

ДІЛОВА ГРА ЯК СЕРЕДОВИЩЕ СТАНОВЛЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

У статті досліджується ділова гра, як емоційне середовище для ініціативного говоріння. Зроблено аналіз процесу використання рольових ігор і подані приклади практичного використання. В умовах ділової гри можливе досягнення хорошого результату в навчанні.

Ключові слова: ділова гра, ініціативне говоріння, комунікативна компетенція, професійна компетенція, принцип гри.

В данной статье рассматриваются деловые игры в качестве эмоциональной среды для становления профессиональной речевой компетенции. Анализируется процесс использования игр и приводятся примеры их практического применения.

Ключевые слова: деловая игра, инициативное говорение, коммуникативная компетенция, профессиональная компетенция, принцип игры.

The article deals with the usage of the role-playings in teaching ESP, as active speaking environment. The procedure of the usage of the role-playings is analyzed and supplied with examples. It is possible to get the best result in the sphere of promoting foreign languages teaching process. There are two points, as minimum, of view on the role-playings usage in teaching process. You can read about them and some interesting aspects of the role-playings using in teaching process in the article.

Key words: role-playing, active speaking, communicative competence, professional competence, role-playing concept.

Ділова гра є ефективним засобом викладання, який успішно використовується у процесі викладання іноземної мови та забезпечує багато позитивних аспектів інтерактивного спілкування, створює можливість вільного спілкування студентів у дружній, невимушеній атмосфері, як такої, що спонукає до ініціативного говоріння. Завдяки вище згаданому ігрові знижують напруження під час спілкування та додають елемент конкурентоспроможності, що заохочує студентів до активності під час заняття.

Ініціативне говоріння – це звичайно поняття, яке характеризує ступінь володіння вмінням усного говоріння, як одного з спеціальних навчальних вмінь, або ж як ще їх називають навчальних дій притаманних процесу вивчення мови взагалі і іноземної в тому числі. Розглянемо ділову гру як середовище становлення професійної мовної компетенції. Емоційна середовище ділової гри, що є частиною повсякденного нашого життя, є саме тим середовищем, яке найбільш точно відображає всі його реалії. Як щастя так і нещастя можуть давати нам поштовх до творчості, а страх пригнічує любі бажання. Емоції – це є не просто почуття, а процеси, завдяки яким люди встановлюють зв'язок з оточуючим їх середовищем, навколишнім світом. Емоції поганий союзник у процесі вивчення

іноземної мови, якщо здібності викладача не відповідають певним вимогам, а саме: вмінням активізувати емоції студентів на продуктивну діяльність та контролювати свій власний емоційний стан. Ініціативне говоріння передбачає впевненість у веденні розмови на будь-яку тему; уміло починати розмову, підтримувати її та вдало вийти з неї, якщо того вимагає ситуація. Ініціативне говоріння передбачає здатність широко використовувати репліки під час розмови, ставити запитання та відповідати на них, логічно будувати монологічне висловлювання. Відомо, що гра є чи не найкращим навчальним середовищем для ініціативного говоріння. Розглянемо гру перш за все, як емоційне середовище, яке активізує або ж навпаки гальмує навчальний процес. Отже, потребує ретельного вивчення.

Дослідники часто задумуються над питанням, що означає володіти іноземною мовою і більшість з них приходять до висновку, що володіння іноземною мовою – це комунікативна компетенція іншомовного говоріння, і вона повинна бути визначена і оцінена як така. Комунікативна компетенція часто розглядається як складова трьох компонентів, а саме: мовної, мовленнєвої та соціокультурної компетенції. Під мовною компетенцією слід розуміти лінгвістичні знання особистості і її вміння володіти ними.

