

6. Юсов Б., Кабакова Г., Савенко Л., Сухова Т. Живой мир искусства // Дошк. воспит. — 1993. — № 6. — С.35-39.
7. Юсов Б. П. Эстетическое развитие как интегрированный фактор духовного формирования личности / Б.П. Юсов // Комплексное полихудожественное развитие школьников. — М., 1994. — Вып. 3. — С. 8–27.
8. Юсов Б. П. Синтез искусств: культурологический и региональный подход/Б. П. Юсов // Педагогика искусств в творческих поисках : сб. материалов Всерос. семинара „Проблемы и перспективы эстетического образования в общеобразовательных учреждениях”, 3-6 дек. 1996 г. — М.; Самара, 1996. — С. 52–55.

УДК 378.016:811.111

ДЕЯКІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТАХ

Кобзар О.І., Лешньова Н.О.

Харківський національний університет ім. В.Н.Каразіна

ДЕЯКІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР НА НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТАХ

Кобзар О.І., Лешньова Н.О.

У статті обговорюються важливі питання активізації процесу навчання мовної комунікативної компетенції. Докладно розглядаються рольові ігри, які розроблені авторами. Подаються практичні рекомендації з використання рольових ігор у навчальному процесі.

Ключові слова: рольова гра, комунікативна компетенція, комунікативний метод.

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР НА НЕЯЗЫКОВЫХ ФАКУЛЬТЕТАХ

Кобзарь Е.И., Лешнева Н.А.

В статье обсуждаются важные вопросы активизации процесса обучения устной речи. Подробно рассматриваются ролевые игры, разрабо-

танные авторами. Даются практические рекомендации по применению ролевых игр в учебном процессе.

Ключевые слова : ролевая игра, коммуникативная компетенция, коммуникативный метод.

**SOME ASPECTS OF THE APPLICATION OF ROLE-PLAYING
IN THE TEACHING PROCESS FOR THE STUDENTS
OF ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES (ESP)**

Kobzar O.I., Leshnyova N.O.

In the paper the important problems of the introduction of active teaching methods aiming at communicative competence are discussed. The role plays developed by the authors are considered in detail. Some practical recommendations concerning the use of role playing in the teaching process are given.

Key words: role-playing, communicative competence, communicative approach.

Сьогодні, коли процес європейської інтеграції набирає обертів, Україна остаточно ствердилася у прагненні продовжувати розвиток усіх сфер діяльності у цьому напрямку. Тому саме зараз для фахівців у різних галузях науки та техніки набуває особливого значення володіння іноземною мовою не лише як інструментом для здобування нової інформації за фахом, яка публікується у міжнародних виданнях, а також і як засобом комунікації. Тому на перший план у викладанні іноземних мов виступає комунікативний метод, який ґрунтується на тому, що навчальний процес повинен бути моделлю процесу комунікації та враховувати його основні характерні риси: діяльний характер, цілеспрямованість та мотивованість, ситуативну співвідносність, предметність, змістовність. Урахування цих параметрів забезпечить створення такого навчального процесу, який дасть можливість розвивати у студентів усі якості мовлення як засобу комунікації [4:34]. Принцип комунікативної спрямованості визначає і зміст навчання – відбір та організацію лінгвістичного матеріалу, конкретизацію комунікативних ситуацій, а також вимагає використання відповідних організаційних форм для здійснення комунікації, у тому числі рольових ігор [2:68].

Рольова гра належить до активних методів навчання, які мають, у порівнянні з традиційними, такі особливості: вимушена активізація мислення та поведінки студентів; високий ступінь залучення студентів до навчального процесу (активність студентів може порівнюватися з активністю викладача); обов'язкова взаємодія та творчий характер занять; спрямованість на переважний розвиток професійних, інтелектуальних, поведінкових навичок та вмій у стислий час [1:205].

Рольова гра визнана як іноземними [7; 8; 9; 10], так і вітчизняними [1; 2; 3; 4; 6] педагогами найбільш ефективним методом активного навчання мовної комунікативної компетенції. Вона передбачає умовне відтворення практичної діяльності людей. Найбільш важливі риси рольових ігор: імпровізаційне виконання ролей; умовність ситуацій, в яких проходить гра; соціальний характер; наявність рольових експектацій; стимуляція колективно-індивідуального спілкування; створення умов для розкриття творчих здібностей [6:196].

