

УДК 811.111'276.6:004.738.5

ФОРМУВАННЯ СТРАТЕГІЇ САМОПРЕЗЕНТАЦІЇ МАЙБУТНІХ ПРОГРАМІСТІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ

Семеряк Ірина Зіновіївна

м.Львів

У статті висвітлені особливості формування стратегії самопрезентації майбутніх програмістів засобами дидактичної гри у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ. Здійснений аналіз мовних засобів реалізації стратегії самопрезентації майбутніх програмістів. Встановлено, що мовні засоби реалізації стратегії самопрезентації майбутніх програмістів відтворюють характер професійного дискурсу фахівців сфери програмування. Обґрунтовано вагомий роль дидактичних ігор, зокрема імітацій, рольових, ділових ігор, симуляцій, які відтворюють інституційний професійний дискурс та дискурс інтернет-комунікації у процесі формування стратегії самопрезентації майбутніх програмістів.

Ключові слова: стратегія самопрезентації, майбутні програмісти, дидактична гра, інституційний професійний дискурс, дискурс інтернет-комунікації.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Зміст навчання іноземної мови професійного спілкування майбутніх програмістів у ВНЗ передбачає формування у студентів стратегій професійно-орієнтованого спілкування. Через призму соціо-когнітивного підходу можемо розглядати майбутнього фахівця-програміста як центральну фігуру акту професійно-орієнтованого спілкування, а його самопрезентацію – як ведучу комунікативно-когнітивну стратегію, спрямовану на конструювання власного професійного іміджу завдяки коректному вибору і застосуванню відповідних мовних засобів реалізації стратегії самопрезентації. Таким чином, стратегія самопрезентації є однією з найбільш вагомих стратегій професійно-орієнтованого спілкування фахівців, у тому числі – й майбутніх програмістів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Обґрунтуванню принципів формування змісту навчання присвячено праці В.Краєвського, С.Архангельської, Ю.Бабанського, І.Зязюна, Н.Ничкало, С.Гончаренка та ін. Проблеми теорії конструювання змісту навчання іноземних мов розробляли Г.Рогова, С.Ніколаєва, Р.Мартінова, І.Задорожна, О.Бігич, Н.Бориско, В.Плахотник та ін. Аналіз компонентів змісту навчання іноземної мови професійного спілкування здійснили Л.Зєня, Н.Микитенко, М.Кокор, Н.Рубель, О.Тинкалюк та ін. Моделювання комунікативних подій на засадах соціокогнітивного підходу вивчали Т. ван Дейк, В.Дем'янков, Е.Кубрякова та ін. Комунікативні стратегії в професійному дискурсі досліджували Ф.Бацевич, О.Винник, П.Данейко, О.Ірісханова, О. Іссерс, Т.Ларіна, І.Мельник, Л.Морська та ін. Проте, аналіз джерел з проблеми дослідження довів, що на сьогоднішній день в Україні не існує комплексного дослідження, яке б висвітлювало проблему формування стратегії самопрезентації у майбутніх програмістів засобами дидактичної гри у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ.

Мета статті – на основі аналізу лінгвопрагматичних особливостей комунікативної поведінки програмістів як учасників акту професійно-орієнтованого спілкування обґрунтувати шляхи формування стратегії самопрезентації засобами дидактичної гри у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ. Реалізація поставленої мети передбачає вирішення **завдань**:

1) виявити мовні засоби реалізації стратегії само-

презентації майбутніх програмістів, спрямованої на конструювання позитивного іміджу фахівця як ключового учасника акту професійно-орієнтованого спілкування;

2) виявити можливості застосування методу дидактичної гри задля формування у майбутніх програмістів стратегії самопрезентації у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Стратегія самопрезентації є різновидом комунікативних стратегій, отже проаналізуємо поняття «комунікативна стратегія». На основі аналізу праць Ф. Бацевича, Т. Ван Дейк, І. Мельник та ін. науковців, у контексті нашого дослідження трактуємо комунікативну стратегію як модель спілкування, що реалізується у комплексі мовленнєвих дій і спрямована на планування й проектування процесу мовлення, результатом якого є досягнення комунікативної мети і цілей адресанта [1, с. 133; 4, с. 272; 8].