Мовленнєва компетенція передбачає вміння формувати і виражати думку за допомогою мовних засобів, здатність сприймати і формулювати висловлювання іноземною мовою. Соціокультурну компетенцію слід сприймати як обізнаність в області культур і цивілізації сучасного світу та вміння обмінюватися даними знаннями іноземною мовою, як інструментом спілкування.[1]

Суть принципу гри полягає в тому що гра, активізує мовленнєву діяльність і здатність вільно мислити, створює обставини при яких зменшується кількість пауз в процесі мовленнєвої дії. Це в свою чергу збільшує швидкість мовлення, як одну з важливих психолінгвістичних характеристик говоріння взагалі і іншомовного в тому числі.

Найбільш прийнятливими засобами навчання говорінню є різні форми драматизації, включаючи імпровізації і рольові та ділові ігри. До основних елементів гри відносяться : ролі, ситуації і рольові дії. Важливим елементом гри, що розвиває вміння говорити, є мовленнєва ситуація, з якої, як правило і починаються різні форми драматизації. Мовленнєва ситуація – це відтворена у свідомості і виражена в мовленнєвій діяльності форма дії процесу спілкування, в основі якого лежить мікросистема взаємовідносин двох (і більше) суб'єктів в її зв'язках з мікросистемою їх діяльності, що спонукає до мовленнєвих дій і визначає їх суть та зміст.[3]

Дуже важливо „пропустити” ситуацію „через себе”, надаючи їй відтінок характеру особи. І як показує досвід вивчення іноземних мов, цей підхід значною мірою впливає на ефективність засвоєння мови, так як в такому випадку окрім інтелекту спрацьовують емоції. [4] Роль, яку студент отримує тимчасово або на постійно, робить ситуацію значимою і з відтінком характеру особи. Пропонуючи різного роду драматизації для розвитку мовлення, важливо враховувати інтереси тих, хто навчається. Вводячи їх в ту чи іншу ситуацію, реальну чи умовну, важливо забезпечити їх мовним матеріалом. У зв'язку з цим слід пам'ятати, що ситуації поділяються на стандартні і нестандартні. Стандартні ситуації відображають моменти дійсності, що часто повторюються і їх повинен обслуговувати стереотипний мовний матеріал. Нестандартні ситуації

зазвичай нашаровуються на стандартні і потребують спеціального рівня мови. Дуже важливим є той факт, що на розвиток вміння говорити в динаміці впливає новизна мовних ситуацій. Ні одна мовна ситуація в процесі розвитку мовлення не повинна повторюватися в одному й тому ж вигляді. Тільки в такому випадку студент буде адекватним до будь-якої евристично нової ситуації. [5] Цікавим є той факт, що новизна мовних ситуацій, як умова сприяє знищенню протиріччя між автоматизмами і свідомістю, розвиваючи здібність перефразувати, без чого студент не може бути адекватним до комунікативних ситуацій, що змінюються в процесі навчання та здібність комбінувати. Здібність перефразувати та здібність комбінувати є складовими частинами продуктивності. Ю.А. Кудряшов встановив, [6] що здібність комбінувати дозволяє студентам бути вільними у висловлюваннях, а це в свою чергу підвищує темп мовлення.

В сучасних методиках використовуються наступні різновидності рольової гри: ігри казкового характеру, ігри побутового характеру, ігри, що формують світогляд, (Р.П. Мильруд), [7] дослідницькі ігри з основ перекладу (М.А Новикова). [8] При цьому гра передбачає імітацію комунікативних ситуацій з реального життя. Як особливий вид гри представлені в методиках ділові ігри. Поряд з назвою ділова гра зустрічаються назви професійні ігри, ігри по керуванню персоналом та виробництвом, імітовані ігри(Л.Л.Графова). [9] Монологи, що є представлені в ситуаціях, є рольовими та діловими іграми – так вважає Яніна В.М. [10] В умовах навчання іншомовному спілкуванню, монолог теж може бути драматизовано. Представлення монологу в ситуаціях є також сценкою, але в театрі одного актора. Інший підхід до класифікації рольових ігор зустрічаємо у науковій роботі Л.П.Якубовської, називаючи їх навчально-рольовими вона поділяє їх на чотири типи. Простежується поступове ускладнення гри при переході від типу до типу та взаємозв'язок між типами, який дозволяє поєднати їх в єдину систему. Система має в своєму арсеналі ігри типу:

- що мають сценарій, який складається із серії динамічних комунікативних ситуацій професійної направленості і базується, в основному, на комплексі комунікативно - рольових вправ направлених на формування

вмінь проаналізувати комунікативні та ігрові завдання;

- що мають більш широкий аспект по відношенню до ігор першого типу;

- що використовуються на середніх етапах вивчення мови, через це функція мови реалізується в повному об'ємі. Цей тип ігор забезпечується ускладненим сценарієм по кількості ситуацій, ролей, по складності проблем і оснащеності грального поля (мова в роботі йде про ігри для курсантів), а також різноманітністю реквізитів, що впливають на функцію управління іншомовною мовленнєвою діяльністю;

- що використовуються на найвищому творчому рівні вивчення мови, для якого характерний відносно високий рівень іншомовної мовленнєвої діяльності.

Моделювання в рольових іграх дозволяє, щоб найбільш простий варіант рольової гри, що полягає в точному відтворенні подій реального життя змінити таким чином, щоб відтворити все, що неможливо і навіть все, що недоцільно відтворити в дійсності. Це робиться для того, щоб уникнути обмеженості гри. Наприклад, замість справжньої кабіни пілота використовується тренажер. Всі учасники гри повинні дотримуватись однакових умов про те, як моделюється гра і ті чи інші її елементи реалії гри. Якщо металева пластинка на грудях гравця означає бронезилет, то всі гравці повинні знати це і реагувати відповідно. Якщо кидають пластикову пляшку з вигуком „Вогонь”, то кожен гравець, що знаходиться в салоні літака, розуміє, що його персонаж знаходиться в полум'ї, що полонило салон. Методи моделювання слід розробляти таким чином, щоб ними було зручно користуватися. Реквізити та тренажери повинні бути схожі на реальні об'єкти.

Завдання викладача розробити детальні і добре продумані правила моделювання, які дозволять гравцям відчувати закономірність гри, здатність підтримувати баланс гри. Зазвичай гра розпочинається визначенням ситуації, завдання та аналізу характеру, навичок, вмінь кожного персонажу. Гравці не повинні зачувати свої ролі вони повинні мати можливість імпровізувати у відповідності до поставленого завдання за умовами гри. При моделюванні слід пам'ятати, що гра повинна мати мету. Цілі можуть бути різними. У відповідності до

мети повинна бути визначена мовленнєва ситуація, тренажер і реквізит. Знати мету повинен не тільки викладач а і кожен гравець.

Для хорошої гри слід розуміти наступне: гравець і персонаж існують незалежно, гравець повинен добре знати характер, навички і вміння персонажа і діяти у відповідності до цього, дії гравця і персонажа мають чітку межу; необхідно розрізняти інформацію відому гравцю і персонажу. Існують речі, які відомі гравцю, але персонаж не знає або не може їх знати. Такі речі називаються неігровою інформацією.

В рольовій грі можна виділити два пласти інформаційний і драматургічний. Інформаційний пласт стосується робочої інформації гри – здобутки, порівняння, висновки, тощо. Другий – полягає у взаємодії персонажів між собою або з суспільством. У поєднанні вони дають прекрасну гру, сприятливу атмосферу для розвитку мовленнєвої компетенції, а любі крайності дають іншу картину.

