

TECHNOLOGIA GIER W KSZTAŁTOWANIU KULTURY KOMUNIKATYWNEJ STUDENTÓW WYŻSZYCH ZAKŁADÓW NAUKOWYCH

Celem artykułu jest analiza istoty, struktury i funkcji technologii gier w kształtowaniu kultury komunikatywnej spośród przyszłych fachowców o profilu inżyniersko - technicznym.

W artykule przedstawia się istotę pojęcia kultury komunikatywnej oraz specyfikę jej kształtowania wśród studentów wyższych technicznych zakładów naukowych. Analizowane są różne technologie gier. Jako różnorodność technologii interaktywnych; proponuje się algorytm zastosowania technologii gier. Omawia się przewagi technologii gier w kształtowaniu kultury komunikatywnej osobliwości przyszłego inżyniera.

We wnioskach przedstawia się główne kierunki aktywizacji procesu kształtowania kultury komunikatywnej wśród studentów wyższych uczelni technicznych poprzez wykorzystanie technologii gier.

Słowa kluczowe: kultura komunikacyjna, kształtowanie kultury komunikacyjnej, metody interaktywne, gra, technologia gier, student wyższego technicznego zakładu naukowego.

GAME TECHNOLOGIES OF FORMATION THE COMMUNICATIVE CULTURE OF STUDENTS IN HIGHER TECHNICAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS

The aim of the article is the analysis of the essence, structure and functions of the game technologies of formation the communicative culture of the future specialists in engineering.

In article the essence of the concept of the communicative culture and the peculiarities of its formation of students in higher technical educational institutions reveals. Various game technologies as a kind of interactive technologies are analyzed; the algorithm of the game technology is offered. The benefits of game technology in formation of the communicative culture of personality of the future engineer served.

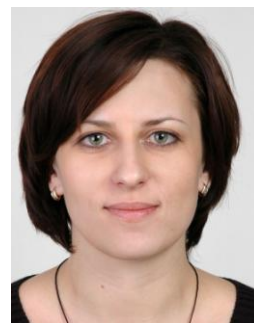
In conclusions, the key ways of enhancing the process of formation the communicative culture of students in higher technical educational institutions are determined by means of the game technologies.

Keywords: communicative culture, formation of the communicative culture, interactive methods, game, game technologies, student of higher technical educational institution.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ СТУДЕНТІВ ВИЩИХ ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Метою статті є аналіз сутності, структури та функцій ігрових технологій формування комунікативної культури у майбутніх фахівців інженерно-технічного профілю.

У статті розкривається сутність поняття комунікативної культури та специфіка її формування у студентів ВНЗ. Аналізуються різні ігрові технології як різновид інтерактивних технологій; пропонується алгоритм застосування ігрової технології. Подаються переваги ігрових технологій у формуванні комунікативної культури особистості майбутнього інженера.



Kateryna Halacyn
doktor nauk
pedagogicznych, docent
Katedry
Technicznego Języka
Angielskiego
Narodowy Uniwersytet
Techniczny Ukrainy
"Kijowski Instytut
Politechniczny im. Ihoria
Sikorsko" (m.Kijów, Ukraina)



Alla Feshchuk
wykładowca Katedry
Technicznego Języka
Angielskiego
Narodowy Uniwersytet
Techniczny Ukrainy
"Kijowski Instytut
Politechniczny im. Ihoria
Sikorsko" (m. Kijów, Ukraina)

У висновках окреслюються основні шляхи активізації процесу формування комунікативної культури студентів технічних вишів засобами ігрових технологій.

Ключові слова: комунікативна культура, формування комунікативної культури, інтерактивні методи, гра, ігрові технології, студент вищого технічного навчального закладу.

Актуальність проблеми. Розвиток українського суспільства, як і всієї людської спільноти, сьогодні вимагає оновлення педагогічної системи, сутність якого полягає в поєднанні конкурентоспроможної, високоякісної професійної підготовки майбутніх фахівців різних профілів з усвідомленою філософсько-психологічною, педагогічною та комунікативною підготовкою. Саме таке поєднання сприяє професійному вдосконаленню майбутніх фахівців, забезпечує їх конструктивну взаємодію не лише у професійній сфері, але й у міжособистісній. У цьому контексті актуалізується проблема формування комунікативної культури майбутніх фахівців усіх спеціальностей у цілому й, зокрема, спеціалістів інженерно-технічного спрямування. Очевидним є те, що окреслюються конкретні вимоги до комунікативної культури студентів ВНЗ як однієї із важливих складових їх професійної компетентності. Практика повсякдення доводить, що саме сформована комунікативна культура майбутнього фахівця інженерно-технічного спрямування сприяє його професійному становленню, зростанню та самореалізації; забезпечує його готовність до успішної професійної діяльності, що потребує взаємодії в сфері «людина – техніка».

