержання, але і безпосереднього за методом «тут і тепер» використання знань. У процесі гри відбувається прискорене освоєння предметної діяльності за рахунок передачі студентам активної позиції — від ролі гравця до співавтора гри.

Сенс феномену ділової гри в узагальненому вигляді зафіксований у психологічних словниках, наприклад, у словнику з психології А. Петровського і М. Ярошевського ділова гра — це «форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем стосунків, характерних для цього виду практики» [5, с. 134].

До цього визначення необхідно додати, що, будучи засобом моделювання різноманітних умов професійної діяльності, аспектів людської активності і соціальної взаємодії, ділова гра виступає і «методом пошуку нових способів її (діяльності) виконання», і «методом ефективного навчання, оскільки знімає протиріччя між абстрактним характером навчальної дисципліни і реальним характером професійної діяльності» [6, с. 134].

В. Трайнев, Л. Матросова визначають навчальні ділові ігри як «спеціально організоване навчання, що інтегрує професійну діяльність вчителя, спрямовану на формування та

відпрацювання його професійних умінь і навичок». При цьому говорячи про ділові ігри як про метод, що забезпечує велику емоційну включеність студентів у навчальний процес.

Таким чином, ділові ігри як метод активного навчання, пройшовши тривалий шлях розвитку, нині займають усталені позиції в навчальному процесі вищої школи. Цей метод переживає своє друге народження: гра сприяє підвищенню ефективності вищої економічної освіти, дозволяючи економити тимчасові витрати, кошти для проведення експерименту, моделювати майбутню самостійну професійну діяльність, а також розвивати творчий потенціал випускника вищого навчального закладу.

Ділові ігри забезпечують оволодіння студентами певним набором предметних і міжпредметних знань, понять, уявлень, необхідних для:

- здійснення неперервного особистого розвитку;
- засвоєння певних алгоритмів одержання, переробки знань і механізмів моніторингу та оцінювання власної діяльності;
- формування комунікативних умінь, пов'язаних з переробкою інформації і з використанням наявних знань не тільки в навчальній, а й реальній професійній діяльності;
- розвиває готовність до самостійної діяльності та вирішення проблем.

Також застосування ділових ігор сприяє формуванню професійної компетентності студентів економічних спеціальностей, таких як: усно-мовні, письмово-мовні, комунікаційно-дослідні компетенції в ситуаціях професійної комунікації, в основі яких лежить комунікативна компетентність. Однією з її характеристик є культурно зв'язаний характер на ситуацію міжкультурного спілкування.

Дослідники акцентують увагу на необхідності визначення місця гри в навчальному процесі, відповідно до програми фахової підготовки майбутніх економістів. Є. Хруцький зазначає, що, перш ніж відповідати на запитання, як буде проходити гра, потрібно відповісти на запитання, чому ми збираємося навчати. «Причому ціль гри повинна бути сформульована настільки чітко, щоб бути надійним орієнтиром не тільки для конструкторів гри та викладачів, але й для всіх учасників гри, включаючи самих гравців». Конструювання й подальше використання ділових ігор «наосліп», без чіткого усвідомлення цільової спрямованості, призводить до зниження пізнавального, виховного ефекту, перетворює гру в розвагу замість навчання.

На необхідності урахування цільового призначення ділових ігор у процесі конструювання акцентує і А. Вербицький, оскільки для того, щоб ділова гра сприймалася студентами як природна форма навчання, необхідне психологічне обґрунтування здійснюваних ним дій — виробничих, навчальних та ігрових. «Неможливо зрозуміти цілі використання гри за межами навчально-виховного процесу в цілому» [6, с. 188]. Водночас учений вважає, що використовувати такі методи потрібно для досягнення цілей, які не можуть бути реалізованими більш простими, звичними та надійними методами.