До структури рольової гри входять такі складові: мета гри; зміст гри; сукупність ролей; комунікативні та дидактичні умови реалізації.

Мета рольової гри може розглядатися з різних позицій – з позиції студента та з позиції викладача. Для студента гра – це ігрова діяльність, її навчальний характер студент не усвідомлює. Його поведінка спрямована на досягнення прямої мети, тобто на виконання безпосереднього завдання гри. В той же час для викладача рольова гра є засобом керування групою взаємодією студентів, що здійснює навчальні, загальноосвітні та виховні цілі [6:197]. Прямі та фактичні цілі повинні знаходитися в певному співвідношенні. Поведінка студентів в учбовій групі спрямована на досягнення прямої мети, тому що вона є мотивом програми їх мовних дій, а фактична мета, яка є прямою метою викладача, розкривається для студентів ретроспективно. Студент завжди усвідомлює пряму мету, яку ставить перед ним викладач та яка досягається актом поведінки, а мовні засоби, необхідні для її досягнення, інтеріорізуються лише відносно даної ситуації, при цьому усвідомлюється лише їх комунікативне значення [2:66].

Рольова гра моделює стосунки між особистостями, таким чином, її зміст відображає взаємовідносини між членами групи в процесі

пізнавальної діяльності. Цей зміст реалізується через конкретний учбовий матеріал, призначений для актуалізації в процесі рольової гри [6:197]. При розробці рольових ігор викладачі повинні підбирати теми, які представляють інтерес для студентів та мають практичне значення в їх майбутній роботі. Викладачами кафедри англійської мови Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна розроблений комплекс рольових ігор, які послідовно вводяться у навчальний процес по мірі підвищення їх складності: “My Family”, “Meals”, “The City I Live In”, “Our University”, “My Speciality”, “Business Contacts”, “Scientific Conference”.

Усі ці ігри включають три етапи: підготовчий, ігровий та заключний. На підготовчому етапі вводиться лексико-граматичний матеріал та проводиться його засвоєння в процесі виконання комплексу тренувальних та комунікативних вправ. При розробці усіх методичних матеріалів до рольових ігор ми додержувалися принципу комунікативної спрямованості, який визначає кінцевою метою оволодіння іноземною мовою як засобом комунікації [4:35]. Більшість вправ призначено для роботи в парах – вправ на складання коротких діалогів, що моделюють мікроситуації. При цьому студенти оволодівають різними типами діалогів: запит інформації, обмін враженнями та ідеями, дискусія, усунення розбіжностей у поглядах. При цьому важливо, що в таких вправах реакція студентів на репліки не програмується, вони самі створюють зміст висловлювання та вибирають форму його виразу, спираючись на засвоєний раніш матеріал. В процесі виконання таких вправ студенти тренуються у використанні різних видів реплік: запит додаткової інформації, уточнення, вираз свого ставлення, асоціативна реакція. Таке сполучення реплік різних видів притаманне для природної бесіди. Репліки в реальному діалозі не завжди співвідносяться між собою як запитання – відповідь. У процесі реального спілкування партнери можуть відповідати на ствердження розгорнутим висловлюванням. Ми використовуємо різноманітні щодо комунікативної структури вправи: ствердження – запитання (відповідна репліка є виразом здивування, сумніву, уточнення), ствердження – ствердження (відповідна репліка є виразом підтвердження, згоди), ствердження – заперечення (відповідна репліка є виразом спростування, незгоди),

спонукання – розповідь. Усі ці вправи спрямовані на формування у студентів спроможності до конструювання не лише окремих висловлювань, а також і низки речень, яка містить у собі стимул для подальшої підтримки діалогу, вони також сприяють формуванню спроможності до творчої імпровізації в межах заданої ігрової ролі. Оскільки у таких вправах присутній творчий елемент, вони ніколи не перетворюються на механічне повторення та завжди викликають інтерес у студентів. Ці вправи призначені не лише для засвоєння лексико-граматичного матеріалу та формування мовленнєвих навичок, а також і для тренування сприйняття на слух, розвитку вміння швидко реагувати на запитання. Результатом такої цілеспрямованої активізації лексико-граматичного матеріалу та постійного тренування у проведенні спонтанного діалогу є готовність студентів до участі в реальній комунікативній ситуації.

