

Катерина КОВАЛЬОВА,

orcid.org/0000-0001-7183-2996

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри української та іноземних мов
(Вінниця, Україна) *katrin.viter@gmail.com*

РОЛЬОВА ГРА ЯК ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглянуто нестандартні та креативні форми педагогічної взаємодії студента та викладача. Ігрова технологія навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії учасників навчального процесу. Визначено, що в процесі застосування ігрових технологій, навчання потребує з'ясування та усвідомлення бажаного результату; вибору способу діяльності для досягнення мети; необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними.

Доведено, що ігрові технології є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем занурення в навчальний процес; обов'язковою взаємодією студентів і викладачів; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути необхідних компетенцій за відносно короткий термін. Одним з методів, що надають можливість студентам зануритись у навчальний процес максимально ефективно та викликають найбільший інтерес є метод рольової гри, в якому учні мають можливість приміряти на собі різні ролі та спробувати відтворити поведінку інших людей або улюблених персонажів фільмів чи анімаційних стрічок. Досліджено, що підвищення якості навчання сучасної молоді іноземним мовам відбувається шляхом впровадження рольової гри у навчальний процес. Доведено, що для оволодіння необхідними фаховими вміннями і навичками студент може лише за умови, якщо він сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Ключові слова: рольова гра, ігрові технології, студенти, навчання, комунікація

Katerina KOVALOVA,

orcid.org/0000-0001-7183-2996

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Ukrainian and Foreign Languages
Vinnytsia National Agrarian University
(Vinnytsia, Ukraine) *katrin.viter@gmail.com*

ROLE PLAYING AS THE GAME TECHNOLOGY OF TRAINING DURING FOREIGN LANGUAGE LESSONS

The article considers non-standard and creative forms of pedagogical interaction between the student and the lecturer. Game learning technology involves determining the goal aimed at mastering the content of education, choosing the type of educational and cognitive activities and forms of interaction between the participants of the educational process. It is determined that in the process of application of game technologies, training requires clarification and awareness of the desired result; choosing the method of activity to achieve the goal; necessary intellectual, practical or substantive means, as the activities are always related to them.

It is proved that game technologies are effective and are characterized by the presence of game models of the object, process or activity; activation of the student thinking and behavior; high degree of immersion to the educational process; obligatory interaction of students and lectures; emotionality and creative nature of the educational process; independence of students in decision making; their desire to acquire the necessary competencies in a relatively short time.

One of the methods that allows students to immerse themselves to the training process as effectively as possible and arouse the greatest interest is the method of role playing, in which students have the opportunity to try on different roles and try to recreate the behavior of others or favorite characters from movies. It is investigated that the improvement of the quality of teaching of modern youth of foreign languages occurs through the introduction of role playing in the educational process. It is proved that to master the necessary professional skills and abilities a student can only if he himself is sufficiently interested in role playing and will make some effort, combining theoretical knowledge gained in lectures or seminars, with the solution of specific problems and clarification of production situations.

Key words: role playing, game technologies, students, training, communication.

Постановка проблеми. В Україні зараз відбувається становлення нової системи вищої освіти. Цей процес супроводжується суттєвими змінами в педагогічній теорії та практиці реалізації освітнього процесу. Проходить зміна освітньої парадигми: пропонуються інший зміст, підходи, відповідальність, педагогічний менталітет, тощо. Освіта XXI століття – це освіта для людини. Її стрижень – розвиваюча, культуро-творча домінанта, виховання відповідальної особистості, яка здатна до самоосвіти і саморозвитку, вміє критично мислити, опрацювати різноманітну інформацію, використовувати набуті знання і вміння для творчого розв'язання проблем, прагне змінити на краще своє життя і життя своєї країни.

На сучасному етапі розвитку світового освітнього простору тема освітніх технологій, спрямованих на оптимізацію процесу фахової підготовки майбутніх спеціалістів та безпосередньо впровадження інноваційної освіти, посідає провідне місце в педагогічному дискурсі останніх років. Перед закладами освіти стоять завдання підготовки високоосвічених, творчих особистостей, здатних ефективно реагувати на зміну соціальних, економічних, технологічних, управлінських та інших умов, готових до постійного самовдосконалення.