Цілі є структурним компонентом ділової гри. Науковцями вони трактуються як діалектично протилежні у своїй сутності, водночас учені вказують на їх багатомірність і можливість використання однієї й тієї самої гри з різною метою. Подвійний характер гри зумовлює її подвійні цілі та подвійну поведінку гравців. Цілі ділової гри поділяють на:

- ігрові, дидактичні й виховні;
- ігрові, психолого-педагогічні, дослідницькі (окремо викладача і студентів);
- мотиваційні та дидактичні;
- рольові (до яких належать функціональні та ігрові) та особисті інтереси учасників.

При конструюванні ділових ігор передбачається організація спільної діяльності гравців, що має характер рольової взаємодії, досягнення мети відбувається шляхом прийняття групових та індивідуальних рішень.

Проведений аналіз робіт Ю. Арутюнова, Д. Кавтарадзе, О. Леванової, С. Міллер, С. Новосолової, В. Петрусинського, Д. Ельконіна та ін. дозволив нам визначити найбільш типову помилку при розробці ігор: моделюється «середовище» (тобто формальна сторона

модельованої ситуації), а не діяльність (змістовна сторона). В основу розробки ігор має бути покладена діяльність, що відображає узгодження різних інтересів, а не структурної моделі середовища. Ігрова ситуація повинна передбачати неоднозначність рішень, містити елемент невизначеності, що забезпечує проблемний характер гри і особистісний прояв гравців. Пряме формулювання результату розв'язання проблеми або вказівка на існування такого рішення неприпустимі. Водночас правила, норми формулюються однозначно і безумовно. У конструкції гри необхідно закласти можливість кожному гравцеві приймати рішення і забезпечити усвідомлення цього учасниками.

При конструюванні ділових ігор необхідно визначити, для вирішення яких педагогічних завдань ця гра створюється. Без конкретних психологічних уявлень, певної концепції навчання, без усвідомлення й обґрунтування мети майбутньої ігрової діяльності, її доцільності, ділова гра втрачає свій сенс, перетворюється в дозвілєво-розважальну діяльність. Усе це потрібно брати до уваги саме на етапі конструювання, під час якого обов'язковим є взаємозв'язок мети навчально-виховного процесу та ділової гри: формування особистості комунікативної компетентності студентів економічних спеціальностей при вивченні іноземної мови.

Виділяються наступні блоки ділової гри: концептуальний, сценарний, суддівський, блок забезпечення інформацією, постановочний, сценічний, блок критики і рефлексії.

У грі необхідно відображати не все розмаїття чинників, що діють у реальній ситуації, а тільки найбільш значущі. Суб'єктивна ймовірність подій, що відбуваються не повинна бути ні занадто низькою, ні занадто високою. У першому випадку будуть відтворюватися особистісні схеми поведінки, у другому – є небезпека прийняття звичних тривіальних рішень.

Для ділової гри обов'язкова наявність ролей, які учасники виконують згідно з правилами, встановленими для цієї гри. Рольова мета учасникам визначається умовами гри. Для активізації ділової гри до неї вводять додаткову ігрову, рольову мету, яка стимулює певні конфліктні ситуації.

Будь-які ігри передбачають наявність таких основних етапів.

1. Вступна частина (мета гри).
2. Підготовча частина (правила гри).
3. Визначення ролей і ресурсів для кожної ролі.
4. Проведення ділової гри.
5. Аналіз результатів, підбиття підсумків гри.

Обов'язковими елементами ділової гри мають бути: об'єкт імітації, мета і завдання гри, галузь застосування, суть проблемної (конфліктної) ситуації, комплект ролей та функцій гравців, правила й умови гри, система ігрових оцінок.

Чим більша свобода вибору рішень, тим охочіше гравці включаються в гру. Важливо продумати стимули, щоб забезпечити високу залученість учасників. Вони мають концентруватися не стільки на перемозі, скільки на результаті. Цьому сприяє оптимальний баланс ігрової діяльності та діяльності з організації гри. Бажано неодноразове створення зворотного зв'язку, тобто застосування інтерактивних засобів і технологій навчання. Структура ділових ігор повинна відображати розвиток системи в результаті прийнятого рішення і добре диференціювати гравців. Гра буде нерезультативною, якщо буде погано продумана послідовність дій і взаємозв'язок учасників, не автоматизовані рутинні операції, перебіг гри вимагає постійного втручання ведучого.

