

ДІЛОВА ГРА В СИСТЕМІ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Ольга Осова
(Харків, Україна)

У статті розкрито сутність поняття “комунікативна компетенція”, представлено її компоненти, визначено роль і місце ділової гри у системі формування комунікативної компетенції студентів.

Ключові слова: комунікативна компетенція, ділова гра, іноземна мова, студент, викладач.

В статье раскрыта сущность понятия “коммуникативная компетенция”, представлены ее компоненты, определены роль и место деловой игры в системе формирования коммуникативной компетенции студентов.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция, деловая игра, иностранный язык, студент, преподаватель.

The article reveals the notion of communicative competence with its essential components. The place and role of business game is determined in the system of students' communicative competence development in second language acquisition.

Key words: communicative competence, business game, foreign language, student, teacher.

Постановка проблеми. Відповідно до сучасної освітньої концепції вищої школи мета навчання іноземної мови студентів полягає у формуванні й розвитку особистості, здатної брати участь у міжкультурній комунікації і навчати їй. Це означає, що комунікативна компетенція є однією з найголовніших в системі вимог до сучасного фахівця з іноземної мови. Такі високі потреби соціального замовлення вимагають нових підходів до організації навчально-пізнавальної діяльності студентів під час вивчення іноземної мови.

Актуальність дослідження. У зв'язку з цим особливою актуальності набуває проблема використання методів навчання, які значно активізують мислення й діяльність студентів, прищеплюють інтерес до іноземної мови, розвивають комунікативні навички і таким чином сприяють формуванню комунікативної компетенції студентів. Одним із таких методів є ділова гра.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У ході наукового пошуку виявлено, що проблемі дидактичної гри як методу навчання приділяється певна увага у вітчизняній та зарубіжній науко-методичній літературі. Так, у своїх працях зазначений метод навчання описують такі відомі вчені, як Ю.Бабанський, О.Вишневський, Д.Ельконін, Д.Іщенко, І.Китайгородська, В.Лозниця, Є.Пассов, Г.Рогова, М.Стронін, О.Гарнопольський, А.Фурман та багато інші. Особливе значення ігровому методу під час вивчення іноземної мови надають британські та німецькі лінгвістами і методистами: В.Авз, Д.Берне, А.Малей, Д.Хандфільд

та інші. Разом з тим, питання використання ділової гри в системі формування мовленнєвої компетенції студентів на заняттях з іноземної мови вивчено недостатньо.

Мета статті: визначити роль і місце ділової гри в системі формування мовленнєвої компетенції студентів на заняттях з іноземної мови.

Виклад основного матеріалу. У ході наукового пошуку виявлено, що певні досягнення в трактуванні дефініції терміну “комунікативна компетенція” зробили такі вчені, як Є.Верещагін, О.Гаврилюк, Л.Жумасва, В.Костомаров, Н.Присяжнюк, Н.Шмарова та ін. За Н.Хомським “комунікативна компетенція” – це здібність, необхідна для виконання певної мовленнєвої діяльності рідною мовою.

Німецькі вчені Б.Крафт і К.Менг пояснюють комунікативну компетенцію як “специфічну систему різних видів уживаних значень”, лише частково усвідомлених індивідом, що є предметом осмислення, розмови й регулюють “інтеракційну діяльність мовленнєвого спілкування [7, с.29]”.

Автор інтенсивного методу вивчення іноземної мови, Г.Китайгородська, вважає, що “комунікативна компетенція” – це здатність брати участь у реальному спілкуванні іноземною мовою. Зауважимо, що галузь “мови і літератури” (іноземна мова) оперує терміном компетенції, а не компетентності, що є на сьогодні предметом дискусій.

У слов'янській лінгводидактиці термін “комунікативна компетенція” ввів учений М.В'ятюгневий, який трактує його як здібність людини спілкуватися у трудовій та навчальній діяльності, задовольняючи власні інтелектуальні потреби [5, с.14].

Враховуючи вищевикладене, відзначимо, що комунікативна компетенція – це здатність людини до спілкування в одному або декількох видах мовленнєвої діяльності, яка є набутою в процесі природної комунікації.

Аналіз науково-методичної літератури [1-5; 8], дозволяє стверджувати, що комунікативна компетенція складається :

а) з лінгвістичної компетенції (здатність розуміти/висловлювати велику кількість правильно побудованих речень за допомогою засвоєних правил);

б) з вербально-когнітивної компетенції (здатність запам'ятовувати, групувати, актуалізувати в пам'яті знання, фактичні дані, застосовуючи мовні позначення);

в) з вербально-комунікативної (здатність враховувати під час спілкування контекстуальну доречність мовних одиниць);

г) з метакомпетенції (розуміння та знання понятійного апарата)

Виходячи із сутності і структури поняття “комунікативна компетенція”, зазначимо, що значні можливості для формування зазначеної компетенції надає використання у процесі підготовки студентів методу ділової гри.

