ПЕДАГОГІКА

УДК: ББК Ю 715
Ж 75

ДІЛОВІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ КУРСАНТІВ ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ДО ПРОФЕСІЙНО-КОМУНІКАТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

С. А. Жицька
Національний технічний університет України «КПІ»

У статті розкрито значення використання ділових ігор для формування професійної комунікативної компетенції курсантів, визначено типи комунікативних навчально-рольових ігор професійної спрямованості, описуються переваги та недоліки використання рольових ігор у навчанні іноземним мовам та визначається класифікація ділових ігор.

Ключові слова: професійна комунікативна компетенція, професійна діяльність, рольова гра, ситуативна вправа.

Зростання вимог до володіння іноземними мовами особовим складом Збройних Сил України зумовлене, перш за все, реалізацією курсу держави на європейську та євроатлантичну інтеграцію, активною участю України в міжнародній миротворчій діяльності. Як відзначено у Концепції мовної підготовки особового складу Збройних Сил України (наказ Міністра оборони України № 267 від 01.06.2009), в умовах значної активізації міжнародного військового співробітництва, в тому числі в ході миротворчих операцій ООН, де необхідно підтримувати контакти, будувати конструктивні взаємовідносини з союзниками та дружніми країнами, а також приведення армії у відповідність до вимог та стандартів НАТО гостро поставили питання подальшого розвитку й підвищення ефективності функціонування системи мовної підготовки у Збройних Сил України. Інтеграція України до єдиного світового простору викликає необхідність якісної підготовки висококваліфікованих кадрів, які могли б гідно представляти свою державу перед світовим співтовариством. Інтеграційний процес на відповідних напрямах полягає у впровадженні європейських норм і стандартів в освіті, науці і техніці, поширенні власних культурних і науково-технічних здобутків у ЄС. У кінцевому результаті такі кроки спрацьовуватимуть на підвищення в Україні європейської культурної ідентичності та інтеграцію до загальноєвропейського інтелектуально-освітнього та науково-технічного середовища. Здійснення даного завдання передбачає взаємне зняття будь-яких принципових, на відміну від технічних, обмежень на контакти і обміни, на поширення інформації. Особливо важливим є здійснення спільних наукових, культурних, освітніх та інших проектів, залучення українських вчених та фахівців до загальноєвропейських програм наукових досліджень. Для України, у культурно-цивілізаційному аспекті, європейська інтеграція – це входження до єдиної сім'ї європейських народів, повернення до європейських політичних і культурних традицій. Необхідність реформування системи освіти України, її удосконалення і підвищення рівня якості є найважливішою соціокультурною проблемою, яка значною мірою обумовлюється процесами глобалізації потребами формування позитивних умов для індивідуального розвитку людини, її соціалізації та самореалізації у цьому світі.

Мовна підготовка особового складу Збройних Сил – це комплекс узгоджених між собою, планомірних і послідовних заходів навчального та тренувального характеру, спрямованих на вивчення особовим складом іноземних мов у обсязі, визначеному як необхідний для виконання посадових обов‘язків, служби (роботи) та навчання за кордоном.