Самопрезентація – вербальна діяльність фахівця, спрямована на побудову і підтримку власного іміджу, який у ході реалізації акту професійно-орієнтованого спілкування є єдністю статусно-рольових характеристик професіонала у відповідній сфері знань [3, с. 7].

Стратегії як різновид людської діяльності мають глибинний зв'язок з мотивами, які керують мовленнєвою поведінкою особистості. До найбільш суттєвих мотивів людської поведінки О.Іссерс зараховує первинні: бажання бути ефективним, тобто реалізувати інтенцію, необхідність пристосування до ситуації; і вторинні: потреба самовираження, бажання зберегти та примножити значущі цінності, бажання уникнути негативних емоцій тощо. Відповідно, дослідниця класифікує комунікативні стратегії відповідно до ієрархії мотивів та цілей, найбільш значущих для мовця. Основна стратегія – семантична, або когнітивна. Допоміжна стратегія – прагматична, що обслуговує цілі самопрезентації та самовираження й існує у різновидах побудови іміджу, створення емоційного настрою тощо. Дослідниця стверджує, що стратегія самопрезентації так чи інакше наявна за будь-яких умов комунікації як допоміжна стратегія [5, с. 74].

О. Ковригіна трактує стратегію самопрезентації як комунікативну стратегію «створення певного враження про мовця та соціально прийнятну, допустиму суспільством поведінку» [6, с.76]. Проте, як підкреслює Н. Кузьмич, в деяких випадках стратегія самопрезентації є одночасно основною та допоміжною. Особливо, в ситуаціях, коли самопрезентація є першочерговою ціллю мовця [7].

Формування стратегії самореалізації фахівця-програміста будується на меті її застосування. Так, основною чи супровідною метою реалізації стратегії самопрезентації майбутнього програміста під час акту професійно-орієнтованого спілкування є конструювання позитивного іміджу компетентного фахівця [3, с. 7].

Формування стратегії самопрезентації майбутніх програмістів як основної чи допоміжної стратегії у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ має безпосередній зв'язок з формуванням у них позитивної професійної Я-концепції.

Поняття «професійна Я-концепція» трактується науковцями як динамічна система оцінних уявлень фахівця щодо своїх професійних якостей, мотивів і ціннісних орі-

ентацій, стилю й ефективності роботи, кар'єри, способів взаємодії з партнерами, професійного досвіду, які забезпечують саморегуляцію поведінки і відносин у професійній сфері, планування саморозвитку, самореалізацію особи як професіонала [11].

Позитивна професійна Я-концепція впливає на ефективність процесу формування у студентів стратегій іншомовного професійно-орієнтованого спілкування у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ. Висловлений аргумент базується на твердженні про те, що вибір більшістю студентів їх майбутньої професії є вмотивованим. Це твердження доводять результати проведеного нами у першому навчальному семестрі 2013/2014 навчального року анкетування 198 студентів першого та другого курсів спеціальності «прикладна математика» та «інформатика» Львівського національного університету імені Івана Франка. З метою визначення рівня вмотивованості професійного вибору студентам було запропоновано дати відповідь на запитання анкети щодо усвідомленості вибору майбутньої професії, факторів впливу на здійснення цього вибору, інтересу до майбутньої професії, бажання в подальшому працювати за фахом. На основі якісної та

кількісної оцінки даних анкетування студентів усіх експериментальних і контрольних груп у першому навчальному семестрі можемо зробити висновок, що у процесі вибору майбутньої професії студенти, здебільшого, керувалися переліченими мотивами у такому рейтинговому списку: престиж професії, хороша заробітна плата, можливість працювати за кордоном, можливість працювати у компаніях з іноземним капіталом, поради батьків, поради друзів чи знайомих, сімейні традиції, бажання здобути будь-яку вищу освіту. Престиж професії займає провідну позицію у рейтингу мотивів вибору майбутньої професії. Як бачимо, 90% респондентів виявили бажання працювати у майбутньому за обраним фахом. Ступінь задоволеності професійним вибором вважаємо високим (91%). Таблиця 1 ілюструє наведені дані. Високий рівень сформованості іншомовної професійно-орієнтованої комунікативної компетентності майбутніх програмістів і володіння ними іншомовними комунікативними стратегіями, зокрема – й стратегією самопрезентації, дозволить повноцінно реалізувати фаховий потенціал у світовому науковому, освітньому, економічному просторі і позитивно вплине на підвищення престижу професії програміста.

