

УДК 37.015.31

ДИДАКТИКО-МЕТОДИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ ДОСВІДУ САМОСТІЙНОЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНШОМОВНОГО ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ

Корогод Тамара Олексіївна
м.Чернігів

У статті розглянуто дидактико – методичний потенціал рольової гри як засобу формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності студентів немовних ВНЗ у процесі навчання іншомовного професійного спілкування; визначені чинники її успішного впровадження; проаналізовані різновиди її використання під час формування іншомовної професійної компетентності та шляхи оновлення їх змісту у світлі діалогу культур; обґрунтована доцільність використання інтерактивних методів навчання у процесі моделювання змісту рольової гри професійного спрямування.

Ключові слова: досвід, самостійна робота, пізнавальна діяльність, іншомовне професійне спілкування, рольова гра, потенціал, методи навчання, ігри-симуляції.

Постановка проблеми. Політична, соціальна, економічна та інтелектуальна трансформація українського суспільства у зв'язку з входженням до світового та європейського простору неможлива без структурного реформування системи вищої освіти. Тому завдання забезпечення умов для формування особистості фахівця-професіонала, який не лише володіє спеціальними знаннями, але і компетенціями, що відповідають міжнародним стандартам, потребує розроблення нової моделі навчання, спрямованої на процес становлення творчої самодостатньої особистості. У зв'язку з цим орієнтування на продуктивну діяльність студента у вищій школі розглядається нами як одна з передумов успішного розвитку його автономності та креативності. Це, у свою чергу, означає, що одним з головних завдань викладачів у процесі навчання іноземної мови у немовному ВНЗ є створення умов, які б стимулювали самостійну, пошуково-творчу діяльність студента та забезпечували його готовність до реалізації завдань професійної спрямованості, сприяли б розширенню його кругозору, і таким чином, соціалізації особистості в умовах полікультурного світу.

Аналіз останніх досліджень. Проблема організації навчання іншомовного професійного спілкування у немовних ВНЗ не нова. Так, питання формування іншомовної комунікативної компетентності спеціалістів соціальної роботи, менеджерів, аграрної сфери тощо досліджені у роботах Н.В.Логутіної, А.І.Петрова, О.Л.Канюк, Ю.Ю.Солодовнікова, Т.О.Брик, Ю.О.Ніколаєнко та ін.). Значна увага у процесі його реалізації відведена організації самостійної навчально-пізнавальної діяльності (Л.В.Онуцук, С.М.Кустовський, В.Р.Мичковська, М.І.Смирнова та ін.). Проте сьогодні у світлі нових вимог до підготовки фахівця, а саме: в аспекті безперервної освіти, нового контексту набирає проблема формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності у процесі організації проблемно-діалогового та проблемно-ситуативного навчання. А відтак, впровадження рольової гри як засобу організації особистісно-орієнтованого навчання потребує моделювання шляхів активізації діяльності студентів на засадах суб'єктного підходу, що створює можливості для побудови індивідуальної траєкторії розвитку студентів.

Мета статті – розкрити дидактико-методичний потенціал рольової гри як засобу формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності (СПД) студентів немовних спеціальностей під час навчання іншомовного професійного спілкування; визначити чинники її успішного впровадження; обґрунтувати доцільність використання системи вправ, зорієнтованої на формування у студентів досвіду СПД під час навчання іншомовного професійного спілкування та за-

собів її реалізації.

Виклад основного матеріалу. Більшість теоретиків та практиків джерела активності шукають безпосередньо в самій особистості, її мотивах та потребах. В.О.Беловолов пов'язує їх з природним середовищем, що оточує особистість та розглядає фактори, які стимулюють активність у процесі навчання. До таких факторів він відносить: а) пізнавальний та професійний інтерес; б) творчий характер навчально-пізнавальної діяльності; в) змагальність; г) ігровий характер проведення занять; д) емоційну взаємодію зазначених вище факторів [2]. Саме тому проблемно-ігровий підхід розглядається нами як один з чинників, який дозволяє інтенсифікувати процес навчання іншомовного професійного спілкування у процесі організації самостійної пізнавальної діяльності студентів немовних спеціальностей

