
ЄФІМОВА О.М.,
старший викладач
кафедри англійської мови
технічного спрямування №2,
ФЛ НТУУ «КПІ»,
м. Київ

ЗНАЧЕННЯ РОЛЬОВИХ І ДІЛОВИХ ІГОР У МІЖКУЛЬТУРНОМУ СПІЛКУВАННІ КУРСАНТІВ ВИЩОГО ВІЙСЬКОВОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

У статті розглядається сутність комунікативної методики: методи, цілі, і завдання у підготовці курсантів до іношомовного спілкування. Основна увага приділяється особливості застосування комунікативного підходу при навчанні курсантів через створення комунікативних ситуацій, наближених до реальних.

Ключові слова: рольова гра, комунікативний підхід, метод навчання, іношомовне спілкування, мотивація навчальної діяльності.

В статье рассматривается сущность коммуникативной методики: методы, цели и задания в подготовке курсантов к иноязычному общению. Основное внимание уделяется особенностям применения коммуникативного подхода при обучении курсантов путем создания коммуникативных ситуаций, приближенных к реальным.

Ключевые слова: ролевая игра, коммуникативный подход, метод обучения, иноязычное общение, мотивация учебной деятельности.

The article deals with the nature communicative methodology: methods, objectives and features in the process of teaching cadets the foreign language. The focus is on the features of the communicative approach in teaching cadets through the creation of communicative situations close to real.

Key words: role-playing game, communicative approach, methods of learning, foreign language communication, motivation to study.

Постановка проблеми. – У формуванні іншомовної комунікативної компетентності (ІКК) курсантів вищих військових навчальних закладах (ВВНЗ) істотне місце відводиться ігровим методикам, зокрема організації рольових і ділових ігор. Тут ідеться про „спосіб групового діалогічного дослідження можливостей дійсності у контексті інтересів особистості” [3, с. 237]. Саме ігрова форма як вид діяльності містить елементи емоційно наповненого проникнення „Я-особи” у життя інших людей. При цьому у грі не лише максимально підкреслюються суспільні функції індивідуума, а й на практиці відбувається перевірка набутих знань.

В іграх, які відтворюють картини суспільних відносин, кожний учасник психологічно формується, власне, як особистість. Цей аспект виховного процесу окреслюється поняттям „навчальна гра”. Як спеціальний вид діяльності вона спрямована на засвоєння певних знань, формування вмінь і навичок, а відтак є засобом навчання. Її визначальний педагогічний сенс у процесі навчання майбутніх офіцерів іноземної мови полягає в „створенні умов для саморозвитку особистості” [2, с. 91].

Аналіз наукових публікацій. На підставі аналізу науково-методичної літератури (Р. Гришкова, Г. Китайгородська, Р. Мартинова, Н. Микитенко, Л. Морська та ін.) й особистого досвіду автора з’ясовано, що майбутні військовослужбовці у процесі іншомовної підготовки повинні засвоювати конкретні відомості професійного, лінгвокраїнознавчого, культурологічного, естетичного та іншого характеру, а оволодіння іноземною мовою на рівні вищої військової освіти уможливило підхід до її вивчення не лише як певної лінгвістичної системи, а й засобу міжкультурного спілкування. У такій ролі іноземна мова виступає самотнім інструментом пізнання культури певної національної спільноти, у тім числі лінгвокультури. Тому залучення

курсантів ВВНЗ до елементів окресленої культури нами розглядалося крізь призму обов’язкової передумови для побудови безпосередніх і опосередкованих мовленнєвих професійних та особистісних контактів з її репрезентантами. У зв’язку з цим і виникла необхідність у проектуванні навчально – рольових ігор, які стимулюють до різноманітних міжособистісних взаємодій усіх суб’єктів навчального процесу, та які є засобом формування професійної комунікативної компетенції. Цим і пояснюється актуальність вибору даної теми. Саме у грі засвоюються громадські функції, норми поведінки.

Звідси, **метою** статті є розкриття значення рольових і ділових ігор у міжкультурному спілкуванні курсантів вищого військового навчального закладу.

Зростаючі потреби у військових фахівцях з високим рівнем іншомовної компетенції змушують здійснювати орієнтацію освітньої політики вищої військової школи на взаємозв’язок професії та мови, зближення військово-професійної та мовної освіти. Тому нині іноземна мова стала невід’ємною складовою професійної підготовки військового фахівця.