Останні роки свідчать про значне підвищення інтересу до англійської мови. Вона визнана мовою професійного спілкування в різних сферах діяльності. Найголовнішим завданням викладача є підвищення мотивації до вивчення англійської мови.

У наші дні викладачі переглядають арсенал впливу на розум, волю, емоції студентів з метою їх введення в багатий світ культури та традицій країни досліджуваної мови. Переглядаються шляхи і способи формування всіх видів мовленнєвої діяльності: читання, говоріння, аудіювання, письмо. Активізації навчального процесу, стимуляції пізнавальної діяльності сприяє впровадження в процес навчання, поряд з традиційними заняттями, ігрових технологій.

Причина настільки підвищеного в даний час інтересу до різного роду ігор – це, в першу чергу, відхід від традиційних форм і методів навчання. Слід також зазначити, що при збереженні досить високої мотивації виникає зниження пізнавального інтересу до вивчення іноземної мови. Це трапляється у зв'язку з тим, що студенти стикаються з деякими труднощами, які здаються їм непереборними. Ігрова ж діяльність, будучи одним з методів, що стимулюють навчально-пізнавальну діяльність, дозволяє використовувати всі рівні засвоєння знань. Отже, фіксується інтерес до використання на парах іноземної мови ігрових технологій.

В умовах вивчення іноземних мов рольова гра – це перш за все усна діяльність, ігрова та навчальна практика одночасно. Розглядати рольову гру можна як з позиції учня, так і вчителя. З погляду учня рольова гра – це ігрова діяльність, у процесі якої вони виступають у певних ролях. Метою рольової гри є спілкування. Навчальний характер школярами не усвідомлюється, тому вони не відчують на собі тиску та хвилюються не так сильно, в порівнянні з тим, коли говорять від свого імені.

Аналіз досліджень. Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання студентів різного віку через гру. Гра як феноменальне людське явище найбільш докладно розглядається в таких областях знання, як психологія й філософія.

Вже з початку XIX століття ігри почали розглядатися як один із засобів навчання, з'являються перші наукові теорії гри. Багато видатних педагогів звертали увагу на ефективність використання ігор у процесі навчання. Ряд дослідників (У. Макдауголл, Г. Мерфі, Ф.Я. Бентендейх) висунули тезу, що гра – це соціальний інстинкт, притаманний кожній людині (Петричук, 2008:37). К.Д. Ушинський, автор теорії духовного розвитку дитини у грі, уперше висунув ідею про використання гри в загальній системі виховання, у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності. Він стверджував, що у грі об'єднуються одночасне прагнення, відчуття і уявлення (Ушинський, 1957:488). Розробка даної проблеми триває на сучасному етапі (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко, А.І. Сорокіна, А.С. Ібрагімова, Н.М. Конишева, М.Т. Саліхова та ін.) Гру розглядають як важливий засіб формування та тренування навичок, які необхідні для психофізичного та особового розвитку, як метод формування здібностей до виховання і навчання. Аналіз розробленості проблеми дає підставу визначити її актуальність, яка викликана цілим рядом факторів. Інтенсифікація навчального процесу іноземної мови ставить завдання пошуку засобів підтримки в студентів інтересу до досліджуваного матеріалу та активізації їх діяльності протягом усього заняття. Саме навчальні ігри є одним з ефективних засобів рішення цього завдання. Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань (Венгер, 1978:255). Феномени «гра» та «ігрова технологія» дуже близькі, але водночас вони суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати значення поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її складові: гру та технологію. Л. Венгер

вважає, що головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю (Венгер, 1978:255).

Покращення та розвиток навчальних практик студентів турбує багатьох сучасних учених. У наукових роботах розглядається метод вивчення іноземної мови шляхом рольової гри, серед них потрібно відзначити таких авторів, як Філатова В.М., Лівенц О.Л., Соловова Е.Н., Гаврилова О.В., Діомідова Г.С., Шарафутдінова Т. М., Пашнев Б. К. та ін. Вони досліджують сутність, розвиток та зміст впливу методу навчання у вигляді рольової гри, на успішність студентів на заняттях іноземної мови.

