

Леся Гребенюк
молодший науковий співробітник,
Військовий інститут Київського національного
університету імені Тараса Шевченка, Київ
<https://orcid.org/0000-0003-4090-8980>
lesya.hrebeniuk@gmail.com

ПРАКТИКА ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ (ДІЛОВІ ТА РОЛЬОВІ ІГРИ) ПРИ ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ЗБРОЙНИХ СИЛ УКРАЇНИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ВЗАЄМОДІЇ В МІЖНАРОДНИХ ОПЕРАЦІЯХ З ПІДТРИМАННЯ МИРУ І БЕЗПЕКИ

У статті розглядаються методи інтерактивного навчання, що є складовою моделі формування готовності військовослужбовців Збройних Сил України (далі – ЗСУ) до професійної взаємодії у міжнародних операціях. Сучасні виклики та загрози диктують абсолютно нові підходи до підготовки курсантів. Ефективність виконання професійних обов'язків майбутніх офіцерів у іншомовному середовищі прямопропорційно залежить від практичної підготовки та відпрацювання комунікативних ситуативних завдань. Таким чином виникає гостра необхідність заміни традиційних методів навчання більш новими, ефективними та мотиваційними.

Під час здійснення підготовки майбутніх офіцерів ЗСУ для участі у міжнародних операціях надзвичайної важливості набуває імплементація іншомовних знань через застосування рольових та ділових ігор на заняттях. На загальному фоні навчальної діяльності це дасть змогу додатково стимулювати інтелектуальне навантаження курсантів. Під час програвання своїх ролей, курсанти зможуть з практичної точки зору оцінити правильність своїх дій та можливі наслідки, які іноді можуть коштувати їм життя у іншомовному середовищі.

Також було визначено, що рольові ігри, так само як і ігрове навчання, несуть відбиток проблемності певних ситуаційних завдань і є ефективним засобом засвоєння знань, навичок, умінь в конкретній ситуаційній іншомовній обстановці. При цьому можна виділити певні постановки проблеми, які і визначатимуть рольову гру і її дидактичний зміст.

Найбільшою перевагою використання інтерактивних методів навчання є вкрай важливе моделювання на заняттях професійних ситуацій, які можуть мати місце під час виконання обов'язків у міжнародній операції за допомогою ділових ігор. Таким чином викладачеві вдається спрямувати матеріал заняття на більш практичне застосування, підвищити мотиваційні чинники пізнавальної діяльності майбутніх офіцерів та покращити навички комунікативної взаємодії для досягнення виконання спільного завдання.

Ключові слова: інтерактивні форми навчання; ділова гра; моделювання реальності; іншомовне спілкування; професійна взаємодія.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Сучасні виклики та загрози на рівні держави загалом, та Збройних Сил України зокрема, значними темпами пришвидшують потребу досягнення взаємосумісності з країнами-членами Північноатлантичного альянсу. Це диктує абсолютно нові підходи до

підготовки майбутніх офіцерів та формування їхньої готовності для взаємодії у міжнародних операціях. Ефективність виконання професійних обов'язків військовослужбовців у складі багатонаціональних штабів прямопропорційно залежить від практичної підготовки та відпрацювання комунікативних ситуативних завдань. Неможливо забезпечити якісне виконання вищезазначених завдань без використання інтерактивних методів навчання та усунення деяких застарілих елементів радянської школи (пасивного навчання). Тож завданням сучасного викладача є навчити курсанта перетворювати доступну інформацію у ґрунтовні знання через рольові та ділові ігри.

Сучасні науковці педагогічної ланки військової освіти шукають окремі шляхи активізації та методи інтенсифікації формування навичок для здійснення ефективної іншомовної комунікації майбутніми офіцерами Збройних Сил України, що значною мірою полегшить професійну взаємодію з іноземними колегами у міжнародних операціях з підтримання миру і безпеки. Таким чином виникає гостра необхідність заміни традиційних методів навчання більш новими, ефективними та мотиваційними.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теорія та методика ігрового навчання неодноразово ставала об'єктом досліджень сучасних вітчизняних науковців, серед яких І.П. Підласий, О.І. Пометун, В.С. Рижиков, О.Б. Тарнопольський. Питаннями удосконалення підготовки представників системи вищої військової освіти на основі ігрових технологій займався О.В. Торічний. Імітаційно-ігрове навчання та його значення у іншомовній підготовці вивчала Л.В. Кондрашова.

