

*Гольтер І. М.,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри перекладу
Дніпровського державного технічного університету*

РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ВАЖЛИВИЙ КОМУНІКАТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Анотація. Статтю присвячено рольовим іграм як важливому комунікативному інструменту навчання іноземної мови у технічних вищих навчальних закладах. Розглядаються головні принципи організації рольової гри, форми та переваги цього методу.

Ключові слова: рольова гра, англійська мова, технічні спеціальності, комунікативний інструмент, методика викладання, технічна термінологія.

Постановка проблеми. Для вдалої професійної діяльності та подальшого кар'єрного зростання в умовах глобалізації світу слід розвивати у студентів ВНЗ їхні практичні навички володіння іноземними мовами. Найуспішніше це відбувається у тому разі, коли процес навчання наближений до практики. Одним з головних складників цього процесу є рольові ігри. Вони активізують пізнавальну діяльність, когнітивні навички, сприяють розвитку комунікативних вмінь та навичок студентів, розвивають відповідний словниковий запас, вміння правильно спілкуватися у тій чи іншій ситуації і є значним мотивуючим фактором для досягання успіху в оволодінні іноземною мовою. Участь у рольових іграх допомагає подолати комунікативний бар'єр. Як підкреслюють українські дослідники З.Н. Курлянд та Р.І. Хмелюк, педагогічний процес у вищих навчальних закладах підпорядковується закону моделювання, згідно з яким усі заходи, що проводяться у вищих навчальних закладах, мають бути насичені професійним змістом і проходити в ситуаціях, максимально наближених до дійсності, тобто до умов, на які випускник може натрапити в реальному виробництві [12, с. 72].

Крім того, саме рольова гра на заняттях з англійської мови допомагає визначити ставлення кожного студента до певної проблеми, навчити правильної поведінки у тому чи іншому разі, з яким можна стикнутися під час професійної діяльності, зрозуміти позицію інших.

Аналіз останніх досліджень. У сучасній методиці викладання іноземної мови специфіка використання рольових ігор на заняттях посідає помітне місце серед низки важливих проблем, які потребують вирішення. На думку американського лінгвіста П. Юра, ігрові ситуації сприяють створенню особливого простору навчальної діяльності, у якій студент готується до вирішення проблем і конкретних ускладнень [18, с. 9]. Проте, незважаючи на велику кількість робіт, присвячених цьому питанню [4; 8; 14; 15; 19], у більшості наукових розвідок мало уваги приділено вивченню та застосуванню рольової гри як важливого комунікативного інструмента навчання іноземної мови.

Метою цієї статті є представлення переваг рольової гри як складової частини навчального процесу та дієвого інструмента розвитку комунікативних навичок під час спілкування іноземною мовою та розробка теоретичних і методологічних положень і практичних рекомендацій щодо проведення рольових ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Для вдалого навчання комунікації іноземною мовою важливо активізувати пізнавальну діяльність студентів. Для цього використовується інтерактивне навчання – спосіб пізнання, який здійснюється у формах спільної діяльності всіх тих, хто навчається [9; 11]. Одним з найефективніших методів інтерактивного навчання є рольова гра – метод, що характеризується наявністю завдання і розподілом ролей, де дії гравців стимулюються самим ігровим комплексом [2].

Гра є ситуативно-варіативним тренуванням. Вона наближена до реального мовного спілкування, відрізняється емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу і дає можливість багаторазового повторення мовного зразка, закріплюючи отриманий результат навчання [13].

Генеруючи власні ідеї та застосовуючи їх у гіпотетичних професійних ситуаціях, які можуть відбуватися у реальності, рольова гра допомагає краще засвоїти матеріал, набути досвід і таким чином полегшити процес оволодіння навичками спілкування іноземною мовою, навчити мислити широко й критично.

Завдяки мовним іграм виконується низка методичних завдань: посилюється психологічна готовність студентів до мовного спілкування; мовний матеріал неодноразово повторюється, а отже, краще засвоюється; обираючи потрібний мовний зразок, студенти набувають навичок ситуативної спонтанної промови [10; 16].

Як указують лінгвісти Джек Річардс та Теодор Роджерс, набуття практичного досвіду під час навчання підвищує рівень мотивації [17, с. 128]. Крім того, враховуючи, що навчальний процес має сприяти набуттю студентами досвіду та допомогати в організації подальшої самоосвіти, у такому разі конкретні рольові ігри допомогатимуть у втіленні цієї мети.

