

УДК 378.147:656.61.071.1-056.87

Сотер М. В.*

ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-СУДНОМЕХАНІКІВ ДО МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

У статті висвітлено основні аспекти формування готовності майбутніх інженерів-судномеханіків до міжкультурної комунікації засобами гри. Розкрито сутність понять «гра», «ділова гра», «рольова гра». Виділено особливості організації гри в навчанні студентів міжкультурній комунікації. Відзначено, що ігрові технології навчання іноземної мови сприяють створенню активної, ділової, позитивної емоційної атмосфери, а відтак допомагають розвинути у студентів здатність спілкуватися з тематики, що вивчається, швидко знаходити необхідні лексичні одиниці та терміни, ключі для вирішення проблем в ігрових ситуаціях, висловлювати свої думки іноземною мовою, оцінювати вірогідність використання отриманих знань з обраної майбутньої спеціальності, а також комунікабельність, зібраність у різних ситуаціях, почуття впевненості у своїх силах.

Ключові слова: гра, рольова гра, ділова гра, міжкультурна комунікація.

На сучасному етапі розвитку суспільства абсолютно очевидною є провідна роль іноземної мови у професійній підготовці висококваліфікованих спеціалістів, зокрема майбутніх інженерів-судномеханіків. Більше того, нині володіння іноземною мовою для фахівців морської галузі – це не просто показник культурного й інтелектуального їх розвитку, але й запорука успішної професійної самореалізації. Міжнародний характер морського бізнесу, його динамізм і глобальні масштаби професійної мобільності фахівців морської галузі вимагають від майбутніх спеціалістів поряд із фаховою підготовкою формування здатності до міжкультурного спілкування й ефективної взаємодії з іноземними колегами у складі мультикультурних екіпажів у специфічних умовах роботи на морському транспорті.

Разом із тим сьогодні лише епізодично, в окремих випадках – під час підготовки майбутніх інженерів-судномеханіків, вводять спеціалізовані курси з вивчення специфіки міжкультурної комунікації. Водночас, по суті лише заняття з іноземної мови стає практикою міжкультурного спілкування, оскільки кожне іноземне слово відображає іноземну культуру: за кожним словом постає національне уявлення про світ [11, с. 14]. Очевидно, що відсутність спеціалізованих курсів з опанування міжкультурної комунікації – це не єдина проблема, з якою зіштовхується викладач. Важливими недоліками є також обмежена кількість часу, що відводиться на вивчення іноземної мови, недостатня мотивація студентів (іноземна мова не є основним предметом), а також наявність у групі студентів зі змішаним рівнем володіння іноземною мовою (від А1 до В2).

Саме тому уявляється актуальним і затребуваним формування готовності майбутніх інженерів-судномеханіків до міжкультурної комунікації методами, які б дозволяли за досить короткий проміжок часу створити штучне іншомовне середовище для відпрацювання стратегій поведінки, умінь адекватно діяти в різноманітних конкретних професійних мовленнєвих ситуаціях, виявляти гнучкість у спілкуванні, здатність до співпраці, подолання конфліктів, уміння «працювати в команді», що може бути досягнуто за допомогою включення в педагогічний процес інтерактивних методів навчання.

Під інтерактивністю розуміється взаємодія, а також властивість особистості, що виражається в готовності до спілкування. Інтерактивне навчання – «це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці)» [10, с. 9]. За такого підходу

*© Сотер М. В.

заняття буде таким чином, щоб усі студенти були залучені у процес, і кожен учасник робив свій внесок у вирішення поставленого завдання.

Одним із найбільш ефективних методів інтерактивного навчання є гра. Цей метод розглядається в дослідженнях багатьох науковців, серед яких – П. Бабинська, Т. Дмитрієнко, У. Літлвуд (W. Littlewood), Е. Маслико, Є. Пасов, О. Тарнопольський, Г. Рогова та інші.

Передусім спробуємо з'ясувати сутність і ключові характеристики понять «гра», «ділова гра» та «рольова гра».