Метою статті є розкрити основи теорії ділових та рольових ігор, розробити практичну ігрову ситуацію для формування готовності майбутніх офіцерів ЗСУ для здійснення професійної взаємодії під час виконання обов'язків у міжнародних операціях з підтримання миру і безпеки.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Інтерактивне навчання бере свої початки з загальновідомих підходів та визначених Є. Голантом трьох основних моделей навчання, що базуються на участі учня у пізнавальній діяльності [1]. Поряд з традиційною пасивною моделлю навчання (викладач надає всю навчальну інформацію учневі за допомогою лекцій та пояснень з подальшим відтворенням пройденого матеріалу через метод опитування) та активною моделлю навчання (викладач стимулює пізнавальну діяльність учнів, самостійну роботу, розвиває критичне мислення) постає інтерактивна модель навчання, де учні постійно та активно взаємодіють з викладачем та одне з одним.

О. І. Пометун визначає інтерактивне навчання, як спеціальну форму організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [2]. Інтерактивне навчання у вищих військових навчальних закладах (далі – ВВНЗ) передбачає: моделювання життєвих ситуацій, що стосуються безпосереднього виконання службових обов'язків військовослужбовцем, використання рольових та ділових ігор, вирішення проблем та задач на основі аналізу наказів та обставин виконання поставлених завдань [3].

Під час здійснення підготовки майбутніх офіцерів Збройних Сил України для участі у міжнародних операціях надзвичайної важливості набуває імплементація іншомовних знань через рольові та ділові ігри. На загальному фоні навчальної діяльності це дасть змогу додатково стимулювати інтелектуальне навантаження курсантів. Під час програвання своїх ролей, курсанти зможуть з практичної точки зору відпрацювати (програти ролі), оцінити правильність своїх дій та можливі наслідки, які іноді можуть коштувати життя у іншомовному середовищі в умовах дефіциту часу на прийняття рішень та виконання завдань.

На думку О. Б. Тарнопольського навички вміння говоріння іноземною мовою формуються з великими труднощами і вміння аудіювання в значній мірі ґрунтується на вмінні говоріння [4]. Той, якого навчають в більшості випадків

не в змозі правильно сприйняти на слух те, чого не може сказати сам. У цьому випадку викладачеві пропонується керуватися принципом свідомої активності. В основі того принципу покладено нижче перераховані постулати [5]:

викладач повинен знати індивідуальні інтереси учнів;

викладач повинен ставити учнів в ситуації, що вимагають від них виявлення і пояснення розбіжностей, що спостерігаються між фактами і знаннями, однак це не повинно проводитися в рамках наявного часу;

викладач повинен усвідомлювати умови, що сприяють залученню учнів до колективних форм роботи (в нашому випадку колективом є навчальна група майбутніх офіцерів ЗСУ, у рольовій грі розподілена згідно ролей).

І. П. Підласий зазначає, що дидактичні ігри слід проводити на основі кількох елементів: 1) моделювання реальності; 2) рольова діяльність; 3) ігрове змагання у відповідності з правилами гри; 4) певний, визначений ігровий сюжет [6; с. 119]. Саме включення життєвих ситуацій та розробка алгоритму дій у тій, чи іншій ситуації і обумовлює їх ефективність.

Рольові ігри, на думку В. С. Рижикова, так само як і проблемне навчання несуть відбиток проблемності певних ситуаційних завдань і є ефективним засобом засвоєння знань, навичок, умінь у конкретній ситуаційній обстановці. При цьому можна виділити певні постановки проблеми, які і визначатимуть рольову гру і її дидактичний зміст:

а) постановка проблеми, яка розкриває конкретні сторони діяльності військовослужбовця в інформаційному просторі;

б) аналіз проблем, які акцентують увагу майбутнього офіцера на рішенні задач щодо спілкування іноземною мовою і формування іншомовної компетентності як науки;

в) розкриття нових підходів з опорою на досягнення сучасної науки у вирішенні проблем культури спілкування іноземною мовою;

г) рішення проблем, що вимагають від майбутнього офіцера практичних знань, щодо асиміляції сформованих у одного об'єкта іншим [7].

Комунікативна методика вивчення іноземної мови має високу ефективність і досягається через виконання комунікативно-пізнавальних завдань за допомогою іноземної мови [8]. Роботу в малих групах варто використовувати для вирішення складних проблем, що потребують колективного розуму. Якщо витрачені зусилля й час не гарантують бажаного результату, краще вибрати парну роботу або будь-яку з наведених вище технологій для швидкої взаємодії. Варто використовувати малі групи тільки у тих випадках, коли завдання вимагає спільної, а не індивідуальної роботи [2].

Для формування готовності військовослужбовців до майбутньої професійної взаємодії у міжнародних операціях критично важливим є використання дидактичних ігор під час іншомовної підготовки. Таким чином викладач штучно створює комунікативну ситуацію близьку до тієї, що може скластися у реальних умовах під час виконання завдань. Ми розглянемо рольову гру, основу якої становить робота в групах, адже робота в команді та створення сприятливого середовища у багатонаціональному колективі призведе до позитивного вирішення поставлених завдань. Через такі творчі завдання курсанти зможуть краще розвивати спільну мовленнєву діяльність, вчитимуться комунікувати, здійснювати міжмовну та міжкультурну комунікацію, а головне чути і розуміти іноземну мову.