У зв‘язку з цим, проблема мовної підготовки особового складу Збройних Сил України в контексті загальної підготовки до здійснення професійної діяльності набула зараз особливої актуальності. Оволодіння професійно-комунікативними вміннями є базою для формування його лінгвокультурологічної компетенції, якщо людина не навчиться взаємодіяти з представниками рідної культури, то спілкування з представниками інших культур, які можуть значно відрізнятись від його повсякденного оточення, може бути дійсно серйозною проблемою. Розвиток творчого потенціалу та інтелектуальних здібностей потребує перегляду цілей освіти: вона має бути більш динамічною, пов‘язаною з ініціативною поведінкою суб‘єктів навчання. Такі жорсткі вимоги соціального замовлення вимагають нових підходів до організації навчання, зокрема при вивченні іноземних мов. Для досягнення поставлених цілей необхідним залишається пошук шляхів, засобів, методів активізації пізнавальної діяльності курсантів і на цій основі розвиток їхнього творчого мислення та самостійності. Серед основних завдань є посилення практичного спрямування підготовки фахівців, вироблення у них навичок та умінь використовувати набуті знання на практиці. Це стосується і навчання іноземних мов, тому що сьогодні офіцер повинен досконало володіти не лише знаннями свого фаху, але й вільно спілкуватися з іноземцями у різних службових ситуаціях. Виконання цих завдань потребує пошуків нових освітніх технологій, застосування активних методів і прийомів навчання. Виникає необхідність у заміні традиційного репродуктивного принципу підготовки спеціалістів індивідуально-творчим. За словами А. О. Вербицького, орієнтація на активне навчання стає одним із важливих компонентів диверсифікації освіти. Таке навчання значно активізує та пришвидшує процес набуття соціально та особистісно необхідних інтелектуальних і технологічних знань, сприяє творчому професійному становленню. Для вирішення питання набуття курсантами необхідного рівня мовної підготовки, формування їх як високоінтелектуальних спеціалістів і особистостей, які вміють творчо мислити, виникає протиріччя між високим соціальним замовленням та існуючими методами і засобами навчання іноземної мови.

На заняттях іноземної мови особливе місце займають форми занять, які забезпечують активну участь кожного курсанта, стимулюють мовне спілкування, сприяють формуванню інтересу і прагнення вивчати іноземну мову. Ці завдання можна вирішити за допомогою ігрових методів навчання. У грі здатності будь-якої людини проявляються повною мірою. Гра – це особливо організоване заняття, яке вимагає напруги емоційних і розумових сил. Гра передбачає ухвалення рішення – як вчинити, що сказати, як виграти. Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність учасників гри. А якщо курсанти при цьому розмовляють іноземною мовою, гра відкриває багаті навчальні можливості. Будучи розвагою, відпочинком, гра здатна перерости в навчання, у творчість, у модель людських відносин. В даний час стала очевидною ідея необхідності навчання іноземній мові як комунікації неодмінно у колективній діяльності з урахуванням особистісно-міжособистісних зв'язків. Позитивний вплив на особистість курсанта справляє групова діяльність. На думку М. Ф. Строніна, гра на занятті іноземної мови – це ситуативно-варіативна вправа, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованість мовного впливу. Тобто, в ході гри у курсантів формуються вимовні, лексичні, граматичні навички, учні набувають досвіду мовного спілкування [3, с.77]. Ігри на заняттях іноземної мови можна і потрібно використовувати також для зняття напруги, монотонності, при відпрацюванні мовного матеріалу, при активізації мовної діяльності. Вивченням даної теми займалися такі вчені як М. Ф. Стронін, Д. Б. Ельконін, Е. Ю. Шоєва, Л С. Виготський. У вітчизняній науці та практиці за останні роки значно посилився інтерес до використання таких технологій у навчальному процесі вищих закладів освіти. Накопичено позитивний досвід використання навчально-рольових ігор у різноманітних ланках системи підготовки кадрів (О. Ф. Волобуєва, А. М. Воробйов, П. М. Городов, В. А. Губін, О. І. Гуськов, В. П. Давидов, В. П. Іванов, М. С. Кравчук, В. Д. Лопатка, Т. І. Олійник, О. Б. Тарнопольський, О. В. Торічний та ін.). Особлива увага

ігровому методу при вивченні іноземної мови приділяється британськими лінгвістами та методистами такими як В.Авз, Д. Бетерідж, К. Лівінгстоун, А. Малей, К.Олрайт А. Райт, Джон та Ліз Сорз, Д. Хандфільд.

Мета статті полягає у висвітленні та переосмисленні значимості використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості у процесі навчання іноземної мови майбутніх офіцерів.

Завдання статті – теоретично обґрунтувати педагогічні умови ефективного використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості у процесі навчання іноземної мови курсантів вищих військових навчальних закладів.

