

УДК378.147:81

Олександра Огринчук,
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри мовознавства
Івано-Франківського національного
медичного університету

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ОПТИМІЗАЦІЇ І СТИМУЛЯЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

У статті з'ясовано перевагу рольової гри перед іншими формами навчання. Гра, як праця й навчання, залишається одним із головних видів діяльності людини. Саме рольова гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови, підвищує рівень сприймання. Вона є могутнім фактором психологічної адаптації студента в новому мовному просторі. Визначено функції рольової гри у навчальному процесі. Проаналізовано підбір ситуативних управ, які є найефективнішими.

Ключові слова: рольова гра, методи, форми навчання, рівень сприймання.

В статтє установлено преимущество ролевой игры перед другими формами обучения. Игра, как труд и обучение, остается одним из главных видов деятельности человека. Именно ролевая игра добавляет учебному общению коммуникативную направленность, укрепляет мотивацию изучения иностранного языка, повышает уровень восприятия. Она является фактором психологической адаптации студента в новом языковом пространстве. Определены функции ролевой игры у процессе обучения. Проанализирован подбор ситуативных упражнений, которые являются наиболее эффективными.

Ключевые слова: ролевая игра, методы, формы обучения, уровень восприятия.

The article revealed role-play advantage over other forms of learning. Since, the game, as work and training is one of the main human activities. That adds educational role-play communicating communicative focus, strengthens the motivation of learning a foreign language improves perception. Today the important place occupied in learning interactive teaching methods that contribute to the fact that the learning process involved all the participants, each making their individual contribution is an exchange of knowledge, ideas, and ways of working. This group, collective learning, where student and teacher is equal subjects of the educationl process. It is a powerful factor in the psychological adaptation of student speech in the new space. The functions of role-play in the learning process. Selection situational analysis exercises that are most effective.

Key words: role-play, methods, forms of education, level of perception.

Постановка проблеми. Вивчення української мови займає одне з найважливіших місць в освітній галузі, адже вона є мовою державних органів влади, мовою засобів масової інформації, мовою науки і освіти, мовою художньої літератури, засобом спілкування людей виробничої і культурної сфери.

На сучасному етапі розвитку української лінгвістики на особливу увагу заслуговує питання викладання української мови для іноземних громадян, пошук і впровадження нових методів і технологій навчання української мови як іноземної.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Методику викладання української мови як іноземної досліджували такі українські вчені, як-от: Л. Антонів, З. Мацюк, Д. Мазурик, Л. Паламар, Л. Селіверстова, М. Скаб та інші, а також зарубіжні: А. Хранюк, О. Баранівська, Б. Зінкевич-Томанек та інші. Ця методика базується на загальній методиці викладання української мови, але має свої особливості. На сьогодні проблема методичного напрямку та ефективного підходу щодо викладання української мови як іноземної є досить актуальною, оскільки українська мова є не тільки частиною культурного простору іноземних студентів, які здобувають вищу освіту в українських ВНЗ, але це і запорука успіху майбутньої кар'єри.

Метою статті є пошук ефективних методів і підходів при вивченні української мови як іноземної.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зрозуміло, що для вивчення іноземної мови, потрібно починати із засвоєння фонетики та лексичного складу, поступово навантажуючи цей процес граматичним матеріалом. Навчаючи іноземної мови, потрібно враховувати і рівень стартової підготовки студента-іноземця, його володіння мовою предмета, термін навчання, а також суб'єктивні чинники: психологічні особливості групи, готовність викладача, його рівень кваліфікації, психологічну сумісність із групою [6].

Сьогодні чільне місце в навчанні посідають інтерактивні методи викладання, які сприяють тому, що в навчальний процес залучаються усі його учасники, кожен робить свій індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. Це групове, колективне співнавчання, де і студент, і викладач є рівноправними суб'єктами навчального процесу [2].

