

УДК 371.124:33

**ДІЛОВІ ІГРИ, РОЛЬОВІ ІГРИ, ПСИХОДРАМА  
У ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ:  
КОМПАРАТИВНИЙ АНАЛІЗ**

*Горпенко Г.О., канд. пед. наук (Київ)*

Розкрито сутність імітаційно-ігрових методів навчання «ділові ігри», «рольові ігри», «психодрама». Наведені особливості застосування цих методів на заняттях з іноземної мови. Проведено компаративний аналіз та подано рекомендації для проведення занять на основі зазначених методів.

**Ключові слова:** ділова гра, імітаційно-ігрові методи, іншомовне спілкування, психодрама, рольова гра.

**Горпенко А.А. Деловые игры, ролевые игры, психодрама в преподавании иностранных языков: компаративный анализ.**

Раскрыта сущность имитационно-игровых методов обучения «деловые игры», «ролевые игры», «психодрама». Приведены особенности применения этих методов на занятиях по иностранному языку. Проведен компаративный анализ и даны рекомендации для проведения занятий на основе упомянутых методов.

**Ключевые слова:** деловая игра, имитационно-игровые методы, иноязычное общение, психодрама, ролевая игра.

---

© Горпенко Г.О., 2014

**Gorpenko G.O. Business Games, Role Plays, Psychodrama in Teaching Foreign Languages: Comparative Analysis.** The terms of imitation-playing teaching methods such as «business games», «role plays», «psychodrama» are disclosed in the article. The features of application of these methods in foreign language lessons are characterized. Comparative analysis and recommendations for conducting the lessons, which are based on the above-mentioned methods, are given.

**Key words:** business game, imitation-playing teaching, foreign language communication, psychodrama, role play.

**Постановка проблеми.** На сучасному етапі розвитку методики викладання іноземної мови основний акцент робиться на упровадженні особистісно-орієнтованого та комунікативного підходів. Великого значення для підвищення ефективності навчання набуває й імітаційно-ігровий підхід, з яким пов'язують удосконалення освіти шляхом переведу дидактичної системи із традиційних, інформаційних підходів, на такі, що активізують, стимулюють творчі здібності та нестандартне рішення навчальних проблем. До складових такого підходу відносять імітаційно-ігрове моделювання (розробка ситуацій, імітаційно-ігрових завдань та пошук сприятливих варіантів їх аналізу, прогнозування), рольову перспективу (структурування змісту навчального матеріалу у вигляді імітаційно-ігрової і проблемно-ситуативної моделі, основою якої є завдання – ролі) та сценарну поведінку (система рольових дій із виконання комунікативних функцій, практичних дій у конкретних ситуаціях).

Імітаційно-ігрові методи викладання іноземних мов заповнюють ту лауну в навчальному процесі, яку не можуть компенсувати інші методи, проте не замінюють їх. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу студенту ознайомитися зі специфікою й особливостями певної професійної діяльності, а також сприяє розумінню ролі в ній. Окрім того, ці методи суттєво допомагають закріпленню й поглибленню знань, отриманих під час практичних занять, удосконаленню практичних навичок та вмінь, їх застосуванню, творчому використанню у вирішенні професійних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом. Основна функція таких занять полягає в навчанні шляхом імітації реальних дій. Іншими словами, чим ближча ігрова діяльність до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність.

Проте, перед викладачами часто виникає питання вибору того чи іншого ігрового методу на певному етапі викладання іноземних мов, оскільки кожен із них спрямований на вирішення конкретного навчального завдання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Необхідність використання імітаційно-ігрових методів у навчальному процесі висвітлюється в науково-методичній літературі та публікаціях багатьох науковців. Розробкою ігрових форм і методів навчання іноземної мови займалися: А. Деркач, С. Щербак, Т. Олійник, Г. Китайгородська, Н. Красовська, О. Вишневський та ін.

Методичний прийом «гра» користується популярністю при вивченні іноземних мов у вищій школі. Як свідчить аналіз численних психолого-педагогічних досліджень (А. Айламазьян, М. Бірштейн, С. Гідрович, І. Коротяєвої, П. Нечепоренко, В. Платова, В. Рибальського, І. Сироежина, О. Хоменко, П. Щербаня), ігрова діяльність значно підвищує результативність навчально-виховного процесу вищої школи під час вивчення іноземної мови.