Отже, одним із завдань вищої професійної освіти є пошук ефективних засобів формування комунікативної культури студентів вищих технічних навчальних закладів задля ефективного виконання ними в майбутньому професійних обов'язків. А відтак досліджувана проблема є актуальною і своєчасною.

Аналіз наукових джерел. Проблема формування комунікативної культури особистості є складною й багатоаспектною, а тому досліджується різними вченими: психологами, педагогами, соціологами, лінгвістами тощо. Так, аналіз різних наукових джерел дає підстави для твердження, що вченими розкривається сутність поняття комунікативної культури особистості, визначаються її функції, структура; аналізуються об'єктивні й суб'єктивні чинники, що зумовлюють її формування, а також досліджуються перешкоди та бар'єри успішного формування комунікативної культури особистості. Учені-педагоги зазвичай розкривають особливості формування комунікативної культури особистості залежно від віку, специфіки майбутньої професійної діяльності і т.п.

Зупинимось детальніше на аналізі самого поняття культури міжособистісної взаємодії. Так, О. Гаврилюк під комунікативною культурою особистості розуміє складне динамічне особистісне утворення, що відображає соціальний рівень розвитку особистості, її готовність до комунікативної діяльності, систему поглядів і дій, які забезпечують задоволення потреб самореалізації та спосіб досягнення цілей у спілкуванні, плідну доброзичливу взаємодію людей у різних сферах життєдіяльності [2].

Комунікативну культуру як поліфункціональне особистісне утворення, що містить в собі мистецтво мовлення і слухання, об'єктивного сприйняття і правильного розуміння особистості визначає В. Садова, акцентуючи увагу на тому, що саме це утворення сприяє побудові гуманних взаємостосунків і досягненню ефективної взаємодії на основі спільних інтересів [4]. У свою чергу, О. Уваркіна тлумачить комунікативну культуру особистості як сукупність відносин для взаємодії з іншими людьми у вигляді моделі ймовірної та реальної поведінки, що містить систему комунікативних знань, умінь, властивостей особистості. Авторка комунікативну культуру визначає як свідому, цивілізовану особистісну властивість, яка базується на рисах характеру людини, її комунікативних та організаторських здібностях, особистісних якостях та на потребі в спілкуванні та в контакт з іншими особами. Формується ця властивість на основі здобутих знань та умінь і проявляється в умінні виконувати комунікативну діяльність у будь-яких умовах [7].

Нами у дослідженнях комунікативна культура студентів вищих технічних закладів визначається як особлива якість особистості майбутнього інженера, що характеризується сукупністю комунікативних знань, сформованістю умінь контролювати і регулювати свою мовну поведінку, грамотно і переконливо аргументувати свою позицію, вміння вести ділові переговори в процесі професійної діяльності, швидко орієнтуватись у комунікативній

ситуації й обирати необхідний стиль поведінки для досягнення мети комунікативного акту, продуктивно співпрацювати в процесі вирішення професійних завдань[3].

Таким чином, комунікативна культура майбутнього інженера, на нашу думку, є набутою здатністю особистості, яку необхідно формувати й розвивати в процесі цілеспрямованої й систематичної навчально-виховної роботи вищого технічного навчального закладу. А тому метою нашої статті є аналіз ігрових технологій та їх роль у формуванні комунікативної культури студентів ВТНЗ.

Виклад основного матеріалу. Аналіз психолого-педагогічної літератури дає підстави для твердження, що важливе значення у формуванні комунікативної культури особистості мають інтерактивні методи, тобто такі способи організації навчально-виховного процесу у вищому навчальному закладі, які забезпечують міжособистісну взаємодію (інтеракцію) всіх його учасників.

Одне із провідних місць серед інтерактивних технологій займають ігрові технології, які визначаються як системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань [5, с. 49]. Саме ігрова технологія дає змогу моделювати певну конкретну професійну діяльність (або ж її окремий аспект); у процесі реалізації такої технології активно формуються та розвиваються професійні якості майбутніх фахівців, їх творчі здібності, а також комунікативні уміння. Як зауважують учені, саме в процесі ігрових технологій здійснюється корекція структури особистості, її ціннісних орієнтацій, ціннісних відносин і інтеріоризація набутих знань і вмінь з зовнішньої сфери у внутрішню [6].