Виклад основного матеріалу. Нині процеси гуманізації освіти вимагають переосмислення цілей, змісту та технологій навчання іноземної мови як ефективного засобу спілкування, а ширше – способу міжкультурної комунікації та міжкультурного взаєморозуміння. У цьому сенсі особливого значення набуває поглиблене пізнання культури іншомовної країни. Розвиток міжнародних контактів і військових зв’язків спричиняє утвердження орієнтації сучасної методики навчання курсантів іноземній мові з урахуванням реальних умов комунікації. Досягнення ІКК на рівні кінцевого результату навчання передбачає як наявність у майбутніх офіцерів іншомовної компетенції, так і засвоєння об’ємної кількості позамовної інформації, необхідної для адекватного спілкування.

З'ясовано, що у навчанні іноземної мови високу ефективність мають комунікативні ігри, в яких, зазвичай, використовуються прийоми комунікативної методики. Учасники таких ігор розв'язують комунікативно-пізнавальні завдання засобами іноземної мови. З цього погляду стрижневе призначення комунікативних ігор – це організація іншомовного спілкування у процесі розкриття конкретної комунікативної проблеми. Адже комунікативні ігри мають високий ступінь наочності і дають можливість активізувати досліджуваній мовний матеріал у мовленнєвих ситуаціях. Останні моделюють та імітують реальний процес спілкування [8, с. 51].

Практичний досвід засвідчує, що ігрові елементи розвивають креативність і фантазію курсантів, забезпечуючи їм можливість практично застосувати здобуті знання, зримо проявляти комунікативні здібності. Гра завжди передбачає прийняття рішення щодо змісту дії чи висловлювання, тоді пошук відповідей на ці запитання активізує розумову діяльність курсантів. Таким чином, комунікативна гра вводиться у навчальний процес як творче навчальне завдання з метою створення реальних умов для прояву мисленнєвої діяльності курсантів. Це сприяє формуванню та розвитку їхніх інтелектуальних та комунікативних умінь, а звідси виникає підґрунтя для реалізації особистісного потенціалу курсантів.

Переваги рольових ігор у вивченні іноземної мови в умовах ВВНЗ – це активний ігровий характер участі у комунікації, його максимальна наближеність до реального спілкування, творчий підхід до участі, театралізована форма спілкування тощо. Рольові ігри, реалізуючи емоційну мовленнєву взаємодію, викликають винятковий інтерес у курсантів. Попри те, що вони вимагають значних підготовчих зусиль як з боку викладача, так і курсантів, досвід засвідчує, що їх доречно застосовувати регулярно.

Як свідчить досвід викладання у Військовому інституті телекомунікацій та інформатизації Національного технічного університету України „Київський політехнічний інститут”, курсанти переважно позитивно оцінюють ігрові методи навчання, вбачаючи в них реальну практичну цінність. Власне, рольові та ділові ігри сприяють активному залученню курсантів у процес комунікації, створюючи в аудиторії атмосферу, близько дотичну до навколишнього світу. Це дає можливість використовувати лексику, вживання якої в іншій ситуації носило б штучний характер.

З'ясовано, що рольова гра – це своєрідна триєдність, яка втілюється у мовленнєвій, ігровій та навчальній діяльності. Курсанти сприймають її, у першу чергу, як ігрову діяльність, у процесі якої вони примірюють різні ролі у різних ситуаціях. При цьому навчальний характер рольової гри ними часто не усвідомлюється. Натомість викладач свідомо розглядає рольову гру як форму навчання спілкуванню, тому для нього мета гри полягає передовсім у „розвитку мовленнєвих навичок і умінь вихованців” [9, с. 206]. Відтак, варто наголосити, що рольова гра не є некерованим дійством, хоча й супроводжується реалізацією важливих навчальних можливостей.

З-поміж стрижневих чинників, які визначають характер рольової гри, слід виокремити наявність єдиного сюжету. Він повинен відповідати не лише обраній комунікативній ситуації, а й рольовим взаєминам між учасниками спілкування. Примітно, що останні нерідко носять конфліктний характер [6, с. 230].

Приймаючи конкретну роль, курсанти грають самих себе або ж якогось персонажа у специфічній ситуації. Звідси – важливість включення формованої мовленнєвої діяльності у пізнавальну й ігрову. У цьому ключі викладач конструє для курсанта такі зовнішні та внутрішні обставини, в яких він змушений використо-

ти доцільне висловлювання. Цю доцільність диктує контекст ситуації, а мірою засвоєння курсантом згаданих обставин, викладач пропонує ті форми, необхідні для побудови цього висловлювання. Зазначимо, що такий підхід містить особливу перспективність в умовах сьогодення.