Т. Дмитрієнко виокремлює гру як «соціально-педагогічне явище», вид розвивальної соціальної діяльності, форму опанування соціального досвіду [3, с. 30]. Ключовим її завданням є «набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття» [10, с. 62]. Дійсно, загальновідомим є факт, що знання, підкріплені емоціями й переживаннями, засвоюються значно краще. Більше того, через гру кожен студент може опинитися в реальній ситуації міжкультурного спілкування (це має бути передбачено умовами гри) й отримати неоціненний досвід, формуючи тим самим у майбутніх фахівців цілісне уявлення про професійну діяльність в її динаміці, тобто по-суті практикувати застосування знань у межах навчальної аудиторії.

Услід за Г. Коджаспіровою та А. Коджаспіровою, даючи визначення терміну «гра» підкреслюємо, що значущість цього виду діяльності полягає не в його результатах, а в самому процесі [6, с. 44]. Так, саме під час гри, як показує досвід, викладач має змогу максимально залучити аудиторію до процесу навчання, перетворюючи студентів з «пасивних» на «активних» його учасників. Н. Джумаєва та А. Сахібова стверджують, що через гру вдосконалюється самокерування поведінкою студентів [2, с. 18]. Більше того, гра багатофункціональна й має важливу закономірність: первісна зацікавленість зовнішнім боком явищ поступово переростає в інтерес до їх внутрішньої сутності [8, с. 142].

З'ясовуючи сутність поняття «ділова гра», можна констатувати, що це метод імітування ситуацій, що моделюють професійну або іншу діяльність через гру [6, с. 33]. Проаналізувавши ключові аспекти, які включає в себе ділова гра, зауважимо, що її основу складають ситуації з певної сфери соціально-професійної діяльності. Загальна логічна схема ділової гри складається з таких ключових компонентів, як визначення сюжету гри її організатором; постановлення ігрового завдання; розподіл ролей; інструктаж учасників; запуск механізму гри (виконання ігрового завдання в рамках своєї ролі). Справедливо, що принципове значення має експертна оцінка виконання ігрового завдання загалом і кожної ролі зокрема [9, с. 80].

М. Доможирова [5], досліджуючи ділову гру як засіб навчання професійно орієнтованого спілкування, поклала в основу своєї класифікації наявність або відсутність сюжету та виокремила: 1) рольові ігри за сюжетом; 2) рольові ігри без сюжету, але з певним завданням; 3) проблемну рольову гру; 4) рольову гру за легендою.

Щодо сюжетно-рольової гри, то це форма організації діяльності, що моделює і відтворює в умовних ситуаціях певний аспект соціального життя [9, с. 98-99]. У рольовій грі студенти беруть на себе різні соціальні ролі в спеціально створених ними сюжетних умовах [6, с. 44].

М. Кузнецова характеризує рольову гру як форму продуктивної групової навчальної діяльності, спрямованої на розвиток стратегій вербальної та невербальної комунікації в умовах штучно створеної проблемної ситуації, яка вимагає від студентів виконання зумовлених нею та актуальних для них соціокомунікативних ролей [7, с. 40]. Згідно з цією класифікацією існують: 1) рольові ігри міжкультурної спрямованості, завдання яких – розвиток навичок міжкультурного спілкування; 2) рольові ігри стратегічної спрямованості, мета яких – розвиток стратегічної компетенції; 3) рольові

ігри професійної спрямованості, що розвивають комунікативні навички та професійні компетенції.

Т. Добриніна підкреслює, що саме за допомогою ігор можна змоделювати, розвинути і вдосконалити практично всі особисті й професійні способи поведінки – комунікативні навички, спостережливність, творчі здібності, фантазію, здатність розбиратися як у власних, так і чужих почуттях [4, с. 16]. Зауважмо, що всі вищезазначені способи поведінки є виключно важливими для процесу міжкультурної комунікації, оскільки він ґрунтується передусім на спілкуванні та взаємодії між представниками різних культур.

Звернемо особливу увагу на той факт, що ігрові технології навчання іноземної мови сприяють створенню активної, ділової, необхідної в кожному конкретному випадку емоційної обстановки, а відтак допомагають розвивати у студентів: здатність спілкування з тематики, що вивчається, здатність швидкого знаходження необхідних лексичних одиниць і термінів, ключі для вирішення проблеми в ігровій ситуації, комунікабельність, зібраність у певних ситуаціях, почуття впевненості у своїх силах, здатність вираження своїх думок засобами іноземної мови, оцінку вірогідності використання отриманих знань з обраної майбутньої спеціальності [3, с. 30]. Гра, активізуючи прагнення студентів до контакту один з одним, створює ситуацію рівності в мовному партнерстві, руйнуючи тим самим традиційний бар'єр між викладачем і студентами [там само, с. 31].

