

УДК 811. 111'33: 003 + 811.111'37  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/43-2-32>

**Наталія КОРОТКА,**  
orcid.org/0000-0003-1994-2658,  
доцент кафедри мовних дисциплін  
Державного університету інфраструктури та технологій  
(Київ, Україна) natali.korotka@gmail.com

**Людмила ПІДКОЛЕСНА,**  
orcid.org/0000-0002-7476-6493  
старший викладач кафедри сучасних європейських мов  
Київського національного торговельно-економічного університету  
(Київ, Україна) ludmilapidkolesna@gmail.com

## МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті представлено ґрунтовний аналіз проблеми використання ділової гри в процесі дистанційного навчання англійської мови. Проаналізовано теоретико-методологічні основи проблеми. Окреслено основні методичні принципи й критерії, що здатні забезпечити ефективність використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови. Змальовано особливості й переваги застосування ділових ігор під час загального переходу до дистанційного навчання в умовах пандемії COVID-19. Наголошено на важливості застосування на практичних заняттях іноземної мови ділової гри в аспекті особистісно орієнтованого підходу до навчання. Подано ідею застосування спеціальних освітніх платформ (Zoom, Google Classroom, BBB тощо), які стають технологічною основою для дистанційного навчання.

Обґрунтовано специфіку створення та проведення ділових ігор у процесі викладання англійської мови в дистанційному форматі. З'ясовано, що ділові ігри складаються з трьох етапів. На першому етапі відбувається введення інформації (обґрунтування завдань, розподіл ролей, надання довідкової інформації, розгляд технічних даних) і лінгвістичний ввід (вправи, стратегії обговорення тощо). Другий етап передбачає групову або парну роботу (дискусія щодо певної проблеми тощо, подальша робота, що впливає з дискусії, наприклад, написання звіту тощо). На третьому етапі проведення ділової гри відбувається зворотний зв'язок (оцінка успішності студента, обговорення помилок, аналіз зібраних матеріалів викладачем тощо).

Розглянуто інноваційні можливості проведення ділових ігор на киматл First letter, last letter, Embroidery, Charades тощо з метою змодельовати реальну життєву ситуацію у віртуальному середовищі, що викликає зацікавлення, стимулює мотивацію, створює доброзичливу, творчу атмосферу навчання.

Проведене дослідження дало змогу виявити потенціал використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови. Зазначено, що використання ділових ігор під час дистанційного навчання англійської мови дуже продуктивне. За їхньою допомогою студенти навчаються розпізнавати, запам'ятовувати й розуміти слова, повністю залучаються до гри й відчують позитивні емоції. На основі проаналізованого фактичного матеріалу дослідження визначено, що ділові ігри сприяють плавності навчання, засвоєнню граматичних навичок і розширенню словникового запасу, дають змогу наблизити навчальну комунікацію до умов природного ділового спілкування.

**Ключові слова:** ділова гра, дистанційне навчання, комунікативна компетентність, професійне становлення, англійська мова.

**Nataliia KOROTKA,**  
orcid.org/0000-0003-1994-2658  
Associate Professor at the Department of Languages Disciplines  
State University of Infrastructure and Technologies  
(Kyiv, Ukraine) natali.korotka@gmail.com

**Liudmyla PIDKOLESNA,**  
orcid.org/0000-0002-7476-6493  
Senior Lecturer at the Department of Modern European Languages  
Kyiv National University of Trade and Economics  
(Kyiv, Ukraine) ludmilapidkolesna@gmail.com

## POSSIBILITIES OF BUSINESS GAMES USING FOR DISTANCE ENGLISH LEARNING

The article presents a thorough analysis of the problem of using a business game in the process of distance English learning. The theoretical and methodological bases of the problem are analyzed. The main methodological principles and

*criteria that can ensure the effectiveness of the use of business games in distance English learning are outlined. Features and benefits of using business games during the general transition to distance learning in a COVID-19 pandemic are described. The importance of using business games in foreign language lessons in the aspect of personality-oriented approach to learning is emphasized. The idea of using special educational platforms (Zoom, Google Classroom, BBB, etc.), which become the technological basis for distance learning, is presented.*

*The specifics of creating and conducting business games in the process of English teaching in a remote format are substantiated. It has been found that business games consist of three stages. At the first stage there is an input of information (substantiation of tasks, distribution of roles, provision of reference information, consideration of technical data) and linguistic input (exercises, discussion strategies, etc.). The second stage involves group or pair work (discussion of a particular problem, etc., further work arising from the discussion, such as writing a report, etc.). At the third stage of the business game there is feedback (assessment of student performance, discussion of mistakes, analysis of collected materials by the teacher, etc.).*

