

ігрових прийомів порівняно з іншими формами навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто мотивує до навчання непомітно, не потребує ніяких способів насилья над особистістю.

Гравці зацікавлені ігровим результатом, тільки викладач чітко уявляє для чого це потрібно, чітко визначає методiku, принципи впровадження ігрової діяльності в навчальний процес. В дидактичній грі навчальні завдання виступають опосередковано, що й забезпечує їх ефективність. Відомий педагог К. Д. Ушинський писав, що в грі формуються «Всі сторони душі людської, її розум, її серце і її воля».

У старших класах при вирішенні певних проблемних завдань ми використали такі методи, як метод “круглого столу”. В основі таких навчальних занять лежить принцип колективного обговорення проблем. У процесі колективної роботи за круглим столом відбувається обмін інформацією, засвоєння нових знань; його учасники вчаться переконувати, аналізувати, слухати, вести полеміку. Методи “круглого столу” ми об’єднали в такі групи:

1. Навчальні семінари. Розгляд теми в різних аспектах. Обговорення проблем (проблемний семінар) дозволяє виявити рівень знань з теми і сформувати стійкий інтерес до того розділу навчального курсу, який вивчається. Тематичні семінари проводили з метою акцентування уваги на будь-якій актуальній темі.

2. Навчальні дискусії. Проводилися по матеріалах лекції, результатах практичних занять, проблемах, які цікавлять самих учнів, публікаціях у пресі. Навчальні дискусії сприяли покращенню і закріпленню знань учнів, збільшенню обсягу нової інформації, виробленню уміння полемізувати, доводити, захищати і доводити свою думку, прислухатись до думки інших.

3. Навчальні зустрічі за “круглим столом”. Зустрічі з фахівцями – вченими, економістами, діячами мистецтва, представниками громадських організацій, державних установ.

Ігрові методи навчання доцільно розділити на операційні й рольові. Операційні ігри аналогічні методу аналізу проблемних ситуацій, але вони спонтанні. Операційні ігри [4] мають сценарій, в якому закладений більш або менш жорсткий алгоритм “правильності” і “неправильності” рішення, яке приймається. Тобто той, хто навчається, бачить той вплив, який мали його рішення на майбутні події. До операційних ігор належать ділові та управлінські. В цих іграх виражений аспект інструментального навчання, але міжособистісний аспект обмежений у порівнянні з реальністю, тому ігрова модель спрощує зіткнення навчання з дійсністю. Ділова гра – це в певному розумінні репетиція виробничої або громадської діяльності людини. Вона дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію в особах, що дозволяє краще зрозуміти психологію людини, стати на її місце, зрозуміти мотиви її дій в той або інший момент реальної події [5].

У системі активного навчання ми використали п’ять модифікацій ділової гри і визначили основні психолого-дидактичні принципи створення і застосування ділових ігор у навчальному процесі.

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

2. Операційні ігри – виконання конкретних специфічних операцій. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес.

3. Виконання ролей – відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов’язків конкретної особи.

4. Метод інсценування – своєрідний “діловий театр”, коли розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій обстановці.

5. 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.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бондар М. В. 130 ігор для уроків з англійської мови / М. В. Бондар. – Х. : Вид. група “Основа”, 2004.
2. Гра – справа серйозна / Упоряд. В. Зоц. – К. : Редакція загальнопедагогічних газет, 2003.
3. Методичні рекомендації до програми виховання дітей дошкільного віку “Малятко”. – К. : Свенас, 1993.
4. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови в 6-8 класах: [Посібник для вчителів] / Т. І. Олійник. – К. : Основа, 1992.
5. Павлюк Ф. В. 200 ігор на уроках англійської мови / Ф. В. Павлюк. – Тернопіль : Мандрівець, 2002.

УДК 371.3

Слезенко А.О.,

ст. викладач,

Касьянова Л.С.,

ст. викладач, кафедра іноземних мов ФEF
ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

РОЛЬОВА ГРА ЯК ОДИН З АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

У статті розкрито сутність активних методів навчання та проаналізовано значення рольових ігор у процесі навчання студентів іноземній мові.

Ключові слова: активні методи навчання, рольова гра, методика викладання іноземних мов.

Слезенко А., Касьянова Л. Рольовые игры как один из активных методов обучения. В статье раскрыта сущность активных методов обучения и проанализирована роль ролевых игр в процессе обучения студентов иностранному языку.

Ключевые слова: активные методы обучения, ролевая игра, методика преподавания иностранных языков.

Slezenko A., Kasyanova L. Role games as one of the active methods of learning. In the article the authors analysed the role of simulation games in the process of learning English.

Key words: active methods of learning, simulation games.