Враховуючи те, що значним недоліком традиційного навчання є перевантаження студентів навчальною інформацією, виникає потреба у застосуванні в навчальному процесі імітаційних методів, ігрових занять, що активізують систему навчання. Активні та інтерактивні технології сприяють, з одного боку, поглибленню та вдосконаленню знань, з іншого – імітації індивідуальної та колективної професійної діяльності. Крім того, вони розвивають творчі зусилля, самостійність у розв'язуванні проблемних ситуацій, виробляють позитивні аспекти динамічного стереотипу майбутнього спеціаліста (організаційні, професійні вміння і навички, вміння керувати, спілкуватись) [7, с. 59], а також допомагають у розв'язуванні дидактичних

цілей і завдань (вивчення і закріплення матеріалу у разі високої активності студентів, узагальнення і систематизація навчального матеріалу, визначення ступеня засвоєння знань та їх контроль).

Одне серед основних місць у розвитку культури професійного спілкування студентів вищих освітніх закладів сфери сервісу має правильний вибір методів і прийомів навчання, серед яких особливої уваги заслуговують методи інтерактивного навчання. Одним з них є рольова гра, яка, безумовно, сприяє активізації мисленнєво-мовленнєвої діяльності студентів, формуванню в них умінь самостійної передачі думок та навичок спілкування. Застосування рольової гри в практиці навчального процесу є науково обґрунтованим.

Головними ознаками рольової гри є виконання студентами ролей у запропонованій грі, імітація реальної дійсності, наявність моделюючих ситуацій, комунікативна спрямованість. Обов'язковим елементом ігор є розв'язування проблемної ситуації. Це покращує мотивацію висловлювань, робить їх більш аргументованими.

Істотною перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є стовідсоткова зайнятість студентів, а також концентрація уваги учасників впродовж усієї гри.

Гра, як праця й навчання, – один з головних видів діяльності людини. «Гра, як ніяка інша активна форма, дозволяє учневі пройти основні етапи засвоєння матеріалу – сприймання, осмислення, запам'ятовування, застосування» [4].

Гра як феномен культури навчає, виховує, розвиває, соціалізує, розважає.

На думку Г. Селевко, «гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду...» [5, с. 12].

Д. Ельконін вважає, що у людській практиці рольова гра виконує такі функції:

- розважальну (це головна функція гри – розважити, надихнути, викликати інтерес);
- комунікативну;
- терапевтичну (подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності) [3, с. 96].

Сьогодні ми розглядаємо питання функцій значно ширше і виділяємо:

- розважальну;
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
- самореалізація у грі;
- терапевтичні: подолання різних труднощів, що виникають у різних видах життєдіяльності;
- діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання у процесі гри;
- функцію корекції: внесення позитивних змін у структуру особистісних показників;
- міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей

соціально-культурних цінностей;

– соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм.

Рольова гра, що базується на вирішенні тієї чи іншої проблеми, забезпечує максимальну активізацію комунікативної діяльності студентів. Пошук розв'язування поставленої задачі зумовлює природність спілкування. Розігрування ролей дає змогу студентам набути навичок професійного спілкування. В процесі ігрової діяльності студент може найбільш повно виразити себе, сформулювати певні типи соціальної поведінки й оволодіти вмінням прогнозувати ситуації професійного спілкування, що є важливим при формуванні й удосконаленні комунікативних умінь. Можна стверджувати, що ситуацією, якій найбільш повно відповідають цілі удосконалення професійних комунікативних умінь, повинна бути рольова ігрова ситуація. Рольові ігри покликані, в першу чергу, імітувати реальну ситуацію, у їх проведенні передбачається активна діяльність мислення, оскільки кінцевою метою їх є активно-творче володіння засвоєними знаннями, вміннями і навичками спілкування.

Рольова гра – одна із складових частин комунікативних прийомів. Вона розвиває здатність студента володіти мовою, сприяє взаєморозумінню, збуджує цікавість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови. Саме рольова гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови, підвищує рівень сприймання. Вона є могутнім фактором психологічної адаптації студента в новому мовному просторі.