Мета статті. Метою цієї статті є підвищення якості навчання сучасної молоді іноземним мовам шляхом впровадження рольової гри у навчальний процес. Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Виклад основного матеріалу. Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими й захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо – пошуковому рівні, але й буденні кроки по вивченню іноземної мови. Цікавість світу гри робить позитивною монотонну діяльність запам'ятовування, повторення, закріплення або засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси й функції студента. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоюваний студентами матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність та інтерес до навчального процесу.

Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою проявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно з розв'язанням конкретних виробничих завдань і з'ясуванням виробничих ситуацій. Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, умінь та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Щодо феномену «технологія», то більшість дослідників (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.) розглядають його як сукупність процедур, що оновлюють професійну діяльність студентів і гарантують кінцевий результат. Виходячи з цього, ми розуміємо ігрову технологію як спеціально змодельовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання

Навчальна гра виховує культуру спілкування, і формує вміння у колективі та з колективом. Усе це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного і педагогічного на особистість.

Переваги гри з іншими засобами навчання знаходять у тому, що вона може забезпечити як індивідуальну, так і парну, групову і колективну форму роботи на занятті. Виходячи з цього, можна сказати, що технологія ігрових методів навчання заглиблена у те щоб навчити студентів усвідомлювати мотиви свого вчення, своєї поведінки у житті, формувати цілі та програми власної самостійної роботи і передбачити її найближчі результати. Під час застосування ігор підвищується вимогливість до себе, розвиваються професіоналізм майбутнього фахівця, формуються методичні вміння.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має цілий ряд відмінностей: наявність уявної ситуації і пов'язаних з нею таких компонентів, як ролі, ігрові предмети; усвідомлення дітьми ігрового результату; усвідомлення дітьми правила гри; можливість вибору конкретної дії у грі для кожної дитини, що забезпечить індивідуальну активність у колективній формі гри.

Ігри виховують самостійність, формують певні естетичні та світоглядні позиції, співробітництво, комунікабельність. Використання ігрових прийомів є особливо актуальним на початковому етапі навчання іноземним мовам. Ігрові прийоми створюють сприятливий психологічний клімат при навчанні граматичній стороні мови. Завдяки грі знімається психологічне навантаження учнів, активізується їхня мовленнєва діяльність, підвищується емоційний тонус, підтримується інтерес до вивчення іноземної мови. Тим самим гра сприяє більш інтенсивному та легкому запам'ятовуванню складного граматичного матеріалу. Значну увагу в статті ми приділяємо вивченню рольової гри. З позиції викладача рольову гру можна розглядати як форму організації навчального процесу, зокрема процесу навчання діалогічному спілкуванню. Для вчителя мета гри – формування та розвиток мовних навичок та вмінь учнів. Рольова

гра керована, її навчальний характер чітко усвідомлюється студентом.

Рольова гра будується на міжособистісних відносинах, що реалізуються в процесі спілкування, стимулює інтерес до участі у спілкуванні іноземною мовою, і в цьому випадку вона виконує мотиваційно-спонукальну функцію. Рольову гру можна віднести до навчальних ігор, оскільки вона значною мірою визначає вибір мовних засобів, що сприяє розвитку розмовних навичок та умінь, дозволяє моделювати спілкування студентів у різних ситуаціях. Іншими словами, рольова гра є вправою для опанування навичок та вмінь діалогового мовлення в умовах міжособистісного спілкування. У цьому плані рольова гра забезпечує навчальну функцію.

Важко переоцінити виховне значення рольової гри та її всебічний вплив на студента. Гра допомагає згуртувати колектив, в активну діяльність залучаються сором'язливі, і це сприяє самоствердженню кожного у колективі. У рольових іграх виховується свідомо дисципліна, працелюбність, взаємодопомога, активність студентів, готовність включитися у різні види діяльності, самостійність, вміння відстояти свою точку зору, знайти оптимальне рішення за певних умов. Рольова гра формує у студентів здатність зіграти роль іншої людини, побачити себе з позиції партнера по спілкуванню. Вона орієнтує студента на планування власної розмовної поведінки та поведінки співрозмовника, розвиває вміння контролювати свої вчинки, давати об'єктивну оцінку діям інших. Отже, рольова гра виконає орієнтуючу функцію в процесі навчання.