Під час проведення рольової гри кожний студент одержує картку, в якій вказана його роль та чітко сформульоване комунікативне завдання, конкретна мета, але не вказані лінгвістичні засоби, необхідні для її досягнення. Ми залуцаємо до рольової гри усіх студентів учбової групи. При розробці та розподілі ролей завжди треба приймати до уваги не лише лінгвістичні здібності та рівень знань кожного студента, а також і їх індивідуально-психологічні особливості [10:46]. Таким чином, ми доручаємо «відповідальну» роль (наприклад, роль «менеджера фірми») студенту, який звичайно проявляє активність і в інших видах учбової діяльності, прагне говорити завжди, коли має таку нагоду. Доручення такому студенту головної ролі задовольняє його потребу в самовиразі, і він прикладе усіх зусиль, щоб виконати свою роль якомога краще. Студенту, який не проявляє високої активності на заняттях, доцільно доручити роль, яка не вимагає тривалого мовлення.

У процесі проведення рольової гри студенти демонструють творчий підхід до використання знань, засвоєних на підготовчому етапі, самостійно вибирають лексичні та граматичні засоби, необхідні в певній комунікативній ситуації. В результаті такої роботи студенти оволодівають вміннями та навичками користування іноземною мовою як засобом комунікації. В умовах рольової гри у студентів виникає діловий азарт, підвищується емоціональність сприйняття інформації.

Ігровий настрій допомагає перебороти психологічний бар'єр, який іноді виникає у студентів на звичайних заняттях при необхідності висловлювати свої думки іноземною мовою, стимулює активність учасників гри. Створення природної, невимушеної атмосфери сприяє виникненню у студентів психологічної розкутості, забезпечує умови для того, щоб студенти мали змогу продемонструвати свої творчі здібності у повній мірі.

На заключному етапі в першу чергу оцінюються ініціативність учасників гри, їх активність в іншомовному спілкуванні, а потім – лексико-граматичні засоби, використані студентами, при цьому вони самі виправляють типові помилки, зроблені в процесі гри.

До числа переваг рольових ігор можна віднести й такі якості, як максимальне наближення до реальних умов виробництва, широка самостійність учасників гри, прийняття рішень в умовах, які моделюють реальну комунікативну ситуацію [3:193], що стосується проблем, з якими науковець чи керівник виробництва може зіткнутися в своїй повсякденній роботі. Для фахівця дуже важливе формування якостей, з яких складається майстерність керівника: вміння спілкуватися на формальній та неформальній основах та ефективно взаємодіяти з колегами, рівними за посадою; вміння демонструвати якості лідера, необхідні при спілкуванні з підлеглими; вміння орієнтуватися у конфліктних ситуаціях та правильно їх вирішувати; вміння одержувати та обробляти потрібну інформацію, оцінювати, порівнювати та засвоювати її; вміння приймати рішення в різних ситуаціях; вміння розпоряджатися своїм часом, розподіляти роботу серед підлеглих, давати їм необхідні вказівки, оперативно приймати організаційні рішення; вміння демонструвати ділові якості керівника: ставити перспективну мету, використовувати сприятливі можливості, своєчасно реагувати на зміну умов; вміння критично оцінювати ймовірні наслідки своїх рішень. Формування цих якостей керівника успішно проходить в умовах рольової гри, яка моделює систему спілкування та систему спільної діяльності [5:17]. З цією метою нами розроблена рольова гра “Business Contacts”, яка представляє для студентів особливий інтерес з точки зору можливості використання набутих під час цієї гри навичок у професійній сфері. Таким чином, ця гра охоплює ситуації, в яких необхідне вирішення

