

## **ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-РОЛЬОВИХ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ-МАГІСТРІВ ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

**К. В. Цареградська**

*викладач кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3  
Національного технічного університету України  
«Київський політехнічний інститут»*

Стаття присвячена питанням, пов'язаним з методикою використання навчально-рольових ігор для розвитку професійної комунікативної компетенції студентів-магістрів економічних спеціальностей, а також для формування професійно-особистісних компетенцій майбутніх фахівців. Розглянуто діяльність економіста, вимоги до сучасного фахівця у галузі економіки, класифікація навчально-рольових ігор, вимоги до їх організації, а також аспекти професійно орієнтованих навчальних ситуацій.

*Ключові слова:* навчально-рольова гра, комунікативна компетенція.

Сучасний етап розвитку методики навчання іноземної мови (ІМ) студентів немовних спеціальностей характеризується наголосом на використанні інтерактивного підходу, зокрема з метою покращення комунікативної компетенції (КК) студентів. Перед майбутніми фахівцями, випускниками вищих навчальних закладів (ВНЗ), в умовах розвитку міжнародних економічних відносин, стоять нові, більш складні, вимоги до реалізації власного професійного потенціалу, тому одним з найголовніших завдань освітньої системи на сьогоднішній день є підвищення ефективності навчання.

Відповідно до Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти, Рада Європи прагне покращити якість спілкування між європейцями з різними мовами та різним культурним підґрунтям [1].

Підвищення ефективності навчання можна досягти, створюючи робочо-навчальні програми, орієнтовані на формування основних компетенцій, та адаптуючи їх до сучасних економічних та соціальних моделей. Відповідно до вимог сучасного професійного ринку, а також звертаючи увагу на той факт, що англійська мова наразі є міжнародною мовою спілкування у різних галузях, випускники немовних ВНЗ повинні мати сформовану професійну КК, яка дасть змогу ефективно функціонувати в академічному та професійному середовищі.

Згідно з професіограмою сучасного економіста [3], його професійна компетенція складається не тільки зі спеціальних знань та умінь, а також з інших, особистісних компетенцій: гарний розвиток концентрації і переключення уваги (здатність протягом тривалого часу зосереджуватися на одному предметі й швидко переходити з одного виду діяльності

на інший), високий рівень розвитку пам'яті, високий рівень математичних (рахункових) здібностей, здатність працювати в умовах дефіциту часу та інформації, здатність тривалий час займатися одноманітним видом діяльності (робота з документами, текстами, цифрами), аналітичне мислення.

Таким чином, під час навчання іноземної мови, необхідно враховувати всі вищезазначені фактори, що дасть можливість студентам розвиватися всебічно у професійному напрямку. Одним зі способів, у який можна задіяти всі необхідні майбутньому фахівцю компетенції – це використання ситуативної методики, а саме – залучення навчально-рольових ігор під час процесу навчання ІМ.

Питання введення у навчальний процес методів активного навчання, а саме використання навчально-рольових ігор для моделювання професійної ситуації за допомогою іноземної мови, висвітлюється у науково-методичних публікаціях багатьох зарубіжних та вітчизняних науковців, серед яких А. А. Деркач, С. Д. Щербак, Т. І. Олійник, Г. М. Тер-Саакянц, О. І. Вишневський, В. Авз, Д. Бетерідж, К. Лівінгстоун, А. Малей, Д. Хандфільд тощо.

Серед науковців поки що не існує єдиного визначення поняття «рольова гра», більш того можуть зустрічатися різні назви цього виду діяльності, серед яких: навчально-ситуативна гра (М. Ф. Стронін), ситуативно-імітаційна (Ш. В. Драгомирецький), ділова (О. Н. Краснянська), рольова гра (О. Г. Штепа, Т. І. Олійник). Одні автори описують рольову гру як активний метод навчання, інші – як методичний прийом.