В "Новому словнику методичних термінів та понять" за редакцією Е.Г.Азімова та А.Н.Щукина рольова гра розглядається як форма організації колективної діяльності на занятті, завданням якої є формування і розвиток мовленнєвих навичок та умінь в умовах, котрі максимально наближені до умов реального спілкування [1, с.265]. Це визначення, на нашу думку, не є повним. Ми вважаємо, що слушною є думка конкретизувати дидактичний потенціал рольової гри, а саме вказати на те, що вона покликана не лише сформувати мовленнєві вміння студентів, інтегрувати фонологічні, лексико-граматичні, соціолінгвістичні, країнознавчі знання, навички та вміння, але й забезпечити розвиток творчого мислення (Л.С.Виготський, Д.В.Менджеріцкая, Д.Б.Ельконін, Л.П.Павлова та ін.). Його формування у студентів забезпечує процеси цілісного сприйняття, структурування, декодування іншомовної інформації навчального та професійного характеру. Під час використання такої гри студенти навчаються моделювати, здійснювати вибір, порівнювати, узагальнювати, конкретизувати, оволодівати мистецтвом переконання, прогнозування подій за умов певних прогалин, пов'язаних з відсутністю інформації.

Під час студіювання наукових джерел, присвячених проблемі організації рольової гри, нами помічено, що ефективність її реалізації залежить від: а) характеру проблемності навчального матеріалу, його об'єктивного зв'язку з інтересами та потребами студентів; б) рівня ініціативності безпосередньо студентів, зміни орієнтирів діяльності відповідно до їхніх власних точок зору тощо; в) постановки ними цілей навчання та покладання на себе відповідальності за результати своєї діяльності; г) орієнтування на їхній власний досвід (життєвий/ мовленнєвий); д) характеру забезпечення зворотного зв'язку, їхнього успішного просування в отриманні знань та формуванні професійної іншомовної компетентності (Л.В.Волкова, Т.О.Ефимова, Л.В.Онуцук, Е.Г.Розанова, Т.Н.Лицманенко, Л.С.Юрова).

Безперечно, успішне виконання студентами проблемних завдань цілком ґрунтується на якісному оволодінні ними мовним і мовленнєвим матеріалом. Створення ситуації успіху з оволодіння ними мовленнєвим досвідом на різних етапах проведення практичних занять і організації їхньої самостійної пізнавальної діяльності в позааудиторний час потребує дотримання комплексного підходу до використання дидактичних ігор у вищих немовних закладах освіти. Так, на етапі формування у студентів досвіду мовленнєвої діяльності, розвитку лінгвопізнавальної мотивації, мовної здогадки, мовної активності, уваги, пам'яті, мислення доцільним є використання дидактичних ігор, які готують до комунікативної діяльності (ігри з формування

мовної компетенції – фонетичної, лексичної, граматичної, орфографічної) та ігор, які забезпечують комунікативну діяльність (ігри з формування мовленнєвої компетенції в аудіюванні, говорінні, читанні, письмі та ігри з формування соціокультурної компетенції (країнознавчої, лінгвокраїнознавчої) [5, с.48].

Відповідно до предмету нашого дослідження, а саме формування у студентів досвіду СПД під час навчання іншомовного професійного спілкування, необхідно зазначити характер управління такою діяльністю з урахуванням рівня навченості студентів. У практиці навчання іншомовного професійного спілкування виокремлені ігрові вправи з повним (жорстким), частковим (гнучким) та з мінімальним управлінням [3, с.43].

Завдання формування у студентів готовності творчо реалізувати свої професійні обов'язки в умовах співробітництва з представниками іноземних держав, змушують нас переглянути підходи стосовно організації навчання іншомовного спілкування з використанням ролевих і ділових ігор. Зосередження уваги вчених, методистів, викладачів ВНЗ сьогодні на навчально-рольовій грі професійного спрямування обґрунтовано, по-перше: можливостями створення творчої атмосфери для активної мисленнєвої діяльності студентів; по-друге: така гра не потребує дотримання суворих правил виконання приписаних інструкцій "ділової гри"; по-третє: діловий підсумок гри перетворює її на "умовну ділову", оскільки під час її впровадження здійснюється у першу чергу імітація іншомовної мовленнєвої діяльності, ініційованої "прийняттям ділового рішення" [4]. Використання нами саме цього підвиду гри пояснюється також і тим, що у більшості навчальних закладів "Іноземна мова(за професійним спрямуванням)" викладається на 1-2 курсах . Це є причиною недостатньої сформованості у студентів інформаційної компетентності у майбутній сфері діяльності, а тому засвідчує певну їхню неспроможність виконувати професійні функції під час впровадження саме ділової гри. Окрім того, орієнтуючись на завдання організації навчання іншомовного спілкування у світлі діалогу культур, доцільним, особливо на першому етапі навчання іншомовного професійного спілкування, на нашу думку, є використання ролевих ігор міжкультурного спрямування. Їх активне впровадження у навчальний процес дозволяє ефективно забезпечувати соціальну взаємодію студентів у процесі оволодіння ними культурою іншомовного спілкування.