Рольова гра є сучасною технологією розвитку комунікативних здібностей в іншомовному спілкуванні, яка до того ж допомагає створити колектив однодумців. Адже під час гри студенти разом обговорюють і виконують завдання, від їхньої взаємодопомоги, взаєморозуміння залежать результати гри. Реалізація рольової гри на заняттях з іноземної мови у ВНЗ складається з кількох етапів: повідомлення теми гри та опис специфіки ігрової ситуації; визначення мети, особливостей, умов, проблем і послідовності гри; організація ігрової ситуації та окреслення певного ігрового простору; розподіл ролей; власне гра; визначення результатів гри; актуалізація набутого досвіду.

Деякі дослідники наголошують на тому, що під час рольових ігор доречно нехтувати фонетичними та граматичними порушеннями мовлення. Викладач, помічаючи недоліки, має звернути на них увагу під час виконання подальших вправ. На думку психолога К.О. Абульханової-Славської, подібна тактика сприяє зняттю емоційних бар'єрів у випробовуваних під час проведення рольових ігор [1].

Важливо підкреслити той факт, що, незважаючи на розмаїття завдань, які можуть бути вирішені за допомогою рольових ігор, їхні «умови» та кінцева мета мають бути чітко роз'яснені учасникам освітнього процесу та усвідомлені ними.

Звичайно, керувати цим процесом і спрямувати його в певне потрібне русло протягом всієї рольової гри має викладач, який виступає у ролі посередника і всіляко сприяє тому, що саме студент є головною дійовою особою гри. Як зазначає О.С. Ковальчук, на самому початку рольової гри викладач роздає студентам картки з інструкціями щодо їхніх ролей. Під час самого дійства викладач як арбітр може призупинити гру, втрутившись тим самим у хід подій задля того, щоб усунути певні неточності, або зосередити увагу студентів на окремих її елементах [7].

У власній педагогічній діяльності під час навчання англійської мови ми використовуємо кілька різновидів ділової гри, спираючись на теоретичні дослідження вітчизняних дослідників І.М. Ахмад та А.О. Слезенко [3], згідно з якими основними психолого-дидактичними принципами створення і застосування рольових ігор у навчальному процесі є:

- імітаційні ігри – імітація діяльності будь-якої організації. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей і обстановка, умови, в яких відбувається подія або здійснюється діяльність;

- операційні ігри – виконання конкретних специфічних операцій. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес;

- виконання ролей – відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи;

- метод інсценування – своєрідний «діловий театр», коли розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій обстановці;

- психодрама і соціодрама – соціально-психологічний театр, в якому відпрацьовується уміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння увійти з нею в продуктивний контакт.

Опис конкретного досвіду застосування рольових ігор на заняттях з англійської мови на кафедрі перекладу Дніпровського державного технічного університету.

Студентам пропонуються різні рольові ігри, які модифікуються з урахуванням їхніх інтересів і можливостей. Додаткова мотивація створюється шляхом введення в гру ролей, які пов'язані з їхньою майбутньою професійною діяльністю. Ефективності рольових ігор сприяють кілька факторів: систематичність використання та цілеспрямованість програми ігор у поєднанні із тренувальними граматичними та лексичними вправами. Серед рольових ігор пропонуються: проведення конференцій, «круглих столів», дискусій та інтерв'ю з відомими винахідниками або ученими, ведення ділових переговорів у різних країнах, співбесіда під час прийому на роботу в нову зарубіжну компанію, створення рекламного ролика нового технічного винаходу, збори Ради директорів тощо.

Наведемо приклад рольової ділової гри. Це диспут – захист інновацій в галузі хімічних технологій: “Intensification of technology of waste recycling process into rare biomineral fertilizers” («Інтенсифікація технології переробки відходів у рідкісні біомінеральні добрива»). Така ділова гра використовується в групах студентів хімічних спеціальностей ДДТУ в 4-му семестрі 2-го курсу. Використання такої гри має дві цілі. Насамперед здійснити контроль засвоєння лексичних одиниць і граматичних структур і визначити рівень сформованості кому-

нікативних навичок за темою “Chemical technology of recycling process of biomineral fertilizers as the most modern and the most relevant scientific area of chemical technologies” («Хімічна технологія переробки в біодобрива як найсучасніша та актуальна наукова галузь хімічних технологій»). Крім того, розвивати загальні, особистісні, міжпредметні компетенції, такі як розуміння сутності професії інженера, усвідомлення відповідальності за інженерні рішення, здатність ефективно працювати індивідуально і як член команди [9].