Таблиця 1

Вмотивованість професійного вибору студентів спеціальностей «прикладна математика» та «інформатика»

Критерії вмотивованості професійного вибору		Показники вмотивованості професійного вибору у % співвідношенні
Мотиви вибору майбутньої професії	престиж професії	47%
	хороша заробітна плата	22%
	можливість у подальшому працювати за кордоном	13%
	можливість працювати у компаніях з іноземним капіталом	11%
	поради батьків, друзів чи знайомих	5%
	сімейні традиції	1,5%
	бажання здобути будь-яку вищу освіту	0,5%
Ступінь задоволеності професійним вибором	Високий	91%
	Середній	6%
	Низький	2%
	Невизначений	1%
Плани щодо подальшої професійної діяльності	працюватиму за фахом	90%
	не планую працювати за фахом	7%
	здобуватиму іншу освіту	2%
	Інші	1%

Зміст навчання іноземної мови професійного спілкування майбутніх програмістів у ВНЗ, націлений на формування у них стратегії самопрезентації, базується на особливостях професійного дискурсу програмування. Тактико-стратегічні особливості комунікативної поведінки майбутнього програміста зумовлюються специфікою середовища їхнього спілкування, тобто специфікою як інституційної (корпоративної), так і інтернет-комунікації, оскільки одна з ключових особливостей комунікативної поведінки майбутніх програмістів у сучасному суспільстві – спілкування за допомогою віртуальних технологій, зокрема – інтернет-комунікація і популяризація спеціальних знань. Стратегія самопрезентації реалізується в техніках «вибудовування стосунків», «скорочення дистанції», «інтелектуальна перевага» тощо [3, с. 19]. Вибір технік та мовних засобів впливу на адресата великою мірою залежить від жанру комунікації.

Узагальнення даних досліджень, що торкаються особливостей професійного дискурсу фахівців сфери програмування, дає можливість вважати, що цей дискурс характеризується гібридністю, відсутністю чітко встановлених меж між інституційністю і персональністю, високим рівнем гетерогенності, що передбачає неспівпадіння фо-

нових знань, інтенцій, стилів і жанрів, особистісних характеристик учасників акту спілкування, що утворюють т. зв. «просторовий континуум», в межах якого існують дихотомії «інституційність-персональність», «монолог-полілог», «писемне мовлення-усне мовлення», «повідомлення офіційно-ділового стилю – приватне повідомлення», «наукова картина світу – буденна картина світу». Важливими ключовими характеристиками дискурсу фахівців сфери програмування є, також, полімодальність у поєднанні з компресією інформації та ситуативний характер статусно-рольового комплексу фахівця [2, с.6; 3, с.12, 23-24].

Згадані ключові характеристики дискурсу фахівців сфери програмування вказують на ситуативний, нефіксований і часто – умовний характер статусно-рольової приналежності комунікантів [3, с.7]. Ситуативність статусно-рольових характеристик фахівця як в інституційній, так і інтернет-комунікації виявляється в конструюванні його професійного образу комунікантами в ситуації конкретної комунікативної події, тобто в певний момент, і складається з реплік комуніканта і реплік адресата. Професійна комунікація майбутніх програмістів моделює процес відтворення соціальних функцій і ролей її учасників, конструювання і

реконструювання образів учасників комунікативної події, конструювання власного професійного іміджу.

У процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ, спрямованого на формування стратегії самопрезентації майбутніх програмістів, необхідно застосовувати активні методи навчання, спрямовані на відтворення ситуацій спілкування фахівців сфери програмування. В рамках інституційного дискурсу такими комунікативними подіями можуть бути спілкування з колегою, колегіальна консультація, практична і консультативна допомога клієнтові, презентація новинок у сфері програмування, нарада, конференція, спілкування з керівником підрозділу чи установи та ін., в рамках інтернет-комунікації – ведення ділової та приватної переписки, спілкування в чатах, на форумах, участь у веб-семінарах, інтернет-конференціях, ведення особистої веб-сторінки та ін.

Щодо вибору мовних засобів, успішна реалізація стратегії самореалізації вимагає вживання емоційно забарвленої лексики, яскраво забарвленої оцінювальної лексики – кліше, менш офіційної лексики, часом – розмовної, термінології, пасивних граматичних конструкцій, метакогнітивних дієслів, прислівників порівняння в рамках прийому самооцінювання, звертання, демонстрації поваги, висловлення згоди [3, с.21-22].

Згадані вище комунікативні події можуть бути змодельовані у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ у формі дидактичних ігор: імітацій, рольових, ділових ігор, симуляцій. Проаналізовані мовні засоби повинні становити змістову основу комунікативних стратегій, що формуються у студентів, зокрема – й стратегії самопрезентації.

Метод дидактичної гри належить до методів активного навчання і вважається одним із найбільш ефективних. Переваги його використання у навчальному процесі – орієнтація на співпрацю викладача і студентів, активна участь студентів у процесі навчання, творчий підхід до проведення навчальних занять, самостійна пошукова діяльність студентів, високий рівень мотивації та емоційності студентів [Микитенко Технологія]. Науковці з'ясували, що при пред'явленні навчального матеріалу в формі дидактичної гри студенти засвоюють близько 90 % інформації. Для підготовки ділової гри можуть використовуватись усі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемного викладу, частково-пошуковий, дослідницький [10, с. 288-292].

Важливим аспектом використання дидактичної гри з метою формування стратегії самопрезентації у процесі навчання іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ є необхідність відповідної підготовки студентів, тобто засвоєння ними певного мовного матеріалу: граматичних конструкцій, лексичних моделей та ін., виконання імітаційних вправ, оскільки недостатня готовність до

повноцінної участі у дидактичній грі демотивуватиме їх шляхом втрати інтересу до навчання [10, с.288-292].

На основі результатів проведеного дослідження можемо зробити наступні **висновки**:

1) встановлено, що мовні засоби реалізації стратегії самопрезентації майбутніх програмістів відтворюють характер професійного дискурсу фахівців сфери програмування, а саме – гібридність, високий рівень гетерогенності, відсутність чітко встановлених меж між інституційністю і персональністю, полімодальність у поєднанні з компресією інформації та ситуативний характер статусно-рольового комплексу фахівця.

Мовними засобами реалізації стратегії самопрезентації, спрямованої на конструювання позитивного іміджу фахівця-програміста, є: емоційно забарвлена літературна, часом – розмовна лексика, яскраво забарвлена оцінювальна лексика, термінологія, невелика кількість лексики офіційно-ділового стилю мовлення, пасивні граматичні конструкції, метакогнітивні дієслова, прислівники порівняння, що вживаються у прийомах самооцінювання, звертання, демонстрації поваги, висловлення згоди;

2) дидактичні ігри, різновидами яких є імітації, рольові, ділові ігри, симуляції, спрямовані на моделювання у навчальному процесі реальних чи прогнозованих комунікативних подій, що відтворюють інституційний професійний дискурс (спілкування з колегою, колегіальна консультація, практична і консультативна допомога клієнтові, презентація новинок у сфері програмування, нарада, конференція, спілкування з керівником підрозділу чи установи та ін.) та професійний дискурс інтернет-комунікації (ведення ділової та приватної переписки, спілкування в чатах, на форумах, участь у веб-семінарах, інтернет-конференціях, ведення особистої веб-сторінки та ін.) фахівців сфери програмування.

Застосування методів активного навчання, зокрема дидактичної гри, у процесі навчання майбутніх програмістів іноземної мови професійного спілкування у ВНЗ, спрямованого на формування у них комунікативної стратегії самопрезентації, має ряд переваг, серед яких – орієнтація на ефективну взаємодію учасників навчального процесу у системах «студент-студент», «викладач-студент», активна участь студентів у процесі навчання, творчий підхід до проведення навчальних занять, активізація самостійної пошукової діяльності студентів, високий рівень мотивації та емоційності студентів.