Однак, дослідивши праці видатних науковців, можна стверджувати, що питання

використання навчально-рольових ігор при навчанні саме магістрантів економічних спеціальностей не є достатньо висвітленим. Зосередимо увагу на професійній спрямованості та відповідності організації матеріалу етапам розвитку КК студентів.

Згідно зі стандартними вимогами до здобуття ступеня магістра, рівень володіння студентом ІМ має бути не нижче С1. Цей рівень передбачає, що студент:

- може розуміти широкий спектр досить складних та об'ємних текстів та розпізнавати імпліцитне значення виразів;
- може висловлюватись швидко і спонтанно без помітних утруднень, пов'язаних з пошуком засобів вираження;
- може ефективно і гнучко користуватись мовою у навчанні, суспільному та професійному житті;
- може чітко, логічно, детально висловлюватись на складні теми, демонструючи свідоме володіння граматичними структурами, колекторами та зв'язними програмами висловлювання.

Навчальний матеріал для досягнення студентами рівня С1 та розвитку їхньої професійної КК може бути організований різними способами. Зважаючи на вищевикладену інформацію, вважаємо метод використання навчально-рольових ігор пріоритетним.

КК є результатом навчання і складається з чотирьох видів мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання та письма. Використання навчально-рольових ігор сприяє не тільки розвитку цих видів діяльності, а й допомагає студентам глибше оволодіти своїм фахом (надання іншомовного професійно орієнтованого матеріалу), формує стійкі мовленнєві навички та гнучкі стереотипи у ситуаціях, максимально наближених до дійсності. Крім того, використання навчально-рольових ігор з урахуванням професіограми дає можливість сформувати особисті якості, необхідні майбутнім фахівцям у подальшій професійній діяльності. Також, використання такого підходу відіграє й мотиваційну роль, зокрема пожвавлює заняття й стимулює позитивне ставлення до мови, що вивчається. Але, як зазначає В. Л. Скалкін, як метод навчально-рольова гра також виконує такі функції:

- навчальну (сприяє оволодінню навичками і вміннями іншомовної комунікації);
- мотиваційно-збуджувальну (мотивує і стимулює навчально-пізнавальну діяльність);
- орієнтувальну (орієнтує учасників на планування власної мовленнєвої поведінки і на передбачення поведінки інших комунікантів);

- компенсаторну (компенсує відсутність спілкування в реальних ситуаціях);
- виховну (сприяє формуванню особистості, розширює світогляд) [4, 95].

Існують різні класифікації навчально-рольових ігор. Наприклад, Т. І. Олійник поділяє ігри за трьома ознаками (навчальною метою, кількістю учасників, рівнем самостійності), а О. І. Вишневський виділяє чотири групи ігор – мовознавчі, умовно-комунікативні, комунікативні та такі, що мають індивідуальне або колективне спрямування. Найбільш повну класифікацію навчально-рольових ігор пропонують А. А. Деркач та С. Д. Щербак. Вони поділяють рольові ігри таким чином:

- за кількістю учасників (індивідуальні, парні, групові та ін.);
- за функцією (підготовчі, контрольні);
- за ступенем складності (прості, складні, моноситуаційні, поліситуаційні);
- за типом завдання (оперативні, тактичні, стратегічні);
- за тривалістю проведення (довгострокові, короткострокові);
- за змістом і метою (аспектні, мовні, комунікативні);
- за рівнем складності індивідуальної діяльності (репродуктивні, репродуктивно-варіативні, творчі);
- за способом, характером, формою проведення (письмові, усні, рольові, предметні, імітаційно-моделюючі тощо).

Використовуючи навчально-рольові ігри, викладач має чітко уявляти, чи відповідає гра фаховому рівню підготовки магістрантів, тому багато уваги необхідно приділити саме оптимальному вибору виду рольової гри, оскільки недоцільно ставити завдання або пропонувати тему розмови, що виходить за межі набутих знань. Також необхідно чітко визначати часові межі проведення рольової гри, використовуючи даний підхід на різних етапах заняття – розмовна практика, презентація, дискусія [5, 71].

