

КРИТЕРИИ, ПОКАЗАТЕЛИ И УРОВНИ ИНКЛЮЗИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ КЛАСОВ

Тищенко Людмила Ивановна

аспирантка кафедры педагогики и психологии начального образования
Глуховский национальный педагогический университет имени Александра Довженко

Статья посвящена определению существенных структурных компонентов инклюзивной компетентности как неотъемлемой части профессиональной и учебной компетентностей учителя. Проведен научный анализ подходов к определению содержания концепции инклюзивной компетентности учителя, взглядов ученых на содержание, основные структурные компоненты и современное состояние профессиональной компетентности учителя инклюзивного обучения. Авторы видят цель публикации также в раскрытии необходимости формирования профессиональной компетентности учителя инклюзивного класса, а именно его глубокие знания в смежных областях, умение применять их ко всем детям с особыми потребностями, чтобы удовлетворить их образовательные запросы.

Ключевые слова: инклюзия, инклюзивное обучение, инклюзивное образование, компетентность, инклюзивная компетентность, профессиональная компетентность педагога инклюзивного класса, структура инклюзивной компетентности педагога, уровни сформированности инклюзивной компетентности.

Отримано редакцією 16.01.2020 р.

УДК 378.147

DOI: 10.31376/2410-0897-2020-1-42-159-167

УПРОВАДЖЕННЯ ДІЛОВОЇ ТА НАВЧАЛЬНО-РОЛЬОВОЇ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ КОМУНІКАТИВНОЇ СПРЯМОВАНОСТІ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Мазур Оксана Іванівна

кандидат педагогічних наук, викладач кафедри іноземних мов
Тернопільський національний педагогічний університет імені В. Гнатюка

e-mail: sannamazur.ua@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-2428-4928

У статті висвітлено феномен рольової гри в освітньому процесі. Проаналізовано вплив ділової та навчально-рольової ігор на активізацію процесу комунікації під час навчання іноземної мови студентів немовних спеціальностей. Визначено, що навчально-рольова та ділова ігри передбачають обмін професійними знаннями, сприяють активному залученню студентів у процес спілкування, імітуючи атмосферу навколишнього світу, закріплюють уміння усної англомовної комунікації. Ділові та навчально-рольові ігри урізноманітнюють процес навчання іноземної мови для студентів немовних спеціальностей. Ігрові методи навчання виявляють лінгвістичний потенціал студентів, стимулюють їхні творчі здібності, розвивають навички ділового спілкування іноземною мовою.

Ключові слова: рольова гра, освітній процес, ділова гра, навчально-рольова гра, комунікативна спрямованість.

Постановка проблеми. Сучасне становлення системи вищої освіти потребує інтенсифікації процесу навчання та формування його нового змісту, тому запровадження нових, результативних форм, методів та технологій навчання й виховання є досить актуальним. Інтенсифікація освітнього процесу вможливує підвищення зацікавленості студентів навчальним матеріалом й активізує їхню діяльність протягом усього навчання. Дієвим засобом вирішення цього завдання є рольові ігри. Однією з актуальних проблем викладання іноземної мови є навчання усного мовлення, яке розкриває комунікативну функцію мови та наближує процес навчання до умов реального життя. Рольова гра, введена в освітній процес на заняттях з іноземної мови як один із прийомів навчання, сприяє накопиченню мовного матеріалу і закріпленню раніше одержаних знань. Інтенсивне використання ігрових методів забезпечує студентів позитивним емоційним станом, активізує