Аналіз спеціальних досліджень показав, що ефективне використання навчально-рольових ігор у процесі навчання іноземної мови майбутніх офіцерів визначається сукупністю педагогічних умов: послідовне проведення різних типів ігор з урахуванням рівня комунікативної підготовки курсантів, фази і стратегії навчання; імітаційне й ігрове моделювання предметно-соціального контексту професійної діяльності, налагодження партнерської взаємодії і співробітництва учасників гри на основі суб'єкт-суб'єктних відносин, орієнтація викладача на діалогічну форму спілкування з курсантами, оптимальне співвідношення ігрового і дидактичного планів навчально-ігрової діяльності; забезпечення проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності. Через суб‘єктивну активність виявляються такі важливі якості особистості, як індивідуальність особистості, працездатність, творчість, ініціативність, конкурентоздатність та конкурентоспроможність. Для нас представляють інтерес методи, прийоми, технології навчання, в яких мета та засоби активізації складають головну ідею і є основою ефективності результатів, зокрема: ігрові технології, або технології міжособистісної комунікації, дидактичні ігри, імітаційні неігрові методи: дискусія, дебати, мозковий штурм, критичне мислення тощо; технології формування суб‘єктивної активності людини (лідерства, суб‘єктивної соціальної активності, самозахист якостей особистості).

Більшість британських та американських методистів наголошують на психотерапевтичній функції ігор навчанні іноземної мови. Ми виділяємо наступні функції навчально-рольових ігор професійної спрямованості в процесі навчання курсантів іноземної мови: мотиваційно-спонукальну, інформаційно-навчаючу, евристичну, виховну, комунікативну, рефлексивно-оціночну, контрольно-психотерапевтичну.

Специфіка ігрового навчання складається в тому, що воно містить в собі можливості не тільки по відпрацюванню структурних компонентів педагогічної діяльності, але і функціональних. Функціональні компоненти характеризують процесуальну сторону педагогічної діяльності. На думку В. І. Гінецинського, ігрове навчання допомагає відпрацювати чотири функціональних компонента: презентативний, інтенсивний, коректуючий, діагностичний. При реалізації ігрового навчання необхідно проводити заняття так, щоб було чітке уявлення про ці уміння і можливості їх відпрацювання при виконанні ігрових ролей. Основою ігрового навчання можуть бути різноманітні види дидактичних та ділових ігор. В останній час в навчальній практиці широко використовуються імітаційно-навчальні ігри, які дозволяють курсантам в ході ігрової діяльності отримувати та збагачувати власний досвід.

Відмінність навчальної гри від традиційних методів навчання полягає у тому, що у грі відтворюються основні закономірності руху професійної діяльності і професійного мислення на матеріалі навчальних, а не реальних, ситуацій, які динамічно змінюються спільними зусиллями учасників гри. Це підтверджує І. А. Бім, яка вважає, що ―широке застосування у вузі повинні знайти ділові ігри із використанням іноземної мови, проведення таких форм роботи, які можуть знадобитися майбутньому спеціалістові у подальшій практичній діяльності‖. Ділові ігри мають багато різновидів, спільною рисою яких є елемент гри. В останні роки концепція ділової гри має тенденцію інтенсивно розвиватися. В. Оконь відокремлює функціональні, тематичні й конструктивні ігри, а за змістом – дидактичні, спортивні і військові. Під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і

вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами. В ділових іграх курсанти мають можливість виконувати ролі учасників певних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін. Проте ці ситуації розглядаються у динаміці їх вільного розвитку. Психолого-педагогічні принципи конструювання і використання ділової гри такі: принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду діяльності; ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості; проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності. Ці принципи, віддзеркалюючи сутність ділової гри, визначають її складові частини, логіку, внутрішні зв'язки і вимагають їх системного застосування. Отже, сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності. Вони розгортаються на імітаційній моделі, що відтворює динаміку певного виду діяльності. Спрощено ділова гра може проходити так: її учасникам рекомендується взяти участь у розв'язанні конфліктної ситуації, що склалася, і на основі інформації, яка є на даний час, прийняти обґрунтоване оптимальне рішення. Під час його ухвалення ситуація постійно змінюється під впливом середовища, внаслідок дій педагога. Після цього прийняте рішення підлягає всебічному аналізу з метою виявлення його обґрунтованості, відповідності ситуації, нарешті, його оптимальності. Ухвалене рішення і його аналіз надають можливість оцінити конкретні дії учасників цієї гри, проаналізувати хід їхніх міркувань і опрацювати певний алгоритм дій у стандартних ситуаціях, а також сприяють формулюванню певних правил ефективної діяльності в екстремальних умовах, розвиткові евристичного мислення під час вирішення складних завдань, кращому розумінню логіки дій інших людей і на основі цього спонукають діяти більш цілеспрямовано і рішуче.