В.М. Філатова та О.Л. Лівен виділяють наступні компоненти в структурі рольової гри: цілі, зміст, сукупність соціальних ролей (Філатов, 2000: 35; Lieven, 2001:486).

Розглянемо перелічені компоненти докладніше:

1) Цілі гри. Відмінною рисою спілкування, що організовується за допомогою рольової гри, є дуальність, тобто поділ процесу навчання. Отже, і цілі можуть розглядатися з різної позиції, з позиції студента та викладача. Для студента рольова гра – це ігрова діяльність, її навчальний характер не усвідомлюється. Поведінка студента спрямована на досягнення певної мети, тобто на виконання безпосереднього завдання гри. У той же час для викладача рольова гра є, головним чином, засобом управління груповими взаємодіями студентів, що реалізують навчальні, загальноосвітні та виховні цілі (Holden, 1981:486).

2) Змістом гри є відносини між студентами, які виникають та розвиваються при їх спілкуванні. Вона моделює міжособистісні комунікації,

їх зміст відбиває взаємовідносини між членами групи у процесі їх спільної пізнавальної діяльності. Цей зміст реалізується за допомогою конкретного навчального матеріалу, призначеного для актуалізації в ході рольової гри, та розгортанням за певним сюжетом.

3) Сукупність соціальних ролей. Центральним компонентом рольової гри є роль, точніше сукупність соціальних та міжособистісних ролей, виконання яких залучає студентів у процес спілкування та опанування спілкуванням на високому рівні. Відбір та розподіл ролей є важливим педагогічним прийомом, що передбачає знання викладачем індивідуально-психологічних особливостей студентів, їх інтересів, можливостей та життєвого досвіду. Тільки творчий підхід дозволяє викладачу раціонально розподілити ролі між студентами, маючи перспективу формування мовленнєвих навичок та гармонійний розвиток особистості. Теорія ролей набула великого розвитку. В даний час вона знаходить застосування в соціальній психології, в соціології, ігровій діяльності, театральному мистецтві.

А.В. Конишева виділяє такі функції рольових ігор: мотиваційно-спонукаючу, навчальну, виховну, орієнтуючу, компенсуючу (Конишева, 2005:298). Метою рольової гри є взаємодія. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, рольова гра викликає потребу в спілкуванні іноземною мовою. З цієї позиції вона виконує мотиваційно-спонукальну функцію. Навчальна функція полягає в тому, що рольова гра значною мірою визначає відбір розмовних засобів, сприяє розвитку комунікативних навичок та умінь, дозволяє моделювати спілкування учнів у різних ситуаціях. Виховна функція свідчить, що у рольових іграх виховується дисципліна, взаємодопомога, активність, готовність включитися у різні види діяльності, самостійність, вміння відстоювати свою точку зору, виявити ініціативу, знайти оптимальне рішення у певних умовах.

Рольова гра формує у студентів здатність грати ролі інших людей, побачити себе з позиції партнера у спілкуванні. Вона орієнтує студентів на планування своєї розмовної поведінки та поведінки співрозмовника, розвиває вміння контролювати свої вчинки, давати об'єктивну оцінку вчинкам інших людей. Таким чином, рольова гра виконує орієнтуючу функцію. Компенсуюча функція рольових ігор полягає у тому, що вирішується протиріччя між потребою дії в студента і неможливістю здійснити її. Студенти прагнуть спілкування, і рольова гра дає можливість реалізувати своє бажання

А.В. Конишева виділяє декілька видів ігор (Конишева, 2005:298). Зокрема, контрольована рольова гра є простим видом і може бути побудована на основі діалогу чи тексту. У першому випадку студенти знайомляться з базовим діалогом та відпрацьовують його. Потім спільно з викладачем обговорюють зміст діалогу, опрацьовують норми розмовного етикету та необхідну лексику. Після цього студентам пропонується скласти свій варіант діалогу, спираючись на базовий. Діалог може бути схожим на основний, але в ньому необхідно використовувати інше наповнення, іншу форму питань та відповідей. Крім того, при необхідності викладач може давати інструкції по ходу рольової гри.