У ході дослідження нами встановлено, що ігрова діяльність, яка лежить в основі ігрової технології, виконує чимало функцій, які є провідними у процесі формування комунікативної культури особистості. Так, насамперед, можна виділити спонукально-мотиваційну функцію, яка забезпечує виникнення інтересу та відповідно мотиву до того чи іншого виду діяльності, що власне й лежить в основі комунікативної культури особистості. Не менш важливою є освітньо-розвивальна функція ігрової діяльності, оскільки саме в грі студент пізнає щось нове, отримує нові знання, розвиває логіку, креативність, мислення, увагу та уяву. Особливе значення в ігровій діяльності відведено взаємодії між її учасниками, налагодженню комунікації, спілкування, взаємовпливу, що й визначає її комунікативну функцію. Окремо нами виділено виховну функцію, реалізація якої передбачає виховання учасників гри, формування їх позитивних особистісних якостей і рис, а також - розважальну функцію, зміст якої полягає в тому, що в грі студенти отримують задоволення, певного виду розвантаження. Ще однією важливою, на нашу думку, функцією ігрової діяльності можна визначити діагностичну функцію, адже сама гра дає можливість визначити рівень знань студентів, сформованість їхніх умінь і навичок, діагностувати рівень вихованості та готовності до взаємодії. Суттєвою у контексті формування комунікативної культури є функція самореалізації учасників ігрової діяльності, бо саме в грі студент може реалізувати свої потенційні можливості, розкрити свої здібності, проявити певні нахили. Наступною функцією ігрової діяльності визначено корегувальну функцію, яка забезпечує корекцію особистості студента, оскільки саме в ігровій діяльності можливим є внесення певних позитивних змін у структуру особистості, як-от: переосмислення мотивів діяльності, цінностей, ідеалів, переконань тощо.

Аналіз педагогічної літератури свідчить про те, що ігрові технології поліфункціональні й багатоаспектні. Найбільш поширеними є ігрові дискусії, ігрові ситуації, ігри-вправи, рольові ігри та ін. Так, ігри - вправи сприяють активізації психічних процесів особистості, розвитку її уяви, уваги, логічного мислення. Їх можна застосовувати як під час навчальних занять (кросворди, ребуси, вікторини), так і в позанавчальній роботі, в тому числі й у виховній, а також під час виконання домашніх завдань та самостійної роботи.

В основі ігрової ситуації лежить певна конкретна проблемна ситуація, яку студенти спільно вирішують, мобілізуючи теоретичні знання, досвід і професійні вміння та навички. При вирішенні ігрової дискусії активно формуються комунікативні вміння майбутніх фахівців, розвиваються такі їхні особистісні якості, як толерантність, терпимість, вміння аргументовано доводити свою думку, презентувати себе. Конструктивне вирішення конкретно визначеної проблеми є важливим кроком як у професійному зростанні, так і в особистісному становленні майбутніх інженерів.

У ході ігрової дискусії відбувається спільне колективне обговорення певної проблеми, що спонукає до обміну думками, ідеями, а також з'ясуванні правильного рішення, при цьому мають бути враховані різні варіанти і вибраний найбільш дієвий і правильний (що обов'язково має бути доведено учасниками гри).

Практика переконливо доводить, що великою популярністю серед студентів користуються рольові ігри, тобто програвання студентами певної ситуації в конкретних ролях. Таке рольове перевтілення сприяє певною мірою психологічній переорієнтації студентів, тобто вони входять у роль керівника, інженера, провідного фахівця, менеджера тощо. При цьому студенти презентують не лише професійні знання, але й беруть на себе відповідальність за прийняття певного рішення, долають психологічні бар'єри, презентують свої концепції. Важливим у рольовій грі є також той факт, що викладач стає одним із гравців, що забезпечує дружню й ділову атмосферу. В рольовій грі проявляються професійні знання, вміння, а також особистісні властивості та здатність майбутнього фахівця до професійної й міжособистісної взаємодії[3].