Розглянемо вимоги до навчально-рольових ігор, що мають бути враховані при організації матеріалу:

1. Навчально-рольова гра має чітко відповідати меті заняття. Наприклад, готуючи матеріал за темою «Science and society», викладачу необхідно звернути особливу увагу на поставлені задачі та впевнитися, що вони можуть бути вирішені саме за допомогою певної навчально-рольової гри.

2. Навчально-рольова гра має бути актуальною, відповідати останнім тенденціям професійної сфери магістрантів. Тобто, при підготовці заняття з теми «Energy» необхідно використовувати найновіші матеріали. Це не тільки сприятиме професійному розвитку

студентів, а й підвищить їх мотивацію до вивчення ІМ.

3. За допомогою навчально-рольової гри мають бути проілюстровані типові професійні ситуації та кілька професійних аспектів. Наприклад, заняття з теми «Employment trends» можна доповнити рольовими іграми, які безпосередньо покриватимуть усі ключові аспекти процесу прийняття на роботу (application for a job, an interview, etc).

4. Рольова гра повинна містити елемент соціального тренінгу, необхідний для формування соціальних навичок спілкування.

5. Викладач має розподіляти ролі, враховуючи не тільки лінгвістичну компетенцію, а й індивідуально-психологічні особливості кожного студента [6, 46] таким чином, щоб студент відчував себе природно, був зацікавлений та мав змогу продемонструвати свої творчі здібності.

Дуже важливе значення має роль викладача під час проведення такої навчально-

рольової гри. В процесі гри вона постійно змінюється. Якщо спочатку він активно контролює діяльність учасників, то поступово його роль зводиться до ролі активного спостерігача. Пряме втручання викладача у хід гри, наприклад, виправлення помилок, може обмежити свободу дій студентів та уповільнити ігрову діяльність. Ідеальна роль викладача – це роль фасилітатора, який підказує відповідне слово чи фразу [7, 124] спрямовує учасників та стежить, щоб виконувалися всі встановлені правила навчально-рольової гри.

Пропонуємо розглянути навчально-рольову гру з теми «Science and society», створену для студентів-магістрів економічних спеціальностей з урахуванням розвитку їхніх професійно-особистісних компетенцій (ПОК) та комунікативної компетенції, етапи та функції якої представлені у таблиці 1.

Таблиця 1

**Навчально-рольова гра з теми «Science and society»  
для магістрантів економічних спеціальностей**

<i>№</i>	<i>Етап</i>	<i>Зміст етапу</i>	<i>Функція</i>	<i>ПОК</i>	<i>Комунікативна компетенція</i>
1	Вибір теми, встановлення мети заняття	Тема: «Science and society», мета: зорієнтувати магістрантів у сучасних тенденціях взаємодії науки та суспільства	Орієнтувальна, збуджувально-мотиваційна	Розвиток концентрації уваги	Рецептивна діяльність
2	Вибір типової професійної ситуації	Проведення науково-практичної конференції	Навчальна, компенсаторна, виховна	Розвиток аналітичного мислення, робота з текстами, цифрами, документами	Читання, говоріння, письмо, аудіювання (рецептивно-продуктивна діяльність)
3	Вибір професійних аспектів	Написання тез іноземною мовою, представлення доповіді у вигляді презентації, ведення дискусії	Навчальна, виховна, мотиваційно-збуджувальна	Вміння зосередитися на одному предметі, вміння швидко переключатися на інший вид діяльності, здатність працювати в умовах дефіциту часу та інформації	Читання, говоріння, аудіювання, письмо (рецептивно-репродуктивна діяльність)
4	Розподіл ролей	Доповідач, опонент, рецензент, голова комісії та ін.	Орієнтувальна, виховна, навчальна, компенсаторна	Здатність швидко переключати увагу, сприймати на слух великий обсяг інформації, розвиток пам'яті, робота з цифрами / числами	Читання, говоріння, письмо, аудіювання (рецептивно-репродуктивна діяльність)