Фрагмент рольової гри «Застосування єдиної форми наказу за моделлю SMESC». Темою нашої гри є вивчення та застосування єдиної форми віддавання наказу командиром у міжнародних операціях з підтримання миру і безпеки.

Мета гри: ознайомити курсантів з єдиною формою віддавання наказів під час виконання завдань у операціях з підтримання миру і безпеки на основі набутих практичних навичок під час проведення заняття за допомогою ділової гри.

Завдання гри: обговорити та написати пункти бойового наказу командира у міжнародній операції використовуючи єдиний формат наказів за моделлю

SMESC (S- обстановка, M- задача з'єднання, E-задача підпорядкованим підрозділам, S-розпорядження по тилу, C-розпорядження по зв'язку та розташуванню командних пунктів) відповідно до ситуації, яка їм пропонується.

Викладач коментує, що плани та накази це такі засоби, завдяки яким командир виражає підлеглим своє бачення бою, намір та рішення. Зосереджуючись на досягненні результату командир сподівається досягти свого очікуваного результату. Це дає підлеглим оперативну та тактичну свободу виконати завдання при мінімальній кількості обмежень та необхідних деталей для синхронізації командирського рішення та задуму.

Основні кроки проведення ділової гри:

Крок 1. Викладач ділить курсантів на 3 групи по 3–4 особи. Групи формуються викладачем з максимальною неупередженістю.

Крок 2. Курсантам дозволяється вільно розміщуватися в аудиторії для зручності обговорення та комунікації. Учасники гри обирають керівника групи, який організовує порядок виконання завдання; секретаря, який веде записи обговорення та ідей, заповнює таблицю; посередника, що стежить за часом, бере активну участь в обговоренні; капітана (доповідача), його затверджує виключно викладач.

Крок 2. Кожна група отримує одне з ситуативних завдання та табличку-шаблон наказу, в яку необхідно вписати всі пункти бойового наказу відповідно до уявної ситуації, яка склалася у міжнародній операції з підтримання миру і безпеки. Група розписує як роль командира, так і роль усіх членів підрозділу.

Крок 3. Викладач показує приклад заповнення таблиці.

Крок 4. На опрацювання завдання та роботу в групі дається 10 хвилин. Під час обговорення викладачеві слід приділити увагу кожній групі, запитати чи все зрозуміло і чи не виникли труднощі.

Крок 5. Капітан кожної групи робить доповідь за єдиною формою наказу.

Крок 6. Викладач оцінює кожного курсанта за відповідними критеріями та окремо командира за командирські якості.

Крок 7. Для оцінки ефективності гри курсантів викладач пропонує надати зворотній зв'язок у довільній формі.

Очікуваними результатами рольової гри є сформування у курсантів уміння оперувати теоретичними знаннями та практичними навичками написання пунктів бойового наказу для успішного виконання завдань у міжнародних операціях.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Найбільшою перевагою використання інтерактивних методів навчання є вкрай важливе моделювання на заняттях професійних ситуацій, які можуть статися під час виконання обов'язків у міжнародній операції за допомогою ділових ігор. Таким чином викладачеві вдається спрямувати матеріал заняття на більш практичне застосування, підвищити мотиваційні чинники пізнавальної діяльності майбутніх офіцерів та покращити навички комунікативної взаємодії для досягнення виконання спільного завдання при подальшій участі військовослужбовця у міжнародних операціях з підтримання миру і безпеки. Також було встановлено, що ділові та рольові ігри, так само як і ігрове навчання, несуть відбиток проблемності певних ситуаційних завдань і є ефективним засобом засвоєння знань, навичок, умінь в конкретній іншомовній обстановці в умовах дефіциту часу. При цьому можна виділити певні постановки проблеми, які і визначатимуть рольову гру і її дидактичний зміст.

Подальші дослідження потребують розробки дидактичного наповнення рольових і ділових ігор при іншомовній підготовці майбутніх офіцерів для участі майбутніх офіцерів у міжнародних операціях з підтримання миру і безпеки.

Список використаних джерел

1. Голант Е. Я. Методы обучения в советской школе. Москва: Учпедгиз, 1957. 151 с.
2. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник. / за ред. О. І. Пометун. Київ: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
3. Торічний О. В. Потенціал інтерактивних технологій у формуванні фахової компетентності майбутніх офіцерів-прикордонників. *Збірник наукових праць Національної*

академії державної прикордонної служби України. Серія: Педагогічні науки. 2016. №1(3). С. 186–198.

4. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур. Іноземні мови*. 2018. № 3. С. 15–22.

5. Оконь В. Введение в общую дидактику: пер. с польского. Москва : Высшая школа, 1990. 381 с.

6. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології. *Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти*. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2004. 616 с.

7. Рижиков В. С. Теорія та практика ігрового навчання в професійній підготовці майбутніх юристів : монографія. Херсон : ТОВ "Айлант", 2011. 215 с.

8. Єфімова О. М. Рольові ігри в методиці викладання англійської мови // Науково-практична конференція "Новітні освітні технології": електронний ресурс, 2013. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1140>

References

1. Holand E. Ya. *Metody obucheniya sovetskoi shkole* [Teaching methods at soviet school], Moscow : Uchpedgiz, 151 p. [in Russian]

2. Pometun O.I. (2004). *Suchasnyi urok. Interaktyvni metody navchannia: naukovometodychnyi posibnyk. Za redaktsiyeu O.I. Pometun* [Modern lesson. Interactive teaching methods: instructional handbook], Kyiv : Vydavnytstvo A.S.K., 192 p. [in Ukrainian]

3. Torichnyi O. V. (2016). *Potentsial interaktyvnykh tehnologii u formuvanni fakhovoi kompetentnosti maibutnikh ofitseriv-prykordonnykiv* [Possibilities of interactive teaching technologies in the process of formation of professional competence of future border guard officers], Collection of scientific papers of the National Academy of the State Border Guard Service of Ukraine. Pedagogy. P. 186–198. [in Ukrainian]

4. Tarnopolskyi O. B. (2018). *Geimifikatsiya v navchanni inozemnykh mov u vyshchii shkoli* [Gamification in foreign languages teaching at high school], Modern technologies in English teaching and culture. Foreign languages, P. 15–22. [in Ukrainian]

5. Okon V. (1990). *Vvedenie v obshchuiu didaktiku: per. s polskogo* [Introduction to general didactics: transl. from Polish], Moscow: Vyshcha shkola, 381 p. [in Russian]

6. Pidlasyi I. P. *Praktychna pedagogika abo try tekhnologii. Interaktyvnyi pidruchnyk dlya pedagogiv rynkovoї systemy osvity* [Practical pedagogy or three technologies. Interactive handbook for educators of market education system], Kyiv : Vydavnytstvo "Slovo", 616 p. [in Ukrainian]

7. Ryzhykov V. S. (2011). *Teoriia ta praktyka ihrovoho navchannia v profesiinii pidhotovtsi maibutnikh yurystiv* [The theory and practice of role playing in training of future lawyers] : monografiya. Kherson : TOV "Ailant", 215 p. [in Ukrainian]

8. Efimova O. M. (2013). *Rolovi ihry v metodytsi vykladannia anhliiskoi movy* [Role playing in teaching the English language], Naukovo-praktychna konferentsiya "novi osvitni tekhnologii" [Research and practice conference "New educational technologies"]. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1140> [in Ukrainian]

Lesya Grebenyuk. Practice of Interactive Teaching (Simulation And Role Games) in Forming the Readiness of Future Officers of the Armed Forces of Ukraine for Engagement in Professional Cooperation in International Peace and Security Operations

The article deals with the methods of interactive teaching, which is an integral part of the model of forming the readiness of military personnel of the Armed Forces to professional interaction in international operations. Modern challenges and threats dictate absolutely new approaches to cadets` training. The effectiveness of the professional duties of future officers in a

foreign language environment is directly proportional to the practical training and development of communicative situational tasks. In this way, there is an urgent need to replace the traditional methods of teaching with modern, effective and motivational ones.

Implementation of foreign language knowledge through role-play and business games becomes of paramount importance during training of future officers of the Armed Forces of Ukraine for participation in international operations. Based on the general background of educational activities, this point will allow us to further stimulate the intellectual load of cadets. While playing their roles, cadets will be able, from a practical point of view, to assess correctness of their actions and the possible consequences that can sometimes cost life.

It was also determined that role-playing games, as well as problem-based learning, reflect the problem of certain situational problems and are effective means of learning the knowledge, skills, abilities in a particular situational foreign-language environment. In this case, it is possible to highlight certain statements of the problem, which will determine the role play and its didactic content:

The greatest advantage of applying interactive learning methods is the extremely important simulation of occupational situations that may occur when performing duties in an international transaction, with the help of business games. Thus, the teacher is able to direct the lesson material to more practical use, increase the motivation factors of cognitive activity of future officers and improve communicative skills for achieving the joint task.

Key words: interactive teaching methods; role-playing game; simulation of reality; foreign language communication; professional interaction.