У процесі формування умінь міжкультурної комунікації рольові ігри доцільно вибудовувати за правилами, розробленими У. Літгвудом [1]: студентам пропонуються ситуації, які дійсно можуть виникнути у процесі міжкультурного спілкування, а відтак – і в реальному житті; студенту слід допомогти адаптуватися до певної ролі в ситуації міжкультурного спілкування; студенти мають суворо слідувати стратегії та тактиці поведінки – так, як би це відбувалося в реальному житті, тобто поведінка має повністю відповідати виконуваний ролі; у процесі гри студенти мають сконцентрувати свою увагу на елементі міжкультурного спілкування.

Так, ураховуючи сучасні наукові розвідки щодо механізму формування готовності до міжкультурної комунікації засобами гри, вважаємо за потрібне виділити такі його компоненти: по-перше, обов'язкову наявність трьох взаємопов'язаних етапів, так званого алгоритму гри: підготовчий етап (постановлення мети, аналіз проблеми, обґрунтування завдань, планування, загальний опис процедури гри, підготовка матеріального забезпечення, характеристика дійових осіб, розподіл ролей, консультації), етап проведення / реалізації (входження в гру та безпосереднє виконання ігрового завдання, робота з джерелами та підготовка до виступу, виступи груп, захист результатів) та етап аналізу / узагальнення результатів гри (обговорення досягнення цілей, сформованості умінь міжкультурної взаємодії, творчого підходу до виконання завдання, оцінка та самооцінка ролі кожного учасника під час гри, рефлексія, висновки та узагальнення, рекомендації); по-друге – одночасне задіяння під час усіх трьох етапів гри умінь (засвоєння нових і практичне застосування набутих знань; умінь швидкої та правильної оцінки співрозмовника; швидкого, самостійного прийняття рішень), знань (безпосередні знання з іноземної мови – лексичні, граматичні, фонетичні та орфографічні; норми спілкування; знання про культурні цінності; факти про культуру; паралінгвістичні засоби спілкування), характеру взаємодії (гуманістичного, суб'єкт-суб'єктного), способу мислення (критичний погляд; самокорекція; увага та апелювання відповідно до контексту / ситуації), відношення (відкритість до продуктивної взаємодії; відмова від упереджень; толерантне прийняття іншої культури). Під час взаємодії всіх вищезазначених компонентів відбувається набуття майбутніми інженерами-судномеханіками досвіду вирішення реальних ситуацій міжкультурної діяльності та спілкування.

Описаний вище механізм формування в майбутніх інженерів-судномеханіків готовності до міжкультурної комунікації засобами гри було апробовано під час вивчення курсу «Іноземна мова». З цією метою розроблено комплекс ігор, серед яких – «Співбесіда у крьюінговому агентстві. Потрібен інженер-механік для роботи у мультикультурному екіпажі». За умовами цієї гри студентів було розподілено на 2 групи. Перша група – це представники фірм, які набирають персонал інженерів-механіків для роботи за кордоном. Їх завдання полягає в тому, щоб описати вимоги до фахівців. Друга група – це інженери-механіки, які зацікавлені знайти якомога краще місце роботи. Кожен із них має підготувати резюме (англійською мовою) та представити його «роботодавцям». У кінці гри враховується, яка з фірм набрала більше співробітників. Обговорюються вимоги, які сформулювали «роботодавці», а також аналізуються резюме. Гру доцільно застосовувати на практичному занятті на завершальному етапі вивчення модуля «Організація та планування кар'єри», коли студенти вже володіють необхідним лексико-граматичним матеріалом, знають основні вимоги та правила щодо ділової професійної кореспонденції. Ця гра сприяє формуванню професійних компетенцій, які можливо формувати тільки на практиці, в реальних умовах. Під час гри студенти отримують уявлення про правила й вимоги, що висувуються до інженерів-судномеханіків за кордоном, міжнародними крьюінговими компаніями, а також мають можливість зануритись у ситуацію міжкультурного спілкування.