працездатність та зацікавленість освітнім процесом та стимулює інтерес до комунікативного розвитку. Варто зазначити, що значна увага відводиться організації навчально-рольових і ділових ігор, які сприяють активному залученню студентів у процес комунікації. Вони дають змогу створити в аудиторії атмосферу, близьку до навколишнього світу. Таким чином під час гри на практиці реалізується перевірка набутих знань та підкреслюються суспільні функції особистості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Багато вчених, таких як Т. П. Бесараб [1], О. О. Вербицький [2,3], М. А. Доможирова [4], Н. І. Дзеньдзюра [5], О. О. Ковальчук [6], О. О. Пасічник [8], М. В. Щербакова [11] присвятили свої праці підготовці майбутніх фахівців з використанням ігрових технологій. Т. П. Бесараб вважає, що навчальною можна називати лише таку гру, яка використовується в навчальному процесі. Основним завданням її є навчальна проблема або проблемна ситуація, вирішення якої забезпечує досягнення конкретної навчальної мети [1, с. 665–669]. О. О. Вербицький зробив значний внесок у дослідження питання необхідності використання ділових ігор у закладах вищої освіти. Він зазначає, що у загальному значенні ділова гра вважається знаковою моделлю професійної діяльності. Контекст гри задається певними знаковими засобами: мовою моделювання, зв'язку та імітації [3, с. 32–39]. За визначенням М. А. Доможирової, ділова гра – це технологія, засіб та метод професійної підготовки, що реалізується через комплекс ситуацій професійної комунікації. Ділову гру доцільно використовувати для навчання у групах [4, с. 68–85]. Аналіз досліджень [3, 4, 5, 7] щодо використання навчальної гри у процесі навчання іноземної мови дає змогу зробити висновок про її позитивний вплив на результат освітнього процесу. Проте, незважаючи на велику кількість робіт, присвячених цьому питанню, у більшості наукових розвідок недостатньо уваги приділено впровадженню в освітній процес вивчення іноземної мови ділових і навчально-рольових ігор, що сприяють активному залученню студентів немовних спеціальностей у процес комунікації.

Мета статті: розкрити особливості впровадження ділової та навчально-рольової ігор в освітній процес вивчення іноземної мови як засобу активізації комунікативної спрямованості студентів немовних спеціальностей.

Виклад основного матеріалу. Застосування рольових ігор у освітньому процесі сприяє успішнішому оволодінню іноземною мовою. Серед найвідоміших методів викладання іноземної мови, що розвивають комунікативні вміння та навички студентів, рольовій грі відводиться найважливіше місце. Рольова гра є навчальним прийомом, під час якого студенту необхідно вільно спілкуватися в межах відведених умов, виконуючи роль одного з учасників іншомовного спілкування. Тому рольова гра – це ситуативно керована форма організації навчальної діяльності студентів на заняттях іноземної мови, яка направлена на віддзеркалення та опановування суспільного досвіду, у якому формується й удосконалюється поведінка людини. Рольова гра формує, розвиває та вдосконалює мовленнєві навички та вміння в умовних ситуаціях, які є максимально наближені до подій реального спілкування. Під час рольової гри студенти розподіляють між собою ролі, розігрують змодельовану проблемну ситуацію згідно із заданою темою та аналізують її. Розв'язок проблемної ситуації є обов'язковою часткою рольової гри. Тому така гра передбачає мотивацію мовленнєвої діяльності студентів, оскільки вони потрапляють у ситуацію, коли підсилюється потреба висловити власну позицію, поділитися важливою інформацією зі співрозмовником. Висловлювання учасників гри стають більш аргументованими й емоційними. Пошук розв'язку поставленого завдання зумовлює природність спілкування. Висвітлена проблема та необхідність її розв'язання впливають на розвиток критичного мислення студентів. Ретельне обдумування проблемної ситуації розвиває не лише логічне мислення, але й уміння переконувати співрозмовника (наведення аргументів та контраргументів).

Варто наголосити, що у педагогічній літературі «рольову гру» розглядають як групову форму навчання, у процесі якої застосовується рольова структура проведення заняття, тобто

набір ролей, які визначають діяльність і поведінку студентів; засіб моделювання різноманітних умов професійної або повсякденної діяльності шляхом пошуку нових способів її виконання [5, с. 30]. На основі аналізу методичної літератури виділено характерні особливості рольової гри:

- навчання в дії (тісний зв'язок з навчальною метою);
- моделювання дійсності (відтворення різних аспектів людської діяльності та соціальної взаємодії);
- розширення асоціативної бази під час засвоєння мовного матеріалу;
- мотиваційно-спонукальний характер гри (містить елемент непередбачуваності та можливість застосування ситуації, що розігрується, у реальному житті);
- усунення суперечності між навчальним предметом та реальною професійною діяльністю;
- формування навчального співробітництва;
- єдиний сюжет;
- особистісна причетність до дійства, що відтворюється у навчальній аудиторії (можливість для простішого висловлення власної думки, що сприяє емоційному піднесенню учасників гри) [11, с.111–115].

