

ТКАЧУК Н.

Khmelnytskyi National University

## PSYCHOLOGIC-PEDAGOGICAL AND TECHNOLOGICAL CONDITIONS OF ORGANIZING THE ASTONISHMENT IN AN EDUCATIONAL PROCESS

The transition of Ukrainian education, science and technology to European integration on the Bologna principles necessitates the need to seek optimization and development of a methodological system for organizing students' independent work. The author proposes the principles of autodidactics as a technology of self-education to address the problem of organizing students' independent work, in particular chemists.

Autodidactics developed as a universal system of self-education by V. O. Kurinskiy gave a way to new, unknown as of XX century beginning, perspectives and possibilities to implement paradigm "Lifelong learning".

Education is received during learning, whose main and central element is the process of training. A necessary condition for this is to suggest and embed an entire system of actions in initiating and developing an actual interest. A primer of the concern and interest is an astonishment.

The paper proposes an attempt to solve the problem of actualization of the interest based on organizing the astonishment in an educational process of subject "General chemistry".

**Key words:** autodidactics; self-education; astonishment; concern; interest; actualized interest; level of actual interest; quality control of interest

Стаття надійшла до редакції 08.04.2019 р.

УДК 378.147

DOI: <https://doi.org/10.33989/2075-146x.2019.23.183280>

ОКСАНА ТУР

Полтавський національний технічний університет імені Юрія Кондратюка

НАТАЛІЯ ТАНЬКО

Українська медична стоматологічна академія, м. Полтава

## ДІЛОВА НАВЧАЛЬНА ГРА ЯК ПРОВІДНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ЗВО

У статті подані визначення "комунікативна компетентність", "ділова навчальна гра", зазначені основні різновиди та характеристики навчальної гри, вказано вимоги до її організації та проведення. Проаналізовано процес формування комунікативної компетентності як інтегративного особистісного утворення, що виявляється у процесі комунікації як узагальнена здатність особистості актуалізувати набуті знання, уміння й навички в стандартних та проблемних комунікативних ситуаціях для ефективного вирішення життєвих і професійних задач.

**Ключові слова:** комунікативна компетентність; ділова навчальна гра

**Постановка проблеми.** Соціально-політичні, економічні та культурні перетворення в житті Української держави сьогодні зумовлюють необхідність підвищення якості професійної освіти майбутніх випускників вишу й відповідно їхньої конкурентоздатності на вітчизняному та світовому ринках праці. Показником якості освіти сучасної студентської молоді нарівні з професійною компетентністю є комунікативна компетентність (КмК), що передбачає вміння й готовність працівника: брати участь у колективних рішеннях, приймати на себе відповідальність, вирішувати конфлікти без насильства, підтримувати й покращувати демократичні інституції, аналізувати різноманітні явища духовного життя, орієнтуватися в багатому світі духовної культури, виявляти толерантність, повагу до людей інших культур, мов і релігій, жити в багатонаціональному суспільстві і сприймати різницю між людьми, продуктивно користуватися усною і письмовою комунікаціями, пристосовуватися до нових умов (нових людей, нових мовних засобів, нових способів дії), вчитися впродовж усього життя, самостійно здобувати нові знання й реалізувати свій особистісний потенціал, критично сприймати розповсюджену інформацію, поєднувати суспільні, колективні та індивідуальні інтереси, протистояти проявам расової, національної вікової дискримінації, захищати інтереси держави тощо (Семенов, 2013). Відсутність або низький рівень сформованості КмК утруднюватиме професійну діяльність, знижуватиме її якість, унеможливить кар'єрний ріст.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Різноманітні питання щодо формування КмК стали предметом комплексного вивчення в працях багатьох науковців. Особливе значення в контексті якості комунікативної підготовки студентів вишу мають ідеї застосування методу ділової навчальної гри (ДНГ) (Єлагіна, 2014; Куліш, 2003; Семенов, 2013; Скворцова, 2013; Вторнікова, 2013; Тернавська, 2013). Не зважаючи на велику кількість досліджень із даної проблеми, питання використання методу ДНГ під час професійно-комунікативної підготовки майбутніх фахівців не втрачає своєї актуальності й донині.