Під час вивчення модуля «Міжкультурна комунікація у професійній діяльності майбутніх фахівців» можна використовувати гру «Кодекс інженера-механіка в роботі в мультикультурному екіпажі». За умовами цієї гри студенти діляться на 2 групи. Перша група – це іноземні експерти, інженери-механіки з різних країн, що вже довгий час працюють у багатокультурних колективах, а друга – це молоді фахівці, інженери-механіки, які зацікавлені знайти високооплачувану роботу за кордоном у складі багатонаціонального трудового колективу. Гра відбувається у вигляді прес-конференції, на якій провідні спеціалісти відповідають на запитання, дають поради молодим фахівцям. Наприкінці гри обговорюються питання, що були поставлені, та отримані на них відповіді, а також складається зведений кодекс порад молодому інженеру-механіку щодо роботи у складі мультикультурного екіпажу.

Варто акцентувати, що залучення до гри носіїв мови є обов'язковою умовою, яка відрізняє ділову гру від подібних моделювальних ігор. Завдяки їх участі можна виконати одне з найбільш складних завдань у навчанні мов – формування міжкультурної компетенції. Для майбутнього інженера-судномеханіка «проживання» реального «міжкультурного спілкування» сприяє виявленню й усвідомленню специфіки певного національного менталітету, розумінню особливостей мовної поведінки, вираження, традицій спілкування представників рідної та іншомовної культур. Найчастіше «запрошені» носії мови хочуть виступати від свого імені, тим самим емоційно забарвлюючи виступ. Тоді на перший план виходить особистість промовця та його власне ставлення до події, досвід, знання. Цей момент гри дуже важливий, коли дійство «виходить за межі» гри і створюється ситуація реального спілкування.

Серед основних особливостей вищевказаних ігор можна виділити такі: 1) залучення до гри всіх студентів певної групи; 2) спілкування лише іноземною мовою.

Як свідчить практика, рольові та ділові ігри дозволяють успішно вирішувати важливі методичні та психологічні завдання, серед яких: створення ситуації реального спілкування, у яких переплітається мовленнєва і немовленнєва поведінка учасників; створення психологічної готовності студентів до мовленнєвої діяльності, спілкування, зокрема й міжкультурного; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу; створення умов для навчання студента з середнім і

низьким рівнем навченості; тренування студентів у виборі потрібного мовного варіанта; формування власне комунікативної мотивації; зняття втоми й напруженості.

Ділові та рольові ігри здатні привнести суттєві зміни в процес навчання студентів вищої школи іноземної мови, але за умов ретельної підготовки до їх використання. Так, ігри мають бути логічно вбудовані викладачем у певний освітній модуль і попередньо детально розроблені. Крім того, позитивний результат можна отримати за певної циклічності підготовки, розробки, проведення та обговорення результатів кожної гри.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в дослідженні шляхів оптимального поєднання кількох інтерактивних методів навчання для інтенсифікації процесу формування в майбутніх інженерів-судномеханіків міжкультурної комунікації.

Література:

1. Деркач А. А. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком / А. Деркач, С. Щербак. – М. : Педагогика, 1991. – 224 с.
2. Джумаева Н. Э. Педагогические термины и понятия / Н. Э. Джумаева, А. Р. Сохибов. – КАРШИ : Каршинский государственный университет, 2014. – 70 с.
3. Дмитриенко Т. А. Методика преподавания английского языка в вузе : учебное пособие / Т. Дмитриенко. – М. : МЭЛИ, 2009. – 92 с.
4. Добрынина Т. Н. Интерактивное обучение в системе высшего образования : монография / Т. Н. Добрынина. – Новосибирск : Изд. НГПУ, 2008. – 183 с.
5. Доможирова М. А. Деловая игра в обучении профессионально-ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Доможирова М. А. – СПб, 2002. – 180 с.
6. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь : для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М. : Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.
7. Кузнецова М. Н. Лингвометодические основы использования ролевой игры как средства формирования навыков межкультурного общения на иностранном языке : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Кузнецова М. Н. – М., 2011. – 40 с.
8. Кукушин В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. – Ростов н/Д. : Феникс, 2005. – 474 с.
9. Педагогический словарь : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / [В. И. Загвязинский, А. Ф. Закирова, Т. А. Строкова и др.] ; под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 352 с.
10. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
11. Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация : учеб. пособие / С. Г. Тер-Минасова. – М. : Слово / Slovo, 2000. – 624 с.