Таким чином, за допомогою рольової гри на заняттях іноземної мови відпрацьовується вимова, активізується лексичний та граматичний матеріал, розвиваються навички аудіювання, усного мовлення. Рольова гра є чудовою основою для навчання спілкування, яке є основною метою навчання іноземної мови, тому що в ній задаються умови та ролі, які моделюють реальні життєві ситуації. Рольова гра через вигадану проблему моделює соціокультурний контекст, відображає різні варіанти поведінки та корегує їх. Вона забезпечує емоційний вплив на учасників та підсилює резервні можливості особистості. Рольова гра закріплює, контролює та коригує знання, навички та вміння, моделює навчальну наочність у вивчення конкретного матеріалу та створює необхідні умови для активної розумової діяльності студентів. За допомогою гри зростає необхідність у творчій діяльності, в пошуку шляхів і засобів актуалізації накопичених знань, навичок та вмінь. Гра впливає на розвиток емоційно-вольового стану, уваги та пам'яті студентів. Завдяки грі студенти мають змогу змінити ставлення до певного явища, проблеми, керувати власними емоціями та організовувати власну діяльність.

У сучасній педагогічній науці виділяють різні класифікації рольових ігор. Однією з них є класифікація відповідно до типу використовуваних ролей та завдань. Згідно з нею розрізняють *навчально-рольові* та *ділові ігри*. Детальний та всебічний аналіз певної проблеми є провідним завданням навчально-рольової гри. Основне призначення ділової гри полягає в імітації реальних, побутових, професійних ситуацій. Зазначимо, що рольова гра поділяється на певні етапи: повідомлення теми, мети гри; інформування студентів про зміст кожної ролі; створення рольових груп; опановування ролей; з'ясування суті проблемної ситуації чи питання. Навчально-рольова та ділова гра дають змогу студентам подолати невизначеність, змодельовати ситуацію, що включає ті самі обмеження, мотивацію, які є у реальному світі. Варто виокремити основні вимоги для успішного проведення навчально-рольової та ділової ігор у ЗВО у процесі навчання іноземної мови студентів немовних спеціальностей:

- 1) урахування комунікативного підходу до навчання;
- 2) відображення інтеркультурної складової гри;
- 3) організація діяльності викладача перед підготовкою до гри.

Основні параметри ігрової діяльності повинні спиратися не лише на мовленнєві вміння, дидактичний потенціал гри, а на її країнознавчу основу та комунікативну спрямованість.

Варто зазначити, що навчально-рольові ігри, в яких, зазвичай, використовуються прийоми комунікативної методики мають високу ефективність у процесі вивчення іноземної мови. У процесі таких ігор розв'язування комунікативно-пізнавальних завдань відбувається

за допомогою засобів іноземної мови. Таким чином, у процесі спільної мовленнєвої діяльності комунікативне завдання зумовлює обмін інформацією між студентами.

Наведемо приклад використання навчально-рольових ігор для студентів немовних спеціальностей:

1. Навчально-рольова гра «Інтерв'ю» («Interview») на засвоєння діалогу. Мета – опитати якомога більше учасників, щоб з'ясувати їхні думки, судження, відповіді на поставлені питання.

Завдання для першого учасника: ви журналіст газети «The Cinema and Theatre». Після спектаклю поговорить з театральним критиком, з'ясуйте, чи сподобалася йому вистава «*Swan Lake*» (Did you like «*Swan Lake*»?). Завдання другому учаснику. Ви відомий театральний критик. Вистава вам не сподобалася. Обґрунтуйте причини у діалозі (I didn't like «*Swan Lake*» because...). Кожен учасник рольової гри виконує мовні дії, обумовлені ситуацією спілкування, але за кожним з них залишається свобода дій.

2. Навчально-рольова гра «Знаменитості» («Celebrities») на розвиток спонтанної мови, пов'язаної з вирішенням певних проблем і комунікативних завдань.