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, яка стимулює їхню активну діяльність. Важливе значення для досягнення поставленої цілі має воля. Будь-яка гра вимагає дотримання певних правил і винахідливого їх використання. У процесі виконання рольових ігор створюються оптимальні умови для розвитку творчого мислення. Відповідно до піраміди засвоєння знань, розробленої американськими вченими у 80-х роках 20 століття, 75 % інформації засвоюється через навчання з застосуванням дидактичних ігор.

Рольова гра – це групова форма навчання, у процесі якої використовується рольова структура ведення заняття, тобто набір ролей, які регламентують діяльність і поведінку студентів. Рольова гра відіграє важливу роль в активізації навчально-виховного процесу. Це досягається активізацією пізнавально-оцінювальної та практичної діяльності учасників заняття, певною організацією їх взаємодії та спілкування.

У сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з можливих є класифікація за типом використовуваних завдань і ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально-рольові та ділові ігри. Основне призначення навчально-рольової гри полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи «справжні», а не «навчальні» ролі, студенти набували умінь і навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності.

Організаційною одиницею рольової гри є ситуація, що «розігрується». Вона розгортається в процесі заняття як окремий сюжет. В основу такого сюжету може бути покладена навчальна або реальна життєва проблема, встановлюється необхідний і достатній набір ролей (учасників ситуації), які розподіляються між учасниками. Кожен студент, учасник гри, має виконати певну роль, дотримуючись рольових приписів від педагога-керівника заняття протягом усієї гри [2].

Рольові ігри, на думку Ю. Н. Смелянова, аналогічні методам аналізу проблемних ситуацій за своїми психологічними параметрами (мотивації, участі інтелектуальних ресурсів, емоційному забарвленню). На відміну від спонтанного обговорення, прийнятого в дискусійних методах, що супроводжується суб'єктивною оцінкою викладача, операційні ігри мають сценарій, у який закладений алгоритм «правильності» і «неправильності» прийнятого рішення.

В. І. Чупрасова [4], спираючись на визначення активних методів навчання як методів, що сприяють організації пізнавальної діяльності студентів, пропонує таку класифікацію методів активного навчання:

- а) комунікативні методи (групові дискусії, лекції, проблемні ситуації);
- б) ігрові методи (дидактичні ігри, рольові, ділові ігри);
- в) конструктивні (проблемне навчання, програмоване навчання);
- г) корекційні методи (аутотренінг, ігрова психотерапія, психодраматична корекція).

Організаційною одиницею рольової гри є ситуація, що «розігрується». Вона розгортається в процесі заняття як окремий сюжет. В основу такого сюжету може бути покладена навчальна або реальна життєва проблема, встановлюється необхідний і достатній набір ролей (учасників ситуації), які розподіляються між учасниками. Кожен студент, учасник гри, має виконати певну роль, дотримуючись рольових приписів від педагога-керівника заняття протягом усієї гри.

Оцінюючи в цілому рольову гру, доречно згадати слова М. Уеста, який говорив про відповідність рольової гри самій суті мови, що «мова – це форма поведінки, це реакція організму в цілому на середовище; слова – тільки частина цієї реакції, яка, крім того, містить у собі також позу, міміку, жест; у мовленнєвій частині ми маємо такі засоби вираження, як пауза, інтонація й вигук. Все це становить єдине ціле...» [3].

О. М. Діанова, Л. Х. Костіна [1] на основі огляду зарубіжної методичної літератури відрізняють такі важливі для нашого дослідження особливості рольової гри:

- рольова гра – це навчання в дії. Вона сприяє підвищенню якості навчання;
- рольова гра вимагає повної віддачі від учасників, їх реакції як вербальними, так і невербальними засобами в заданій ситуації. Суть рольової гри як способу навчання невербальному спілкуванню полягає в тому, що певне комунікативне завдання вирішується учасниками в процесі імпровізованого розігрування ситуації. У процесі підготовчого етапу задаються основні питання для обговорення, повторюється розділ курсу, присвячений використанню невербальних засобів спілкування (абетка жестів, відкриті й закриті жести, пози, жести недовіри, розташування тощо). Невербальна виразність – одна зі складових успішного педагогічного процесу. У рольовій грі використовується загальний запас знань і умінь:
 - рольова гра є мотивуючою, оскільки містить елемент гри й непередбачуваність розв'язки. Студенти бачать можливість застосування ситуації, що програється в рольовій грі, у реальному житті;

- рольова гра дає студентам «підказку» – якими одиницями і якими мовними моделями можна висловити ту або іншу думку в певній ситуації залежно від заданої характеристики учасників;
- рольова гра несе в собі елемент несподіванки («момент шоку»). У процесі рольової гри учасники мають уважно слухати один одного, швидко думати й адекватно реагувати на репліки своїх товаришів;
- протягом рольової гри відбувається емоційний підйом;
- рольова гра має переваги перед іншими прийомами й методами навчання, тому що в ній беруть участь усі учасники, вона дає можливість легше висловити свою думку, знаходячись «під маскою» діючої особи.

Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач має враховувати різні фактори: рівень підготовленості студентів, тему і мету занять, конкретні обставини. При цьому необхідно враховувати максимальну адекватність реальної ситуації спілкування рівню підготовки студентів для виконання поставлених завдань, їх можливість виявити ініціативу у виборі шляхів для розв’язання дидактичної проблеми, активізації мотивації навчання.

У практиці навчання іноземних мов найчастіше створюються професійні ситуації, у процесі яких студенти набувають загальні та глобальні компетентності. До загальних компетентностей ми відносимо ключові інструментальні компетентності, з яких завдяки рольовій грі студенти навчаються розв’язувати проблеми та приймати рішення; щодо ключових міжособистісних компетентностей – студенти вчать взаємодіяти як команда, набувають міжособистісних навичок та умінь; щодо ключових системних компетентностей студенти набувають здатність застосовувати знання на практиці та породжувати нові ідеї. Також у студентів формуються глобальні компетентності, вони пізнають особливості тенденцій сучасного цивілізаційного розвитку, вчать бути обізнаними та ставитись з повагою до культурного розмаїття народів.

У структурному відношенні елементарна професійна навчальна ситуація містить 5 компонентів: 1) суб’єкт-адресант, 2) об’єкт (предмет розмови), 3) суб’єкт-адресат, 4) ставлення суб’єкта до предмета розмови, 5) умови спілкування. Міра розгорнутості кожного з компонентів навчальної професійної ситуації може бути довільною. Ми виділяємо три рівні розгорнутості: максимальний, з описом усіх компонентів ситуації; середній, коли умови спілкування домислюються; мінімальний, коли визначається лише ставлення суб’єкта до предмета розмови. Партнерами у навчальній комунікації можуть бути студенти і викладач. Коло їх практично корисних мовних контактів складається з таких варіантів: а) викладач – аудиторія; б) студент – аудиторія; в) викладач – студент; г) студент – студент. Моделюючи й використовуючи ситуації індивідуального і групового спілкування, викладач створює і підтримує у навчальному колективі таку психологічну атмосферу, що дозволяє активно спілкуватися іноземною мовою з професійних питань.

Одним із основних принципів навчання іноземної мови є моделювання професійних ситуацій, в основу якого покладено механізм індивідуального і групового спілкування, взаємодії. Саме цей принцип пов’язує цілі навчання, характеризує засоби, способи і умови єдиного навчально-виховного процесу. Він характеризується такою організацією процесу, за якої студенти активно спілкуються один з одним, обмінюючись інформацією і накопичуючи свої знання; між учасниками складаються оптимальні взаємостосунки і формуються характерні індивідуальні відносини, що виступають умовою і засобом підвищення ефективності навчання; умовою успіху кожного є успіх інших.

У практиці навчання іноземних мов найчастіше створюються професійні ситуації, у процесі яких реалізується іншомовна комунікативна діяльність. При цьому мова індивіда, співвідносячись з дійсністю, використовується в конкретних умовах спілкування і не завжди може ідентифікуватися зі зразковим мовленням, тому що вона містить припустимі помилки, що не порушують процес спілкування між комунікантами. Характерною рисою такого мовлення є наявність фіксованої уваги студентів до змісту висловлення, хоча форма також залишається під контролем.

Отже, рольова гра є одним з унікальних методів навчання, що допомагає студентам подолати невизначеність, тому її використання є дуже важливим у процесі вивчення іноземної мови. Рольова гра має багато можливостей і характеристик, оскільки вона є моделлю спілкування, припускає посилення особистісної причетності учасників до всього, що відбувається, сприяє розширенню асоціативної бази у процесі засвоєння мовного матеріалу, сприяє формуванню навчального співробітництва й партнерства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дианова О. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку: Обзор зарубежной методической литературы [Текст] / О. М. Дианова, Л. Х. Костина // Иностранные языки в школе. – 1998. – № 3. – С. 90 – 92.
2. Карамушка Л. М. Рольова гра / Л. М. Карамушка // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; голов. ред. В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Уэст М. О практическом изучении английского языка как формы поведения / М.Уэст. – Методика преподавания иностранного языка за рубежом [Текст]. – М., 1967. – 228 с.
4. Чупрасова В. И. Деловая игра как средство формирования психологического климата в студенческой группе [Текст]: Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / В. И. Чупрасова. –Л., 1991. – 2. –24 с.