Ділові ігри в навчальному процесі проводяться у формі професійних ігор. Існують й інші форми. Розглянемо класифікацію ділових ігор та їх різновиди. За призначенням вони поділяються на навчальні та дослідницькі. Перші спрямовані на імітаційне моделювання реальних процесів і механізмів, які мають місце у професійній діяльності. Дослідницькі ігри, окрім моделювання реальності, дають змогу моделювати певні об'єкти, процеси, механізми з метою їх експериментального вивчення. Для цього широко застосовуються ЕОМ, які надають можливості для творчого розв'язання навчальних проблем. Імітаційна модель відтворює певний аспект професійної діяльності чи поведінки курсантів в конкретних обставинах. Цей аспект визначає характер їх діяльності в дидактичному процесі. Ігрова модель відтворює конкретні дії учнів у процесі розв'язання проблеми імітаційної моделі. Методика проведення професійних ігор має різнобічний характер. Але у будь-якому разі ігри проводяться за певною моделлю, яка складається з таких етапів: підготовка учасників гри; вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів; проведення гри; аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. Відповідальним і змістовним етапом ділових ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, захист учасниками ігор своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри. Під час ділової гри курсанти висловлюються, сперечаються, дотримуючись свого рольового орієнтування. Вони вчаться аргументовано відстоювати свою точку зору, слухати опонентів, що, безумовно, сприяє формуванню їхньої професійної компетентності. Самі учасники аналізують свої дії, оцінюють прояв своєї професійної компетентності в конкретній ситуації. Ця робота сприяє формуванню адекватної самооцінки курсантів, рефлексивному підходу до своєї діяльності. Під час участі в рольових іграх курсанти набувають інформаційних, перцептивних вмінь, формується їхня комунікативна компетенція, протягом обговорення соціальних і культурологічних питань вдосконалюється соціальний культурологічний компоненти, що позитивно впливає на формування професійної компетентності в цілому.

Ігри, як говорять методики викладання іноземної мови, недоцільно застосовувати на всіх заняттях. Інакше до гри звикають і ефективність її знижується, і врешті-решт курсанти починають порушувати дисципліну, оскільки безперервне застосування ігор приводить до

шаблону в роботі викладача. Проте можна час від часу застосовувати ігри на ряду послідовних занять. Але досвід підказує, що частота зміни ігор залежить не тільки від ступеня навчання, але і від складу і рівня знань групи, від стану дисципліни і уміння викладача володіти нею. Разом з тим, аналіз наукової літератури та практики із проблеми, що досліджується, показав, що відсутність необхідних посібників, сценаріїв ігор та ігрових матеріалів стає на заваді запровадженню ігрових методів. Крім того, навіть за наявності таких матеріалів, викладач, не володіючи ігротехнічними вміннями, не в змозі кваліфіковано провести гру.