Кожен студент вибирає собі знаменитість, про яку розповідає від першої особи, не називаючи імен. Інші учасники ставлять йому запитання (Are you a man or a woman? What do you do? What is the colour of your hair? Завдання «знаменитості» – відповідати на питання конкретно, щоб його роль не так швидко розгадали. Якщо студенти здогадуються, про кого йде мова, вони пишуть прізвище на аркуші і віддають викладачу. Коли дано кілька правильних відповідей, викладач зупиняє гру і називає прізвище студента, який перший дав правильну відповідь. Підбиття підсумків можна провести у вигляді обговорення наступних питань (Was it difficult for You to guess? How did you guess the name so quickly?)

Отже, введення в освітній процес навчально-рольової гри як творчого навчального завдання сприяє створенню реальних умов для прояву мисленнєвої діяльності всіх учасників гри. Це приводить до формування та розвитку не лише інтелектуальних та комунікативних умінь, а й до реалізації особистісного потенціалу студентів. Варто наголосити, що навчально-рольові та ділові ігри ефективно впливають на рівні прийому навчання міжкультурної комунікації.

Ділова гра спрямована на імітацію реальних рутинних (професійних чи побутових) ситуацій. Під час ділової гри студенти виконують «справжні», а не «навчальні» ролі, набувають умінь та навички, спрямовані на втілення різноманітних видів практичної діяльності.

Ділова гра ґрунтується на знаннях педагогічної теорії та є особливою формою моделювання цілісного освітнього процесу. Для успішного конструювання та проведення ділової гри необхідно враховувати такі критерії, як: проблемність матеріалу, спільна діяльність, комунікація, діалогічне мовлення. Ділова гра передбачає особливу організацію роботи, під час якої навчання відбувається як постійне моделювання та відтворення ділової активності на заняттях з іноземної мови [1, с. 665–669]. Ділова гра може поєднувати весь освітній процес одним сюжетом для всієї навчальної та комунікативної діяльності. Один сюжет, який розвивається у діловій грі на занятті, та учасники цієї гри створюють уявний життєвий «континіум», у якому студенти, імітуючи або моделюючи ділове середовище, оволодівають не лише діловою англійською мовою, а й власною професією. У процесі розвитку сюжету гри студенти самостійно створюють це середовище. Ділова гра дає велику можливість для реалізації студентами немовних спеціальностей власного творчого потенціалу.

Ділові ігри відтворюють предметний та соціальний зміст професійної діяльності та моделюють системи відносин у межах цієї діяльності [2, с. 55]. Застосування ділових ігор покращує обмін думками, виявляє відмінності в тлумаченні теоретичних ідей, сприяє засвоєнню нових знань та формуванню досвіду для вирішення певних професійних завдань, ціннісних орієнтацій майбутніх фахівців, передбачає вдосконалення їхньої комунікативної

компетентності на психолінгвістичному рівні. На думку О. О. Миролубова, навчальні ділові ігри виступають синтезом релаксопедичних підходів (зняття бар'єрів) та своєрідним ланцюгом імітаційних проблемних (конфліктних) ситуацій, в яких учасники виконують певні соціальні ролі згідно з визначеними цілями [7, с. 346–348]. Ділова гра забезпечує реалізацію колективної форми навчальної діяльності. У процесі гри студенти засвоюють норми професійних і соціальних ролей, ознайомлюються з основними принципами безконфліктного міжособистісного та професійного спілкування. Відтворюючи умови та розвиток відносин між студентами, ділова гра є засобом актуалізації, застосування і закріплення знань, формування комунікативних умінь. Цей ефект досягається через безпосередню міжособистісну взаємодію всіх учасників гри. Спостерігаючи за процесом, який відбувається у групі під час розігрування ролей, студенти отримують можливість ідентифікувати себе з іншими, використовуючи емоційний зв'язок при оцінюванні власних почуттів та поведінки. Зворотний зв'язок впливає на оцінювання та перегляд студентами власних професійних і особистісних установок, поведінки, формує їхню професійну «Я-концепцію». Участь студентів у ділових іграх значно полегшує процес самопізнання та інтроспекції, оскільки здебільшого вони знають, чого хочуть як майбутні фахівці, але для максимальної самореалізації потрібна співучасть інших учасників гри, прийняття їх групою, що створює умови для ефективного саморозкриття.

