

УДК 378.016.811

Фернос Юлія Іванівна
Уманський національний університет садівництва
(Умань, Україна)

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Навчання студентів вищих навчальних закладах професійної іноземної мови є важливим аспектом формування кваліфікованого спеціаліста. У зв'язку з цим порушується питання використання рольових ігор у навчанні як засобу оптимізації процесу опанування студентами професійної іноземної мови.

Ключові слова: рольова гра, іншомовне професійне спілкування, мотивація навчальної діяльності.

Фернос Юлия Ивановна
Уманский национальный университет
(Умань, Украина)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

Аннотация. Профессионально-ориентированное обучение студентов высших учебных заведений иностранному языку является важным аспектом формирования квалифицированного специалиста. В связи с этим ставится вопрос использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку как средства оптимизации процесса освоения студентами профессиональной речи.

Ключевые слова: ролевая игра, иноязычное профессиональное общение, мотивация учебной деятельности.

Yuliia Fernos
Uman National University of Horticulture
(Uman, Ukraine)

USING ROLE-PLAYS IN TRAINING PROFESSIONAL FOREIGN LANGUAGE FOR UNIVERSITY STUDENTS

Abstraction. Teaching university students a professional foreign language is an important aspect of the formation of a qualified specialist. In this regard, the question of using role-plays as the main factor of optimization process in mastering the professional foreign language is raised.

Keywords: role-play, professional foreign language communication, motivation to study.

Метою навчання іноземної мови у вищому навчальному закладі сьогодні є створення можливостей використовувати іноземну мову як

інструмент у діалозі культур і держав. Освітній заклад повинен підготувати студентів до спілкування в реальних життєвих ситуаціях, навчити їх здобувати знання самостійно з метою вдосконалення в галузі обраної майбутньої професії. Саме тому комунікативний підхід до навчання іноземним мовам є сьогодні методичним стандартом. Його реалізація у навчальному процесі означає, що формування іншомовних мовленнєвих навичок і умінь відбувається шляхом і завдяки здійсненню студентом іншомовної діяльності. Надзвичайно продуктивним прийомом для створення на занятті з іноземної мови реальних і уявлених ситуацій спілкування є моделювання ролевих ігор.

Рольова гра є надзвичайно цінним способом навчання іноземної мови, адже вона заохочує мислення та творчість, підвищує мотивацію, дозволяє студентам розвивати та практикувати нові мовні та поведінкові навички, сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції в колективі та суспільстві.

У вітчизняній та зарубіжній практиці накопичено позитивний досвід використання навчально-ролевих ігор на заняттях з англійської мови (Близнюк О.І., Волобуєва О.Ф., Воробйов А.М., Городов П.М., Гуськов О.І., Давидов, Данькевич Л.Р., Кравчук М.С., Лопатка В.Д., Ніколаєва С.Ю., Олійник Т.І., Панова Л.С., Скляренко О.К., Тернопольський О.Б., Торічний О.В., Філатов М.І. та ін.). Однак, варто зазначити, що навіть у спеціалізованій літературі дуже часто такі терміни, як рольова гра (role play), симуляція або імітація, моделювання (simulation) використовуються взаємозамінно, хоча загалом вони означають різні поняття. Симуляція є ширшим поняття порівняно з рольовою грою, вона моделює реальні життєві ситуації, у той час як рольова гра дає можливість учасникові уявити та втілити певний тип характеру, відомий у повсякденному житті [1]. Симуляції завжди включають елемент рольової гри [2].

Тернопольський О.Б. надає наступне визначення рольової гри як «виду навчальної діяльності, у якій учасники діють та спілкуються у межах обраних ними / заданих їм ролей, керуючись характером обраної ролі та логікою ситуації і середовища діяльності. Сюжет розгортання гри та її цілі можуть або задаватися заздалегідь, або поступово розвиватися самими учасниками гри в її процесі. При цьому, у межах заданих обмежень та правил (ролі, ситуації, сюжет та цілі, якщо вони задаються, і т.д.) гравці вільні щодо застосування можливих імпровізацій, які стосуються ходу гри, її розвитку, напрямку цього розвитку тощо» [3].

Крістофер Е. та Сміт Л. розрізняють «конвергентну» та «дивергентну» моделі ігор [4]. При конвергентній моделі ставиться проблема, ролі описуються в деталях, увага концентрується на вирішенні проблеми. При дивергентній моделі дається ситуація без опису ролей та послідовності дій, увага концентрується на діяльності учасників.

