

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ ВНЗ НЕФІЛОЛОГІЧНОГО ПРОФІЛЮ

Останнім часом значний інтерес у навчанні мов (як іноземних, так і української) у навчальних закладах різного типу викликає використання рольових і ділових ігор для моделювання реальної ситуації спілкування за фахом.

Як навчальна модель міжособистісного групового спілкування і специфічна організаційна форма навчання усного мовленнєвого спілкування, що ґрунтується на комунікативному принципі, ділові й рольові ігри легко вписуються в заняття і, окрім усього іншого, дуже подобаються як учням середніх навчальних закладів, так і студентам. Таке навчання в методиці отримало назву комунікативно-ділового або інтерактивного. Тому й методи, що використовуються під час такого навчання (дискусія, рольова гра, моделювання виробничих, професійних ситуацій тощо), також називають інтерактивними [4, 130].

Особливе місце інтерактивним або інноваційним методам навчання відводиться у працях таких учених, як А.Вербицький, Ю.Ємельянов, О.Петровський, Р.Піонова, І.Прокоп'єв та ін. Окремі питання інтерактивних методів навчання докладно розроблюються в працях методистів-практиків (Н.Голуб, О.Горошкіної, О.Семенов, Т.Симоненко, Н.Остапенко та ін.). Багато психологів і педагогів, такі, як Н.Анікеєва, Д. Ельконін, А.Капська, Г.Селевко, З.Слепкань, М. Стронін, А.Усова справедливо звертали увагу на ефективність використання ігрової діяльності в навчанні. У працях цих дослідників було розглянуто особливості ігрової методу навчання, функції ігор, запропоновано різні класифікації ігрової діяльності тощо.

Ділова гра з успіхом може застосовуватися в навчанні української мови у вищих нефілологічних навчальних закладах для студентів різних курсів (як бакалаврів, так і магістрів). І хоча для студентів гра вже давно не є провідною формою діяльності, вона дозволяє наблизити обстановку навчального процесу до реальних умов породження потреб у знаннях і їх практичного застосування, що забезпечує особистісну пізнавальну активність студентів [1; 2]. Ділова гра дає можливість студентам вищих навчальних закладів зрозуміти і вивчити навчальний матеріал із різних позицій. Соціальна значимість ділових і рольових ігор полягає в тому, що в процесі розв'язання певних завдань активізуються не тільки знання, але й розвиваються колективні форми спілкування.

Серед інтерактивних методів значного поширення набули ділові й рольові ігри, що використовуються для розв'язання комплексних завдань засвоєння нового матеріалу, закріплення й розвитку творчих здібностей, а також формування загальнонавчальних умінь. Рольова гра – це прийом, за якого студент може вільно імпровізувати в межах заданої ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників. Ділова гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, моделювання тих систем, умов, зв'язків, що є характерними для цієї діяльності як цілого [3; 128]. Навчальні ігри розкривають такі можливості підготовки майбутніх фахівців, яких не можуть надати інші традиційні й нові форми та методи організації навчального процесу.

Мета статті – подати структуру й типологію ділових і рольових ігор, показати можливості використання рольових і ділових ігор у навчальному процесі й позааудиторній діяльності студентів ВНЗ нефілологічного напрямку.

Найбільш складними з різноманітних видів ділових ігор є вільна і тривала ділові ігри, що відкривають простір для ініціативи і творчості. Під час проведення вільної ділової гри самі студенти повинні вирішити, яку лексику їм використовувати, як буде розвиватися дія. У такій грі викладач тільки називає тему ділової гри, а потім просить студентів скласти різні ситуації, що торкаються усіляких аспектів цієї теми. Творче ділове спілкування потребує розвитку соціальних умінь. Тому ділові ігри в момент проведення занять із мови нерідко містять елементи соціального тренінгу (вправ у спілкуванні).