Перспективи подальших досліджень. Проведене дослідження не вичерпує усіх аспектів порушеної наукової проблеми. Особливості формування домінуючих кооперативних комунікативних стратегій майбутніх програмістів на засадах соціо-когнітивного підходу буде предметом наших подальших наукових розвідок.

Література та джерела

1. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики: підручник / Флорій Сергійович Бацевич. – 2-ге вид., доп. – К.: ВЦ "Академія", 2009. – 376 с.
2. Винник О.Ю. Комунікативні стратегії і тактики впливу на адресата в сучасному англійському дискурсі програмування: Ареф. дис. ...канд. філол. наук: 10.02.04 – германські мови / О.Ю.Винник. – Львів: Львівський національний університет імені Івана Франка, 2012. – 20 с.
3. Данейко П.М. Дискурсивные стратегии самопрезентации в институциональном интернет-общении: ареф. дис. ...канд. филол. наук: 10.02.19 – теория языка / Полина Михайловна Данейко. – Москва: Московский государственный лингвистический университет, 2011. – 26 с.
4. Дейк ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация: Пер. с англ. / Сост. В.В.Петрова; под ред. В.И.Герасимова. – М.: Прогресс, 1989. – 312 с.
5. Иссерс О.С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи / О.С.Иссерс. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 284 с.
6. Ковригина Е.А. Коммуникативная стратегия самопрезентации в дискурсе интернет-интервью: дисс. ...канд. филол. наук: 10.02.19 – теория языка / Елена Александровна Ковригина. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2010. – 177 с.

7. Кузьмич Н. Комунікативна стратегія самопрезентації і тактики її реалізації (за матеріалами телевізійних інтерв'ю) / Надія Кузьмич // Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови. – 2013. – Вип. 21. – С.89-94
8. Мельник І.В. Типи комунікативних стратегій / Ірина Валеріївна Мельник // Studia Linguistica. – 2011. – Вип. 5. – С.377-380
9. Микитенко Н.О. Технологія формування іншомовної професійної компетентності майбутніх фахівців природничого профілю : монографія / Н.О.Микитенко; За ред. Г.В.Терещука. – Тернопіль : ТНПУ, 2011. – 411 с.
10. Оганесян Н.Т. Педагогическая психология. Система разноуровневых контрольных заданий: учеб. пособие / Н.Т.Оганесян. – М. : КНОРУС, 2006. – 328 с.
11. Онищенко В. Професійна Я-концепція як інтегральна складова ноологічної я-концепції особистості / Василь Онищенко // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2013. – № 3. – С.39-50

Статья посвящена особенностям формирования стратегии самопрезентации будущих программистов средствами дидактической игры в процессе обучения иностранному языку профессионального общения в вузе. Произведен анализ языковых средств реализации стратегии самопрезентации будущих программистов. Установлено, что языковые средства реализации стратегии самопрезентации будущих программистов воспроизводят характер профессионального дискурса специалистов сферы программирования. Обоснована весомая роль дидактических игр, в частности имитаций, ролевых, деловых игр, симуляций, которые воспроизводят институциональный профессиональный дискурс и дискурс интернет-коммуникации в процессе формирования стратегии самопрезентации будущих программистов.

Ключевые слова: стратегия самопрезентации, будущие программисты, дидактическая игра, институциональный профессиональный дискурс, дискурс интернет-коммуникации.

The features of self-representation strategy development in future programmers by means of a didactic game in the process of ESP learning in higher educational institutions are highlighted. It has been revealed that language means of self-representation strategy implementation in future programmers represent a professional discourse of IT specialists. The significant role of didactic games is justified, namely the role of imitations, role plays, business games and simulations, which display institutional professional discourse and discourse of Internet-communication in the process of self-representation strategy development.

Key words: self-representation strategy, future programmers, didactic game, institutional professional discourse, discourse of Internet – communication.