Аналізуючи досвід навчання іноземної мови майбутніх офіцерів- прикордонників, Л.П.Якубовська виокремлює такі функції навчально-рольової гри професійного спрямування: мотиваційно-спонукальну, інформаційно-навчачу, евристичну, виховну, комунікативну, рефлексивно-оціночну, контрольну-психотерапевтичну. Її класифікація ігор побудована на основі концепції здійснення аналізу через синтез та реалізована на практиці у вигляді актуалізації логічних операцій, характерних для кожного типу ігор, які поступово ускладнюються (що у свою чергу, важливо для формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності). Кожен тип гри (тренувальні ігри та ігрові етюди; ситуативні навчально-рольові ігри; професійно-діяльнісні; інструментально-змагальні навчально-рольові ігри) відповідають різним рівням пізнавальної діяльності (репродуктивний, продуктивний та евристичний) та етапам і стратегіям формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності [6].

Звісно, формування мовленнєвого досвіду студентів потребує неодноразового використання мовного та мовленнєвого матеріалу у різноманітних ситуаціях. А відтак, використання нами ігор-вправ [3], які імітують умови професійного іншомовного спілкування, передбачає формування у студентів готовності до ефективної організації навчально-рольової гри професійного спрямування. Їх використання сприяє урізноманітненню підходів щодо формування у них іншомовної професійної компетентності під час організації СПД. Такі ігри забезпечують перехід від простого до склад-

ного, від закріплення мовних навичок до активізації дій з ними у новій мовленнєвій ситуації; формування мовленнєвих умінь та навичок. Застосування того чи іншого виду гри залежить від їх змістового наповнення відповідно до кінцевих цілей вивчення теми, змістового модулю, курсу дисципліни. Дотримання цієї системи вправ ми розглядаємо як передумову розвитку пізнавальної самостійності та ініціативності студентів; підготовчим етапом до організації ситуативно-навчально-ролевих, професійно-діяльнісних та інструментально-змагальних навчально-ролевих ігор евристичного і дослідницького характеру та формування у студентів досвіду СПД.

Моделювання середовища, в якому чільне місце посідає саме комунікативно-діяльнісний підхід до навчання іншомовного професійного спілкування потребує створення умов , які максимально відтворюють процес іншомовного спілкування. Це означає конструювання нової моделі ігрового поля, яка задовольнятиме і виконуватиме різні комунікативні функції. З огляду на характер імітаційно-рольової діяльності, а саме: прогнозування багатоваріативних рішень ми вважаємо, що використання продуктивних технологій навчання дозволить нам оновити та розширити ігрове поле з метою створення ефективних умов для спільної творчої проблемно-пошукової діяльності суб'єктів навчального процесу. А відтак, ми пропонуємо наповнити їх професійно-орієнтованим, культурологічним, соціокультурним контентом, завданнями проблемного характеру, що, у свою чергу, дозволить нам розглядати їх як такі, що створюють простір для розвитку творчої уяви студентів, сприяють формуванню професійно-орієнтованої міжкультурної комунікативної компетентності. Використання при цьому навчальних, контролюючих, узагальнюючих інтерактивних дидактичних ігор (дискусії, панельні дискусії, дебати, інтерв'ю) покликано забезпечити інтенсифікацію процесу навчання іншомовного професійного спілкування, активізувати самостійну пізнавальну діяльність студентів під час оволодіння ними тактиками вербальної і невербальної поведінки, сформувати готовність до активної соціальної взаємодії під час проведення ролевих ігор(С. Livingstone). Так, навчальна інтерактивна дидактична гра передбачає оволодіння студентами новими знаннями, формування у них мовленнєвих навичок і розвитку мовленнєвих умінь (Мікрофон, Незакінчені речення, Мозкова атака, Навчаючися); контролююча гра полягає у повторенні навчального матеріалу, удосконалюванні, закріпленні, раніше набутих знань, сприяє удосконалюванню і розвитку мовленнєвих умінь та навичок, формуванню дискусійних умінь і навичок (Метод ПРЕСС, Ток-шоу, Обери позицію тощо); узагальнюючі ігри побудовані на основі інтеграції знань, встановленні міжпредметних зв'язків та спрямовані на розвиток у студентів умінь і навичок активно взаємодіяти у різних ситуаціях. Окрім того, такі ігри є основою для розвитку у студентів умінь і навичок критичного мислення, формування у них ціннісних орієнтацій, самоосвітньої компетентності. Використання при цьому навчально-мовленнєвої ситуації є дієвим засобом моделювання іншомовного професійного середовища, відображеного у змісті гри. Прикладами таких ігор слугують ігри-драматизації, ігри-інтерв'ю, ігри-ток-шоу, ігри з постановкою проблеми.