Зазначимо характерні ознаки, притаманні діловим іграм:

- 1) ігровий комплекс (різні моделі професійного спілкування);
- 2) рольовий розподіл між усіма учасниками гри;
- 3) різні цільові установки кожного задіяного учасника гри;
- 4) рольова взаємодія;
- 5) спільна мета всіх учасників ділової гри;
- 6) вибір рішень та дій згідно з умовами конкретної ситуації;
- 7) груповий та індивідуальний аналіз результатів діяльності під час ділової гри;
- 8) керування емоційним напруженням під час ділової гри (за необхідності – зменшувати, чи, навпаки, підвищувати її);
- 9) вибір комунікативної стратегії [9, с. 315].

Специфіка проведення ділової гри на заняттях іноземною мовою полягає в тому, що вона проводиться лише тими лексичними одиницями, які вивчаються. Саме це забезпечує повніше оволодіння мовою як засобом професійного спілкування. Ділові ігри стають засобом інтегрованого навчання всіх видів мовленнєвої діяльності. Серед основних переваг застосування ділових ігор на заняттях з іноземної мови є не тільки те, що студенти мають змогу поринути в іншомовне середовище, підвищуючи власний рівень володіння іноземною мовою, але й попередньо пройти психологічну та емоційну підготовку перед виконанням певних професійних ролей та ситуацій. Варто наголосити, що така форма роботи потребує неабиякої уваги як зі сторони викладача, так і зі сторони студентів. Передусім, необхідно узгоджувати проведення ділових ігор на заняттях з іноземної мови з навчальним та особистісним досвідом студентів. Тобто доцільним є їх проведення на старших курсах навчання у ЗВО, коли студенти вже оволоділи відповідним рівнем іншомовних умінь та навичок та здобули базові професійні знання. Задля формування здатності до міжкультурного спілкування у студентів діловим іграм слід надавати нестандартності та проблемності. Для їх проведення необхідно ретельно добирати тематику та матеріали (тексти, аудіо- або відеоматеріали), які б порушували актуальні проблеми професійного характеру, та підштовхувати учасників гри до конструктивної дискусії у рамках ситуації міжкультурного спілкування.

Наведемо приклади ділових ігор, запропоновані нами студентам 3 курсу навчання філологічного факультету спеціальності «Журналістика» на занятті з англійської мови.

1. Тема гри «Job Interview» (Співбесіда). Мета гри: виявити професійні навички. Для тих студентів, які зацікавлені в розвитку власних навичок, створення макету співбесіди є

відмінним способом допомогти їм стати більш упевненими. Викладач розподіляє студентів на 2 групи (кандидат і потенційний роботодавець) і ставить задалегідь підготовлені запитання до кожного кандидата (What are the biggest challenges you face when starting a new job? Can you tell me about the time when you successfully led a team through a sticky situation? Can you tell me about the time when things didn't go according to plan? How did you cope?). Потім кожен кандидат серед групи роботодавців знаходить собі партнера, з яким ці запитання будуть обговорюватися на практиці. Таке завдання допоможе збільшити впевненість у студентів і дасть змогу їм краще вдосконалювати власні розмовні навички.

2. Тема гри «HR Department Meeting» (Засідання відділу управління персоналом). Мета гри: сформувати та розвинути у студентів уміння висловлювати та доводити власну позицію в контексті аргументативного дискурсу; розвивати навички говоріння на задану тематику. Викладач розподіляє студентів на 2–3 групи та роздає картки з ролями керівника відділу та співробітників. Студенти обговорюють проблеми, властиві робочому колективу, наприклад, як мотивувати персонал (observing your coworkers, describe what actions, interactions, and encouragement motivated their best performance). Студентам необхідно вирішити проблемні питання та обґрунтувати їх. Студент, який отримав роль керівника відділу, проводить засідання, а решта учасників групи бере активну участь в обговоренні проблеми. Наприкінці керівник озвучує рішення відділу.