Значний внесок у розробку методик вивчення іноземної мови, основою яких є ігрова діяльність, зробили відомі педагоги і психологи: В.Артёмов, І. Зими́на, І. Зимня, М. Кларін, С. Ніколаєва, В. Скалкін, Г. Щукіна. Розуміння проблем мовленнєвого спілкування та комунікації є складовою частиною лінгвістичних концепцій М. Бахтіна, Н. Волкової, Н. Хомського. Проблема використання імітаційно-ігрового підходу до викладання іноземних мов присвячені роботи зарубіжних авторів – Ю. Вайгманна, Х. Ритчера, Г. Шнайдера та ін.

Теорію мовленнєвої діяльності розвивали О. Леонтьєв, Е. Тарасов, І. Зимня, Т. Рядова та інші послідовники видатного психолога та педагога Л. Виготського. Комунікативну функцію мови розкрито в працях лінгвістів В. Костомарова, О. Леонтьєва, Л. Щерби; основи формування розумової функції у процесі спілкування – у роботах Є. Верещагіна, Ю. Жлуктенко, Ф. Фолсома, Д. Хаймза, Л. Бахмана, А. Палмера, М. Бугейта та інших науковців, коли під час спілкування відбувається не лише адекватне сприйняття розуміння змісту повідомлення, але й розуміння партнерами один одного (намірів, емоційних станів тощо).

**Постановка завдання.** Метою вивчення іноземної мови є навчання спілкування, яке досліджується багатьма науками

про людину і суспільство – психологією, соціальною психологією, культурологією, соціологією та психотерапією, тому методика викладання іноземної мови постійно звертається до міждисциплінарних зв'язків при вивченні соціально-психологічного феномена спілкування.

Процес спілкування навряд чи можна ідентифікувати з терміном «комунікація», який часто використовується в методиці викладання іноземних мов і характеризує лише один бік спілкування – обмін інформацією. Однак, будь-яке спілкування породжується не лише потребою в обміні інформацією, а й організацією спільної діяльності, а також взаємодією в процесі спілкування. Тобто спілкування розуміється як складний процес, який характеризується трьома складовими: комунікативною (обмін інформацією), інтерактивною (взаємодія в процесі спільної діяльності) та перцептивною (сприймання та розуміння іншої людини).

Тому і навчання спілкування не може бути зведене лише до формування умінь та навичок іншомовної мовленнєвої діяльності, тобто володіння лінгвістичним кодом. Воно передбачає також розуміння мовного і психологічного контексту в різних ситуаціях, спонтанність мовленнєвих реакцій, що неможливе без певної ідентифікації з носієм іншої мови та культури. З цієї причини у практику вивчення іноземної мови часто включаються рольові ігри, ділові ігри, психодрами, що дозволяють наочно представити різні поведінкові і соціокультурні ситуації, які демонструють можливості конкретного вживання мовного матеріалу.

**Метою статті** є порівняльний аналіз імітаційно-ігрових методів навчання «ділова гра», «рольова гра», «психодрама» під час викладання іноземних мов.

**Виклад основного матеріалу.** Відповідно до піраміди засвоєння знань, розробленої американськими науковцями у 80-х роках ХХ століття, 75 % інформації засвоюється через навчання за допомогою використання імітаційно-ігрових методів. Ці дані цілком підтверджуються дослідженнями сучасних російських психологів. За їхніми оцінками, людина може, читаючи очима, запам'ятати 10% інформації, слухаючи – 26%, розглядаючи – 30%, слухаючи і розглядаючи – 50%, обговорюючи – 70%, особистий досвід дозволяє засвоїти 80% інформації, спільна діяльність з обговоренням – 90%, навчання інших – 95%.

Хоча у вивченні іноземної мови як спеціальності приділяється достатня увага розвитку умінь монологічного і діалогічного мовлення, їх формування найчастіше обмежується стандартними і стереотипними ситуаціями, пов'язаними з конкретним мовним і мовленнєвим матеріалом, що не дозволяє досягти творчого рівня навіть у рольовій грі, де часто присутній лише обмін інформацією.

Зазначимо, що у науковій літературі, зокрема присвяченій питанням іншомовної підготовки, ділова гра часто ототожнюється з рольовою грою, що, на нашу думку є неприпустимим. Інколи відмінність між діловими та рольовими іграми пояснюють тим, що ділові ігри запропоновані економістами й військовими, тому їх застосовують переважно в економіці, політиці, військовій справі, а рольові ігри запропоновані соціальними психологами, тому основна галузь їхнього застосування – це тренінг комунікативних навичок.