Ділові ігри своїми особливими елементами притаманними тільки цьому типу ігор, а саме: моделювання умов професійної діяльності; імітація самої професійної діяльності; поступовий розвиток, результатом якого є те, що виконання завдань попереднього етапу впливає на хід наступного; наявність конфліктних ситуацій; обов'язкова сумісна, передбачена умовою гри, дія учасників, що беруть участь в грі; наявність елемента змагання. [2] Ділова гра і її особливості направлені на вивчення іноземної мови з метою використання в професійній сфері. Сам зміст ділової гри визначає її мету – підвищення професійної комунікативної компетентності студентів з врахуванням всіх її складових компонентів, а саме: мовної, мовленнєвої та соціокультурної компетенції і здобуття здатності використання іноземної мови в професійному житті, як інструменту спілкування. Кожна ділова гра повинна відображати один з ключових моментів майбутнього професійного життя студентів, а це дасть можливість здобути комунікативну професійну компетентність і досвід її використання. Ділова гра – це метод навчання і виховання майбутнього професіонала, що володіє іноземною мовою

Питання педагогіки

і здатний самостійно знаходити шляхи застосування своїх навичок і вмінь.

Роль викладача полягає в тому, що в його функції входить підготовка гри в усіх її аспектах. Він є сценарист, режисер і ведучий. Він визначає рамки гри і її умови, а також прогнозує її результати і можливі варіації виходу з непередбачених ситуацій. А його місце – це місце „першого серед рівних”. Його головне завдання полягає в тому, щоб відкрити можливості для активної мовленнєвої діяльності студентів. Діяльність викладача повинна характеризуватися певною рівністю між викладачем і студентом. Така рівність допомагає подолати страх у відносинах викладач – студент. [9]

Що стосується критеріїв оцінювання ділової гри [2], то вони полягають в наступному:

- професійна компетентність;
- формування професійних і іншомовних мовленнєвих навичок та вмінь;
- ефективність сумісної діяльності;

- повноцінність використання гри і якість зіграних ролей і репертуару;

- реалізація творчого підходу до вирішення поставлених проблем.

З розглянутого вище чітко видно, що ділову гру можна розглядати та використовувати як середовище становлення професійної мовної компетенції, адже по своїй суті принцип гри та наявність великої кількості різних форм гри та підходів до її проведення, дозволяє активізувати мовленнєву діяльність і здатність вільно мислити, створити обставини при яких збільшується ефективність процесу оволодіння іноземною мовою. Комунікативна компетенція, що заключає в собі лінгвістичні знання особистості і її вміння володіти ними, завдяки використанню принципів гри в процесі викладання іноземної мови досягається досить вдалим невимушеним шляхом. В статі чітко визначається роль ділової гри в процесі вивчення іноземної мови, як місце лідера серед новітніх ефективних методів викладання.

Література

1. Сафонова В.В. Проблемы социокультурного образования в языковой педагогике. // Культуроведческие аспекты образования. Сборник научных трудов. – М.: Еврошкола. – 1998. С.27-35.
2. Луценко Г.М. Ділова гра у вивченні іноземної мови. // Матеріали VII міжнародної науково-практичної конференції. Дніпропетровськ. „Наука і освіта”, 2004. т20 – С.56-57.
3. Е.И.Пассов. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.1985 – 208с.
4. Рогова. Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М: Просвещение, 1991 – 287с.
5. Пассов И. Коммуникативное иноязычное образование. Концепция развития индивидуальности в диалоге. – Липецк, 2000 – С.44 – 47.
7. Р.П.Мильруд. Организация ролевой игры на уроке // Иностранный язык в школе – 1987 – №3.
8. Новикова М.А. Исследовательские переводоведческие игры: „Ёлочка” (опыт научного семинара). // Філологічні студії– Луцьк. 2004. – №3 С.98-102.
9. Графова Л.Л. Внедрение ролевых и деловых игр в учебный процесс. // Проблемы интенсивного обучения иностранным языкам дипломированных специалистов. Общей редакцией С.И. Мельник и И.А. Зимняя – М: 1986. №280 – С.134 – 140.
10. Яніна В.М. Навчаємося спілкуватися англійською мовою через рольові драматизації. Іноземні мови.-К. „Ленвіт”2003. С.17-18