Другим видом контрольованої рольової гри є рольова гра на основі тексту. І тут після знайомства з текстом викладач може запропонувати одному з студентів зіграти роль будь-якого персонажа, іншим студентам – взяти в нього інтерв'ю. Причому студенти – репортери можуть ставити не тільки запитання, відповіді на які є в тексті, а й будь-які інші, які їх цікавлять, а студент, який виконує роль персонажа, може проявити свою фантазію при відповіді на ці питання. Як і у першому випадку, викладач може давати інструкції, допомагаючи студентам по ходу рольової гри (Соловова, 2006:239).

Більш складною є частково контрольована рольова гра, в якій учасники отримують загальний опис сюжету та своїх ролей. Проблема полягає в тому, що особливості рольової поведінки відомі лише самому виконавцю. Іншим учасникам важливо здогадатися, якої лінії поведінки слідує їх партнер, і прийняти відповідне рішення про власну реакцію. Найбільш складними є вільна та тривала рольові ігри, які відкривають простір для ініціативи та творчості.

Що стосується вільної рольової гри, то під час її проведення самі студенти повинні вирішити, яку лексику їм використовувати, як розвиватиметься дія. Викладач тільки називає тему рольової гри, а потім просить студентів скласти різні ситуації, що висвітлюють аспекти цієї теми. Також, викладач може розділити студентів на групи та запропонувати кожній групі вибрати той аспект запропонованої теми, який їм найближчий. При цьому, знадобиться, допомога студентів у розподілі ролей та в обговоренні того, що необхідно сказати щодо обраної ситуації. Тривала рольова гра передбачає протягом довгого періоду розігрування серії епізодів (наприклад, із життя групи). Епізодична рольова гра передбачає розігрування окремого епізоду .

Успіх проведення рольової гри має важливе значення. Саме тому науковці виділяють етапи рольової гри та припускають алгоритм її розробки під час уроків іноземних мов. Н. Д. Гальскова виділяє три етапи рольової гри (Гальскова, 2006: 41): Підготовчий етап включає попередню роботу викладача та студентів. Підготовка викладача передбачає вибір теми та формулювання проблеми; відбір та повторення необхідних розмовних засобів; уточнення параметрів ситуації: час, місце, кількість учасників, ступінь офіційності; підготовку атрибутів гри: посібники, картки; уточнення мети гри та планованого кінцевого результату. Підготовка студентів полягає в наступному: пошук додаткових даних по темі або вивчення наданого матеріалу; повторення словесних формул і лексики на тему.

Більшість ігор можуть бути використані як тренувальні вправи на етапі як первинного, так і подальшого закріплення. Тренування студентів у вживанні граматичних структур, що вимагає багаторазового їхнього повторення, стомлює їх своєю одноманітністю, а затрачувані зусилля не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою й захоплюючою. Адже, найважчим для засвоєння є такий розділ мови, як граматики. При навчанні іноземної мови на початковому етапі, граматику слід займатися спеціально, тому що граматики є найважливішим компонентом мови як системи. Засвоєння граматики будь-якої мови викликає багато труднощів: граматичні терміни та правилами, нескінченні винятки. Усе це звичайно викликає негативне ставлення до предмета в більшості студентів. Реалізація ігрових технологій передбачає чітке усвідомлення методики їх застосування, яка включає такі основні етапи:

1. Підготовка до проведення заняття в ігровій формі, що містить визначення мети гри і терміну проведення; установлення відповідності її змістового наповнення навчальній дисципліні і темі заняття; розробку власного чи адаптація готового сценарію гри; щохвилинне структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольно-оцінювального); забезпечення необхідним обладнанням та матеріалами; розробку чіткої покрокової інструкції для студентів – учасників ігрової взаємодії (мета, завдання, правила, ігрові дії, умови).