З метою формування у студентів здатності висловлювати велику кількість правильно побудованих речень, запам'ятовувати, групувати, актуалізувати в пам'яті слова викладачеві важливо усвідомити, як ставити комунікативне завдання, якими стимулами і заохоченнями викликати у студентів та реалізовувати мовленнєві наміри, який мовленнєвий продукт можна очікувати. Тому актуальним на сучасному етапі є створення на заняттях з іноземної мови таких умов та постановка таких комунікативних завдань, які стимулювали б студентів до усвідомленого засвоєння знань і творчого застосування набутих

умінь і навичок, що є можливим лише при моделюванні ситуацій у навчанні. Викладачеві потрібно, за А.Матюшкіним, “поставити студента перед необхідністю виконати таке практичне або теоретичне завдання, в якому призначені для засвоєння знання займатимуть місце невідомого [6, с.33]”. Лише за таких обставин студент розвиває своє мислення, тренує пам'ять, мобілізує свій творчий і фаховий потенціал, що актуально у контексті формування комунікативної компетенції студентів. Тому виникає потреба в моделюванні комунікативних ситуацій і реалізації їх у рольових і ділових іграх та симуляціях, які дають можливість студентам як суб'єктам навчальної діяльності “виявити свою творчу індивідуальність, вдосконалити свої комунікативні та організаційні здібності [5, с.29]”.

Комунікативна ситуація своїм динамізмом та новизною детермінує реалізацію мовленнєвої поведінки співрозмовників залежно від тих соціально-комунікативних ролей, в яких опиняються її учасники. Чинник рольового навчання є провідним в теорії комунікативного методу, тому що гра дає змогу студентам легко входити в контакт з ігровими партнерами, знаходити взаєморозуміння і відчувати їх підтримку, сміливо виявляти свої емоції та почуття, а також, як зазначає О.Квасова, “стимулює формування моральних цінностей і світогляду” студентів [3, с.33].

Гру, на думку М.Ляховицького і О.Вишневського, “завжди легко пристосувати до потреб навчального процесу. При цьому не слід вважати зайвим якнайповніше імітування реальних умов, вдаючись до використання реквізиту і бутафорії [5, с.21]”. У контексті досліджуваної проблеми зазначимо, що використання унаочнень при моделюванні певної комунікативної ситуації створює той мікроклімат, який не тільки на вербальному, а й на зоровому рівні сприяє закріпленню здобутих навичок при розігруванні поведінкових і комунікативних моделей (наприклад, порядок вручення візитних карток під час знайомства чи ділових зустрічей; способи презентації та ознайомлення з рекламним матеріалом фірми тощо). Це надзвичайно допомагає наблизити навчальну ситуацію до реальності, сприяє зосередженню уваги студентів на діяльності, що відбувається, виховує в них почуття відповідальності як за свої вчинки, так і за вчинки партнерів по грі та дає змогу студентам належно оцінити процес та результати спільної діяльності.

Якщо в умовах шкільного навчання або на початковому етапі у ВНЗ при вивченні іноземної мови моделюються і широко використовуються соціально-побутові рольові ігри, то при професійно-орієнтованому навчанні на середньому та вищому етапах навчання студентам пропонуються так звані ділові ігри, які сприяють реалізації “основних закономірностей розвитку професійної діяльності і професійного мислення на матеріалі динамічно створюваних і розв'язуваних спільними зусиллями учасників навчальних ситуацій [9, с.132]”. В.Скалкін називає ділові ігри “імітаційно-діловими”, в ході програвання яких студенти мають можливість відпрацювати “мовленнєві вміння, для яких назва гри дає змістовий матеріал [10, с.64]”. Отже, у ділових іграх студенти тренуються в одному або декількох видах мовленнєвої діяльності, задовольняючи власні інтелектуальні потреби. Активно використовуючи мовленнєві зразки та моделі, термінологічну лексику, лексико-граматичні структури, студенти вчать виражати свої думки й наміри щодо розв'язування ділового питання, а також конструювати та імітаційно відтворювати моменти професійної діяльності, такі,

як розмова по телефону, ділова зустріч, презентація тощо. Крім того, у ділових іграх розвивається нестандартне мислення, формуються ділові якості та риси майбутніх фахівців.

