

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

умінь у випускних класах, яке значно підвищить наступні зв'язки між змістом трудової і професійної підготовки.

У ході даного дослідження було вивчено стан наступності змісту трудового навчання і професійної підготовки в школі та ПТНЗ, можна встановити, що однією зі слабких ланок, які погіршують забезпечення наступних зв'язків, є невисокий рівень сформованості загальнонавчальних умінь планування діяльності, організації робочого місця контролю за ходом і результатами діяльності, але ця проблема повністю ще не опрацьована і потребує глибокого дослідження вченими-дослідниками.

1. Атутов П.Р., Поляков В.А. Роль трудового обучения в политехническом образовании школьников. – М., 1985.

2. Гуревич Р.С. Теоретичні та методичні

основи організації навчання у професійно-технічних закладах: Дис...д-ра пед. наук. – К., 1998. – 397 с.

3. Лихач В.М., Гуревич Р.С. Преемственность содержания трудового обучения и профессиональной подготовки учащихся. – М.: Высш. шк., 1990. – 111с.

4. Милерян Е.А. Психология формирования общетрудовых политехнических умений. – М., 1973.

5. Програми для загальноосвітніх навчально-виховних закладів.: Трудове навчання 5 – 9 класи. – К.: Шкільний світ, 2001. – 310 с.

6. Чебышева В.В. Психология трудового обучения: Метод, пособие для СПТУ. – М., 1983.

7. Шапоринский С.А. Вопросы теории производственного обучения. Проф-техпедагогика. – М., 1981.

Оксана Тинкалюк, асистент кафедри

іноземних мов для природничих факультетів
Львівського національного університету
імені Івана Франка

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

Проаналізовано підходи до трактування сутності поняття “рольова гра” у наукових дослідженнях. Уточнено структуру рольової гри як активного методу навчання іноземної мови, її функції в навчальному процесі. Запропоновано методичку організації професійного іноземномовного спілкування під час вивчення іноземної мови з використанням рольової гри. Ефективність запропонованої методички перевірено на прикладі вивчення англійської мови студентами економічного факультету класичного університету.

Постановка проблеми. В умовах інтеграції економіки України в Європейський простір успішне розв'язання фахівцем багатьох професійних і життєво важливих завдань суттєво залежить від рівня його іноземномовної підготовки. З огляду на це особливої актуальності набула проблема поліпшення іноземномовної підготовки майбутніх фахівців різного професійного спрямування шляхом впровадження сучасних технологій навчання. Однією з них є технологія ігрового навчання, що передбачає активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів на засадах використання різних видів гри, зокрема впровадження рольової гри. Отже, наукові пошуки, присвячені дослідженню цієї проблеми, набувають важливого значення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз психолого-педагогічних джерел за темою

дослідження показує, що питанням підготовки майбутніх фахівців з використанням ігрових технологій присвячені праці багатьох учених, зокрема:

- питання імітаційно-ігрового моделювання вивчали В.М. Єфімов, А.П. Хачатурян та ін.;

- аналізували роль гри під час вивчення іноземної мови Н.Г. Баришнікова, О.О. Вербицький, С.І. Мельник І.Б. Коротяєва, М.В. Кларін та ін.;

- досліджували ігрові форми розвитку комунікації Є.С. Аргустяниця, П.Б. Баранов, Н.І. Гез, І.Н. Горелов, Н.П. Потапова, Е.П. Шубін та ін.;

Цінними для нашого дослідження є також праці науковців, які досліджували можливості застосування рольової та ділової ігор як засобу інтенсифікації навчання усного іноземномовного спілкування (О.А. Лівшиць, Т.І. Олійник, В.М. Філатов та ін.).

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

Так, наприклад, проблему навчально-рольових ігор як активного методу навчання вивчали Д.Б. Ельконін, І.А. Китайгородська, Т.І. Олійник, С.І. Пасов, О.Б. Тарнопольський та інші.