**Мета** статті – проаналізувати ДНГ як метод формування комунікативної компетентності студентів вишу, запропонувати приклад гри.

**Виклад основного матеріалу.** У нашому дослідженні КмК ми визначаємо як інтегративне особистісне утворення, що виявляється у процесі комунікації як узагальнена здатність особистості актуалізувати набуті знання, уміння й навички в стандартних та проблемних комунікативних ситуаціях для ефективного вирішення життєвих і професійних задач (Скворцова & Вторнікова, 2013). Це своєрідні комплекси знань, умінь і ставлень, які майбутній фахівець набуває під час навчання і які дозволяють йому потім розуміти проблеми, характерні для різних сфер суспільної діяльності, тобто ідентифікувати, оцінювати їх в різних контекстах та ефективно вирішувати. Зазначимо, що КмК не є вродженою здатністю, а формується у взаємодії з соціальним середовищем, у процесі набуття соціально-комунікативного досвіду.

З поміж найбільш ефективних методів формування КмК майбутніх фахівців особливу увагу слід приділити ДНГ. Гру ми розглядаємо як спеціально організовану діяльність її учасників, що уможлиблює реалізацію теоретичних знань в активній комунікативній взаємодії, а також вдосконалення навичок, розвиток певних умінь, сприяє активізації творчого потенціалу майбутніх фахівців. Гри можуть мати різну спрямованість (Куліш, 2003): 1) виробничі ігри мають на меті ухвалення рішення з різних виробничих проблем, надання певних послуг, консультацій, підготовку презентацій тощо; 2) дослідницькі ігри пов'язані з розробленням нових концепцій, аналізом проблем і передбаченням наслідків під час запровадження нововведень; 3) навчальні ігри сприяють ефективному засвоєнню певних знань, розвивають та закріплюють комунікативні вміння та навички; 4) кваліфікаційні ігри проводять для виявлення рівня компетентності, кваліфікації майбутніх фахівців; 5) організаційно-діяльнісні ігри використовуються для формування команди, створення колективу однодумців; 6) рефлексивні ігри спрямовані на рефлексивний аналіз людських стосунків, групову й міжгрупову ділову взаємодію на принципах співробітництва; 7) дидактичні ігри розвивають репродуктивне й творче мислення, адаптаційні властивості й здатність до навчання й розвитку в постійно змінюваних умовах. На переконання Н. Єлагіної (2014) та Н. Федчишин (2014), метод гри має бути обов'язково включений до навчального процесу як важливий метод формування КмК майбутніх фахівців, але не зважаючи на винятковість свого значення, метод ДНГ до цього часу недостатньо використовується у комунікативній підготовці майбутніх фахівців.

Доцільність використання ДНГ у процесі комунікативної підготовки студентів вишу пов'язуємо з їх психолого-педагогічними особливостями та навчальними можливостями, а також зацікавленістю ними студентів. Так, Л. Тернавська (2013) наголошує, що використання ДНГ "...відтворює соціальний і предметний контексти майбутньої професійної діяльності і підкреслює розвивальний характер освітнього процесу у виші" (с. 330). І. Куліш (2003) вважає, що "...за допомогою гри на занятті створюється така атмосфера, яка сприяє покращенню самопочуття та настрою, розвитку активності, впевненості у собі та почуття відповідальності, створенню позитивної емоційності" (с. 16), що, на нашу думку, зумовлює ефективність комунікативного навчання, підвищує рівень сформованості КмК майбутнього спеціаліста.

З поміж основних характеристик ДНГ визначаємо такі: моделювання процесу трудової діяльності майбутніх фахівців; розподіл ролей між учасниками гри; відмінність ролевих цілей учасників гри; взаємодія учасників гри, які виконують різні ролі; наявність загальної мети всього ігрового колективу; колективне ухвалення рішення учасниками гри; наявність елементів змагання, полярності інтересів учасників.

Провідним компонентом ДНГ, на нашу думку, виступає роль та її прийняття певним учасником гри. Роль являє собою комплекс соціальних вимог, очікувань, які пред'являє суспільство людині, її поведінці. Прийняття ролі відбувається на когнітивному, емоційному, поведінковому рівнях. Воно реалізується через присвоєння зовнішніх рис, норм поведінки, задач, притаманних ролі, її виконанню.