Скарселла Р. та Крукал Д. проводять огляд досліджень, щоб продемонструвати, як симуляція полегшує вивчення іноземної мови. Вони розглядають три навчальні теорії, суть яких полягає у тому, що вивчення іноземної мови відбувається, коли а) виклад матеріалу здійснюється у доступній та зрозумілій формі (зрозумілий вхідний матеріал), б) студенти є активними учасниками і в) навчання супроводжується позитивними

емоціями [5]. Усі ці умови забезпечуються під час гри, що робить процес навчання ефективним.

Камінгс М. та Гензель Р. стверджують, що першим кроком у моделюванні ситуації є визначення критеріїв гри [6]. Метод рольової гри / симуляції (особливо, коли використовується «конвергентна» модель) відповідає чотирьом критеріям, розроблених Скеханом П.: значення первинне; є мета, якої потрібно добиватися; діяльність оцінюється за результатами; існують реальні відносини [7]. Діяльність в аудиторії, отже, зосереджується не на мові, а на цілях та діяльності, які можуть бути визначені викладачем або студентам.

Садов С. дає цікавий приклад простої рольової гри [8]. Учитель каже класу, що вони інопланетяни, які вперше вступають у контакт із земними об'єктами, такими як зубні щітки, годинник, лампочки і ключі. Учасники повинні робити висновки про функції об'єктів. Ця рольова гра або подібні творчі дії спонукають учнів використовувати свою уяву і примушують думати та говорити.

Організація ж складніших рольових ігор вимагає від викладача більшої підготовки. Як правило, має бути заздалегідь підготовлений роздатковий матеріал, картки із завданнями. Такі симуляції можуть бути застосовані до викладання мови в багатьох галузях, таких як технічна англійська, бізнес і промисловість і міжнародні відносини тощо. Однак, наприклад, Каплан М. [9] виступає проти рольових ігор, які зорієнтовані виключно на заздалегідь окреслені теми, оскільки у такому разі вони виключають спонтанність, реальний, живий потік мовлення.

Завдання викладача визначити загальну стратегію гри, але не втручатися у її хід. Джонс К. зазначає, що «вчитель стає контролером, він контролює події так само, як регулювальник дорожнього руху: він спрямовує потоки руху, допомагаючи уникати заторів, не вказуючи кожному окремо взятому учаснику дорожнього руху куди їхати» [10].

За таких умов студенти мають можливість взаємодіяти один з одним спонтанно. Це зменшує тривогу і полегшує навчання. Крім зазначеного вище, обов'язком викладача є підтримувати мотивацію, стимулюючи зацікавленість.

Як правило технологія проведення рольової гри передбачає наступні етапи: підготовка до гри (розробка ситуації, розподіл ролей, інструктаж учасників гри, підготовка роздаткового матеріалу тощо); проведення гри; рефлексія, аналіз учасниками проведеної гри.

Крім традиційної роботи в парах чи групової роботи, сьогодні виділяють наступні способи розігрування ролей [11]:

1. «Акваріум» – основні гравці збираються в центрі кола, інші учасники розсідаються навколо них і спостерігають за дією.

2. Паралель – група розбивається на мікрогрупи по 2-4 людини, які одночасно розігрують рольову гру. Далі йде розбір і рефлексія отриманого досвіду.

3. Ротація ролей – спосіб організації розігрування ролей, у якому одну роль по черзі виконують усі члени групи.

4. Обмін ролями. Можуть бути різні варіанти обміну ролями, наприклад, обмін може відбуватися між партнерами.

5. Дублювання – спосіб, у якому учасники програють свої ролі, а інший гравець (або кілька гравців) висловлює вголос ті думки і почуття, які, як він думає, відчувають чи переживають учасники гри.

6. Відображення (дзеркало). Прийом полягає в об'єктивній імітації поведінки одного учасника іншим або іншими, при цьому зображуваний стежить за діями імітатора в якості глядача. Прийом може служити способом показати людині, яким його бачать оточуючі.

7. Стілець-співрозмовник. В поле гри ставиться стілець, а гравець уявляє на його місці людину, з якою він спілкується. Гравець звертається до «співрозмовника на стільці» і відповідає за нього, пересідаючи на його стілець і уявляючи його відповіді.

Як свідчить досвід викладання дисципліни «Ділова іноземна мова (англійська)» для студентів спеціальності 073 «Менеджмент» за освітньою програмою «Логістика» в Уманському національному університеті садівництва, студенти проявляють зацікавленість ігровими методами навчання, адже рольові ігри сприяють активному залученню студентів у процес комунікації, створюючи в аудиторії атмосферу наближену до реальної. Це дає можливість використовувати лексику, вживання якої в іншій ситуації носило б штучний характер.