Аналіз цих досліджень засвідчує, що проблемі активізації процесу навчання засобами ігрових технологій в педагогіці та психології була приділена значна увага, проте на сьогодні не існує чітко визначеного поняття гри як педагогічного явища та немає єдиного підходу щодо класифікації її функцій. Водночас зазначимо, що потреби підвищення рівня іншомовної підготовки фахівців економічних спеціальностей актуалізують необхідність наукових досліджень щодо розв'язання проблеми активного впровадження ігрових технологій навчання під час вивчення іноземної мови.

Зв'язок роботи з науковими програмами та практичними завданнями полягає в тому, що досліджувана тема є складовою частиною науково-дослідної роботи кафедри соціальної та загальної педагогіки Львівського національного університету імені Івана Франка, яка займається вивченням актуальних питань теорії і методики професійної освіти, поліпшення методики викладання у вищій школі.

Формулювання цілей роботи. У контексті розв'язання окресленої проблеми зазначимо, що **предметом** нашого дослідження є застосування методу рольової гри під час занять з іноземної мови як невід'ємної складової іншомовної підготовки фахівців економічного профілю, а **об'єктом** – іншомовна професійна підготовка майбутніх економістів.

Мета дослідження полягає у з'ясуванні категоріальної сутності рольової гри та визначенні її структури, функцій, місця у процесі підготовки студентів-економістів до професійного іншомовного спілкування.

Завдання дослідження:

1) з'ясувати категоріальну сутність поняття “рольова гра”;

2) визначити структуру, функції та методичні засади використання рольової гри, що забезпечують ефективність підготовки майбутніх економістів;

3) експериментально перевірити ефективність запропонованої методики використання рольових ігор у вищих навчальних закладах.

Результати дослідження. Виходячи з важливості рольової гри та її місця у професійній підготовці майбутніх економістів, з'ясуємо підходи вчених до визначення категоріальної сутності головного поняття нашого дослідження. Передусім зауважимо, що гра є різнобічним, поліфункціональ-

ним явищем, яке розглядається з погляду різних наук (зокрема, філософії, психології, педагогіки, методики тощо).

Зазначимо, що у філософії терміном “**гра**” позначають форму поведінки тварин і людей, в якій відтворюються характерні риси об'єктивно доцільних способів дій, моделюється відношення співробітництва або конфлікту між індивідами [6, 107].

У психологічних словниках простежується особистісно-діяльнісний підхід до тлумачення цього поняття, на засадах якого **гру** трактують як:

- специфічну *форму* прояву дитячої *активності* в певному непродуктивному виді діяльності, спрямованому не на одержання результату, а на переживання задоволення від самого процесу [5, 90];

- *форму діяльності* в умовних ситуаціях, спрямовану на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури [7, 79].

У педагогіці і психології **гру** розглядають передусім як один із засобів інтелектуального, емоційного і морального розвитку особистості, що сприяє формуванню довільної поведінки, кращій орієнтації людей у мотивах і смислах діяльності дорослих [6, 107].

Учені визначають сутність **гри** з різних позицій:

- як *діяльність*, в якій відтворюються соціальні відносини між людьми за межами утилітарної діяльності (Д.Б. Ельконін);

- як спеціальний *вид діяльності*, спрямований на закріплення і використання знань, умінь та навичок (А.А. Деркач, С.В. Щербак);

- як класичний *метод* вивчення дійсності (А.М. Смолкін);

- як знакову *модель* професійної *діяльності* (О.О. Вербицький);

- як *інструмент* прийняття складних колективних рішень (Е.А. Плаксенков, К.А. Прозоровська, А.В. Завгородня);

- як *діалог* особливого виду (Я.С. Гінзбург, Н.М. Коряк);

- як творче *завдання* (Р. Олрайт);

- як єдність ігрової *діяльності* та ігрової *форми* (А.А. Тюков).

Цей перелік визначень дає підставу для твердження, що у більшості досліджень **гру** розглядають як *діяльність*, певний *вид* або *модель діяльності*. Зауважимо також, що на сьогодні не існує чітко визначеного поняття гри як педагогічного явища, недостатньо точно визначено і її місце серед категорій дидактики.