Вивчаючи проблему формування комунікативної культури студентів ВНЗ, ми спирались на дослідження Н.Антонюк щодо використання імітаційно-ігрового навчання, яке передбачає використання дидактичних, рольових, ділових та інших ігор та імітації [1]. У процесі такого навчання, зауважує авторка, студент учиться самостійно мислити, діяти, вести науковий диспут, адаптуватися в групі, розуміти мотиви й інтереси інших учасників гри, самостійно приймати рішення та взаємодіяти з іншими.

У контексті нашого дослідження в основу класифікації ігрових технологій покладено критерій – призначення гри (Рис.1).

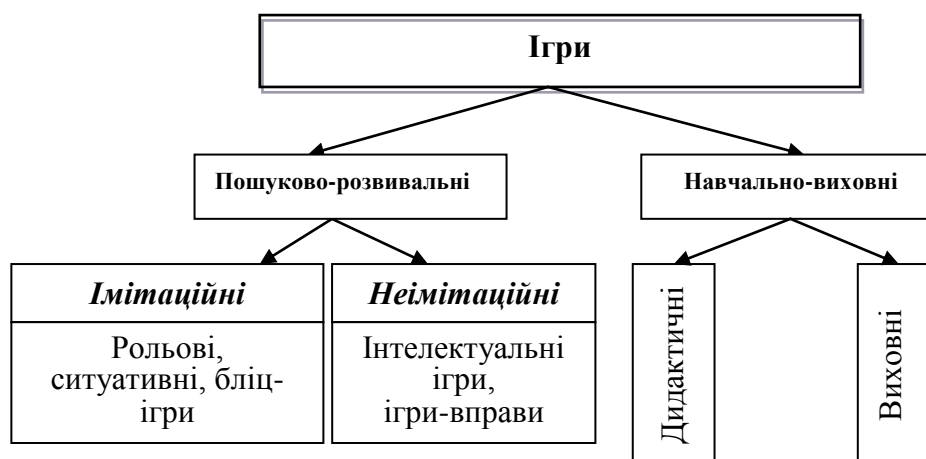


Рис. 1. Класифікація ігор

Отже, відповідно до мети ігри класифікують на навчально-виховні (спрямовані на формування особистості майбутнього фахівця, його комунікативних умінь та здобуття нових знань) і пошуково-розвивальні. До навчально-виховних належать дидактичні, які забезпечують засвоєння теорії й практики діяльності спеціаліста та виховні, особливістю яких є те, що ігрові ситуації сприяють формуванню комунікативності особистості та відповідно його умінь міжособистісної взаємодії. У свою чергу, пошуково-розвивальні ігри передбачають наявність проблеми й пошук шляхів її подальшого вивчення, що власне й сприяє розвитку особистості майбутнього фахівця, його креативності, якостей дослідника, пошукувача тощо. Пошуково-розвивальні ігри класифікують також на імітаційні та неімітаційні.

У ході дослідження нами визначено обов'язкові складові гри:

- 1) імітація професійно-педагогічної ситуації;
- 2) алгоритм дій у змодельованій ситуації;
- 3) імітаційно-ігрові ролі, їх розподіл між студентами з урахуванням побажань студентів, їх можливостей тощо;
- 4) емоційно-позитивне ігрове середовище;
- 5) поліваріантність вирішення ігрової ситуації;

- 6) результат ігрової діяльності, його обговорення;
- 7) оцінювання усіх учасників гри за конкретно визначеними критеріями[1; 8].

Аналіз психолого-педагогічної літератури та практичної діяльності дав можливість виокремити основні вимоги до проведення ігрової технології:

- 1) чіткість і конкретність мети ігрового завдання;
- 2) чіткість правил ігрової діяльності та обов'язкове підпорядкування їм усіх учасників гри;
- 3) засобом проведення гри має бути інформаційно-навчальний, розвивальний матеріал;
- 4) змагальність як обов'язковий елемент гри;
- 5) результативність ігрової діяльності, об'єктивне оцінювання гравців.

Головними принципами організації ігрової діяльності як засобу формування комунікативної культури студентів вищих технічних навчальних закладів нами були визначені наступні: участь у грі в ролі гравця викладача, його супровід діяльності студента порадою і власним прикладом; зняття в студентів страху перед ігровою діяльністю та їх психологічна підтримка; відкритість і плюралізм міркувань, толерантність, аргументованість думок; актуалізація досягнень студентів, їх успіху, в тому числі й його авансування; опора на позитивне у студента; мотивація студентів до участі в грі через їх особисту відповідальність і потрібність кожного у певній ситуації.