*Innovative opportunities for conducting business games such as First letter; last letter; Embroidery, Charades, etc. are considered in order to simulate a real life situation in a virtual environment that arouses interest, stimulates motivation, creates a friendly, creative learning atmosphere.*

*The study made it possible to identify the potential use of simulation business games in distance learning English. It is noted that the use of business games in distance English teaching is very productive. With their help, students learn to recognize, memorize and understand words; they are fully involved in the game and feel positive emotions. Based on the analyzed factual material of the study, it was determined that business games contribute to the smooth learning, mastering grammar skills and vocabulary. They allow bringing educational communication closer to the conditions of natural business communication.*

**Key words:** *business (simulation) game, distance learning, communicative competence, professional development, English language.*

**Постановка проблеми.** З огляду на карантинні обмеження 2020–2021 років, спричинені пандемією COVID-19, дистанційне навчання стало невід’ємною частиною сучасного освітнього процесу в Україні. Викладачі змушені організувати навчання за допомогою дистанційних технологій і доступних комунікацій в електронному інформаційно-освітньому середовищі. Поява й розвиток нових технологій диктує необхідність зміни способів організації, методів навчання та підходів до освіти в цілому. Для підвищення ефективності навчання необхідно впроваджувати нові форми й методи, що дозволяють удосконалити освітній процес. Це стосується будь-якої форми навчання, включаючи дистанційну. У зв’язку зі зростаючою популярністю інтернет-технологій з’являється можливість навчатися іноземних мов, зокрема англійської, по-новому, переглянувши традиційні методи для її вивчення з урахуванням використання інтернет-ресурсів. Навчити практично користуватися іноземною мовою можна тільки в ході активного спілкування (взаємодії) студентів такою мовою. Зауважимо, що натеper методичним стандартом є комунікативно орієнтоване навчання іноземних мов, за якого успішність опанування тієї чи іншою мови багато в чому визначається ступенем відповідності навчальної комунікації до умов природного спілкування. Ця вимога найповніше втілюється в грі, яка має моделюючий потенціал щодо реальної, зокрема комунікативної, діяльності (Никулина, 2009: 171).

Ділова гра є методом моделювання ситуацій, що імітують професійну діяльність шляхом гри за вказаними правилами. Специфіка ділової гри в співвіднесеності з освітніми, розвиваючими й

виховними завданнями уроків зумовлює її особливе місце в системі активних методів навчання.

Застосування на практичних заняттях іноземної мови ділової гри дозволяє підготувати особу, яка здатна вступати в іншомовне спілкування на особистісному і професійному рівнях. Така людина володіє набором загальних і професійних компетенцій, особистісних і професійних якостей, що забезпечують уміння вирішувати завдання в усіх видах професійної діяльності й відповідати за їх рішення. Знання іноземної мови та її використання в професійній діяльності дозволяє спеціалісту вийти на вищий професійний рівень.

Якщо в очній формі навчання ділові ігри застосовуються досить давно, то для дистанційної форми, в умовах віддаленості суб’єктів навчання один від одного, така технологія нова, і вона вимагає спеціального дослідження. Методика проведення ділових ігор дистанційною формою є ще мало розробленою сферою.

Виходячи з вищесказаного, очевидно, що теоретичні й практичні розробки в такій галузі дозволять зробити процес дистанційного навчання ефективнішим.

Зауважимо, що на часі не лише інтеграція елементів дистанційної освіти до освітнього процесу, а й можливість повного переходу до дистанційної форми навчання на певний проміжок часу. Це стає неабияким викликом для традиційної форми викладання іноземної мови й зумовлює **актуальність** теми роботи.

Об’єктом дослідження є навчальний процес і можливість його оптимізації шляхом застосування ділових ігор на заняттях іноземної мови, що проводяться в дистанційній формі.

Предметом дослідження є методика організації ділових ігор під час дистанційного формату навчання.

**Аналіз досліджень.** Аналіз наукової літератури з дослідження свідчить, що проблема використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови є об'єктом пильної уваги науковців. Питання неодноразово ставало предметом різних наукових розвідок. Зокрема, сутність ділових ігор як освітньої технології та техніки навчання іноземної мови досліджувалися в працях багатьох науковців, серед яких Н.В. Титаренко, О.Т. Зарівна, А.В. Конишева, Є.С. Полат, Л.П. Нікуліна, В.Я. Платов, І.С. Постоленко, J.M. Brewbaker, D. Crookall, R.L. Oxford, G.P. Ladousse та інші.