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

Науковці вважають, що ігрові технології навчання допомагають перейти до реального спілкування в ситуаціях, характерних для майбутньої професійної діяльності, активізують навчальний процес і створюють стійку мотивацію до навчання. Гра є перспективним соціально-ціннісним дидактичним засобом, оскільки беручи в ній участь, студенти стають активними та креативними в спілкуванні, гра допомагає повніше проявити їх індивідуальні риси.

Характерними *ознаками* розгортання гри є швидка зміна ситуацій, у яких перебуває суб'єкт, і настільки ж швидке пристосування його дій до нової ситуації. *Одиницею* гри й одночасно її центральним ядром, що поєднує всі її аспекти, є роль. *Сюжетом* гри є відтворена в ній сфера дійсності. *Змістом* гри виступає те, що відтворюється студентами як головний момент діяльності та відносин між дорослими в їхньому трудовому і громадському житті.

Характерною *рисою* гри є її двоплановість, властива також драматичному мистецтву, елементи якого зберігаються у будь-якій колективній грі. В.Б. Шапар вважає, що двоплановість гри виявляється в тому, що:

- 1) граючий виконує реальну діяльність, реалізація якої потребує дій, обумовлених розв'язанням цілком конкретних завдань;
- 2) ряд моментів цієї діяльності має умовний характер, що дозволяє відійти від реальної ситуації з її відповідальністю і численними привідними обставинами [7, 79 – 80].

На думку В.Н. Куніциної та інших співавторів, структура групової гри включає такі *елементи* спільної діяльності: мета, яка об'єднує учасників; спільність мотивів; взаємопов'язаність; особливий простір і час її проведення; рольова поведінка учасників з відповідним розподілом між ними окремих функцій; управління з метою координації індивідуальних дій гравців [2, 149].

Як найважливішу структурну характеристику гри визначають її замкнутість та закритість. Це означає, що нормативні рамки гри, цілі, мотиви та інтереси гравців нічим, крім самої гри, не визначаються. Гра конструє лише власну ігрову реальність. Замкнутий характер ігрової структури передбачає чітке дотримання правил гри, рольових функцій, які складають зміст ігрової діяльності [2, 149 – 150].

Ще однією особливістю гри дослідники вважають її *рефлексивність*, подвоєння реальності, оскільки в процесі гри учасники включені у два види діяльності: діяльність з приводу гри і власне ігрову. Як зазначає В.Н. Куніцина, важливо добре володіти цією двоплановою поведінкою, інакше гра буде зруйнована [2, 150].

Існують різні класифікації ігрової діяльності залежно від того, які ознаки покладено дослідниками в основу типології. Як мінімум виділяють два її типи (*цільову* та *рольову*). До першого типу відносять всі ігри, спрямовані на досягнення успіху, перемогу над суперником або обставинами. До другого типу належать ігри, в яких виконуються ролі, реалізується попередньо заданий текст.

За *метою навчання* ігри поділяють на *сюжетно-рольові, дослідницькі, розвивальні, організаційно-діяльнісні, тренінгові, ділові* тощо. Об'єктом нашого дослідження є **рольова гра**, яку часто ототожнюють з іншим поняттям (ділова гра). З огляду на це, на нашу думку, важливо визначитися щодо ступеня синонімічності та відмінності між термінами “*ділова гра*” та “*рольова гра*”.

Як зазначає Л.В. Волкова [1], при визначенні ділової гри правомірним є акцентування уваги на її професійному спрямуванні та позитивному впливові на формування ділових якостей майбутнього фахівця. Тоді як для рольових ігор найбільш доцільною є соціально-побутова тематика та розвиток аналітичних здібностей студентів. Якщо у *діловій* грі основний акцент ставиться на формування вмінь та навичок, професійно значущих рис, у *дидактичній* – на організації навчальної діяльності, то у *рольовій* увага акцентується на спілкуванні.