Висновок. Формування комунікативної культури особистості майбутнього фахівця є надзвичайно важливою і складною проблемою, над вирішенням якої працюють сьогодні вчені. Реформування вищої школи в Україні й покликане насамперед на удосконалення професійної освіти, зміст якого полягає не лише у формуванні професійної компетентності спеціалістів, але у розвитку їх позитивних особистісних якостей в цілому й комунікативності та комунікативної культури зокрема.

Важливу роль у формуванні комунікативної культури студентів вищих технічних навчальних закладів відіграють ігрові технології, які забезпечують не лише оволодіння майбутніми фахівцями ґрунтовними професійними знаннями, але й готовність їх до професійної та міжособистісної взаємодії. Для успішного вирішення проблеми формування комунікативної культури студентів технічних вишів необхідно, щоб ігрові технології забезпечували, по-перше, розвивальну діяльність, тобто мотивували студентів до гри, до самого процесу ігрової діяльності; по-друге, сприяли розвитку творчості та активності студентів; по-третє, забезпечували створення позитивного емоційного середовища, в якому б студенти відчували піднесення, позитив, змагальність, співробітництво; по-четверте, базувались на досягненні студентами певного успіху, баченні ними результату від власної діяльності.

Ефективність формування комунікативної культури студентів ВТНЗ залежить від змісту ігрових технологій, процедури їх проведення, а також від управління цим процесом з боку викладача як носія комунікативної культури, рівноправного гравця та партнера студентів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Антонюк Н. А. Теоретичні основи міжособистісної педагогічної взаємодії / Н. А. Антонюк // Науковий вісник Волинського національного університету ім. Лесі Українки. Серія : Педагогічні науки. – 2012. – № 8 (233). - С. 7-11.
2. Гаврилюк О. О. Формування комунікативної культури студентів вищих педагогічних закладів засобами поза аудиторної роботи / Гаврилюк О. О. // Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики : зб. наук. пр. / гол. ред. Гузій Н.В. [та ін.]. – К. : НПУ, 2001. – Вип. 5. – С. 115–160.
3. Галацин К. О. Особливості формування комунікативної культури студентів вищих технічних навчальних закладів / К. О. Галацин // Науковий вісник ВНУ ім. Лесі Українки. – Луцьк : РВВ Вежа, 2012. – № 8 (233). – С. 54–59.
4. Садова В. В. Формування комунікативної культури вчителів початкових класів у процесі методичної роботи : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 “Теорія і методика професійної освіти” / Садова В. В. – Х., 2000. – 18 с.

5. Освітні технології : навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кітенко, О.М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О.М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2002. – 255 с.3, С. 49.

6. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе : Учеб. пособие для вузов. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – С. 154.

7. Уваркіна О. В. Формування комунікативної культури студентів вищих медичних закладів освіти в процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін : автореф. дис... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 “Теорія і методика професійної освіти” / Уваркіна О. В. ; Інститут вищої освіти АПН України. – К., 2003. – 22 с.

8. http://terebschool.ucoz.ua/.../igrovi_tekhnologiji_navchannja

GAME TECHNOLOGIES OF FORMATION THE COMMUNICATIVE CULTURE OF STUDENTS IN HIGHER TECHNICAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS

K. HALATSYN, A. FESHCHUK

The urgency of the problem. The development of Ukrainian society and the entire human community today requires you to update educational system, the essence of which lies in the combination of competitive, high-quality professional training of future specialists of different profiles with a conscious philosophical-psychological, pedagogical and communicative training. This combination contributes to the professional development of future professionals, provides them with constructive cooperation not only in the professional sphere, but in the interpersonal. In this context, actualizarea the problem of formation of communicative culture of future specialists of all disciplines in General and, in particular, specialists in engineering areas. What is clear is that are designed specific requirements of the communicative culture of students of technical colleges as an important component of their professional competence. The practice of everyday life proves that communicative culture of a future specialist engineering areas contributes to his professional development, growth and self-realization; ensures its readiness for successful professional activity that requires cooperation in the sphere of "man – technique".

Therefore, one of the objectives of education is to find effective means of formation of communicative culture of students of higher technical educational institutions in order to effectively perform their future professional duties. Consequently, the analysed problem is relevant and timely.