Успішність організації навчального процесу, спрямованого на формування КмК студентів, із використанням методу ДНГ зумовлює необхідність дотримання певних вимог, зокрема таких, як: спільна рецептивно-продуктивна діяльність викладача й студентів, спрямована на досягнення кінцевої мети, за це несуть відповідальність усі учасники процесу комунікації; допомога в оволодінні навчальним матеріалом і забезпечення постійного, цілеспрямованого комунікативного розвитку студентів на всіх етапах навчального процесу; контекстне використання результатів навчання, тобто застосування набутого досвіду в конкретних життєвих ситуаціях спілкування (оскільки домінуючим мотивом є оволодіння КмК, доцільно обирати такі ігрові ситуації, які відтворюють потенційні ситуації спілкування); навчання комплексного мислення; залучення учасників освітнього процесу до постійного діалогу / полілогу, при цьому теми спілкування повинні бути відомі всім його учасникам, викликати зацікавленість, бажано мати проблемний характер і різні шляхи вирішення.

Гри можна проводити під час проведення лекційних, практичних, семінарських занять, на предметних гуртках тощо. Процес гри передбачає реалізацію таких етапів: підготовка (підготовчий етап) – вибір гри відповідно до теми заняття, підготовка схеми її проведення, розподіл студентів на підгрупи, визначення регламенту гри, проведення консультацій, командна робота з різноманітними джерелами інформації тощо; безпосередньо проведення гри (основний етап) – виступ команд, захист результатів командної роботи; аналіз, самооцінка й оцінка роботи (заклучний етап) – обговорення, узагальнення, висновки, рекомендації.

Наведемо приклад ДНГ "КАРЕО (Консультант. Арбітр. Рецензент. Ерудит. Оponent)" (Ткачова, & Тур, 2017), яка, на нашу думку, є універсальною й може бути використана під час організації різних видів занять із різних дисциплін для студентів різних спеціальностей і напрямів підготовки:

Мета гри щодо формування КмК – формувати стійкий пізнавальний інтерес до підвищення рівня власної КмК, заохочувати до інтерактивної комунікативної взаємодії, формувати організаторські здібності, здатність попереджати та /або конструктивно вирішувати можливі конфліктні ситуації, уміння ефективно вести діалог, дискусію, а також коригувати власну поведінку відповідно до ситуації спілкування, здійснювати самоконтроль та самооцінку.

Підготовчий етап. Викладач повинен сформувати основні групи учасників (ерудитів, опонентів, рецензентів, організаторів, консультантів, арбітрів). Група ерудитів має готувати основні повідомлення з проблеми, яка аналізується. Викладач заздалегідь надає їм необхідну допомогу у виробленні плану, доборі літератури, узагальненні матеріалу. Група опонентів повинна підготуватися до дискусії з ерудитами по суті представлених ними повідомлень, що передбачає глибоке розуміння проблеми детальний аналіз літератури, сформованість власного ставлення до проблеми, що розглядається, підготовку проблемних запитань. Група рецензентів готується аналізувати повідомлення ерудитів за заздалегідь розробленими з допомогою викладача основними вимогами до рецензії. Група організаторів отримує завдання забезпечити проєкт підсумкового документа (рецензію, відгук, опорну схему заслуханої інформації тощо), де має бути розкрита суть основних понять з теми заняття, зв'язки між ними тощо. Група консультантів надаватиме інформаційну допомогу та психологічну підтримку тим її учасникам, кому вона буде необхідною в процесі гри. Група арбітрів має підготуватися до аргументованого оцінювання роботи кожної групи гравців і кожного учасника виокремлених груп.

Основний етап. Спочатку викладач повідомляє правила гри та регламент виступів кожної групи. Далі слово надається першому ерудиту, після його повідомлення опоненти ставлять свої запитання за змістом доповіді. Якщо відповіді ерудита не достатньо вичерпні або неправильні, то викладач може запропонувати відповіді на запитання консультантам або самим опонентам. Далі слово надається рецензентам, які детально повинні проаналізувати заслухане повідомлення. Після обговорення першої доповіді, аналогічним чином заслуховуються й відповідно аналізуються повідомлення решти ерудитів. Група організаторів, уважно вислухавши повідомлення всіх ерудитів та перебіг обговорення, вносить до проєкту підсумкового документа корективи й доповнення, знайомить зі змістом підсумкового документа учасників гри з метою організації його колективного аналізу. Арбітри під час гри оцінюють роботу кожної групи, а після завершення гри повідомляють її учасникам про кількісні та якісні результати оцінювання.

