

**ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ  
З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ  
МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З АДМІНІСТРАТИВНОГО МЕНЕДЖМЕНТУ**

*У статті розглянуто можливість використання дидактичних (рольових і ділових) ігор на заняттях з української мови у вищому навчальному закладі освіти, доведено доцільність їх використання: ефективно засвоєння навчального матеріалу, позитивний вплив на психологічні й особистісні якості студентів, формування вміння працювати в колективі.*

**Ключові слова:** дидактична гра, підготовка фахівців.

На сьогодні підготовка українських економістів, зокрема адміністративних менеджерів, вимагає якісного підходу. Шляхи реформування професійної підготовки майбутніх економістів знайшли відображення в Законах України “Про освіту”, “Про вищу освіту”, Державній національній програмі “Освіта” (Україна XXI століття).<sup>1</sup>

У формуванні й творчому розвитку адміністративних менеджерів як компетентних фахівців велике значення має мовленнєва підготовка. Це зумовлено тим, що такі фахівці обіймають посади, на яких велике значення має вміння спілкуватися, яке можна вдосконалювати на заняттях з різних навчальних предметів, зокрема на заняттях з української мови. Одним зі шляхів удосконалення вміння спілкуватися є використання дидактичних, зокрема рольових і ділових ігор, на заняттях з української мови у ВНЗ. Тому, на нашу думку, питання розробки та використання рольових і ділових ігор у процесі допрофесійної підготовки є важливими.

Проблема використання дидактичних ігор, зокрема рольових і ділових, цікавила багатьох дослідників. У працях А.М. Аламазяна, П.П. Астадур'яна, С.С. Борисової, А.А. Вербицького, А.Г. Воржецова, Я.С. Гінзбурга, Л.В. Загрекової, А.Й. Капської, Г.Г. Кашканової, М.М. Крюкова, І.М. Куліш, Л.С. Нечепоренко, Ю.В. Ходоса тією чи іншою мірою відображена проблема визначення психолого-педагогічних особливостей рольових і ділових ігор, використання їх у вищій школі. Однак у зв'язку з тим, що професія адміністративного менеджера є відносно новою, бракує досліджень, присвячених мовленнєвій підготовці фахівців цього профілю, використанню рольових і ділових ігор на заняттях з української мови у ВНЗ при підготовці майбутніх фахівців з адміністративного менеджменту.

**Мета статті** – показати процес використання дидактичних (рольових і ділових) ігор на заняттях з української мови у процесі допрофесійної підготовки майбутніх фахівців з адміністративного менеджменту.

Для реалізації мети поставлено такі завдання: 1) визначити вплив дидактичних ігор на формування професійних якостей майбутніх фахівців; 2) довести можливість і доцільність використання рольових і ділових ігор на заняттях з української мови у ВНЗ.

Основною метою навчання, на думку С.П. Рубінштейна, є підготовка до майбутньої самостійної трудової діяльності; основним способом є засвоєння узагальнених результатів того, що створено попередньою працею людства: засвоюючи досвід суспільної праці, людина готується до власної трудової діяльності [6].

Одним і спосібів реалізації основної мети навчання є використання таких методів навчання, як рольові та ділові ігри. Великий вплив використання дидактичних ігор, зокрема рольових і ділових, на заняттях з різних навчальних дисциплін у ВНЗ, відзначає І.М. Куліш: “По-перше, викладач, використовуючи дидактичну гру, змінює діяльність студентів, які зосереджені головним чином не на способі виконання дії, а на досягненні певного результату. Водночас вони засвоюють спосіб виконання дії, не замислюючись над цим. Процес навчання стає цікавішим та ефективнішим. По-друге, викладач впливає на особистість студентів, їх психологічні та особистісні якості. У студентів розвивається впевненість у собі, відповідальність, кмітливість, увага, пам’ять. По-третє, колективна, сумісна ігрова діяльність має певний вплив на стосунки у групі, виховуючи взаємодопомогу, взаємопідтримку, взаєморозуміння між її членами” [3, с. 50].