Водночас варто зауважити, що дії студентів під час ділової гри здійснюються у штучно модельованих ситуаціях професійної спрямованості. Але поєднання реальної діяльності з умовністю ситуацій, які програються, допомагає зняти емоційне напруження на занятті. Гра сприяє оптимізації настрою, позитивних емоцій, збагачує життєвим досвідом, готує до успішної адаптації в професійній діяльності та виконання службових обов'язків. Характерними рисами ділової гри є її спрямованість на розвиток навичок і вмінь у всіх видах іншомовної діяльності, наявність у ній ролей, ситуацій, у яких ці ролі реалізуються, дій для втілення ролей та різних об'єктів гри. Ділова гра характеризується такими етапами: обговорення та прийняття певного ділового чи професійного рішення; обов'язковою наявністю конфліктних ситуацій, які проявляються у дискусіях професійного характеру та становлять основу для прийняття рішень та проведення дискусій; обов'язковою спільною діяльністю, жорсткішою системою правил, за якими вона проводиться [10, с.11].

Висновки. Таким чином, застосування ділової та навчально-рольової ігор у процесі навчання іноземної мови для студентів немовних спеціальностей сприяє вдосконаленню освітнього процесу та підготовці спеціалістів до професійної діяльності, формуванню самостійного мислення, висловлюванню аргументів, доведенню власної позиції; тренує й закріплює професійні знання, формує мовленнєву, міжкультурну та комунікативну компетентність. Унаслідок застосування ігрових методів навчання (ділової та навчально-рольової гри) на заняттях іноземної мови викладач розвиває в студентів немовних спеціальностей комунікативні вміння та навички; навчає співпраці в команді; забезпечує їх необхідною навчальною інформацією, яка дозволяє реалізувати спільну діяльність; дає змогу вести грамотний діалог між суб'єктами навчання (викладачем та студентами); сприяє зменшенню нервового навантаження студентів та спонукає до діалогу та дій.

Перспективи подальшого дослідження вбачаємо у розробленні комплексу ділових навчально-рольових ігор та їх системного використання, спрямованого на подальше особистісне та професійне самовдосконалення студентів немовних спеціальностей.

Список використаної літератури

1. Бесараб Т. П. Использование коммуникативной методики в преподавании английского языка (на примере курсов интенсивного изучения английского в Великобритании). *Молодой ученый*. 2013. № 5. С. 665–669.
2. Вербицкий А. А. Педагогические технологии контекстного обучения: научно-методическое пособие. Москва, 2010. 55 с.
3. Вербицкий А. А. Деловая игра как метод активного обучения. *Современная высшая школа*. Москва, 1982. № 3. С. 32–39.

4. Доможирова М. А. Деловая игра в обучении профессионально ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов: дис. на соискание учен. степ. канд. пед. наук: 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования». 2002. 212 с.
5. Дзеньдзюра Н. І. Проведення індивідуального заняття за методом ролівої гри: навчально-методичний посібник. Львів, 2013. 38 с.
6. Ковальчук О. О. Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки. *Педагогіка*. 2004. № 18. С. 89–97.
7. Миролубов А. А. Современные педагогические технологии. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / под ред. А. А. Миролубова. Обнинск: Титул, 2010. С. 346–348.
8. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2014. № 30. С. 125–127.
9. Солодовник К. Б. Метод кейс-стади в преподавании иностранных языков как свидетельство современных интеграционных процессов в образовательной системе. *Актуальные проблемы современного научного знания: материалы 3 междунар. науч. конф.* (Пятигорск, 2010 г.). Пятигорск: ПГЛУ, 2010. С. 313–315.
10. Тарнопольський О. Б. Конспект лекцій з дисципліни «Методика проведення ролівих та ділових ігор у навчанні іноземних мов» для курсів підвищення методичної та педагогічної кваліфікації викладачів іноземних мов. Дніпропетровськ: Видавництво ДУЕП, 2003. 28 с.
11. Щербакова М. В. Дидактические игры в обучении иноязычному общению. *Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация»*. 2002. № 2. С. 111–115.