The analysis of scientific sources. The problem of formation of communicative culture of the personality is complex and multifaceted, and therefore are investigated by various scientists, psychologists, teachers, sociologists, linguists and the like. Thus, the analysis of various scientific sources gives the grounds for the claim that scientists reveals the essence of the concept of communicative culture of the personality are determined by its functions, structure; analyzes the objective and subjective factors of its formation and examines the obstacles and barriers to the successful formation of communicative culture of the individual. Scientists-teachers usually reveal features of formation of communicative culture of a person depending on age, the specifics of future professional activity, etc.

Let us dwell on the analysis of the concept of culture of interpersonal interaction. So, A. Gavrilyuk under the communicative culture of the personality understands complex dynamic personal education, which reflects the social level of development of personality, its willingness to communication activities, the system of beliefs and actions that meet the needs of self-realization and a way of achieving goals in communication, fruitful and friendly interaction of people in various spheres of life [2].

Communicative culture as a multifunctional personal education, containing the art of speech and hearing, objective perception and proper understanding of the individual is determined by the V. Garden, focusing on the fact that this education contributes to building a humane relationships and to achieve effective interaction based on shared interests [4]. In turn, A. Uvarkina interprets the communicative culture of personality as a set of relations to interact with other people of likely and actual behavior, which contains a system of communicative knowledge, skills, and personality traits. The author of the communication defines culture as a conscious, civilized personal property, which is based on the character traits of the person, his communication and organizational abilities, personal qualities and needs in communication and in

contact with other persons. This property is formed on the basis of the obtained knowledge and skills and is manifested in the ability to perform communicative activities in all conditions [7].

Us in studies of communicative culture of students of higher technical institutions is defined as a special quality of personality of a future engineer, is characterized by a set of communicative knowledge, sfornovat skills to monitor and regulate their speech behavior, correctly and convincingly argue their position, the ability to conduct business negotiations in the process of professional activity, to quickly navigate in a communicative situation and choose the appropriate style of behavior to achieve the goal of a communicative act, productively in the process of solving professional tasks[3].

Thus, the communicative culture of the future engineer, in our opinion, is an acquired ability of the individual, which is necessary to form and develop in the process of purposeful and systematic educational work in higher technical educational institutions. But because the purpose of our article is the analysis of game technologies and their role in formation of communicative culture of students of technical colleges.

Presentation of the basic material. The analysis of psychological and pedagogical literature gives grounds for the claim that the importance in the formation of communicative culture of the personality are interactive methods, i.e. such methods of organization of educational process in higher educational institution, which provides for interpersonal interaction (communication) of all its participants.

One of the leading interactive gaming technology is a technology, defined as a systematic method of training aimed at the optimal development of the educational process and the implementation of its tasks [5, p. 49]. Game technology makes it possible to simulate a certain specific professional activity (or its separate aspect); in the process of implementing such technologies actively shape and develop the professional qualities of future professionals, their creative abilities, and communication skills. As scholars have noted, it is in the process of gaming technology is the correction of the structure of personality, its value orientations, value orientations, relations and interiorista acquired knowledge and skills from the external sphere to the internal [6].

In the study, we found that gaming activities, which is the basis of gaming technologies, performs many functions that are pivotal in the process of formation of communicative culture of the individual. So, first of all, we can distinguish incentive-motivational function, which provides the appearance of interest and, accordingly, the motive of a particular activity, which in fact is the basis of communicative culture of the personality. Equally important is the educative and developmental function of play activities, because in the game the student learns something new, acquire new knowledge, develops logic, creativity, thinking, attention and imagination. Of particular importance in the gaming activities is allotted to the interaction between the participants, establishing communication, interaction, which determines its communicative function. Separately we have identified an educational function, which involves the education of players, formation of their positive personal qualities and traits, as well as entertainment function, the meaning of which is that in the game the students enjoy a certain type of discharge. Another important, in our view, the function of the game activity to determine the diagnostic function, because the game gives you the opportunity to determine the level of knowledge of students, formation of their abilities and skills to diagnose level of education and willingness to communicate. Significant in the context of formation of communicative culture is a function of the self-realization of participants of gambling activities, because in the game the student can realize their potential, to discover their talents, to show certain tendencies. The following function gaming activities defined coreonline feature, which provides correction of the student's personality, as it is in gaming activities, it is possible to make some positive changes in the structure of personality: rethinking the motives, activities, values, ideals, beliefs and the like.

Analysis of pedagogical literature suggests that gaming technologies multifunctional and multidimensional. The most common are gaming discussion, game situations, game exercises, role-playing, etc. So games, exercises help activate the mental processes of the personality, development of her imagination, attention, logical thinking. They can be used both during the training sessions (crosswords, puzzles, quizzes) and extra-curricular work, including in education, as well as during homework and independent work.