Ігри-ситуації, які використовуються у вищих військових закладах освіти, теж не повною мірою сприяють виконанню цілей навчання – прогнозувати та приймати рішення (в тому числі - в нестандартних життєвих і службових ситуаціях), усувати труднощі, які можуть виникати в реальному житті та при виконанні службових обов‘язків. Причину цих недоліків ми вбачаємо у тому, що недостатньо висвітлено сутність ігрової пізнавальної діяльності, її дидактичні можливості та функції в активізації навчальної діяльності курсантів і досягненні цілей навчання в процесі вивчення ними англійської мови. Також недостатньо реалізований на практиці системно-динамічний підхід до створення сценарних ігор, які поступово ускладнюються. У зв‘язку з цим і виникла необхідність у проектуванні навчально-рольових ігор, які стимулюють курсантів до різноманітних міжособистісних взаємодій усіх суб‘єктів навчального процесу, та які є засобом формування професійної комунікативної компетенції. Структура ігрової пізнавальної діяльності курсантів містить у собі такі компоненти: предмет – ігрова ситуація професійної спрямованості; діяльність викладача щодо відбору змісту навчального матеріалу; постановка завдань та організація управління ігровою пізнавальною діяльністю; діяльність курсантів (ролі, посади у грі), правила, функціональні обов‘язки гравців; ігрове поле (модель середовища).

Ми виділяємо чотири типи комунікативних навчально-рольових ігор професійної спрямованості: тренувальні ігри, ігрові етюди; ситуативні навчально-рольові ігри; професійно-діяльнісні навчально-рольові ігри; інструментально-змагальні навчально-рольові ігри. Тренувальні ігри та ігрові етюди моделюють мовленнєву поведінку курсантів через відповідні ролі. Основним елементом ігрового етюду виступає моделювання умов мовленнєвої діяльності курсантів у різних професійних ситуаціях. Під час тренувальних ігор та етюдів створюється атмосфера, за якої курсанти, моделюючи професійну діяльність, відпрацьовують уміння і навички монологічного мовлення, аудіювання, ведення діалогу. Ситуативні навчально-рольові ігри проводяться на продуктивному етапі навчання. Він характеризується значним поглибленням смислового аспекту іншомовної комунікації, наявністю елементів проблемності, самостійності, динамічності. Ігри цього типу мають сценарій, який складається з серії комунікативних ситуацій професійної спрямованості. Причому маються на увазі не статичні, а динамічні ситуації, які постійно розвиваються. Ситуативні ігри базуються на комплексі комунікативно-рольових вправ, які спрямовані на формування вмінь аналізу комунікативного та ігрового (тактичного) завдання. Комунікативна функція навчально-рольових ігор другого типу реалізується у більш повному обсязі, ніж в іграх попереднього типу. Навчально-рольові ігри третього типу (професійно-діяльнісні) застосовуються на третьому і четвертому етапах навчання. Вони, як і ігри другого типу, здійснюються за заздалегідь розробленим сценарієм, який характеризується більшою складністю завдань, кількістю ситуацій, проблем (6-8 замість 4 в іграх другого типу) і ролей, ускладненістю обладнання ігрового поля, різноманітністю реквізитів, які виконують функцію управління розумовою іншомовною діяльністю курсантів та їх предметними діями. В іграх третього типу комунікативна функція іноземної мови реалізується у максимальному обсязі. Інструментально-змагальні навчально-рольові ігри застосовуються на найвищому, творчому рівні навчання, який характеризується відносно високим ступенем комунікації і досягається на кінцевому етапі вивчення іноземної мови курсантами. Вони несуть у собі дух змагання, що стимулює творчу активність курсантів, сприяє розвитку їхньої ініціативи та емоційно-ціннісних відносин. Інструментально-змагальні ігри забезпечують повну

саморегуляцію та самооцінку ―команд‖, що грають, сприятливий психологічний клімат, високу мотивацію навчально-пізнавальної діяльності, розвиток професійного мислення, вдосконалення мовленнєвих умінь.

Усі чотири типи навчально-рольових ігор професійної спрямованості, що поступово ускладнюються, утворюють систему, всі компоненти якої тісно взаємопов‘язані. Спільними для них є загальна мета, професійна зорієнтованість, високий мотиваційний та активізуючий потенціал. У процесі вивчення іноземної мови може використовуватися серія різних за тематикою і змістом ігор певного типу, які враховують індивідуальні особливості та рівень підготовки курсантів.