Рольова гра – простий і природний спосіб пізнання людиною навколишнього середовища, найдоступніший шлях для оволодіння знаннями, вміннями, навичками. Необхідність раціональної побудови, організації і застосування рольових ігор у процесі навчання потребує ретельного і детального вивчення.

У сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з таких є класифікація за типом використовуваних завдань та ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально – рольові та ділові ігри. Одне серед основних призначень навчально-рольової гри полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. За допомогою ділової гри імітують реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи «справжні», а не «навчальні» ролі, студенти набували умінь та навичок, які є необхідними для виконання різних видів практичної діяльності.

Мають місце такі правила проведення рольових ігор:

1) студент повинен уміти поставити себе в ситуацію, яка може виникнути в реальному житті;

2) студент має адаптуватися до своєї ролі в запропонованій ситуації, при цьому в одному випадку він може грати самого себе, в іншому – взяти на себе уявну роль;

3) учасникам рольових ігор необхідно поводити себе так, якби це все відбувалося в реальному житті, їх поведінка повинна відповідати їх ролі.

Рольова гра повинна відповідати певним вимогам:

1. Гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати інтерес і бажання відмінно виконати завдання. Її варто проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування.

2. Рольова гра має бути добре продуманою і підготовленою, організованою з погляду як змісту, так і форми.

Доцільно використовувати рольові ігри на заняттях з української мови як іноземної. Вони служать засобом оптимізації і стимуляції процесу навчання і є важливим аспектом психологічного комфорту й усунення розумового перенапруження студентів.

Рольова гра є простим і природним способом пізнання людиною навколишнього середовища, найдоступнішим шляхом для оволодіння знаннями, вміннями, навичками. Необхідність раціональної побудови, організації і застосування рольових ігор у процесі навчання потребує ретельного і детального вивчення.

Одним із основних принципів навчання іноземної мови є моделювання професійних ситуацій, в основу якого покладено механізм індивідуального і групового спілкування, взаємодії. Саме цей принцип пов'язує цілі навчання, характеризує засоби, способи і умови єдиного навчально-виховного процесу. Він характеризується такою організацією процесу, за якої студенти активно спілкуються один з одним, обмінюючись інформацією і накопичуючи свої знання; між учасниками складаються оптимальні взаємовідносини і формуються характерні індивідуальні відносини, що виступають умовою і засобом підвищення ефективності навчання; умовою успіху кожного є успіх інших. Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач повинен враховувати різні фактори: рівень підготовленості студентів, тему і мету занять, конкретні обставини, 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. У структурному відношенні елементарна професійна навчальна ситуація містить 5 компонентів: 1) суб'єкт-адресант, 2) об'єкт (предмет розмови), 3) суб'єкт-адресат, 4) ставлення суб'єкта до предмета розмови, 5) умови спілкування. Міра розгорнутості кожного з компонентів навчальної професійної ситуації може бути довільною. Ми виділяємо три рівні розгорнутості: максимальний, з описом усіх компонентів ситуації; середній, коли умови спілкування домислюються; мінімальний, коли визначається лише відношення суб'єкта до предмета розмови. Партнерами у навчальній комунікації можуть бути студенти і викладач. Коло їх практично корисних мовних контактів складається з таких варіантів: а) викладач – аудиторія; б) студент – аудиторія; в) викладач – студент; г) студент – студент.

Моделюючи й використовуючи ситуації індивідуального і групового спілкування, викладач створює і підтримує у навчальному колективі таку психологічну атмосферу, що дозволяє активно спілкуватися іноземною мовою з професійних питань.

У практиці навчання іноземних мов найчастіше створюються професійні ситуації, у процесі яких реалізується іншомовна комунікативна діяльність. Адже серед пріоритетних методичних засобів формування мовленнєвих умінь на заняттях з української мови чільне місце належить ситуативним завданням, які повністю відповідають меті й змісту сучасної мовної освіти та комунікативно-діяльнісному підходу до навчання. Створення ситуативних завдань є наслідком практичної реалізації теорії мовленнєвої діяльності з метою формування комунікативних умінь. Для цього потрібно:

- враховувати ситуацію спілкування, адресата мовлення, мету і місце спілкування;
- уміти добирати потрібні мовні засоби для користування визначеним стилем і типом мовлення з урахуванням усіх складників мовленнєвої ситуації;
- уміти сформулювати основну думку, зв'язне висловлювання [1].