Багато видатних педагогів (А.Й. Капська, М.Д. Касьяненко, О.Я. Савченко, М.Г. Стельмахович та інші) звертали увагу на ефективність використання дидактичних ігор у процесі навчання.

Спосіб організації гри може бути різним. І.М. Куліш [3] вказує на те, що дидактичні ігри можуть бути *ситуативними*, якщо задається якась ситуація, учасники уявляють певні умови та діють у них, обговорюють їх, висловлюють свої думки тощо; *рольовими*, якщо гравці виконують певні ролі в процесі гри; *діловими*, якщо ситуація або ролі стосуються майбутньої професійної діяльності студентів чи безпосереднього професійного заняття учасників.

Наведемо приклади рольових і ділових ігор, що можна використовувати на заняттях з української мови у ВНЗ при підготовці майбутніх фахівців з адміністративного менеджменту (розробка Е. Кристофера, Л. Сміта) [5].

### **Гра “Інтерв’ю”**

Необхідний час: 30 хв.

Мета гри: потренуватися в умінні відповідати на питання журналістів, а також минати небажані питання, в умінні використовувати вербальні та невербальні засоби спілкування.

Розмір групи: не менше ніж чотири особи.

Умови: стіл і два стільці, що стоять перед учнями; камера перед столом.

Порядок дій: залежно від задуму гри один учасник виконує роль журналіста, який бере інтерв’ю у менеджера престижної фірми, а інший учасник – головний менеджер фірми і повинен відповідати на питання журналіста.

1. Оберіть двох учнів.
2. Поясніть, що один з них повинен зіграти роль менеджера, а інший – журналіста. На інтерв’ю відводиться 5 хвилин.
3. Решта учнів, сидячи на своїх місцях, повинні фіксувати всі помилки, яких припустилися менеджер фірми і журналіст.
4. Після гри обговорити результати (досягли учасники гри поставленої мети чи ні).
5. Вибрати ще двох учнів і запропонувати їм також зіграти в цю гру (можна придумати іншу ситуацію).

**Роль А. Ви** – головний менеджер компанії. Минулого тижня претендент на місце бухгалтера-калькулятора відмовився працювати у вашій компанії через те, що зазнав дискримінації з боку колег через колір своєї шкіри. У газетах було опубліковано інтерв'ю з представником агентства з працевлаштування, який поставив ряд питань з дискримінації негрів, а також пригадав інцидент, що відбувся у вашій компанії.

**Роль Б.** Сьогодні ви виступаєте на телебаченні в популярній передачі і хотіли би зробити рекламу своєї компанії. Про той інцидент вам би не хотілося пригадувати сьогодні в передачі, тим більше, що звинувачення на адресу вашої компанії були незаслуженими (виявляється, що для звільнення бухгалтера-калькулятора були зовсім інші причини). Однак ви не впевнені в тому, що ведучий вас сьогодні не спитає про цей випадок, оскільки знаєте, що багато випусків цієї передачі були присвячені питанням дискримінації за кольором шкіри.

**Роль В.** Сьогодні Ви берете інтерв'ю у головного менеджера компанії. Ви неодмінно хотіли би продовжити у сьогоднішньому випуску тему дискримінації негрів, тим більше що є привід: менеджер компанії, у якого ви берете інтерв'ю, працює у фірмі, у якій минулого тижня відмовився працювати бухгалтер через те, що зазнав дискримінації з боку колег.

Готові питання журналіста:

- Розкажіть, чим займається ваша компанія.
- Минулого тижня в газетах було опубліковано...
- Як особисто ви ставитися до питань дискримінації негрів?

Журналіст може ставити й інші питання залежно від ситуації.