Продемонструємо гру, розроблену нами для студентів 2 курсу факультету соціальної роботи.

Вид гри: гра-інтерв'ю «Життя на колесах».

Мета гри: розвиток мовленнєвих умінь, удосконалювання граматичних навичок вживання модальних дієслів з перфектним інфінітивом; розвиток уяви, забезпечення умов для самовираження

Зміст гри: Життя інколи схоже на жорстоку гру, де біль і радість – завжди поруч, тілесні понівечення – стимул для постійного самоствердження.

Завдання 1.

Ви – соціальний працівник реабілітаційного центру

“Надія”. Ваші клієнти – підлітки у віці 13-14 років, які не задоволені своїм станом, постійно звинувачують у цьому своїх батьків. Єдиний вихід з кризової ситуації Ви вбачаєте у спілкуванні їх з тими, хто не пав духом, а продовжує боротися, переконуючи в тому, що вони – сильні і спроможні перемагати і досягати висот. Запропонуйте хлопцям зустрітися з людьми, долі яких схожі.

Завдання 2.

Ви – хлопці, які втратили можливість рухатися у результаті нещасного випадку. Тепер Ви у всіх своїх негараздах звинувачуєте увесь світ. Зустріч з людьми, долі яких схожі на Ваші, Вас зацікавила і Ви погоджуєтеся спілкуватися з ними.

Завдання 3.

Ви – тренер параолімпійки Тетяни МакФаденс, колишньої параолімпієць. Розкажіть хлопцям про Ваші історії.

Завдання 4.

Ви – студент факультету соціальної роботи, волонтер благодійної організації. Поцікавтеся інтересами хлопців і запропонуйте їм допомогу.

Зосереджуючи нашу увагу на завданні формування фахівця-професіонала, удосконалюванні його мовних, мовленнєвих і предметних компетенцій, використання методу кейсів розглядається нами як спосіб моделювання його активної соціальної ролі взаємодії з іншими суб'єктами навчання. Орієнтуючись при цьому на природу кейсу, а саме його функції ілюстрування проблеми; навчання аналізу і оцінювання дій; прийняття рішення, нами були підібрані кейси для соціальних працівників, які являють собою етичні дилеми, приклади рішень конфліктних ситуацій; побудовані на основі справжніх історій (“Усиновлення”, “Материнська любов” тощо.) Розігрування цих ситуацій, їх аналіз учасниками гри здійснюється нами на основі використання методу мозкової атаки, зорієнтованого на забезпечення формування готовності у студентів до сприйняття та відтворення ключових компонентів її змісту під час активізації їхніх дій з необхідним мовленнєвим матеріалом, який на далі досліджується ними вже під час організації роботи у малих групах (3-4 студенти). Досвід засвідчує, що розширення ролівого репертуару за рахунок включення нових дійових осіб (незалежний експерт; незалежний журналіст;

соціолог; юрист-консультант тощо) сприяє усвідомленому вирішенню студентами проблеми, формуванню у них власної позиції і досвіду міжкультурного спілкування.

Окрім того, необхідно відмітити, що потужним мотивуючим фактором до організації процесу навчання іншомовного професійного спілкування є водночас використання інструментально-змагальних дослідницьких та евристичних навчально-рольових ігор професійного спрямування, які забезпечують високий рівень активності студентів. Під час проведених нами досліджень впродовж 2011-2014 роки ми помітили, що 73,6% студентів надають перевагу іграм змагального характеру. Сутність їх використання урізноманітнюється відповідно до етапів реалізації ігрової технології (репродуктивний, продуктивний і творчий). Так, з метою формування креативної особистості надання цій грі статусу дослідницької здійснюється нами за рахунок інтегрування проектних технологій навчання, їх комплексної взаємодії з ігровими.