Система ситуативних вправ є найефективнішою, тому що вони мають значні переваги над традиційними вправами. В основі інтерактивних технологій лежить саме діалогове навчання.

Наприклад, складіть діалог за описаною ситуацією та опорними словами.

1. Уявіть собі, що ви захворіли, не можете піти на заняття. Вам потрібно зателефонувати і викликати лікаря; зателефонувати викладачеві і сповістити про свою відсутність через хворобу. Опорні слова: *доброго ранку, вибачте, захворіти, виклик, турбувати, чекати, допомагати, приймати, одужуйте, дякую, до побачення.*

Саме процесі діалогічного мовлення студенти вчаться вирішувати складні проблеми на основі аналізу ситуацій, а також розвивається креативне мислення.

Подаємо й приклади інших можливих ситуативних завдань, зокрема:

2. Виконайте в особах телефонну розмову. Поясніть відмінності між двома варіантами телефонної розмови:

Двох студентів, які пропустили заняття з анатомії.

Викладача і студента, який пропустив заняття з анатомії.

3. Складіть діалог за описаною ситуацією та опорними словами.

Уявіть, що ви – лікар, а ваш однокласник – пацієнт. Програйте цю сценку вдвох. Опорні слова та вислови: *добрий день, допомога, трапилось, захворювання, рекомендую, рецепт, скаржитися, головний біль, кашель, горло, температура, режим, до побачення.*

4. Продовжте речення за таким початком:

1. Я хочу стати лікарем, тому що...

2. Моя професія зобов'язує мене...
3. Я віддаю перевагу...
4. Переді мною стоять такі завдання...
5. Модель мого життя...

5. Самостійний аналіз результатів.

1) Проаналізуйте, що саме Ви отримали в грі, яка моделювала певну ситуацію з життя?

- 2) Яким чином Ви прийшли до цього результату?
- 3) Чи задоволені Ви собою і вибором професії?
- 4) Щоб зробили Ви по-іншому, якби ми грали ще раз?

6. Обговорення результатів в колі.

1. Які з висновків, яких дійшли в ході гри, можна перенести й на реальне життя?

2. Що є для Вас життєвий успіх?
3. Яких висновків дійшли стосовно того, як можна досягти цього успіху?

Висновки та перспективи. Отже, рольова гра забезпечує підтримку живого інтересу до навчання, спонукає до креативності, а це є головною передумовою ефективності освітнього процесу. Саме гра провокує потяг до знань, формує вміння мобільно осмислювати навчальний матеріал, якісно аналізувати, логічно мислити, налаштовує студента на позитивну динаміку.

Подібні дослідження є досить перспективними. Оскільки вони є тим «ключем», який відкриває «двері» новизни у методиці, виведе навчання на якісно новий рівень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кочан І. Нові освітні технології в практиці викладання української мови як іноземної / І. Кочан // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – 2008. – Вип. 3. – С. 14–30.
2. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання (Розвиток комунікативних і мовних умінь) / Л. Кратасюк // Дивослово. – 2004. – № 10. – С. 2–3.
3. Эльконин Д. Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста / Д. Б. Эльконин. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. – М., 1957. – 24 с.
4. Сагач Г. М. Золотослів: Навчальний посібник для середніх і вищих навчальних закладів / Г. М. Сагач // Золотослів. Навчальний посібник для середніх і вищих навчальних закладів. – К., 1993. – 254 с.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко // Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М., 1998.
6. Чистякова А., Селіверстова Л., Лагута Т. Диференційована організація навчання іноземців української мови / А. Чистякова, Л. Селіверстова, Т. Лагута // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – Львів, 2006. – Вип. 1. – С. 13–22.
7. Philips B. D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. Crane Publishing Ltd., 1994.