**Завершення:** для цієї гри можна підібрати різні ситуації.

### **Гра “Ви – суспільний діяч”**

**Мета гри:** активізація монологічного мовлення в заданій ситуації.

**Хід і правила гри:** Учасникам гри пропонується уявити, що вони – суспільні діячі і повинні виступити перед публікою: 1) перед студентами-випускниками вищого навчального економічного закладу; 2) перед вихователями дитячих садків. Тема доповіді “Безробіття – центральна проблема сучасного суспільства” (або “Наслідки інфляції”). Час доповіді – 5–10 хв. Обираються доповідачі і ведучий засідання. Учасники по черзі виступають з доповідями. Доповідачі виступають по черзі.

Усі інші учасники оцінюють виступи за такими критеріями: 1) розкриття теми виступу; 2) логічність висловлювання думок; 3) доступність і ясність викладеного матеріалу; 4) правильність при підборі граматичних, синтаксичних, лексичних та стилістичних засобів; 5) встановлення позитивного зв'язку між суспільним діячем і залом за допомогою мовленнєвих засобів.

### **Гра “Інтонація”**

**Мета гри:** дати учасникам змогу розширити діапазон інтонаційної виразності своїх виступів і допомогти усвідомити, наскільки адекватно сприймаються більшістю слухачів їх інтонації.

**Кількість учасників:** від трьох осіб і більше.

**Хід і правила гри:** На невеличких аркушах паперу учасники групи пишуть назву будь-якого почуття і емоції. Кожний робить це самостійно, не повідомляючи інших, що написав. Потім аркуші збираються, перемішуються і роздаються

знову. Учасники не повинні повідомляти групу, яке саме почуття вони будуть відтворювати.

Групі пропонується спеціально обраний викладачем невеличкий фрагмент тексту для усного виступу, розрахований на 3–5 хв.

Після 5-хвилинної підготовки учасники гри поза чергою вимовляють цей фрагмент з інтонацією, що відповідає тому почуттю чи емоції, які відзначені на обраному ними аркуші. Вимовляється уривок, учасник чекає, поки вимовлять свої припущення всі присутні, а потім сам повідомляє, яке почуття він намагався вложити в інтонацію, з якою виступав.

Після цього гра проводиться по другому колу. Процедура вибору повторюється. Кожний учасник повинен виразити нову інтонацію, відновлюючи її при читанні тексту.

Доцільно здійснити відеозапис процедури гри, а потім відновити її при обговоренні групою результатів проведеного заняття.

#### **Гра “Оцінювання вміння відповідати на питання”**

Мета гри: потренуватися в мистецтві виступати перед публікою і в мистецтві переконувати, в умінні відповідати на питання.

Необхідний час: 45 хв.

Розмір групи: не менше ніж 12 осіб.

Умови: аудиторія.

1. Пояснити учням порядок дій і мету гри.
2. Викликати по одному виступаючому для висловлення своєї промови.
3. Після виступу кожного виступаючого дати 10 хв часу для відповідей на питання, що були підготовлені протилежними командами.
4. Після гри обговорити вміння виступаючих давати відповіді на питання.
5. Також можна відзначити питання, які були найцікавішими і провокаційними.
6. Перемагає та команда, виступаючий якої отримав менше всього зауважень і краще виконав завдання.

#### **Гра “Оцінювання часу виступу”**

Мета гри: потренуватися в мистецтві виступати публічно, в мистецтві переконувати. Навчатися виступати в суворо обмеженому регламенті часу.

Розмір групи: скільки завгодно великий, не менше двох осіб.

Умови: аудиторія.

Необхідний час: близько 30 хв.

Вступна частина: ведучий пропонує учням підготуватися до короткого виступу на будь-яку тему. Час виступу обмежується 1,5–2 хв. На підготовку до виступу приділяється 5–10 хв. Завдання того, хто виступає, полягає в тому, щоб переконати аудиторію в істинності висловлених думок, привабити темою свого виступу, витратити на це не більше, але й не менше наданого часу. Годинником при цьому користуватися не можна.