Заклучний етап. Викладач в заклучному слові зупиняється на характеристиці наукових засад тих висновків, що були зроблені гравцями, за необхідності вносить корективи до підсумкового документа. Паралельно аналізує особливості організації та перебіг колективної пізнавальної діяльності у групах гравців.

Проведення навчальних занять із використанням такої гри викликає зацікавленість у студентів (спонукальна функція), сприяє засвоєнню ними елементів культури спілкування (комунікабельна функція), допомагає їм реалізувати власні можливості (функція самореалізації), активізує розвиток уваги, пам'яті та інших психічних якостей (розвивальна функція), уможлиблює виявлення прогалів у знаннях, уміннях, навичках (гностична функція) й одночасно надає задоволення таким навчанням (розважальна функція), а також вносить позитивні зміни у структуру особистості майбутнього фахівця (корекційна функція).

Варто зауважити, що традиційне ставлення до методу гри сьогодні повинно кардинально змінитися від розуміння його як легкої розважальної форми опанування навчальним матеріалом до усвідомлення того, що цей метод щоразу вимагає напруженої інтелектуальної праці, адже, як зауважує О. Семенов (2013), використання на заняттях методу ДНГ "...сприяє якісній зміні ставлення до майбутньої професійної діяльності... зростає прагнення встановлювати продуктивні відносини з колегами... прагнення внести елемент творчості у професійну діяльність. З'являється потреба більш глибокого й точного сприйняття усного слова, вміння виокремлювати з почутого раціональне зерно, коректно і стисло ставити запитання, точно й стисло відповідати на питання партнерів, шліфується вміння слухати й чути" (с. 269).

**Висновки з дослідження.** Отже, метод ДНГ є одним з провідних методів формування КМК майбутніх фахівців, що зумовлено його психолого-педагогічними особливостями та навчальними можливостями, а також зацікавленістю студентів ігровим видом навчальної діяльності. Основними характеристиками ДНГ визначені моделювання, розподіл ролей, відмінність рольових цілей, взаємодія учасників, наявність загальної мети, елементу змагання, колективізм. Ігри мають різну спрямованість, провідним компонентом гри є роль та її прийняття учасником гри.

Перспективи подальших розвідок. Перспективним напрямом проблеми формування КМК студентів вищу вважаємо дослідження й практичну презентацію інших інтерактивних методів, зокрема тренінгів, дискусій, дебатів тощо.

### **Список використаних джерел**

- Слагіна, Н. І. (2014). Рольова гра як аспект мотивації у викладанні іноземних мов студентам-медикам. *Наукові записки національного університету «Острозька академія». Серія: Психологія і педагогіка*, 26, 66-69.
- Куліш, І. М. (2003). *Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету*. (Автореф. дис. канд. пед. наук). Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Київ.
- Максименко, С. Д., & Заброцький М. М. (2005). *Технологія спілкування*. Київ: Главник.
- Семенов, О. (2013) Формування комунікативної компетентності майбутніх економістів: аксіологічний підхід. *Педагогіка вищої та середньої школи*, 38, 266-270.
- Скворцова, С. О., & Вторнікова Ю. С. (2013). *Професійно-комунікативна компетентність учителя початкових класів*: монографія. Одеса: Абрикос Компани.
- Тернавська, Л. М. (2013). Застосування партисипативних методів у процесі навчання іноземної мови майбутніх економістів. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, 5 (31), 327-332.
- Федчишин, Н. О. (2014). Використання дидактичної гри при вивченні німецької мови в умовах університету. *Наукові записки національного університету «Острозька академія». Серія: Психологія і педагогіка*, 26, 132-135.