Based on the game situation has certain specific problem situation that students decide jointly mobilizing the theoretical knowledge, experience and professional skills. In solving game

debate actively forming of communicative skills of future specialists, develop such personal qualities as tolerance, the ability to convincingly prove his point of view, to present themselves. Constructive solution of specifically designated problems is an important step in professional growth and personal development of future engineers.

During gaming discussions happening joint collective discussion of a problem that encourages the exchange of opinions, ideas, and figuring out the right solutions, it should be considered a variety of options and chosen the most effective and correct (what must be proven players in the game).

Practice proves that very popular among the students enjoy role-playing, that is playing with students of a certain situation in specific roles. This role contributes to the transformation to a certain extent psychological re-orientation of students, that is, they are in the role of a Manager, engineer, chief specialist, Manager and the like. The students will present not only the professional knowledge but also take responsibility for making particular decisions, overcome psychological barriers, present their concept. Important in the role play there is also the fact that the teacher becomes one of the players that provides a friendly and businesslike atmosphere. In the role play appear professional knowledge, skills, and personal characteristics and the ability of future specialist's professional and interpersonal interaction[3].

Studying the problem of forming communicative culture of students of higher technical educational institutions, we relied on research by N. Antoniuk regarding the use of simulation and game-based learning, which involves the use of didactic, role-playing, business and other games and simulations [1]. In the course of such training, the author notes, the student learns to think, to act, to conduct scientific debate, and to adapt in the group to understand the motives and interests of other participants in the game, to make their own decisions and interact with others.

In the context of our study the classification of game technologies on the criterion – the purpose of the game (Fig.1).

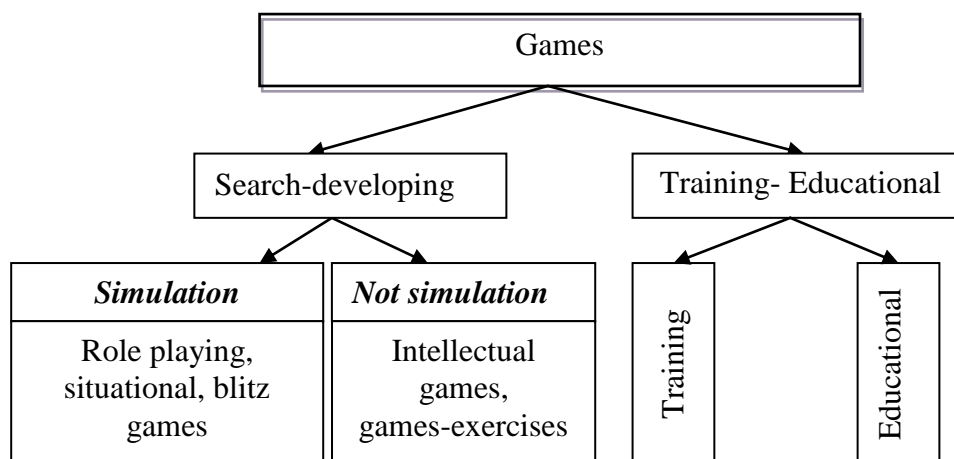


Fig. 1. Classification games

So, according to the purpose of the game klassificeret on educational (aimed at the formation of personality of future specialist, his communicative skills and acquiring new knowledge) and search-developing. In the educational didactic attitude, which provide the assimilation of the theory and practice of a specialist, and educational, which is what the game situation contribute to the formation of communicative personality and skills of interpersonal interaction. In turn, search-educational games suggest the presence of problems and search of ways of its further study, which in fact contributes to the development of personality of future specialist, his creativity, qualities of researcher, the applicant and the like. Search-educational games klassificeret also on simulation and not simulation.

In the study, we defined a mandatory part of the game:

- 1) imitation of professional pedagogical situation;
- 2) the algorithm of actions in a simulated situation;
- 3) simulation-gaming role, their distribution between students with the wishes of the students, their capabilities, and the like;

- 4) emotionally positive play space;
- 5) the multivariate solutions of game situations;
- 6) the result of the gaming activities, its discussion;
- 7) evaluation of all the players on specifically identified criteria[1; 8].