Одна з найголовніших функцій рольової гри – це *навчальна*, оскільки гра значною мірою визначає вибір мовленнєвих засобів, сприяє розвитку мовленнєвих навичок і умінь, дозволяє моделювати спілкування учнів у різних мовленнєвих ситуаціях, зокрема професійних. З точки зору студентів рольова гра – це ігрова діяльність, у процесі якої вони виступають у певних ролях. Метою рольової гри є діяльність, мотив якої лежить у самому змісті діяльності, а не зовні. У цьому аспекті рольова гра виконує *мотиваційно-спонукальну* функцію. *Виховна* функція рольової гри полягає в тому, що саме в рольових іграх виховується дисципліна, взаємодопомога, активність, готовність включитися в різні види діяльності, самостійність. Уміння відстоювати власну думку, проявляти ініціативу, знайти оптимальне рішення в певних умовах. Рольова гра формує в учнів здатність грати роль іншої людини, бачити себе з позиції партнера по спілкуванню. Вона також орієнтує учнів на планування власної мовленнєвої поведінки і поведінки співрозмовника, розвиває уміння контролювати свої вчинки, давати об'єктивну оцінку вчинкам інших. Отже, рольова гра виконує й *орієнтувальну* функцію. *Компенсаторна* функція рольової гри виявляється в тому, що саме в грі розв'язується протиріччя між потребою дії в учнів і неможливістю здійснювати операції, потрібні для дії. Учні, особливо студенти, постійно прагнуть спілкування, і рольова гра дає їм можливість реалізувати таке прагнення [3].

Ділові ігри мають велике значення для розвитку навичок спілкування. Гра розвиває вміння аргументовано висловлюватися, переконувати співбесідників. У процесі гри, слід відзначити, з'являється спонтанна необхідність у нових мовних одиницях (головним чином, у словах, термінах для висловлення певного змісту), що сприятиме формуванню професійного мовлення.

Гра, яка звичайно ґрунтується на вирішенні проблеми, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності. Необхідність знайти рішення поставленої проблеми зумовлює природність спілкування. Постановка проблеми і необхідність її вирішення слугує також розвитку критичного і логічного мислення студентів.

Рольові стосунки між учасниками спілкування є основним параметром, що визначає характер ситуації. Існують два типи ігор: елементарні і складні. Найважливішою характеристикою, що описує рольову імітаційну гру, є її тривалість. Ми виділяємо такі типи ігор на цій основі: а) ігри, розраховані на одне заняття або його частину; б) пролонговані ігри; в) перманентні ігри.

Останнім часом викладачі часто використовують ділові й рольові ігри, основу яких складають знання ситуації або їх комплекс. Джозеф Ф.Каллахан і Леонард Х. Кларк [5] пропонують наступну схему проведення такої гри:

- постановка мети гри;
- визначення ігрових ситуацій, що відповідає меті;
- розробка сценарію;
- інструктаж учасників;
- проведення гри;
- аналіз і вироблення рекомендацій на майбутнє.

Слід зазначити, що необхідна умова для успішного проведення ділової гри – ґрунтовні знання з обговорюваного матеріалу, володіння необхідним лексико-граматичним інвентарем. Ділова гра дозволяє викладачеві оптимально поєднувати групові, парні й індивідуальні форми роботи. Проведення ігор завжди викликає в студентів величезний інтерес і підвищує ефективність навчально-мовленнєвої діяльності на практичних заняттях.

У Харківській національній академії міського господарства за допомогою представників органів студентського самоврядування розроблена для впровадження ділова гра "День відкритих дверей", яка дозволяє студентам першокурсникам за невеликий проміжок часу найкраще підготуватися до навчальних занять в умовах розгалуженої системи корпусів академії і найлегше знаходити шляхи до аудиторій за короткі перерви між парами. Гра особливо актуальна для перших курсів в академіях, університетах за наявності великої кількості навчальних фондів: корпусів, віддалених аудиторій, комп'ютерних класів тощо. Важливість гри також полягає в тому, що за один день студенти-першокурсники мають змогу познайомитися з усіма одногрупниками, краще пізнати один одного. Подібна гра дозволяє сформувати дружню атмосферу в групі з перших днів знайомства студентів, згуртувати колектив.

Гру проводять напередодні навчального процесу – різні факультети у різні дні. Організацію гри покладено на орган студентського самоврядування вищого навчального закладу на чолі з його головою. Члени органу студентського самоврядування здійснюють загальну координацію гри, проводять попередню підготовку, вивчають розклад занять першокурсників, складають на факультетах графіки початку ділової гри та розклад її проведення, погоджують графіки гри з адміністрацією ВНЗ.