В їхніх роботах викладено методичні перспективи й особливості використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови. У рамках досліджень розкривається сутність ділової гри, описується функціонування ділових ігор на заняттях з іноземної мови, розглядаються особливості використання ділових ігор як засобу дистанційного навчання.

Інтереси вчених були сфокусовані на питанні організації та проведення ділових ігор під час дистанційного навчання англійської мови.

Незважаючи на те, що можливості використання ділової гри в процесі викладання англійської мови в дистанційному форматі неодноразово ставали об'єктом вивчення в рамках лінгвістичних студій, питання потребує подальшої розробки.

**Мета статті** – виявити найефективніші способи організації ділових ігор у дистанційній формі навчання англійської мови.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- уточнити сутність базових понять дослідження;
- вивчити й проаналізувати можливості використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови.

Для досягнення поставленої мети в дослідженні ми використовували загальнонаукові й спеціальні методи наукового пошуку, основними з яких є: методи аналізу й синтезу, порівняльний, термінологічний аналіз, узагальнення.

**Виклад основного матеріалу.** Гра є різновидом суспільної практики, дієвим відтворенням життєвих явищ поза реальної практичної установки. Вона моделює життєві ситуації, закріплює властивості, якості, вміння, здібності, які є необхідними людині для виконання соціальних, професійних, творчих функцій тощо. На основі гри відбувається активізація резервних можливостей

учнів, що відповідає принципам інтенсивного навчання. Ігровій формі навчання властива емоційність, творчість і дух суперництва.

Ділова гра має низку переваг у порівнянні з традиційними методами навчання, а саме:

- до роботи залучено найбільшу кількість студентів;
- на занятті створюється сприятливий психологічний клімат;
- наголошується на міжпредметних зв'язках із загальноосвітніми й спеціальними дисциплінами;
- стає можливим експериментувати з подією, випробовувати різні стратегії розв'язання поставлених проблем;
- студент набуває соціального досвіду;
- процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності фахівців. Це досягається шляхом використання в ділових іграх моделей реальних соціально-економічних відносин (Зарівна, 2016: 82; Платов, 1991: 4).

Отже, засобами ділової гри моделюється реальна життєва й виробнича ситуація. Значення такої гри визначається тим, що в процесі розв'язання визначених проблем активізуються не лише знання, а й розвиваються колективні форми спілкування, тобто комунікативна компетенція. Ділова гра дозволяє наблизити обстановку навчального процесу до реальних умов життя та породжує потребу до знань та їх практичного застосування, що забезпечує пізнавальну активність здобувача освіти (Конишева, 2008).

Натепер для реалізації та впровадження дистанційного навчання доцільно використовувати спеціальні освітні платформи, які стають технологічною основою для навчання. До основних освітніх платформ належать: Zoom, Google Classroom, BBB (платформа для проведення вебінарів, що дозволяє провести інтерактивний урок у реальному часі з можливістю його запису й подальших багаторазових переглядів), освітня онлайн-платформа Coursera, Intel Education Galaxy й інші. Під час навчання іноземної мови дистанційно вельми ефективно вирішується більшість дидактичних завдань. Водночас змінюється роль викладача, основним завданням якого стає стимулювання розвитку особистості студента, спрямування його творчого пошуку.

Вочевидь, дистанційне навчання має свою специфіку. Її необхідно враховувати під час створення та проведення ділових ігор. В умовах, коли студенти віддалені один від одного, необхідно ретельно продумати, якими засобами можна створити для них атмосферу гри.