Розглянемо рольову гру, розроблену для студентів, що навчаються за освітньою програмою «Логістика». Симулюється ситуація, у якій представник відділу логістики має розмову із водієм компанії, який 2 години тому мав дорожній інцидент. Розробляються картки з описом ролей.

Рівень: Intermediate

Час: 15-20 хв. на підготовку

10-15 хв. на розігрування діалогу

Мета: навчання міжособистісному спілкуванню і взаємодії у рамках реально існуючих соціальних ситуацій взаємодії. Закріплення мовних структур для вираження власної точки зору, згоди/незгоди

Організація: робота в парах

Картка 1. Представник поліції повідомив Вас, що один із водіїв компанії завдав пошкоджень своєю вантажівкою припаркованому автомобілю і поїхав, не залишивши записки власнику авто. Перехожий, який став свідком цієї пригоди, записав номерний знак вантажівки та подзвонив у поліцію. Ви маєте серйозно поговорити із водієм, сказати, що перш за все він має піти у поліцейський відділ, написати заяву та пояснити свої дії. Водій ніколи до цього не потрапляв у дорожні пригоди, надійний працівником, відданий компанії, і вже був проінформований про своє підвищення протягом наступних 2 тижнів. Вам потрібно з'ясувати обставини пригоди та причини дій водія. У кінці зустрічі Ви маєте написати лист-попередження, проінформувати, що ні про яке підвищення не може йти мови.

Картка 2. Ви водій компанії, який завдав пошкоджень своєю вантажівкою припаркованому автомобілю і поїхав, не залишивши записки власнику авто. Перехожий, що став свідком цієї пригоди, записав номерний знак вантажівки та подзвонив у поліцію. Ви маєте пояснити ситуацію представнику Вашої компанії, знайти виправдання своїм діям, наприклад, пояснюючи, що були побоювання втратити роботу, що таке із вами трапилося

вперше, у вас (чи в компанії) складне фінансове становище тощо. Не забудьте запитати чи за таких умов на Вас ще чекає обіцяне Вам до цього підвищення.

Підготовчим етапом, що допоможе студентам налаштуватися на роботу стане повторення активної лексики. Зі слабшими студентами на цей етап має бути відведено більше часу, варто приділити більше уваги складній лексиці, розробити слайди чи роздатковий матеріал із визначенням цих слів, перекладом тощо. Під час розігрування ситуації важливо заохочувати всіх студентів до гри в атмосфері доброзичливості, взаємодопомоги, рівноправності. Невід'ємним етапом є підбиття підсумків, аналіз основних помилок.

Звичайно ж, рольова гра має використовуватися не самостійно, а бути інтегрованою в початковий процес разом із іншими видами діяльності, бути підготовленою та враховувати студентські потреби та рівень підготовленості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Scarcella, R. & Oxford, R. L. (1992). The tapestry of language learning. Boston: Heinle and Heinle.
2. Ladousse, G. P. (1987). Role play. Oxford: Oxford University Press.
3. Рольові ігри як засіб моделювання майбутньої професійної діяльності у мовній та позамовній підготовці студентів вишів. [Електронний ресурс] / Тарнопольський О. Б. – Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2012_101/Tarnop.pdf.
4. Christopher, E. M. & Smith, L. E. (1990). Shaping the content of simulation/games. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), Simulation, gaming, and language learning (pp. 47-54). New York: Newbury House.
5. Scarcella, R. & Crookall, D. (1990). Simulation/gaming and language acquisition. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), Simulation, gaming, and language learning (pp. 223-230). New York: Newbury House.
6. Cummings, M.G., & Genzel, R. B. (1990). Simulation/game design and adaptation. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), Simulation, gaming, and language learning (pp. 67-72). New York: Newbury House.
7. Skehan, P. (1998b). Task based instruction. In Grahe, W. (Ed.), Annual review of applied linguistics (pp. 268-286). Cambridge: Cambridge University Press.
8. Sadow, S. A. (1987). Speaking and listening: imaginative activities for the language class. In W. M. Rivers (Ed.), Interactive language teaching (pp. 33-43). Cambridge: Cambridge University Press.
9. Kaplan, M. A. (1997). Learning to converse in a foreign language: the Reception Game. Simulation and Gaming, 28, 149-163.
10. Jones, K. (1982). Simulations in language teaching. Cambridge: Cambridge U. Press.
11. Интенсификация процесса формирования профессиональной компетентности педагога-психолога: Монография Автор/создатель: Кузнецова Е.В., Мезенцева О.И., Петровская В.Г., Степанова Л.Н. С. 152-154.