Слід відмітити, що інтенсифікація процесу навчання іншомовного спілкування забезпечується не сліпим виконанням рекомендованих йому дій; вона у більшій мірі залежить від емоційного його наповнення. Моделювання ігрової підходу з використанням проблемних професійно-орієнтованих завдань, елементів проектної діяльності на основі використання продуктивних видів робіт, зорієнтованих на формування особистості-творця, під час навчання професійного спілкування дозволяє створювати умови для запуску механізмів її саморозвитку. Оперування різноманітними видами навчально-рольової гри професійного спрямування сприяє формуванню у студентів різних стратегій оволодіння іншомовним професійним спілкуванням.

Висновок. Дослідження шляхів формування досвіду самостійної пізнавальної діяльності у процесі організації навчання іншомовного професійного спілкування на основі використання ігрових технологій навчання потребує розроблення науково-обґрунтованих психолого-педагогічних заходів для впровадження спеціальних курсів комунікативного спрямування, які б ураховували можливості навчального середовища та створювали умови для розвитку особистісного творчого потенціалу студентів. У свою чергу, це і є перспективами наших подальших досліджень.

Література та джерела

1. Азимов Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г.Азимов, А.Н.Щукин – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448с.
2. Беловолов В.А. Психолого-педагогические аспекты внедрения активных методов в учебный процесс / В.А.Беловолов // Вопросы совершенствования профессиональной подготовки учителя на современном этапе развития школы: сб. науч. трудов. – Новосибирск: Образование, 1997. – 341с.
3. Вишневська К.Г. Педагогічні умови професійно-орієнтованого навчання іноземних мов майбутніх фахівців економічного профілю: дис. ... кандидата пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Кіра Георгіївна Вишневська. – Криворізь. екон. ін-т ДВНЗ Київ. нац. екон. ун-т. ім. Вадима Гетьмана. – Кривий Ріг, 2011. – 248с.
4. Делик І. Професійна спрямованість навчально-рольових ігор на заняттях з іноземної мови у вищих економічних навчальних закладах / І.Делик Т.Веленчук [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gnvp/2012_8_1/8-1/18.pdf>. – Загол. з екрану. – Мова укр.
5. Федусенко Ю.І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: дис. кандидата пед. наук: 13.00.09. «Теорія навчання» / Юрій Іванович Федусенко. – Ін-т педагогіки АПН України. – Київ, 2009. – 205с.
6. Якубовська Л.П. Використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості у процесі навчання іноземної мови майбутніх офіцерів – прикордонників: автореф. дис. кандидата пед. наук: 20.02.02. «Військова педагогіка і психологія» / Лариса Павлівна Якубовська. – Національна академія Прикордонних військ України ім. Богдана Хмельницького. – Хмельницький, 2002. – 18с.

В статье рассмотрен дидактико - методический потенциал ролевой игры как средства формирования самостоятельной познавательной деятельности студентов неязыковых вузов в процессе обучения иноязычному профессиональному общению; определены факторы ее успешного внедрения; проанализированы разновидности ее использования при формировании иноязычной профессиональной компетентности и пути обновления ее содержания в контексте диалога культур; обоснована необходимость использования интерактивных методов обучения в процессе моделирования ее содержания.

Ключевые слова: опыт, самостоятельная работа, познавательная деятельность, иноязычное профессиональное общение, ролевая игра; потенциал, методы обучения, игры-симуляции

The didactic and methodical potential of role-play as the means of forming independent cognitive activity of nonlinguistic higher educational establishments students in the process of teaching foreign professional communication has been studied in the

article. Its potential is realized in its ability to form speech skills, to integrate phonological, lexical and grammatical, sociolinguistic, cultural knowledge, provide the development of students' creative thinking in the process of holistic viewing, structuring and decoding information. Orienting at the system of role-plays (training games and playing etudes; situational and professional educational role-play games; professional activity games; instrumental-competitive educational role-play) is the condition of learning foreign professional communication in the process of organizing independent cognitive activity. Involving the interactive methods and case-study in the process of organizing simulation games helps to raise students' cognitive activity and initiative as the result of renewing their content. Implementation of the communicative courses gives the possibility to form students' readiness to interacting with people in foreign professional environment.

Key-words: experience, independent work, cognitive activity, foreign professional communication, role-play, potential, method of teaching, simulation games