Ділові ігри (simulation games) складаються з трьох етапів:

– учасникам гри презентується завдання, яке вони мають зрозуміти. Викладач описує характер завдання, ролі, особливо якщо роздаються картки ролей, і будь-які обмеження або правила. Щоб взятися за завдання, студентам потрібна довідкова інформація, доступ до якої дуже важливий, щоб усі учасники мали мінімум загальних знань. Перевага ділової гри полягає в тому, що викладач може використати різні типи вправ на аудіювання та читання для передачі інформації, необхідної учасникам. Якщо студенту потрібні навички слухання, необхідна інформація може бути передана за допомогою вправи на сприйняття аудіювання та конспектування, наприклад, аудіо- або відеозапису лекції, розмови або телефонного дзвінка. Якщо ж студенту необхідно вдосконалити особливі навички читання, розроблена інформація може бути використана у вправах на швидке читання, вправах читання для деталізації тощо. Учасники гри можуть зібрати інформацію з таблиць, карт чи графіків і повідомити про те, що вони виявили. Отже, вправи можуть бути розроблені для конкретних потреб студента, а він сам буде вмотивованим, і не лише визнаючи, що він практикує навички, якими скористається пізніше, але й усвідомлюючи це. Він не просто «виконує вправи», а збирає інформацію, яку зможе використати в усній формі на етапі моделювання;

– на другому етапі ділової гри метою є не точність, а швидкість, а викладач об'єднує в собі ролі спостерігача, менеджера й інформатора-лінгвіста, який втручається в процес гри лише на прохання студентів, стримуючи власне бажання навчати й виправляти. Подальша робота в рамках змодельованої ситуації може полягати в підготовці письмової роботи, листа або звіту. Від учасників може знадобитися скласти звіт телефоном або оформити замовлення тощо;

– третя фаза – стадія зворотного зв'язку – є деяким чином найціннішим етапом моделювання, але це також може бути найскладнішим для викладача. Опубліковані моделювання часто пропонують учасникам послухати записи або навіть повторити те саме моделювання після того, як вони попрацювали над допущеними помилками. Проте такий шлях деструктивний, адже студент концентрується на своїх помилках. Найкраще використовувати зібрані матеріали як посібник щодо потреб студентів. На основі цього викладач може планувати мовну роботу, яка принесе користь класу в цілому, або обрати індивідуальну програму для кожного конкретного студента (Brewbaker, 1972: 104–112).

Ділові ігри дуже важливі для практичного опанування, правильного використання лексики

й граматики, відповідного використання певних професійних термінів і вміння слухати одночасно. Рольова гра – це також чудова можливість викладати ділову англійську мову для конкретних цілей, оскільки викладач і студенти можуть створити ситуацію, що нагадує їхнє справжнє трудове життя. Гра також може підготувати студентів до майбутніх співбесід. Це дає учням досить часу для виступу, а викладач може спостерігати, робити нотатки й звертати увагу на важливі помилки, які потребують перегляду й виправлення в кінці заняття (Ladousse, 1987).

Під час дистанційного навчання викладач може імітувати онлайн ділову конференцію за допомогою програмного забезпечення для відеоконференцій, наприклад Zoom, або навіть попросити всіх своїх студентів вимкнути камери й зосередитися лише на тому, що вони чують, щоб практикувати телефонні дзвінки. Якщо заняття проходить в асинхронному режимі, викладач і студенти можуть обмінюватися електронною поштою з удаваними робочими листами або практикувати подальше листування після фіктивної співбесіди тощо.

У групових ділових іграх гра в шаради може розслабити й звільнити студентів від тиску, дозволяє весело проводити час разом, продовжуючи розвивати свої англійські здібності. У шаради можна грати в онлайн-класі, якщо студенти й викладач мають достатню кількість місця та вебкамери.

Ділова гра *First letter, last letter* під час дистанційного навчання може бути веселою асинхронною грою, яку можна тримати протягом усього дня за допомогою смартфонів і програм для обміну повідомленнями. Викладач і студенти можуть перекидатись словами протягом певного часу доби, що також спонукає їх шукати нові слова, переглядати свої словники й читати статті, щоб знайти нові слова.

У діловій грі під назвою *Embroidery* викладач повинен підготувати набори коробок або конвертів, кожна (чи кожний) із яких містить букву алфавіту. Під час онлайн-уроку доцільно використовувати програмне забезпечення для презентацій, щоб дозволити листам спливати одне за одним зі звуковими ефектами, наприклад, в ігровому шоу. Студенти повинні знайти слово, приховане в лінії букв. Викладач може вибрати довжину й складність слів, а також тему чи групу слів, до яких вони належать. Для слабкіших студентів викладач може надати деякі підказки, які допоможуть їм знайти правильну відповідь. Навички, які учні можуть отримати під час вправи, дуже корисні в ділових ситуаціях, оскільки вони навчають їх перебирати імена, інформацію про польоти

чи інші документи, щоб знайти важливі деталі (Crookall, Oxford, 1990: 3–26).