Кожна група знайомиться з конкретним досвідом застосування певних хімічних технологій і їхніми напрямками, тенденціями розвитку і на диспуті в лаконічній формі (4–5 хвилин) має викласти головні ідеї та особливості їхнього розвитку. Крім того, група вибирає зі свого складу виконавців таких ролей:

- *автор-новатор* – носій передових ідей, керівник групи;

- *оптимісти, прихильники новатора*, захисники ідей, їхні пропагандисти, чия позиція у рольовій грі: біомінеральні добрива – це реальна допомога сільському господарству і водночас – очистка навколишнього середовища.

- *песимісти-консерватори та скептики*, противники ідей, котрі не згодні з тим, що у новітніх технологій є майбутнє.

- *реалісти-аналітики*, здатні зважити всі «за» і «проти» і зробити необхідні висновки.

Залежно від кількості учасників і напрямів у галузі хімічних технологій, які обговорюються, можна виділити групи не тільки за вказаними, але і за іншими рольовими напрямками (*розробники – виробники – інвестори – споживачі* тощо).

У результаті ділового обговорення на диспуті інновацій в галузі хімічних технологій учасники приходять до того чи іншого рішення про доцільність їх застосування в певній сфері людської життєдіяльності.

Проведенню рольової гри передують підготовча робота, спрямована на розвиток комунікативної компетенції у говорінні і читанні за цією темою. Ця підготовча робота включає в себе кілька аспектів. Це фонетичні завдання, які допомагають студентам впоратися з труднощами вимови окремих англійських слів і фраз, лексичні завдання, під час виконання яких збагачується словниковий запас студентів, і низка граматичних вправ, яка допомагає зняти граматичні труднощі, що зустрічаються в певному технічному тексті. Працюючи з таким текстом, студенти вчаться не лише читати і розуміти англійську інформацію, а й будувати монологічне висловлювання і вести діалог за темою тексту.

Рольові ігри систематично використовуються на заняттях з англійської мови для студентів усіх технічних спеціальностей після завершення вивчення кожної теми. Як експеримент у минулому навчальному році зі студентами було проведено опитування: «Яким ми вважаєте результат навчання з англійської мови протягом року?», яке допомогло визначити загальнокультурні та мовні компетенції, сформовані у навчальній групі. На основі проведеного аналізу були зроблені певні висновки. Як зазначили самі студенти, 70–80% з них оволоділи певними комунікативними компетенціями, серед яких – пошук і вміння наводити аргументи під час дискусії, щоб переконувати співрозмовника або спростувати його думку; використання вербальних і невербальних засобів у спілкуванні англійською мовою; розширення особистісного тезауруса; оволодіння певними правилами перетворення мовних одиниць на висловлювання; навички ситуативного доречного використання мовних зразків.

Таким чином, застосування рольових ігор на заняттях з іноземної мови дає позитивні результати. А саме: студент з пасивного елемента освітньої системи перетворився на активного учасника освітнього процесу [6]. Рольові ігри дають змогу студентам підвищувати рівень своєї самоосвіти, сприяють розвитку творчої активності студентів; формуванню особистісної готовності до застосування технічних знань і умінь; розвитку комунікативних та організаторських здібностей; формуванню загальнолюдських (гуманістичних) цінностей. Крім того, у майбутнього інженера розвиваються мовні навички: компетенція у монологічному мовленні (напр., презентація власного проекту); компетенція у діалогічному мовленні (напр., мозковий штурм у вирішенні певної проблеми); компетенція у письмі (напр., пояснювальна записка до проекту); компетенція в аудіюванні (напр., наочне знайомство з новим технологічним процесом); компетенція у читанні (напр., вивчення статті з певної професійної тематики).

Висновки з дослідження і перспективи подальших пошуків. Метод рольової гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу, а також подоланню негативних психологічних стереотипів як у самій студентській групі, так і між групою і педагогом. Рольова гра на заняттях з англійської мови студентів немовних спеціальностей має розглядатися учасниками як цікавіший, аніж звичайне практичне заняття процес.