У контексті розв'язання завдань дослідження з'ясуємо сутність рольової гри, її особливості, місце у процесі підготовки студентів до професійного іншомовного спілкування. Зазначимо, що **рольову гру** в психолого-педагогічних джерелах визначають як:

- *форму* гри дітей, яка передбачає перехід від маніпулятивної гри з предметами до імітування в ігровій ситуації елементів діяльності дорослих [5, 90 – 91];

- один з *елементів психодрами* виконання її учасниками різних ролей, значимих для них у реальному житті [7, 81].

Особливістю рольової гри є ігрове використання предметів, значення яких переносяться на інші предмети. Рольова гра породжує глибокі емоційні переживання, пов'язані зі змістом ролей і якістю їх виконання кожним учасником. У ній встановлюються колективні відносини, формуються найважливіші новоутворення (уява, елементи довільної поведінки), засвоюються мотиви суспільно значущої діяльності, розвиваються пізнавальні процеси (прийняття, пам'ять, увага) і прості розумові дії (дисциплінованість, наполегливість та ін.) [5, 90 – 91].

На думку А.В. Мудрика, рольова гра є одним

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

із найефективніших способів розвитку і формування в молоді умінь, необхідних в міжособистісному спілкуванні. Вчений вважає, що суть рольової гри полягає в тому, що поставлене комунікативне завдання розв'язується учасниками рольової гри імпровізованим розігруванням певної ситуації, у процесі якої вони програють ролі окремих персонажів ситуації. При цьому зазвичай одна ситуація повторюється декілька разів, щоб учасники могли помінятися ролями і запропонувати свої варіанти розв'язку певних проблем. Після цього проводиться обговорення, під час якого визначається адекватність запропонованих різними учасниками варіантів рішень, аналізується поведінка учасників при виконанні ролей [4, 102].

На думку Л.П. Якубовської, сутність рольової гри полягає у спільній творчій проблемно-пошуковій діяльності суб'єктів навчального процесу, в ситуаціях, що моделюють майбутню професійну діяльність [8].

Вивчення наукової літератури свідчить про відсутність серед фахівців єдиної точки зору щодо функцій рольових ігор. У працях вітчизняних педагогів та психологів описані такі **функції** навчально-рольових ігор: *навчальна, мотиваційна, спонукальна, виховна, комунікативна*. У навчанні іноземної мови, крім уже зазначених, вчені виділяють також *психотерапевтичну* або *психологічну* функції гри, яка може змінити ставлення людей до навколишніх, психічне самопочуття і соціальний статус, способи спілкування у колективі.

Л.П. Якубовська, враховуючи принцип професійної спрямованості у процесі навчання курсантів іноземної мови, виокремила такі функції навчально-рольових ігор: *мотиваційно-спонукальну, інформаційно-навчаючу, виховну, комунікативну, рефлексивно-оціночну, контрольню-психотерапевтичну, евристичну* [8].

Н.А. Лабашева наголошує на важливості розуміння дидактичної, виховної та розвивальної функцій рольової гри. *Дидактична* функція проявляється у створенні адекватних умов для комплексного формування у студентів комунікативної компетенції на іноземній мові. *Виховна* функція полягає у вихованні позитивних особистісних якостей майбутнього спеціаліста: комунікабельності, ініціативності, почуття відповідальності, вміння працювати в команді та ін. *Розвивальна* функція рольової гри проявляється у розвитку таких психічних процесів, як увага, пам'ять, творча уява [3, 125].

Виділяють також *символічну* функцію гри, в якій реальні предмети замінюються ігровими предметами (символами) [5, 90].

Як показує практика, рольові ігри заохочують студентів до навчання, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Рольові ігри застосовують для будь-якої роботи з мовою. Вони допомагають швидше вивчити граматичні конструкції та засвоїти новий лексичний матеріал.