За визначенням П. Щербаня, ділова гра – «це в певному розумінні імітація професійної діяльності... У діловій грі відбувається діалог на професійному рівні, зіткнення різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування і зміцнення, що веде до виникнення нових знань та уявлень, допомагає набутти досвіду професійної діяльності» [11: 17].

Перевагою ділових ігор є можливість одержання нового знання за рахунок множинності інтерпретацій змісту гри кожним з його учасників, що набуває особливого значення, коли йдеться про використання ділової гри у підготовці до іншомовного спілкування. Ігрова навчальна діяльність має характер рольової взаємодії, що розгортається відповідно до запропонованих, а в деяких випадках і прийнятих у процесі гри правил і норм. У низці наукових досліджень впливу гри на формування комунікативних умінь, зростання інтересу до ділових ігор у професійній підготовці пов'язується з такими особливостями:

- 1) максимальне наближення навчального процесу до реальної практичної діяльності;
- 2) вдале поєднання діяльності та спілкування, що набуває особливого значення у вивченні іноземних мов;
- 3) колективне вирішення спільних завдань;
- 4) створення певного емоційного настрою гравців [7–12].

Рольову гру О. Штепа розглядає як більш просту, ніж ділова, тому що вона потребує менших витрат часу на розробку й упровадження.

Головною метою застосування рольової гри є «розвиток у студентів аналітичних здібностей, прищеплення умінь приймати правильні рішення» [7: 15]. Ділова ж гра – це діяльність, що формує професійні якості майбутнього фахівця.

В. Платов вбачає схожість ділової та рольової гри, але вказує і на їхню принципову відмінність. «Перше, що відрізняє ділову гру від інших методів активного навчання, є те, що її основою може бути лише модель соціально-економічної системи в цілому, а не її окремі елементи... Друга принципова відмінність полягає в тому, що в діловій грі система, яка моделюється, розглядається як динамічна» [9: 34].

Підтримуючи позиції науковців, ми також убачаємо головну відмінність ділової гри від рольової в обов'язковій наявності професійно-спрямованої тематики гри, де основним завданням є прийняття в процесі гри професійного рішення шляхом колективного вирішення певного виробничого питання [1–5; 10]. Рольова гра, у свою чергу, розглядається нами як складова ділової гри, що відображає соціально-комунікативний аспект останньої, також вони мають різні сфери застосування та потребують різних організаційно-дидактичних передумов.

Система рольових ігор може бути пов'язана з методом психодрами, який використовується як у театральному мистецтві (спонтанний театр), так і в соціальній педагогіці та психотерапії (створення умов для спонтанного вираження почуттів, пов'язаних із важливими проблемами спілкування). Даний метод успішно поєднує в собі можливості формування і вдосконалення всіх аспектів спілкування: комунікацію (обмін інформацією вербального та невербального характеру), інтеракцію (спільні дії, які активізують процеси сприйняття, уяви, творчості, спонтанності), перцепцію (сприйняття партерів по спілкуванню, їхніх емоцій та рольових масок) [4: 34]. Це дозволяє подолати тенденцію до репродуктивного використання певних мовленнєвих зразків у рольових іграх на заняттях з іноземної мови.

Термін «психодрама» був розроблений Я. Морено як театральний експеримент «спонтанного театру», покликаною розвинути і реалізувати творче «я» людини в «театрі життя» [8]. На думку Я. Морено рольова гра в психодрамі не має бути підготовлена або репетирувана заздалегідь. Він використовував природну потребу

людей у грі, створюючи такі умови, які допомагали через драматичну імпровізацію вивчити внутрішній світ учасників групи і працювати над особистісними проблемами і конфліктами.

У психодрамі основна увага приділятиметься спонтанно творчому процесу навчання, оскільки врегульована «дія ззовні» створює комунікативні бар'єри, що носять соціальний і психологічний характер, знайомі кожному викладачеві іноземної мови навіть на поглибленому етапі навчання іноземної мови як спеціальності, оскільки спілкування найчастіше організоване в репродуктивному плані – як обмін інформацією, тобто формується лише комунікативна сторона спілкування. Для психодрами важливі спонтанність, активність та імпровізаційність поведінки.