Однак за всієї привабливості та ефективності ігор необхідно мати почуття міри, в іншому разі вони втомлять учнів і втраять свіжість сприйняття, а значить, знизять цікавість учасників до гри. Крім того, мета та завдання рольової гри на занятті з англійської мови є близькими до мети та завдання рольової гри на занятті зі спеціальної підготовки в технічному ВНЗ, проте домінуючою у ній є мовний складник. Гадаємо, визначення саме мовного складника у процесі рольової гри є перспективним щодо подальшого дослідження як найважливішого складника комунікаційного процесу.

Література:

1. Абульханова-Славская К.А. Психология и сознание личности. Избранные психологические труды. М., 1999. 224 с.
2. Астафурова Т.Н. Стратегии коммуникативного поведения в профессионально-значимых ситуациях межкультурного общения: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 1997. 41 с.
3. Ахмад І., Слезенко А. Значущість рольових ігор у процесі навчання. Теоретичні питання культури, освіти та виховання. 2013. № 47. С. 9–11.
4. Герасименко О.В. Иноязычная компетентность как фактор развития коммуникативной культуры студентов: дисс. канд. пед. наук. Оренбург, 2001. 36 с.
5. Евстропова Н.С. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по иностранному языку в техническом вузе (на примере технологии «командообразования») / Н.С. Евстропова, К.С. Опарина. Вестник Вятского государственного университета, 2014. № 6. С. 149–152.
6. Ефименко С.В. Психолого-педагогические особенности формирования ценностно-смысловых установок студентов в условиях ино-

язычной коммуникативной деятельности: автореф. дис... канд. психол. наук. Ростов-на-Дону, 2011. 24 с.

7. Ковальчук О.С. Рольові ігри на заняттях з англійської мови студентів юридичних спеціальностей. Нові технології навчання. 2011. № 68. С. 44–47.
8. Коломієць Н.А. Педагогічні технології: з теорії питання. Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: зб. наук. пр. Уманського державного педагогічного університету імені П. Тичини. К.: Міленіум, 2006. Випуск 17. С. 231–240.
9. Кулюкина Е.С. Формирование компетенций бакалавров и магистров технических профилей с учетом международных стандартов: дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2011. 213 с.
10. Леонтьев А.А. Психология общения. Тарту: Тартус. ГУ, 1974. 219 с.
11. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения. М.: Академия, 2006. 176 с.
12. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. / З.Н. Курлянд, Р.І. Хмелюк, А.В. Семенова та ін.; За ред. З.Н. Курлянд. 2-ге вид., перероб. і доп. К.: Знання, 2005. 399 с.
13. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. М.: Наука, 2012. 270 с.
14. Тер-Саакянц Г.М. Применение ролевой игры / Г.М. Тер-Саакянц, Н.А. Красовская. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. К.: Вищ. шк., 1988. С. 194–208.
15. Maley A. Drama Techniques in Language Learning. A resource book of communication activities for language teachers. / A. Maley, A. Duff. NY: Cambridge University Press, 2001. 245 p.
16. Richards J.C. Practice teaching: a reflective approach / J.C. Richards, Th.S.C. Farrell. NY: Cambridge University Press, 2010. 187 p.
17. Richards J.C. Approaches and methods in language teaching / J.C. Richards, Th.S. Rodgers. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 270 p.
18. Ur P. Discussions that Work. NY: Cambridge University Press, 1981. 122 p.
19. Wood E. Exploring Play. The University of Sheffield. URL: <https://www.futurelearn.com/courses/play>

Гольтер И. М. Рольовые игры как важный коммуникативный инструмент обучения иностранному языку

Аннотация. Статья посвящена ролевым играм как важному коммуникативному инструменту обучения иностранному языку в технических вузах. Рассматриваются основные принципы организации ролевой игры, формы и преимущества этого метода.

Ключевые слова: ролевая игра, английский язык, технические специальности, коммуникативный инструмент, методика преподавания, техническая терминология.

Holter I. Role-playing games as an important communicative tool for studying foreign language

Summary. The article deals with the research of the theory of a role-playing organization during teaching English for students from technical universities. There are also considered the basic principles of organization of the role play, forms and advantages of the current method of teaching.

Key words: role play, English, technical specialization, communication tool, teaching methodology, technical terminology.