Сотер М. В.

ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ ИНЖЕНЕРОВ-СУДОМЕХАНИКОВ К МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

В статье освещены основные аспекты формирования готовности будущих инженеров-судомехаников к межкультурной коммуникации средствами игры. Раскрыта сущность понятий «игра», «деловая игра», «ролевая игра». Выделены особенности организации игры при обучении студентов межкультурной коммуникации. Отмечено, что игровые технологии обучения иностранному языку способствуют созданию активной, деловой, позитивной эмоциональной атмосферы, а следовательно помогают развить у студентов способность общаться по тематике, что изучается, быстро находить необходимые лексические единицы и термины, ключи для решения проблем в игровых ситуациях, выразить свои мысли на иностранном языке, оценивать вероятность использования полученных знаний по выбранной будущей специальности, а также коммуникабельность, собранность в различных ситуациях, чувство уверенности в своих силах.

Ключевые слова: игра, ролевая игра, деловая игра, межкультурная коммуникация.

Soter M. V.

GAME AS A MEANS OF THE FORMATION OF READINESS TO INTERCULTURAL COMMUNICATION OF THE FUTURE MARINE MECHANICAL ENGINEERS

The main aspects of the formation of readiness to intercultural communication of future marine mechanical engineers by means of the game are described in the article. The essence of the concepts «game», «business game» and «role-playing game» are examined. The features of game in the process of intercultural communication training are highlighted.

It is noted that the gaming technology of foreign language teaching contribute to the creation of active, business and emotional atmosphere, consequently, they help students to develop: the ability to communicate effectively on the studied topics; the ability to rapidly find lexical units, terms and keys to solve problems; communication skills; discipline; a sense of self-confidence; the ability to express thoughts by means of foreign language.

As practice shows, role playing and business games help to solve successfully such important methodological and psychological challenges as: creation of the situation of real communication with verbal and non verbal behaviour of participants; creation of psychological readiness of students for speech activities, communication, including intercultural communication; a natural need for frequent repetition of linguistic material; creation of conditions for students' training with low and middle-level; training of students in a choice of the necessary speech option; the formation of proper communicative motivation.

Keywords: game, business game, role-playing game, intercultural communication.

Рецензент: Слюсаренко Н. В.

УДК 378.046

Худенко О. М.*

**СПЕЦИФІКА ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА:
СТИЛЬОВИЙ АСПЕКТ**

У статті розглянуто проблему специфіки професійної діяльності вчителя гуманітарних дисциплін. Акцентовано на тому, що вчитель гуманітарного профілю – це майстер-комунікатор, який володіє вірцевим мовленням, знанням предмета викладання, засобами мови й літератури виховує в учнів загальнолюдські та національні ідеали, навчає сприймати й розуміти красу слова, художнього образу. Виявлено особливості професійної діяльності вчителів гуманітарних дисциплін, а саме: високу комунікативну взаємодію, мовно-мовленнєву майстерність, художньо-естетичну та полікультурну спрямованість навчального матеріалу.

Ключові слова: індивідуальний стиль професійної діяльності вчителя гуманітарних дисциплін, комунікативна взаємодія, мовно-мовленнєва майстерність, мотиваційні й ціннісні орієнтації.

За останні десятиліття в педагогічній науці з'явилися різні підходи до розуміння особистості вчителя як суб'єкта педагогічної діяльності – антропологічний, культурологічний, акмеологічний, що мають спрямувати вектор дослідницької роботи науковців саме на дослідження індивідуальності вчителя, розвиток його професійних якостей, прагнень до самоактуалізації та саморозвитку. Одним із предметів таких студій є індивідуальний стиль професійної діяльності (ІСПД) вчителя.

ІСПД – одна з найважливіших характеристик, якостей розвитку особистості, що виявляється в межах професійної діяльності. У кожного педагогічного працівника відповідно до його індивідуальнопсихологічних особливостей є певна система способів і прийомів діяльності, що сприяє ефективному виконанню поставлених завдань.

*© Худенко О. М.