Отже, рольові ігри дають можливість програмувати зміст висловлювання, відштовхуючись від психологічної та соціальної специфіки заданої ролі. З цього погляду актуальним є розширення рольової палітри, що міститься у підручниках з іноземних мов. Мірилом цього має бути використання відомих для курсантів персонажів, а також моделювання природних ситуацій спілкування. Звісно, в навчанні не втрачають своєї вагомості розважальні елементи, однак більш доречним є вирішення позамовного завдання. Йдеться, для прикладу, про створення певного образу за допомогою міміки, жестів, визначеного змісту мовленнєвої та позамовленнєвої поведінки.

У методичній літературі зафіксовані такі правила проведення рольових ігор [5, с. 251; 7, с. 37], які є дієвими і для навчального процесу у ВВНЗ:

1) курсантам пропонується уявити себе в ситуації, яка може виникнути в реальному житті, тобто поза аудиторією (для прикладу, це можуть бути такі теми, як зустріч у кав'ярні, відвідини театру, участь у конференції, бізнес-ланч, військові навчання тощо);

2) курсантові необхідно адаптуватися до певної ролі (гра самого себе або ж роль уявного співрозмовця) у зазначеній вище ситуації;

3) учасники рольової гри повинні поводити себе природно, тобто їхня поведінка має відповідати виконуваним ролі у реальному житті;

4) курсантам як учасникам гри слід концентрувати увагу на комунікативному використанні мовних одиниць у повній відповідності з певною ситуацією та роллю.

Усе це свідчить про те, що рольова гра містить істотні можливості у

практичному, освітньому і виховному аспектах. Вона посилює мотивацію до навчання, активізує навчально-пізнавальну діяльність курсантів, дає змогу використовувати наявні знання, досвід, навички спілкування у розмаїтих ситуаціях, наближених до реальних. Крім цього, має місце розширення сфери спілкування, а це сприяє створенню сприятливого психологічного клімату на занятті та підвищенню ефективності навчального процесу. Суттєвим є те, що „у рольовій грі задіяні мислення, уява й мовлення” [1, с. 23].

Особливий інтерес для досліджуваної проблематики становить ділова гра. З'ясовано, що в основі ділової гри лежать загальноігрові елементи, зокрема, наявність ролей і ситуацій, в яких відбувається їх реалізація, а також різні ігрові предмети. Ділова гра має, крім названих ігрових елементів, ще одну суттєву характеристику: йдеться про моделювання в грі ситуацій, наближених до реальних умов професійної діяльності.

У контексті характеристики ділової гри, яка увиразнює актуальність ігрового моделювання процесу навчання майбутніх офіцерів, заслуговує на увагу окреслення його основних цілей, до яких належать: а) забезпечення комплексної перевірки й оцінки отриманих курсантами знань; б) прищеплення навичок практичної роботи, спроможності колективного прийняття, аналізу й аргументації прийнятих рішень; в) формування поглядів курсанта, наближені до реальних військової професії.

Ділова гра надає можливість курсантам імпровізувати у певних ситуаціях професійного спілкування, шукати шляхи й засоби досягнення комунікативної мети, а це, своєю чергою, забезпечує „наявність певної самостійності у мовленнєвій поведінці з урахуванням соціокультурних норм іншомовного соціуму” [4, с. 183].

З-поміж основних характеристик ділової гри нами виокремлено такі:

1) особливе ставлення до навколиш-

ного світу – кожний учасник одночасно перебуває у реальному й уявному світі, що, у свою чергу, забезпечує пізнавальну цінність гри загалом, власне, з проекцією на ігровий момент;

2) суб'єктивна діяльність курсантів – кожний учасник гри має змогу проявити індивідуальні якості не лише в ігровій ситуації, а й у всій системі міжособистісних відносин; остання охоплює такі типи взаємин: „особистість – особистість”, „особистість – група”, „особистість – викладач”;

3) соціальна значущість ділової гри як виду діяльності – незалежно від внутрішнього стану та настрою учасники повинні грати відведені їм ролі, оскільки умови гри не передбачають пасивної позиції;

4) соціально-педагогічна форма організації життя – у процесі гри курсанти відпрацьовують певні форми соціальної поведінки, які мають перспективу застосування у подальшій військово-професійній діяльності;

5) специфіка умов процесу засвоєння знань – теоретичні й практичні знання пропонуються курсантам як учасникам гри у формі природного ділового спілкування, тобто відсутнє примусове запам'ятовування значних обсягів інформації.