За умовами гри напередодні навчального процесу до кожної групи залучаються один-два студенти старших курсів (переважно четвертих, п'ятих), які погодилися брати участь у грі. Це можуть бути як члени органу студентського самоврядування ВНЗ, так і студенти, що навчаються у ВНЗ та не беруть активну участь у студентському самоврядуванні. Попередньо такі студенти-тьютори проходять тренінг із навичок формування команди, вивчають історію ВНЗ, свої обов'язки як тьютора, умови проведення гри. Далі кожний студент-тьютор отримує розклад гри для своєї групи, що складається з трьох головних частин: перша – знайомство та ігри на зближення групи, друга – знайомство з ВНЗ та системою навчання у ньому, третя – інтерактивна.

У першу частину гри мають увійти ігри, спрямовані на так зване "розламування льоду", тобто знайомство членів групи. У рамках цієї частини можуть бути використані міні-гра, в якій учасники стають у коло, кожен має назвати своє ім'я, повідомити, що він (вона) найбільше любить або відповісти на будь-яке інше запитання, а наступний має повторити імена та вподобання попередніх учасників і сказати своє. Міні-ігри можуть проводитися як на вулиці, так і в приміщенні. Загалом перша частина не повинна перевищувати півгодини.

Після знайомства група має ознайомитися з розташуванням корпусів у ВНЗ (за необхідності отримати мапи корпусів та адреси їх розташування), дізнатися цікаві факти, пов'язані з історією ВНЗ, що можуть бути представлені як студентами-тьюторами, так і співробітниками ВНЗ. Також можливим є відвідування бібліотеки, музею, адміністративних приміщень та інших цікавих місць у ВНЗ. Друга частина повинна займати не більше ніж півтори години з можливою перервою на чай у буфеті або їдальні.

Остання частина є найбільш насиченою, мобільною й інтерактивною і полягає в пошуку аудиторій за найкоротший час. Під час проведення гри студенти описують аудиторії, лабораторні приміщення, в яких відбуваються заняття з профільюючих дисциплін (наприклад, аудиторії, що містять освітлювальні прилади, макети тролейбуса, трамвая, трансформатори, електричні машини тощо). Для кожного факультету початок третього етапу гри є єдиним. Тому, після завершення другої частини, групи факультету мають зібратись у визначеному місці, де буде оголошено умови останнього етапу гри. Обирають студентів від кожної групи на чолі зі старостою, які будуть шукати аудиторії. Потім оголошують старт інтерактивної частини гри. Усі вказані аудиторії треба взяти з розкладу занять груп факультету, що полегшить їх наступний пошук із початком занять. Обов'язковою умовою є спільне пересування обраних членів однієї групи й пошук аудиторій. У випадку якщо не всі обрані студенти групи одночасно знаходяться в аудиторії, що вказана в їх завданні, таке завдання не зараховується. У кожній аудиторії буде знаходитись представник органу студентського самоврядування, який видаватиме певний документ – контрольний лист за правильне знаходження аудиторії. Фініш гри відбувається у місці її початку. Виграє та група, яка першою відвідає всі вказані аудиторії та першою у повному складі повернеться на старт гри.

Позитивний бік гри наявний: зміцнення (згуртованість) колективу за короткий проміжок часу, робота в команді. Розвиваються – оперативність, реакція, здогадка. У процесі гри виявляються справжні лідери. Після закінчення гри всі її учасники отримують заохочувальні призи: сувеніри з символікою академії, зошити, члени команди, що прийшла першою, нагороджуються книгами про історію академії. Проводиться бліц-тестування: видається старостам груп та декільком добровольцям список аудиторій, які вони повинні знайти за найкоротший час. Робоча мова ділової гри: українська, а може бути й, наприклад, англійська. Голова – головний координатор гри. Він не просто спрямовує роботу студентів старших курсів (2, 3, 4 курсів), які будуть проводити ділову гру на факультетах, але й складає маршрут, план пересування і часовий ліміт проведення гри. У діловій або рольовій грі для вирішення колективних завдань використовуються різні можливості студентів, які в практичній діяльності на власному досвіді усвідомлюють корисність своїх дій і дій своїх товаришів у грі, можуть критично оцінити, наскільки швидко розмірковують їх партнери, у грі студенти можуть ставати розсудливими, але й іноді – ризикованими. Студенти, разом вирішуючи завдання, беруть участь у грі, вчать спілкуватися, ураховуючи думку товаришів. Спільні емоційні переживання під час ігрової діяльності сприяють зміцненню міжособистісних стосунків. У таких іграх кожний зі студентів може проявити себе, свої знання, уміння, свій характер, емоції, волю й якості, своє ставлення до власної діяльності й до інших студентів, які брали участь у грі.