У психодрамі зазвичай виокремлюють такі фази: розминка, сценічна дія, інтеграція (бесіда), що перекликається з типовою структурою ділової гри (підготовчий етап, власне ігрова діяльність, обговорення результатів гри). Проте, якщо під час підготовчого етапу при використанні ділової гри увага зосереджена на постановці цілей, визначенні об'єктів моделювання, розробці сценарію з «пакетом несподіванок» та відпрацюванні активного комунікативного ядра, у психодрамі на перший план виходять психотехнічні вправи, покликані зняти бар'єри у спілкуванні, сумніви у власних акторських здібностях.

На конкретних заняттях з іноземної мови розминка, як складова психодрами, може бути хорошою вправою в тренуванні абстрактних іменників, а також прикметників і лексики, яка позначає стан і емоції, опис характеру, душевних станів, зовнішності, стосунків. Виконання пантомімічних етюдів доповнюється уявним діалогом, який пропонують ті, що спостерігають за етюдами. Ці вправи можна використовувати також і для презентації нової лексики, фразеологічних зворотів, граматичних структур.

Основний принцип психодрами – «тут і зараз», тобто проєкція тих або інших відчуттів, подій і переживань в даний час і в реальну дію. Це допомагає не лише навчати основних сторін спілкування, але й інтерпретувати конкретні вислови та події творів художньої і публіцистичної літератури, відтворювати їх мовностилістичні особливості, висловлювати думки, які виходять за межі лінгвістичного контексту.

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, яка стимулює їхню активну діяльність. Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач повинен урахувати 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.

Звичайно, не завжди доцільно вводити у навчання весь арсенал імітаційно-ігрових методів, але це може бути здійснено на завершенні вивчення певної теми або під час обговорення літературних творів і їх фрагментів, дискусійних проблем, газетних матеріалів. Багато елементів цих методів можуть бути пов'язані з метою формування практичних навичок іншомовного спілкування.

**Висновки.** Сучасна педагогіка відмовляється від твердого «авторитарного керування», де студент є «об'єктом» навчальних впливів, і переходить до системи організації підтримки і стимулювання самостійної пізнавальної діяльності того, хто навчається, створення умов для творчості, до навчання творчістю, до педагогіки співробітництва. Адже саме педагогіка співробітництва найбільше відповідає принципам гуманізації та демократизації освіти, забезпечує партнерську діяльність, спрямовану на розв'язання системи суспільних та особистих навчальних і життєвих проблем. При такому підході викладачі іноземних мов і студенти стають співавторами занять, основна ж стратегія полягає у створенні творчої атмосфери імітації конкретної професійної діяльності з використанням ролей, за якої реалізується найвища психічна й розумова активність.

Проведене дослідження не претендує на повноту та вичерпність розгляду поставленої проблеми. Подальшого опрацювання потребують такі питання: вивчення оптимальних умов поєднання імітаційно-ігрових методів з іншими формами і методами навчання у процесі іншомовної підготовки; структурування навчального матеріалу та виділення окремих дидактичних блоків з метою їх вивчення, закріплення та практичної апробації на основі використання імітаційно-ігрового підходу.



## ЛІТЕРАТУРА

1. Бондар С.П. Методи навчання / С.П. Бондар // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
2. Волкова Л.В. Педагогічна технологія застосування ділової гри у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх спеціалістів фінансово-економічного профілю : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Волкова Лариса Вікторівна. – К., 2006. – 210 с.
3. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / Упорядник Л. Галіцина. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
4. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : метод. посібник / [авт.-уклад.]: О. Пометун, Л. Пироженко]. – К. : АПН, 2002. – 136 с.
5. Карамушка Л.М. Рольова гра / Л.М. Карамушка // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; гол. ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
6. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб. : Узд.-полиграф. центр “КАРО”, 2006. – 192 с.
7. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / [Е.Г. Ананьева, В.Е. Алексеев, С.Ю. Губенков и др.]; под ред. Е.Г. Ананьева. – М. : Просвещение, 1991. – 43 с.
8. Морено Я.Л. Психодрама / [пер. с англ. Г. Пимочкиной, Е. Рачковой]. – М. : Апрель Пресс: ЭКСМО-ПРЕСС, 2001. – 148 с.
9. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учеб. пособие / В.Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 240 с.
10. Самохина А. Активные методы обучения / А. Самохина // Экономика в школе. – 2002. – № 3. – С. 29–36.
11. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри : навч. посібник / П.М. Щербань. – К. : Вищ. шк., 1993. – 112 с.
12. Яворская Г.Х. Игра в дидактических моделях учебного процесса в высшей школе : [текст] / Г.Х. Яворская. – Одесса : НИРИО ОИВД, 000. – 113 с.