Варто зазначити, що ділова гра як методичний прийом – поліфункціональна, адже, по-перше виховує здатність самостійно мислити й приймати рішення; по-друге, збагачує лінгвістичні та країнознавчі знання; по-третє, тренує й закріплює професійні знання; по-четверте, формує мовленнєву, інтеркультурну та комунікативну компетентність.

Аргументація широкого застосування ділових ігор задля формування ІКК, зокрема у курсантів Військового інституту телекомунікацій та інформатизації Національного технічного університету України „Київський політехнічний інститут”, полягає в тому, що завдяки такому методичному прийому відображається комунікативно-ситуативна та рольова організація

процесу навчання іноземним мовам, а також формування системи країнознавчих і лінгвокраїнознавчих фонових знань.

У цьому контексті заслуговує на увагу аналіз етапів проведення рольових і ділових ігор. Загалом можна виокремити три етапи їх реалізації:

1. Сутність підготовчого етапу полягає у введенні курсантів у рольову ситуацію (визначення сюжету, рольових взаємодій). Курсанти ознайомлюються з питаннями для обговорення, а ширше – навчально-професійною проблемою, відбувається підготовка до засвоєння необхідного мовного та мовленнєвого матеріалу відповідно до ситуації та сюжету; фіксується мета гри.

2. Упродовж другого, основного етапу безпосередньо реалізується сюжетний задум відповідно до теми й прийнятих норм усного спілкування іноземною мовою. Успішне завершення гри значною мірою залежить від наявності адекватних рольових правил, реквізиту, а також розташування учасників гри у конкретному просторі.

3. Завершальний етап передбачає оцінку викладачем діяльності курсантів, ґрунтовний аналіз лінгвістичного, комунікативного та поведінкового компонентів гри, а звідси – формулювання загальних висновків і рекомендацій для майбутніх ігор.

З'ясовано, що в основі ділової гри лежать загальноігрові елементи, зокрема, наявність ролей і ситуацій, в яких відбувається їх реалізація, а також різні ігрові предмети. Ділова гра має, крім названих ігрових елементів, ще одну суттєву характеристику: йдеться про моделювання в грі ситуацій, наближених до реальних умов професійної діяльності.

Висновки. Ділова гра як один із різновидів рольової гри повинна репрезентувати собою імітацію ситуації професійно-орієнтованого спілкування курсантів в одній зі сфер їхньої майбутньої фахової діяльності, що реалізується засобами іноземної мови. Її

доцільно розглядати як найвищий вимір використання іноземної мови з метою професійного спілкування, адже у процесі гри оволодіння діловими якостями поєднується з опануванням прийомами майбутньої професійної діяльності. Ділова гра, у свою чергу,

зумовлює активізацію розумової діяльності учнів, позитивно впливаючи на їхню креативність як майбутніх фахівців. Як наслідок, формуються засади професійної етики та етикет, а звідси – постає підґрунтя для набуття практичних умінь і досвіду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Кунпер Д. Клинические ролевые игры и психодрамы / Д. Кунпер – М.: Класс, 1993. – 224 с.
2. *A guided reader for secondary English: pedagogy and practice* / [edited by David Stevens]. – London: Routledge, 2012. – 147.
3. Drinkwater N. *Games & activities for primary modern foreign languages* / Nicola Drinkwater. – Harlow – New York: Pearson Longman, 2008. – 321 p.
4. Cortes-Conde D. B. F. *Identity and Ideology: Culture and Pragmatics in Content-Based ESL* / Diana Boxer Florencia Cortes-Conde // *Second and foreign language learning through classroom interaction*; [edited by Joan Kelly Hall, Lorrie Stoops Verplaetse]. – Mahwah, N.J. – London: Erlbaum, 2000. – P. 173 – 188.
5. Hellstén M. *Researching international pedagogies: sustainable practice for teaching and learning in higher education* / Meeri Hellstén, Anna Reid. – Dordrecht – London: Springer, 2008. – 316 p.
6. Herz D. *Professional education for international organizations: preparing students for international public service* / Dietmar Herz, Marc Schattenmann, Susan Lynn Dortants. – Frankfurt am Main: Peter Lang, 2008. – 240 p.
7. Morgan C. *Foreign language and culture learning from a dialogical perspective* / Carol Morgan, Albane Cain. – Clevedon: Multilingual Matters, 2000. – 160 p.
8. Reeves N. *Linguistic auditing: a guide to identifying foreign language communication needs in corporations* / Nigel Reeves, Colin Wright. – Clevedon: Multilingual Matters, 1996. – 139 p.
9. Richards J. C. *Approaches and methods in language teaching* / Jack C. Richards, Theodore S. Rodgers. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – 270 p.