Аналіз літератури дозволив нам зробити **висновок**, що наразі досить повно розроблені технології ділової гри в різних аспектах її використання як засобу навчання в професійній освіті. Визначені технологія ділових ігор, їх структура, особливості використання та мета навчання. Водночас же час ми прийшли до висновку, що конструювання ділової гри у форматі компетентнісного підходу недостатньо досліджено. Динамічність компетентнісного підходу вимагає від викладача вищої школи не тільки цілеспрямованого використання ділової гри, а й уміння конструювання ділової гри залежно від змісту навчального матеріалу і його спрямованості на розвиток професійно значущої комунікативної компетентності студентів

економічних спеціальностей при вивченні іноземної мови.

Обґрунтовано, що формування комунікативної компетентності майбутніх економістів здійснюється у рамках усебічної підготовки і становлення фахівців у цілісній системі економічної освіти. Забезпечується конструюванням неперервної освіти і розвитку студентів під час організації та проведення ділових ігор, що здійснюється послідовно і поетапно. Це сприяє формуванню стійкої професійної компетентності фахівців, яка виступає одночасно як мета, результат і критерій продуктивності системи формування професійної компетентності майбутніх економістів.

Література:

1. Хомский Н. Язык и мышление / Н. Хомский. — М. : Прогресс, 1972. — 164 с.
2. Беляев Б. В. Психологические основы усвоения лексики иностранного языка: пособ. для препод. и студентов / Б. В. Беляев. — М. : Просвещение, 1964. — 136 с.
3. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : Метод. пособие / А.А. Вербицкий. — М. : Высш. шк., 1991. — 207 с.
4. Карташова Л. В. Управління персоналом, оцінка ефективності : навчальний посібник для вузів / Одегов Ю. Г., Карташова Л. В. — М. : Видавництво «Іспит», 2002. — 256с.
5. Психология. Словарь ; под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Политиздат, 1990. — 494 с.
6. Поліхун Н. І. Ділові ігри як форма підготовки обдарованих дітей до дослідницької діяльності / Н.І. Поліхун, М. А. Попова // Інформаційні технології в освіті. — 2010. — № 8. — С. 187-192.
7. Drinkwater N. Games & activities for primary modern foreign languages / Nicola Drinkwater. — Harlow — New York : Pearson Longman, 2008. — 321 p.

У статті проаналізовано питання конструювання ділових ігор як методу формування комунікативної компетентності студентів економічних спеціальностей при вивченні іноземної мови, розглянуто поняття «комунікативна компетентність майбутніх економістів», «ділова гра», вивчено особливості конструювання ділових ігор. Визначено, основні елементи ділових ігор: об'єкт імітації, мета і завдання гри, галузь застосування, суть проблемної (конфліктної) ситуації, комплект ролей та функцій гравців, правила й умови гри, система ігрових оцінок.

Ключові слова: ділові ігри, комунікативна компетентність, майбутні економісти, конструювання, структура.

В статье проанализированы вопросы конструирования деловых игр как метода формирования коммуникативной компетентности студентов экономических специальностей при изучении иностранного языка, рассмотрено понятия «коммуникативная компетентность будущих экономистов», «деловая игра», изучены особенности конструирования деловых игр. Определены основные элементы деловых игр: объект имитации, цель и задачи игры, область применения, суть проблемной (конфликтной) ситуации, комплект ролей и функций игроков, правила и условия игры, система игровых оценок.

Ключевые слова: деловые игры, коммуникативная компетентность, будущие экономисты, конструирование, структура.

The design of business game formation as a method of communicative competence of economic specialties students in the study of a foreign language, the concept of «communicative competence of future economists», «business game», the business games design peculiarities are analyzed in the article. The basic elements of business games: the object of imitation, purpose and objectives of the game, the scope, the essence of the problem (conflict) situations, a set of roles and functions of the players, the rules and conditions of the game, the system's estimates are determined.

Keywords: business games, communicative competence, future economists, construction, structure.