The analysis of psychological and pedagogical literature and practice allowed us to identify the main requirements for carrying out gaming technology:

- 1) the clarity and specificity of purpose game tasks;
- 2) clarity of the rules of play activities and the compulsory submission of all participants of the game;
- 3) means the game should be information and training, developing material;
- 4) competitiveness as a mandatory element of the game;
- 5) the performance of gaming activities, the objective evaluation of the players.

The main principles of organization of play activities as a means of formation of communicative culture of students of higher technical educational institutions, we determined the following: participation in the game in player roles of the teacher, his support of the activities of the student Council and by example; the withdrawal of students fear of gambling activity and psychological support; openness and pluralism considerations, tolerance, the validity of judgments; actualization of achievements of students and their success, including his advances; the reliance on positive student; the motivation of students to participate in the game through their personal responsibility and the necessity of each in a certain situation.

Conclusion. Formation of communicative culture of a future specialist is an extremely important and complex problem, the solution of which scientists work today. Reform of higher school in Ukraine and is primarily intended to improve professional education, the meaning of which is not only in the formation of professional competence of experts, but to develop their positive personal qualities in General, and of communicative and communicative culture in particular.

An important role in formation of communicative culture of students of higher technical educational institutions play gaming technology that provide not only the mastery of the future professionals solid professional knowledge, but also their willingness to professional and interpersonal interaction. For the successful solution of problems of formation of communicative culture of students of technical universities need to gaming technology provided, firstly, development activities, that is, motivated students to the game, to the process of gaming activities; second, contributed to the development of creativity and activity of students; thirdly, ensure the creation of positive emotional environment in which the students would have felt the uplifting, positivity, competitiveness, cooperation; fourth, based on the achievement of students some success, the vision of their results from their own activities.

The efficiency of formation of communicative culture of students of technical colleges depends on the content of gaming technology, procedures of their implementation, as well as the management of this process from the teacher as the bearer of communicative culture, an equal player and partner students.

REFERENCE:

1. Antonyuk N. A. Teoretychni osnovy mizhosobystisnoyi pedagogichnoyi vzayemodiyi / N. A. Antonyuk // Naukovyj visnyk Volynskogo nacionalnogo universytetu im. Lesi Ukrayinky. Seriya : Pedagogichni nauky. – 2012. – № 8 (233). - S. 7-11.
2. Gavrylyuk O. O. Formuvannya komunikatyvnoyi kultury studentiv vyshhyx pedagogichnyx zakladiv zasobamy poza audytornoyi roboty / Gavrylyuk O. O. // Tvorchya osobystist uchytylya: problemy teorii i praktyky : zb. nauk. pr. / gol. red. Guzij N.V. [ta in.]. – K. : NPU, 2001. – Vyp. 5. – S. 115–160.
3. Galacyn K. O. Osoblyvosti formuvannya komunikatyvnoyi kultury studentiv vyshhyx texnichnyx navchalnyx zakladiv / K. O. Galacyn // Naukovyj visnyk VNU im. Lesi Ukrayinky. – Luczk : RVV Vezha, 2012. – № 8 (233). – S. 54–59.
4. Sadova V. V. Formuvannya komunikatyvnoyi kultury vchyteliv pochatkovyx klasiv u procesi metodychnoyi roboty : avtoref. dys. na zdobuttya nauk. stupenya kand. ped. nauk : specz. 13.00.04 "Teoriya i metodyka profesijnoyi osvity" / Sadova V. V. – X., 2000. – 18 s.

5. Osvitni tekhnologiyi : navch.-metod. posib. / O.M. Pyexota, A.Z. Kitenko, O.M. Lyubarska ta in. ; za zag. red. O.M. Pyexoty. – K. : A.S.K., 2002. – 255 s.3, S. 49.

6. Chernylevskij D.V. Dydaktycheskye tekhnologyy v vissej shkole : Ucheb. posobye dlya vuzov. – M.: YuNYTY-DANA, 2002. – S. 154.

7. Uvarkina O. V. Formuvannya komunikatyvnoyi kultury studentiv vyshhyx medychnyx zakladiv osvity v procesi vyvchennya psyxologo-pedagogichnyx dyscyplin : avtoref. dys... kand. ped. nauk : specz. 13.00.04 “Teoriya i metodyka profesijnoyi osvity” / Uvarkina O. V. ; Instytut vyshhoyi osvity APN Ukrayiny. – K., 2003. – 22 s.

8. http://terebschool.ucoz.ua/.../igrovi_tekhnologiji_navchannja