Крім ділових ігор, викладач організовує так звані симуляції, або імітування ділової активності на практичних заняттях. Деякі дослідники називають таку діяльність імітаційно-моделюючою грою. Практично відмінності між діловими іграми та симуляціями є здебільшого умовними, мета як симуляцій, так і ділових ігор – сформувати комунікативні вміння ділового спілкування студентів під час розв'язування різноманітних проблем ділового життя і таким чином реалізувати їх рольову поведінку у заданих чи створених викладачем умовах. Симуляційна гра передбачає наявність конфліктних інтересів. Без конфлікту, без суперечності інтересів, без наявності гострої проблеми гра буде позбавлена емоційної виразності, перестане бути “моделлю експресивного акту [8, с.35]”, а її учасники втратять стимул не тільки до розв'язування проблеми, а й до її обговорення. У симуляційних іграх повинен бути момент непередбачуваності, загадковості, який би стимулював студентів як до пошуку альтернативних способів ефективного розв'язання певної ділової проблеми, так і до відповідного мовного коментування процесу виконуваної роботи вербального й мовленнєвого вираження досягнутих результатів.

Процес ділової гри або симуляції (імітації) ділової активності проходить кілька етапів: початковий, власне гра та завершальний. Сучасні дослідники, зокрема О.Діанова і Л.Костіна, подають структури симуляції, або “рольової гри на високому рівні [2, с.90]”. Як початковий, так і завершальний етап рольової гри складається з двох фаз: аудиторної і самостійної роботи. Така послідовність роботи на початковому етапі є доцільною лише при роботі в групах з низьким або середнім рівнем знань. При організації і проведенні рольової гри або симуляції в групах з високим рівнем підготовки доцільно починати з фази самостійної (позааудиторної) роботи, а згодом переходити до фази колективного, групового (аудиторного) закріплення та активізації вивченого матеріалу. Це пояснюється тим, що ефективна участь студентів у змодельованих ситуаціях ділового спілкування неможлива без попереднього опрацювання ними теоретичного матеріалу з певної теми. Наприклад, щоб організувати ділову гру на тему, “Екологічний конгрес”, потрібно опрацювати доступні матеріали про час та умови їх проведення, про права та обов'язки учасників, про технічний аспект організації конгресу (приміщення, обладнання, технічні засоби), про правила написання протоколу та інше. Під час фази аудиторної роботи на початковому етапі (симуляції) проводиться активне обговорення опрацьованих студентами матеріалів з певної теми, а також практична підготовка до організації власне симуляції. На завершальному етапі вважаємо за доцільне спочатку провести фазу самостійної роботи, а згодом підбити підсумки. За такої послідовності роботи студенти зможуть осмислити хід та результати проведеної напередодні симуляції, написати протоколи або звіти, підготуватися до аналізу і таке інше. Під час фази аудиторної роботи можна провести активне й цікаве обговорення результатів симуляції, згадати про успіхи і недоліки, оцінити усіх учасників гри.

Висновки. Таким чином, проведене дослідження дозволяє стверджувати, що використання ділової гри має важливе значення у системі формування комунікативної компетенції студентів під час вивчення іноземних мов.

Зазначений метод сприяє формуванню здатності студентів висловлювати велику кількість правильно побудованих речень, запам'ятовувати, групувати, актуалізувати в пам'яті знання, фактичні дані, враховувати під час спілкування контекстуальну доречність мовних одиниць. Крім того, використання ділової гри у навчальному процесі стимулює студентів до усвідомленого засвоєння знань і творчого їх застосування на практиці, що у свою чергу позитивно впливає на результати формування комунікативної компетенції студентів.

Перспективи подальших розвідок. До подальших напрямів дослідження варто віднести питання, що пов'язані із засобами формування комунікативної компетенції на заняттях з іноземної мови.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие / А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Дианова Е.М., Костина Л.Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку / Е.М. Дианова, И.Т. Костина // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 3. – С. 90–92.
3. Квасова О.Г. Использование проблемных коммуникативных ситуаций в обучении иностранному общению студентов 2–4 курсов языкового вуза / О.Г. Квасова // Иноземні мови. – 1999. – № 1. – С. 32–33.
4. Китайгородская Г.А. Принцип интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 6. – С. 3–8.
5. Ляховицкий М.В., Вишневский Е.И. Структура речевой ситуации и ее реализация в учебно-воспитательном процессе / М.В. Ляховицкий, Е.И. Вишневский // Иностранные языки в школе. – 1984. – № 2. – С. 18–23.
6. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А.М. Матюшкин – М.: Педагогика, 1972. – 207 с.
7. Менг Г. Онтогенез речевого обучения // Психолого-педагогические вопросы развития речи в детском саду / Под ред. Ф.А. Сохина, О.С. Ушаковой – М.: АПН СССР, 1987. – С. 29.
8. Попович М.В. Поняття “дискурс” у метафоричному розумінні / М.В. Попович // Філософська думка. – 2003. – № 1. – С. 27–36.
9. Симоненко Т. Професійна комунікативна компетенція вчителя-словесника: сутність, структура, критерії поняття / Т. Симоненко // Рідна школа. – 2004. – № 9 – С. 12–16.
10. Скалкин В.Л. Обучение диалогической речи: пособие для учителей / В.Л. Скалкин. – К.: Радянська школа, 1989. – 158 с.
11. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр / В.М. Филатов // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 25–30.