проблем, що виникають у практичній роботі підприємств та науково-дослідних організацій: одержання позики в банку, укладання договору про постачання обладнання, укладення контракту про створення спільного підприємства, про проведення спільної виставки, про обмін фахівцями та ін. Всі учасники гри поділяються на дві команди: студенти однієї команди виконують ролі фахівців українського підприємства чи науково-дослідного закладу (варіант вибирається в залежності від майбутнього фаху студентів), друга команда «зображує» представників іноземної фірми. Перед викладачем стоїть важливе завдання – створення ігрової команди як згуртованого колективу, спроможного тривалий час боротися за досягнення необхідних результатів. Представники кожної команди повинні колективно розробити план спільних дій, спрямованих на досягнення спільної мети, враховуючи конкретне завдання кожного учасника, яке вказане в його картці. Успіх рольової гри є результатом творчої діяльності усієї групи, при цьому успіх кожного приносить моральне задоволення усім учасникам гри.

Особливий інтерес для студентів представляє рольова гра “Scientific Conference”, тому що зараз, коли постійно розширюються міжнародні зв’язки, у міжнародних конференціях приймають участь не лише визнані фахівці, а також і студенти старших курсів, які ведуть активну наукову роботу. Підготовчий етап передбачає засвоєння лексико-граматичного матеріалу, тобто загальнонаукової лексики та мовних кліше за темами: «Ведення конференції», «Запитання до доповідача», «Відповіді на запитання», «Вираз думок» (згода, незгода, сумнів та ін.), «Висловлювання зауважень», «Формулювання висновків». На ігровому етапі один з студентів одержує роль «голови конференції». До його обов’язків входить: відкрити конференцію, оголосити порядок денний, побажати плідної роботи учасникам конференції, надати слово доповідачам, стежити за регламентом, пропонувати опонентам висловити свої зауваження. «Голова» виконує свою роль, спираючись на матеріал, засвоєний раніш. Учасники конференції готують свої доповіді заздалегідь. Їх мета – не лише донести до слухачів важливу для них інформацію, а також і вміти відповідати на різні запитання опонентів, відстоювати свою точку зору. Метою опонентів є аргументований вираз сумніву та незгоди з деякими положеннями доповіді.

Проведення рольової гри «Наукова конференція» має комунікативну спрямованість, дає можливість закріпити на практиці теоретичні знання, якими оволоділи студенти, та вивести їх на етап спонтанного висловлювання за представленою тематикою, при цьому вступають до полеміки, відстоюють свою точку зору, наводять аргументи на користь або проти тої чи іншої гіпотези, а також обмінюються інформацією за фахом, що стосується останніх досягнень у сфері їх діяльності. Участь у цій грі сприяє формуванню у студентів впевненості в собі, у своїх силах, дає їм можливість самоствердження, її можна також розглядати і як своєрідну «репетицію» перед виступом на реальній міжнародній науковій конференції.

Коли мова йде про рольові ігри, неможливо не відзначити, що ця форма організації навчального процесу активізує механізми мотивації, а таким чином, і на підвищення ефективності навчання мовної комунікативної компетенції. Гра є особливим типом діяльності, у якому мотив закладено у самому процесі, у змісті самої дії [6:200]. Рольові ігри передбачають одночасну опору на свідоме та підсвідоме оволодіння предметом, вплив на емоційну сферу студентів з метою полегшення засвоєння учбового матеріалу, при цьому виконується принцип індивідуального навчання через групове [6:196; 2:73].

Багаторічний досвід використання рольових ігор у навчальному процесі показує, що вони сприяють розвитку навичок спонтанного мовлення, оволодінню іноземною мовою як засобом спілкування, формуванню вміння працювати згуртованою командою над вирішенням спільної задачі, що необхідно для кваліфікованих фахівців, які повинні відповідати високим вимогам сучасності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Блума Д.П. Опыт использования деловых игр при подготовке учителей иностранных языков в университете: междувед. школа-семинар по активным методам обучения «Применение АМО в учебном процессе», г. Юрмала, 24-30 апр. 1983 г.: тез. докл. – Рига : ЛГУ, 1983. – С. 205-206.
2. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам. – М.: МГУ, 1986. – 176 с.
3. Леонтьев А.А. Психология общения. – Тарту: Тарт. ГУ, 1974. – 219 с.