Науковці зазначають, що, організовуючи рольові ігри на заняттях з іноземної мови, слід враховувати вікові особливості учнів та лімітувати перебіг гри. Ми вважаємо, що слід також враховувати рівень групи, щоб підібрати ігри, які зацікавлять студентів та не обмежуватимуть їхню ініціативу. Безперечно, важливо правильно визначити тривалість мовленнєвого спілкування учасників гри. На нашу думку, рольова гра, учасниками якої є студенти 1 – 2-х курсів, має тривати не більше 20 – 25 хвилин. Тому викладач повинен встановити ліміт часу на кожному етапі гри і стежити за її перебігом та активністю студентів.

Підсумовуючи, зазначимо, що рольова гра є невід'ємною складовою навчального процесу, яка допомагає студентам оволодіти комунікативними навичками і адаптуватися в новому мовному середовищі, сприяє покращенню пам'яті, а також розвиває у студентів низку важливих особистісних рис (дисциплінованість, уважність, активність, спостережливість тощо). Гра допомагає наблизити навчальний процес до реальних умов іншомовного спілкування, що зумовлює перехід від пізнавальної мотивації студентів до формування професійної, а також допомагає організувати суб'єкт-суб'єктну взаємодію партнерів.

Зазначимо, що добре організована ігрова діяльність у вищому навчальному закладі є одним з визначальних чинників підвищення ефективності іншомовної підготовки фахівців економічного профілю до майбутньої професійної діяльності. Саме тому застосуванню ігрових технологій у Львівському національному університеті Івана Франка приділяється особлива увага.

Зазначимо, що теми “Банки США та їх види”, “Структура Банківської системи в Україні”, “Банківський сектор в Великобританії”, які є складовими модуля “Банківські системи”, студенти експериментальних груп (Екф-21, Екб-22) вивчали за розробленими нами методиками з використанням рольової гри [9]. Студенти контрольних груп (Екп-22, Екк-21) вивчали ці ж теми за традиційною методикою.

Діагностування результатів засвоєння модуля дало змогу перевірити доцільність використання експериментальної методики. Узагальнені результати проведеного педагогічного експерименту подаємо у вигляді такої таблиці:

РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ

Група	Кількість студентів	Рівні засвоєння модуля					
		Середній			Високий		
Екф-21 Екб-22	32	6	18,75%	11	34,37 %	15	46,84 %
Екп-22 Екк-21	32	11	34,37 %	13	40,62 %	8	25%

Аналіз отриманих результатів засвідчує, що в експериментальних групах відсоток студентів, які виявили високий рівень засвоєння модуля, є значно вищий, ніж у контрольних (відповідно 46,84% і 25%). Якісна успішність в експериментальних групах становила 80%, тоді як у контрольних – 65%. Це вказує на доцільність впровадження інтерактивних методик з використанням рольових ігор на заняттях з іноземної мови.

Вивчення даної проблеми допомагає зробити наступні висновки на користь рольової гри. Впровадження цього виду гри сприяє підвищенню рівня комунікативної компетентності студентів, позитивно впливає на активність та настрої студентів, демонструє краще запам'ятовування іншомовних слів, позитивно впливає на розвиток концентрації уваги; покращує взаємини між членами групи. Вищесказане дозволяє зазначити, що рольова гра займає важливе місце у процесі підготовки студентів-економістів до професійного іншомовного спілкування.

Перспектива подальших досліджень. Підсумовуючи, зазначимо, що нами розглянутий лише один з методів організації навчальної ігрової діяльності, зокрема рольової гри, який забезпечує ефективність іншомовної підготовки студентів економічного профілю. Зазначимо, що подальші дослідження торкатимуться вивчення і висвітлення моделювання ситуацій, проектування та інших методів організації ігрової діяльності, які використовують з метою підвищення знань студентів у процесі підготовки до професійного іншомовного спілкування.

V
° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° °

• •

В КОЖНІЙ ФРАЗІ – ДУМКА

“До вивчення наук веде подвійний шлях – авторитет та розум. У відношенні до часу (тобто в історичній традиції) панує авторитет, а у відношенні до суті справи – розум. Авторитет буває частково божественний, частково людський, але істинний, міцний та найвищий авторитет є той, який зветься божественним”.

Августин Аврелій,

богослов раннього християнства, церковний письменник

V
° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° °