Важливою педагогічною умовою ефективного використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості є поетапність їх підготовки та проведення. Засобом підготовки курсантів до ігрової навчальної діяльності є тренувальні ігри, а також ігрові етюди як фрагменти майбутніх навчально-рольових ігор. В їх основі лежать знакові моделі на рівні ігрової пізнавальної діяльності. Ситуативні та професійно-ділові ігри доцільно застосовувати на продуктивному і творчому рівнях навчальної діяльності. В їх основі теж лежать знакові моделі пізнавальної діяльності, але головним структурним компонентом виступає динамічна професійна ситуація або каскад ситуацій, об‘єднаних однією фабулою. Для курсантів ігрові дії набувають особистісного змісту, оскільки в них явно простежуються контури їх майбутньої професійної діяльності. Інструментально-змагальні навчально-рольові ігри сприяють активізації розумової діяльності курсантів, забезпечують комфортний емоційний мікроклімат навчання. Ігри цього типу несуть у собі дух змагальності, сприяють вияву творчої активності та розвитку уяви курсантів. Їх проведення доцільне на вищій (евристичній) стадії навчання, коли курсанти вже володіють прийомами драматизації, імпровізації тощо. Ефективність навчально-рольових ігор у підготовці курсантів до професійного іншомовного спілкування визначається сукупністю педагогічних умов: послідовне проведення різних типів ігор з урахуванням рівня мовної підготовки курсантів, фази і стратегії навчання; імітаційне й ігрове моделювання предметно-соціального контексту професійної діяльності; налагодження партнерської взаємодії та співробітництва учасників гри на основі суб'єкт-суб'єктних відносин; орієнтація викладача на діалогічну форму спілкування з курсантами, яка забезпечує сприятливий психологічний мікроклімат, атмосферу творчості і спонтанності під час занять, емоційний контакт із курсантами; оптимальне співвідношення двох планів навчально-ігрової діяльності – власне ігрового й дидактичного; забезпечення проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності.

Таким чином, можна визначити основні цілі та завдання навчання іноземних мов у військових навчальних закладах Збройних Сил України у контексті Європейського простору вищої освіти. Досягненню високого рівня оволодіння іноземною мовою, тобто максимально наближеного до рівня носія мови, у курсантів сприяє вирішення наступних задач: формування соціокультурної компетентності як професійно вагомої особистісної якості у особового складу Збройних Сил України у плані їх професійної та особистісної готовності до здійснення військової діяльності в контексті європейської та євроатлантичної інтеграції; формування у особового складу Збройних Сил України готовності конструктивно вирішувати проблемні ситуації, робити адекватний вибір, жити та взаємодіяти з людьми інших культур, мов, релігій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Наказ Міністра оборони України № 267 від 01.06.2009 «Про затвердження Концепції мовної підготовки особового складу Збройних Сил України».

2. Жицька С. А. Використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості для підготовки до професійно-комунікативної діяльності / С. А. Жицька // Матеріали V

Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні методи викладання іноземної мови професійного спрямування у вищій школі». 05-25 квітня 2012 р. – К.: НТУУ «КПІ» . – 214 с. – С. 128-134.

3. Зуєв О. Г. Деякі проблеми теорії і практики навчання іноземних мов у військових навчальних закладах Міністерства оборони України / О. Г. Зуєв // Наука і оборона. — 1999. — № 1. — С. 64–66.

4. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — М., 1985. — С.208.

5. Семенова Т. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // Иностранные языки в школе. – 2005. – №1. – С. 16-18.

6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : [навч. посіб.] / Щербань П. М. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

7. Якубовська Л. П. Професійна спрямованість навчально-рольових ігор на заняттях з іноземної мови у вищих військових навчальних закладах / Л. П. Якубовська // Наукові записки Тернопільського державного педагогічного університету. Серія : Педагогіка. – Тернопіль, 2001. – № 8. – С. 84-88.

8. Якубовська Л. П. Використання навчально-рольової гри професійної спрямованості в процесі вивчення курсантами іноземної мови / Л. П. Якубовська // Наукові записки. Серія : Педагогіка і психологія. – Вінниця : РВВ ДП ―Державна картографічна фабрика‖, 2001 – № 5. – С. 101-105.