2. Безпосереднє проведення гри, яке передбачає діяльність студентів як прояв їхньої внутрішньої (психологічної), зовнішньої (фізичної) та соціальної (професійно-спрямованої) активності. Діяльнісна активність регулюється метою

і має такі ознаки: передбачення результату; усвідомлення можливості його досягнення; обґрунтоване планування своїх дій; вибір відповідних раціональних форм, методів, засобів та орієнтирів у міжособистісних відносинах; гармонізація внутрішньої і зовнішньої діяльності; оцінювання процесу та результатів своєї праці, що потребує вмінь враховувати, контролювати, приймати оптимальні рішення, вирішувати загальні організаційні завдання (діагностувати, прогнозувати, стимулювати діяльність, підходити до неї комплексно, системно, цілісно) і надає змогу студентам перевірити доцільність діяльності та її співрозмірність поставленій меті.

3. Аналітично-оцінювальний етап, що передбачає рефлексію, узагальнення результатів гри, формулювання висновків, визначення студентами позитивних аспектів результативності гри для їхнього особистісного професійного зростання в майбутньому і встановлення викладачами недоліків, упущень, шляхів удосконалення ігрової взаємодії студентів для подальшого використання апробованої методики в майбутньому.

Таким чином, завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальної діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, людина починає мислити нестандартно, проявляє себе в іншому амплуа. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

Підготовка до гри може тривати від кількох хвилин до кількох днів. На даному етапі необхідно провести ряд тренувальних вправ, необхідних для подальшого рольового спілкування.

Якщо гра підготовлена заздалегідь, то її можна розпочати відразу ж після уточнення ситуації. Розподіл ролей проводиться відповідно за віковими та індивідуальними особливостями (Тараненко, 2000:336).

Велике значення для успішного проведення гри має те, наскільки успішно викладач може підготувати студентів до цієї форми діяльності. Л. Шивнер пропонує наступні рекомендації:

а) необхідність створення атмосфери, вільної від страху перед висловлюванням;

б) участь викладача у підготовці до гри, де він повинен ідентифікувати себе разом із студентами;

в) коректна поведінка викладача, який має бути витриманим у будь-якій ситуації, у тому числі й конфліктній;

г) вміння показати студентам, що викладач їх цінує та поважає не тільки на словах, а й шляхом індивідуальних завдань, довіряючи їм самостійну організацію тих чи інших фрагментів/форм гри;

д) цікаво та різноманітно організувати роботу (Scrivner, 1994:32).

У разі виконання цих умов між викладачем та студентами виникають відносини партнерства та співробітництва, які є необхідною умовою для досягнення поставленої мети. На етапі проведення гри викладач виступає у ролі режисера, який по можливості непомітно для студентів керує ходом гри, приймаючи активну роль.

Викладач має залишитися активним спостерігачем, він може щось рекомендувати, але не нав'язувати свого рішення. Етап контролю та аналізу гри може слідувати відразу ж після її завершення або проводиться на наступних заняттях, це залежить від складності гри. Психологічно, більш доречно відразу ж після гри здійснювати обмін думками про її успішність, про труднощі та найбільш вдалі моменти.

Рольова організація спілкування вимагає ставлення до студента як до особистості, з властивими їй особливостями, які можуть вплинути на вибір тої чи іншої ролі. Саме тому розподіл ролей є відповідальним педагогічним завданням.

Знання мотивів, інтересів, індивідуальних відносин студентів дозволить викладачу запропонувати їм ті ролі, які найбільшою мірою відповідають особливостям їх особи. При відборі ролей важливо враховувати як інтереси студентів, так і їх психологічні особливості.

На початковому етапі рольового спілкування доцільно давати студентам ролі, що найбільше відповідають їх темпераменту. Подолати сором'язливість, боязкість можна лише тоді, коли студент вже звик до рольового спілкування, знайшов упевненість у собі.

Важливу роль при розподілі ролей грає облік соціально-психологічних характеристик студентів, під якими розуміється статус студента у групі. Тому, викладач має свідомо керувати цим статусом, висуваючи то одного, то іншого студента на провідні (лідерські) позиції під час підготовки гри.

Доцільно, час від часу, давати студентам, які займають другорядні позиції, ролі головних героїв, а лідерам колективу (у психології їх називають «зірками») доручати ролі персонажів, які

перебувають у залежному становищі (підлеглий, молодший по званню та т.п.). Особливо ретельно відбираються ролі для студентів, які не користуються авторитетом у групі.