Процедура та обговорення: ведучий запрошує учасника для виступу перед групою. Час виступу фіксується тільки ведучим. Інші члени орієнтуються тільки на своє внутрішнє відчуття часу. Ведучий не перериває того, хто виступає, до тих пір, поки той сам не відчує, що використав свій час. Після цього ведучий записує на аркуші паперу три варіанти показників часу виступу: реальний час промови, особисте відчуття промовця щодо того, скільки часу зайняла його про-

мова, а також суб'єктивні враження присутніх щодо скінченого часового інтервалу. Як такий показник краще записати декілька суб'єктивних вражень слухачів виступів, нехай навіть вони відрізняються. Аркуш із записаними таким чином часовими показниками віддається промовцю після того, як закінчиться обговорення виступу.

Інтерпретація отриманих даних: може бути здійснена самими учасниками чи ведучим. Якщо суб'єктивне відчуття часу в того, хто виступає, менше реального, значить, у важливій стресовій життєвій ситуації “внутрішній годинник” цієї людини уповільнюється, вона ніби “в'язне” в особистих хвилюваннях.

Якщо виявляється зворотне співвідношення суб'єктивного і реального часу, можна уявити, що така ситуація ініціює в людині високу моторну активність, вируючу енергію, завдяки якій “внутрішній годинник” пришвидшується.

Перша крайність ілюструє тенденцію “застигати”, ціпеніти, відчувати “параліч від хвилювання”. У протилежному випадку людина, хвилюючись, метушиться. Подібна інтерпретація не є остаточною. Можна уявити й інші варіанти пояснення. Якщо групове відчуття часу більше реального – значить промовця було важко слухати. Навіть короткий інтервал часу здався аудиторії довгим. Зворотне сполучення є більш бажаним, оскільки цікава подія завжди сприймається як швидкоплинна за часом.

**Висновки.** Підготовка до майбутньої професійної діяльності – пріоритетний напрям навчання. Один із шляхів реалізації цього напрямку – використання рольових і ділових ігор на заняттях з різних навчальних предметів у ВНЗ, зокрема на заняттях з української мови. Перспективи подальшого дослідження вбачаємо в розробці рольових і ділових ігор при підготовці майбутніх фахівців з адміністративного менеджменту.

#### **Список використаної літератури**

1. Державна національна програма “Освіта” (“Україна XXI століття”) // Освіта. – 1993. – № 44–46.
2. Закон України “Про вищу освіту” // Офіційний вісник України. – 2002. – № 8. – С. 1–43.
3. Куліш І.М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / І.М. Куліш ; Черкаський державний університет ім. Б. Хмельницького. – Черкаси, 2001. – 191 с.
4. Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті. – К. : Шкільний світ, 2001. – 24 с.
5. Тренінг лідерства. – СПб. : Питер, 2001. – 320 с. – (Серія: Ефективний тренінг).
6. Тюріна В.О. Пізнавальна самостійність школярів / В.О. Тюріна. – Харків : ХДПІ, 1993. – 140 с.

*Стаття надійшла до редакції 15.02.2013.*

**Тюріна В.А., Марыкивская Г.А. Использование дидактических игр на занятиях украинского языка в процессе подготовки будущих специалистов по административному менеджменту**

*В статтє рассмотрена возможность использования дидактических (ролевых и деловых) игр на занятиях по украинскому языку в высшем учебном заведении образования, доказана оправданность их использования: эффективное ус-*

*воение учебного материала, положительное влияние на психологические и личностные качества студентов, формирование умения работать в коллективе.*

**Ключевые слова:** *дидактическая игра, подготовка специалистов.*

**Tyurina V.A., Marykivs'ka H.A. The use of educational games in the classroom Ukrainian language in the process of training future specialists in administrative management**

*In article possibility of use didactic (role is considered and business) games on employment on the Ukrainian language in a higher educational institution of formation, correctness of their use is proved: effective mastering of a teaching material, positive influence on psychological and personal qualities of students, ability formation to work in collective.*

**Key words:** *didactic game, training,*