Ефективно організована навчально-рольова гра забезпечує високу активність кожного учасника процесу. Незалежно від об'єму ролі, кожен студент бере участь у комунікативній діяльності. Різноманітність ролей допомагає вирішити проблему неоднорідності групи щодо рівня мовної підготовки кожного магістранта та його індивідуальних особливостей. Врахування професійно орієнтованих ситуацій для створення навчально-рольових ігор дає студентам можливість відчувати себе справжнім фахівцем, перевірити власні можливості, набути необхідних у подальшій професійній діяльності навичок та умінь, вдосконалити міжкультурну та іншомовну комунікативну компетенції.

Важливо також зазначити, що успішне проведення навчально-рольової гри значною мірою залежить від якості роздаткового матеріалу, ефективна організація якого може створити, підтримати і підвищити комунікативну мотивацію студента. Викладач має відбирати актуальний та цікавий матеріал, використовуючи різні види вербально-зображальних опор з метою посилення наочності створеної професійно орієнтованої ситуації. Побудова навчально-рольових ігор на наочній основі має відповідати вимогам, що співвідносяться з комунікативно-пізнавальними потребами та можливостями магістрантів [2, 75].

У якості додаткових матеріалів ІМ, які допоможуть візуалізувати та проаналізувати запропоновану професійно орієнтовану ситу-

ацію, в межах якої представлена навчально-рольова гра, можна використовувати статті, відеоматеріали, аудіозаписи, що містять корисну та більш детальну інформацію про професійно орієнтовану ситуацію. Наявність достатнього обсягу необхідної інформації стимулює жваву дискусію, заохочує студентів до обміну думками, сприяє активній участі у навчально-рольовій грі.

В результаті проведення аналізу науково-методичної літератури, ми можемо зробити висновок, що використання навчально-рольових ігор дає студентам-магістрам змогу не тільки вивчати ІМ, а й вдосконалювати свою професійну компетенцію, формувати і розвивати професійно-особистісні компетенції, вміння та навички, необхідні у подальшій академічній та/або професійній діяльності.

Під час навчально-рольової гри студенти тренуються працювати як індивідуально, так і в команді, поєднують теоретичні знання з практичною діяльністю.

Рольова гра є моделлю спілкування, має багато можливостей і характеристик, мотивує студентів брати активну участь у всьому, що відбувається в рамках поставленої професійно орієнтованої навчальної ситуації, сприяє розширенню асоціативної бази у процесі засвоєння нового матеріалу, створює позитивну атмосферу на занятті та забезпечує гармонійну колективну діяльність, а отже – підвищує ефективність навчання іноземної мови студентів-магістрів економічних спеціальностей.

---

---

## ЛІТЕРАТУРА

1. *Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти* : вивчення, викладання, оцінювання: вид. під ред. С.Ю. Ніколаєва – К. : Ленвіт, 2003. – 261 с.
2. *Ковалевская Е. В.* Проблемность в преподавании иностранных языков : Современное состояние и перспективы. Уч. для вузов. Книга 1. / Е. В. Ковалевская. – М. : МНПИ, 1999. – 120 с.
3. *Професіограми розповсюджених спеціальностей* [Електронний ресурс] / Портал професійного консультування. – Режим доступу : <http://profi.org.ua/profes/ekonomist.shtml>. – Загол. з екрану.
4. *Скалкин В.Л.* Обучение диалогической речи [Текст] / В.Л. Скалкин. – К. : Радянська школа, 2005. – 158 с.
5. *Littlewood W.* Communicative language teaching [Text] / W. Littlewood. – Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2007. – 108 p.
6. *Livingstone C.* Role play in language learning [Text] / C. Livingstone. – London : Longman, 1983. – 127 p.
7. *The communicative approach to language teaching* [Text] : ed. by Ch. Brumfit and K. Johnson. – Oxford : Oxford Univ. Press, 2008. – 243 p.

*Стаття надійшла до редакції 29.03.2012 р.*