- Чубар, В. (2016). Використання інтерактивних технологій у процесі професійного технологічного навчання старшокласників. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету*, 9 (3), 141-145.
- Tkachova, N., & Tur, O. (2017). Didactic game as advanced method of communicative competence formation in future specialists in documentation and information services. *Advanced Education*, 7, 141-145.

### References

- Chubar, V. (2016). Використання інтерактивних технологій у процесі професійного технологічного навчання старшокласників [Use of interactive technologies in the process of professional technological training of high school students]. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету* [Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету], 9 (3), 141-145 [in Ukrainian].
- Fedchishin, N. O. (2014). Використання дидактичної гри при вивченні німецької мови в умовах університету [The use of didactic games in the study of German at the university]. *Наукові записки національного університету "Острозка академія". Серія: Психологія і педагогіка* [Scientific notes of the Ostroh Academy National University. Series: Psychology and Pedagogy], 26, 132-135 [in Ukrainian].
- Kulish, I. M. (2003). *Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету* [Didactic play as a means of activating the educational activities of university students]. (Extended abstract of PhD diss.). Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова, Київ [in Ukrainian].
- Maksymenko, S. D., & Zabrotskyi, M. M. (2005). *Технологія спілкування* [Communication technology]. Kyiv: Glavnyk [in Ukrainian].
- Semenog, O. (2013). Формування комунікативної компетентності майбутніх економістів: аксіологічний підхід [Forming the communicative competence of future economists: an axiological approach]. *Педагогіка вищої та середньої школи* [Pedagogy of Higher and Secondary School], 38, 266-270 [in Ukrainian].
- Skvortsova, S. O., & Vtornikova, Yu. S. (2013). *Професійно-комунікативна компетентність учителів початкових класів* [Professional and communicative competence of elementary school teachers]. Odessa, Ukraine: Abrikos Kompani [in Ukrainian].
- Ternavska, L. M. (2013). Застосування партисипативних методів у процесі навчання іноземної мови майбутніх економістів [The use of participatory methods in the process of teaching foreign economics to future economists]. *Педагогічні науки: теорія, історія, технології* [Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies], 5 (31), 327-332 [in Ukrainian].
- Tkachova, N. & Tur, O. (2017). Didactic game as advanced method of communicative competence formation in future specialists in documentation and information services. *Advanced Education*, 7, 141-145 [in Ukrainian].
- Yelegina, N. I. (2014). Рольова гра як аспект мотивації у викладанні іноземних мов студентам-медикам [Role play as an aspect of motivation in teaching foreign languages to medical students]. *Наукові записки національного університету "Острозка академія". Серія: Психологія і педагогіка* [Series: Psychology and Pedagogy], 26, 66-69 [in Ukrainian].

#### **TUR O.**

Poltava National Technical Yuri Kondratyuk University

#### **TANKO N.**

Ukrainian Medical Stomatological Academy

### **BUSINESS DIDACTIC GAME AS THE MAIN METHOD OF FORMING THE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF HIGHER SCHOOL STUDENT**

The article contains the definitions of "communicative competence", "business didactic game"; it states that the communicative competence of future specialists alongside with professional competence is a measure of their education quality. The main skills and abilities constituting communicative competence of a specialist, including: the ability to participate in collective decisions, taking up responsibility, resolving conflict without violence, analyzing various phenomena of spiritual life, being well-versed in the rich world of spiritual culture, expressing tolerance and respect for people of other cultures, languages and religions; living in a multicultural society and others. The basic problems solved by domestic and foreign scholars on formation of communicative competence in future specialists were analyzed, indicating that in terms of future professionals' communication quality training in high school, a special attention is paid to the idea of interactive teaching methods application, including different types of business didactic games. The variety of business didactic game and their main characteristics have been considered (designing, roles and responsibilities, difference of the game participants' goals, the presence of a common goal, cooperation, teamwork, presence of competition elements) the main components of the game have been indicated (role and its taking by a certain game participant); the basic requirements for didactic games are defined the following: joint activities and mutual responsibility of participants; contextual use of results; complex thinking training; involving participants into the ongoing dialogue and others. Presents an example of a business didactic game.

**Keywords:** *communicative competence; business didactic game.*

Стаття надійшла до редакції 04.03.2019 р.