Такі студенти мають отримувати ролі позитивних особистостей, мають вплив і популярність по ходу гри (Петрук, 2008: 37; Зазуліна, 1999: 158).

Щоб рольова гра могла стати засобом навчання, вона має відповідати цілій низці вимог, що враховують як навчальні завдання, так і індивідуальні особливості, та потреби студентів:

1) гра повинна стимулювати до навчання, викликати у студентів інтерес та бажання виконати завдання належним чином, її слід проводити з урахуванням адекватної, реальної ситуації відносин у колективі;

2) рольову гру потрібно добре підготувати, як по змісту, так і за формою. Важливо, щоб студенти були переконані у необхідності добре виконати ту чи іншу роль. Тільки при цій умові їхня мова буде природною і переконливою;

3) рольова гра має бути прийнята всією групою;

4) вона неодмінно проводиться у доброзичливій, творчій атмосфері, що викликає у студентів почуття задоволення, радості. Чим вільніше почувається студент у рольовій грі, тим ініціативнішим він буде у спілкуванні;

5) гра організовується так, щоб студенти могли в активному усному спілкуванні використовувати матеріал, що відпрацьовується, з максимальною ефективністю.

Висновки. Ігрові технології представляють глибоку педагогічну цінність, це сфера спілкування, у якій студент розкривається, відбувається його розвиток та виховання, вона мотивує, спонукає до діяльності. Використовуючи ігровий метод навчання, ми вирішуємо важливі методичні завдання такі як: психологічна готовність студентів до спілкування, багаторазове повторення мате-

ріалу, тренування студентів у виборі правильної словесної форми.

Ефективне навчання іноземних мов потребує від викладача досконалого володіння мовою, а також професійної майстерності в організації навчальної діяльності студентів з оволодіння іншомовною діяльністю. Процес навчання реалізується завдяки зусиллям двох його учасників – викладача і студента. Щодо керування цим процесом, визначення його стратегії і тактики, тут головна роль належить викладачеві.

Специфіка навчання іноземної мови, на відміну від інших предметів, полягає в тому, що викладачеві потрібно сформулювати у студента новий стереотип мовленнєвого спілкування додатково до рідномовного, який вже є.

Таким чином, аналізуючи сучасні технології навчання іноземних мов, варто сказати, що робота над проектом є творчою діяльністю. Студенти активно взаємодіють один з одним, здійснюють пошукову діяльність із особистісно значущої проблеми.

Використання ігрових елементів створює сприятливий психологічний клімат на парі, наближає процес навчання до реальних умов спілкування, допомагає студентам розкрити свій інтелектуальний потенціал. Рольова гра – навчальний прийом, при якому студенти, обравши роль, повинні вільно говорити у межах заданих обставин. Вона може використовуватися при навчанні студентів будь-якого курсу. Будучи моделлю міжособистісного спілкування вона викликає потребу в комунікації. Гра сприяє формуванню навчального співробітництва, партнерства, підвищує якість навчання, забезпечує практику спілкування під час уроків іноземних мов. Вона надає більш успішне опанування матеріалу, мотивує, забезпечує пряме спілкування іноземною мовою без страху зробити помилку, тим самим, допомагає здолати мовний бар'єр.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Петричук І.І. Ще раз про гру. *Іноземні мови в школі*. 2008. № 2. С. 37-41.
2. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання: в 1 т. Київ: Просвіта, 1957. Т. 1. 488 с.
3. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кітенко, О.М. Любарська та ін.; за заг. ред. О.М. Пехоти. Київ: А.С.К., 2002. 255 с.
4. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. 1978. С. 32-36.
5. Филатов В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку. *Класс*. 2000. № 4. С. 35-40.
6. Lieven D. *Empire: The Russian Empire and Its Rivals*. New Haven: Yale University Press, 2001. 486 p.
7. Holden S. *Drama in Language Teaching*. London: Longman, 1981. 84 p.
8. Коньшева А.В. *Современные методы обучения английскому языку*. Москва: Петра Систем, 2005. 298 с.
9. Соловова Е.Н. *Методика обучения иностранным языкам: учебное пособие*. Москва: Просвещение, 2006. 239 с.
10. Гальскова Н.Д. *Теорія вивчення іноземних мов*. 2006. № 3. С. 41-51.
11. Тараненко І. *Розвиток життєвої компетентності та соціальної інтеграції: досвід європейських країн. Кроки до компетентності та інтеграції у суспільство*. / За ред. І. Єрмакова. Київ: Контекст, 2000. 336 с.
12. Scrivener J. *Learning Teaching: a guidebook for English language teachers*. Oxford: Heinemann, 1994. P. 32-41.