Після завершення ділової і рольової гри слід провести мотивовану оцінку викладачем і головуючим у грі участі кожного зі студентів у підготовці і проведенні цієї гри. Крім мовної правильності, викладач коментує виразність рольової поведінки, ініціативність студентів на всіх етапах гри.

Таким чином, у процесі навчання як української мови в курсі "Українська мова (за професійним спрямуванням)", так і під час навчання іноземних мов може застосовуватися ділова гра, в основі якої лежить модель деякої реальної діяльності. Така гра дозволяє наблизити обстановку навчального процесу до реальних умов породження потреби в знаннях і їх практичного застосування, що забезпечує особистісну пізнавальну і професійно зорієнтовану активність студентів під час навчання у вищій школі.

Запропонована ділова навчальна гра, а також подібні види рольових ігор, дає можливість формувати навички і вміння адміністративного керування, коли органи студентського самоврядування або студентський деканат беруть у свої руки управління факультетськими справами протягом кількох днів. Навчальні ігри такого типу можуть бути дуже ефективними в умовах проведення позанавчальної діяльності: вікторин, предметних вечорів, клубів веселих і винахідливих, проведення різних змагань тощо.

Отже, подібні інтерактивні методи навчання допомагають формувати вміння професійного (і не тільки) спілкування українською мовою, сприяють розвитку потрібних якостей особистості у спілкуванні: комунікабельності і толерантності, динамічності і гнучкості поведінки, емпатії, раціональності й орієнтації на співробітництво. Тобто, оптимальне введення рольових і ділових ігор у навчальний і позанавчальний процес є важливим і необхідним чинником залучення студентів до самостійного активного оволодіння знаннями, уміннями і навичками, розвитку їх пізнавальної активності, формування творчої особистості студентів ВНЗ нефілологічного профілю.

ЛІТЕРАТУРА

1. Габрусевич С.А. От деловой игры –к профессиональному интересу / С.А. Габрусевич, Г.А. Зорина. –Минск: Университетское, 1989. –125 с.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології / І.М. Дичківська. –К.: Академвидав, 2004. –352 с.
3. Ливингстоун К. Рольові ігри в обучении иностранным языкам / К.Ливингстоун. –М.: Высш. шк., 1988. –169 с.
4. Пентиліук М.І. Методика навчання рідної мови в середніх навчальних закладах: підруч. для вищ. закладів освіти / М.І. Пентиліук, С.О. Караман, А.Г. Галетова. –К.: Ленвіт, 2000. –184 с.
5. MCCaslin N. Creative Drama in the Classroom/ N. MCCaslin. –New York, 1984. –109 p.

Подано до редакції 11.06.10

РЕЗЮМЕ

У статті подано структуру і типологію ділових і рольових ігор, викладено методичні основи організації та проведення ділових і рольових ігор як форми навчання студентів українськомовного спілкування у вищих навчальних закладах нефілологічного профілю.

Ключові слова: ділова і рольова ігри, функції рольової гри, інтерактивні методи навчання, організація ділової гри, студенти-тьютори.

И.П. Дроздова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ОБУЧЕНИИ УКРАИНСКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ НЕФИЛОЛОГИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ

РЕЗЮМЕ

В статье представлена структура и типология деловых и ролевых игр, изложены методические основы в организации и проведении деловых и ролевых игр как формы обучения студентов украиноязычному общению в высших учебных заведениях нефилологического профиля.

Ключевые слова: деловая и ролевая игры, функции ролевой игры, интерактивные методы обучения, организация деловой игры, студенты-тьюторы.

I.P. Drozdova

USING INTERACTIVE METHODS IN TEACHING UKRAINIAN TO STUDENTS OF HIGHER NON-PHILOLOGICAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS SUMMARY

The article presents the structure and typology of business and role games; expounds methodological bases of organization and holding business and role games as a form of training students of higher non-philological educational institutions.

Keywords: role and business games, functions of role game, interactive methods of teaching, organization of business game, students-tutors.