**Висновки.** Виходячи із зазначеного, вважаємо, що в сучасному житті молодь, яка вивчає англійську мову, активно користується новими технологіями, надаючи їм перевагу перед традиційними способами навчання. Отже, використання прийомів ділової імітаційної гри під час дистанційного навчання допомагає студентам змодельовати реальну життєву ситуацію у віртуальному середовищі, що викликає зацікавлення, стимулює мотивацію, створює доброзичливу, творчу атмосферу навчання. Ділові ігри складаються з трьох етапів: введення інформації (завдання, ролі, довідкова інформація, технічні дані) і лінгвістичний ввід (вправи, стратегії обговорення тощо), групова або парна робота (дискусія щодо пев-

ної проблеми тощо, подальша робота, що впливає з дискусії, наприклад, написання звіту), зворотний зв'язок (оцінка успішності студента, обговорення помилок тощо).

Таким чином, вважаємо, що використання ділових ігор під час дистанційного навчання англійської мови дуже продуктивне. За їх допомогою студенти навчаються розпізнавати, запам'ятовувати й розуміти слова, повністю залучаються до гри й відчують позитивні емоції. Ділові ігри сприяють плавності навчання, засвоєнню граматичних навичок і розширенню словникового запасу.

Перспективи подальшого дослідження проблеми вбачаємо в детальнішому розгляді й усебічному вивченні можливості використання ділової гри під час дистанційного навчання англійської мови.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Зарівна О.Т. Переваги та недоліки доцільності використання дистанційного навчання англійської мови. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія: Філологія. Острог : Вид-во НаУОА, 2016. Вип. 63. С. 82–85.
2. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. Санкт-Петербург : КАРО; Минск : Издательство «Четыре четверти», 2008. 152 с.
3. Никулина Л.П. Организация деловой игры при обучении иностранному языку. *Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена*. 2009. № 112. С. 171–177.
4. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : Учебник. Москва : Профиздат, 1991. 156 с.
5. Постоленко І.С. Ефективне навчання англійської мови дистанційно. *Порівняльно-педагогічні студії*. 2015. № 1 (23). С. 104–108.
6. Brewbaker J.M. Simulation Games and the English Teacher. *The English Journal*. 1972. No. 61 (1). P. 104–112. URL: <https://doi.org/10.2307/812907> (Access date:06.10.2021).
7. Crookall D., Oxford R.L. Linking language learning and simulating / gaming. Simulation, Gaming and language learning / Eds. D. Crookall, R.L. Oxford. New York : Newbury Home, 1990. P. 3–26.
8. Ladousse G.P. Role play. Oxford : Oxford University Press, 1987. 166 p.

#### REFERENCES

1. Zariwna, O.T. (2016). Perevahy ta nedoliky dotsilnosti vykorystannia dystantsiinoho navchannia anhliiskoi movy [Advantages and disadvantages of using distance learning English]. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu "Ostrozka akademiia"*. Serii: Filolohiia. Ostroh : Vyd-vo NaUOA, Vyp. 63. pp. 82–85. [in Ukrainian].
2. Konyisheva, A.V. (2008). Igrovoy metod v obuchenii inostrannomu yazyku [Game method in foreign language teaching]. SPb.: KARO, Mn.: Izdatelstvo "Chetyre chetverti". [in Russian].
3. Nikulina, L.P. (2009). Organizatsiya delovoy igryi pri obuchenii inostrannomu yazyku [Organization of a business game when learning a foreign language]. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gertsena*, (112), pp. 171–177. [in Russian].
4. Platov, V.Ya. (1991). Delovye igryi: razrabotka, organizatsiya i provedenie [Business games: development, organization and implementation]: Uchebnik. Moskva: Profizdat. 156 s. [in Russian].
5. Postolenko, I. (2015). Efektyvne navchannia anhliiskoi movy dystantsiino [Effective distance learning of English]. *Porivnialno-pedahohichni studii*. № 1 (23). pp. 104–108. [in Ukrainian].
6. Brewbaker, J.M. (1972). Simulation Games and the English Teacher. *The English Journal*, 61(1), pp. 104–112. URL: <https://doi.org/10.2307/812907> (Access date: 06.10.2021).
7. Crookall, D. & Oxford, R.L. (1990). Linking language learning and simulating/gaming. In D. Crookall & R.L. Oxford (Eds.), *Simulation, Gaming and language learning*. New York: Newbury Home, pp. 3–26.
8. Ladousse, G.P. (1987), *Role play*. Oxford: Oxford University Press.