13. Петрук В.А. Теоретико-методичні засади формування базових професійних компетенцій у майбутніх фахівців технічних спеціальностей. автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Київ, 2008. 37 с.

14. Зазуліна Л. Дидактично-діалогічна модель підвищення кваліфікації вчителя. *Науково-освітній і суспільно-управлінський часопис*. 1999. Т. 3. № 1. С. 158-171.

REFERENCES

1. Petrychuk, I.I. (2008). Shche raz pro hru [Once again about the game]. *Inozemni movy v shkoli – Foreign languages at school*, 2, 37-41 [in Ukrainian].

2. Ushynskiy, K.D. (1957). *Liudyna yak predmet vykhovannia [People as a subject of education]*. (Vols. 1). Kyiv: Prosvita, 488 [in Ukrainian].

3. Piekhota, O.M., Kitenko, A.Z., Liubarska, O.M. et al. (2002). *Osvitni tekhnolohii [Educational technologies]* O.M. Piekhoty (Ed.). Kyiv: A.S.K., 255 [in Ukrainian].

4. Venher, L.A. (1978). Siuzhetno-rolevaia yhra y psykhycheskoe razvytye rebenka [Plot-role play and mental development of the child]. *Ihra y ee rol v razvytyi rebenka doshkolnoho vozrasta – Play and its role in the development of preschool children*, 32-36 [in Russian].

5. Filatov, V.M. (2000). Rolevyie igry na zanyatiyakh po inostrannomu yazyku [Role-playing games in foreign language classes]. *Klass – Classroom*, 4, 35-40 [in Russian].

6. Lieven, D. (2001). *Empire: The Russian Empire and Its Rivals*. New Haven: Yale University Press, 486

7. Holden, S. (1981). *Drama in Language Teaching*. London: Longman, 84

8. Konysheva, A.V. (2005). Sovremennyye metody obucheniya angliyskomu yazyku [Modern methods of teaching English]. Moskva: Petra Sistem, 298 [in Russian].

9. Solovova, E.N. (2006). *Metodika obucheniya inostrannym yazykam [Methods of teaching foreign languages]*. Moskva: Prosveshchenie, 239 [in Russian].

10. Galskova, N.D. (2006). Teoriya vivchennya inozemnikh mov [Theory of the birth of foreign language], 3, 41-51 [in Russian].

11. Taranenko, I. (2000). Rozvytok zhyttievoi kompetentnosti ta sotsialnoi intehratsii: dosvid yevropeiskyykh krain [Development of life skills and social integration: the experience of European countries]. *Kroky do kompetentnosti ta intehratsii u suspilstvo – Steps to competence and integration into society*. I. Yermakova (Ed.). Kyiv: Kontekst, 336 [in Ukrainian].

12. Scrivener, J. (1994). *Learning Teaching: a guidebook for English language teachers*. Oxford: Heinemann, 32-41

13. Petruk, V.A. (2008). Teoretyko-metodychni zasady formuvannia bazovykh profesiynykh kompetentsii u maibutnykh fakhivtsiv tekhnichnykh spetsialnostei [Theoretical and methodological principles of formation of basic professional competencies in future specialists of technical specialties]. *Extended abstract of Doctor's thesis*. Kyiv, 37 [in Ukrainian].

14. Zazulina, L. (1999). Dydaktychno-dialohichna model pidvyshchennia kvalifikatsii vchytelia [Didactic-dialogical model of teacher training]. *Naukovo-osvitnii i suspilno-upravlinskyi chasopys – Scientific-educational and social-administrative journal*, 3 (1), 158-171 [in Ukrainian].