IMPLEMENTATION OF BUSINESS AND EDUCATIONAL ROLE-PLAYING GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF STUDYING A FOREIGN LANGUAGE AS A MEANS OF ENHANCING THE COMMUNICATIVE ORIENTATION OF NON-LINGUISTIC STUDENTS

Mazur Oksana

candidate of pedagogical sciences, associate professor of foreign language department
Ternopil V. Hnatiuk National Pedagogical University

Introduction. *The article is devoted to the topic of using the method of role-playing games in teaching non-linguistic students a foreign language. Special attention is paid to the problem how this method can be used in universities to encourage non-linguistic students to use maximally the foreign language in class. The article pays attention to the fact that the types of role-playing games can be different depending on the level of their difficulty and language skills of the students, and that the correct choice of role-play appropriate to the level of the group knowledge is required. The article demonstrates that role playing games are extremely useful and can help students to improve their knowledge and to learn a foreign language for professional purposes. The practical significance of the article is that role-playing is the method of teaching focused on students and it develops their communicative competence.*

According to the classification of role-playing games we can define educational role playing games and business communication games. The advantages of business and role-playing games as a teaching method are close-to-real-life communication during the play; practicing professional skills by the game participants; revealing the skill level, mental process peculiarities, communication skill level, personal qualities of participants. During this process students learn to formulate their ideas correctly, present reasons. The important thing is that future specialists are getting their professional communication skills formed. Educational and business role-playing games contribute to apply theoretical knowledge in practice, thus bridging the gap between theory and practice. Role-playing is also extremely effective to learn the real world and to improve professional skills. Working out role-playing games requires a good organizational training. The gaming method contributes to the development and improvement of skills of communication and improves the skills of cooperation and team work.

The purpose *of the article is to introduce the implementation of business and educational role-playing games in the educational process of learning a foreign language as a means of enhancing the communicative orientation of non-linguistic students.*

Methods. *Psychological and educational literature analysis.*

Results. *It has been defined that due to the usage of business and role-playing games students exchange professional knowledge, consolidate skills of communication in the English language and find optimal solutions of proper professional problems by means of a foreign language. Educational and business role-playing games allow to diversify the process of teaching in non-linguistic high schools. They reveal linguistic potential of students, stimulates creative abilities, develop the skills of business communication in a foreign language. Game technologies ensure the unity of emotional and rational in study as they correspond to natural wishes of participants*

Conclusion. *The material of the article makes it possible to conclude that business and role-playing games in teaching non-linguistic students a foreign language at higher education allows to intensify the learning process, reach a proper level of it's mastering by all participants and solve various educational and developing goals. These kinds of activities not only provide students with scientific comprehension results, but also form independence, develop and improve their creative abilities. These interactions are a kind of non-formal communication which helps students to combat some stress and language barriers. Due to the games learners acquire the following elements of communication as ability to start a conversation, keep it or interrupt the person who they are talking to if it is necessary at a definite moment or agree with him or her or reject his or her opinion. Learners also develop their business communication skills, their professional knowledge. The classes with role-playing games put students in real situations, teaching them such skills as the ability to follow phone calls, to book hotel, to order food in restaurants, talk with the seller in the shop, to negotiate, to be interviewed for employment, to exchange opinions and to debate in a foreign language.*

Key words: *role-playing game, educational process, business communication game, educational-role-playing game, communicative orientation.*

References

1. Besarab T.P. (2013) Ispolzovanie kommunikativnoj metodiki v prepodavanii anglijskogo yazyka (na primere kursov intensivnogo izucheniya anglijskogo v Velikobritanii) [Usage of communicative methodology in teaching English (based on intensive English courses in the UK)]. *Young Scientist*, no 5, pp. 665–669. [in Russian].
2. Verbickiy A. A. (2010) Pedagogicheskie tehnologii kontekstnogo obucheniya: nauchno-metodicheskoe posobie [Pedagogical technologies of contextual learning: a scientific and methodological manual]. Moscow, 55 p. [in Russian].
3. Verbitskiy A. A (1982). Delovaya igra kak metod aktivnogo obucheniya [Business game as active method of learning]. *Sovremennaya vysshaya shkola*. Moscow: 3, pp. 32 – 39. [in Russian].
4. Domozhirova M.A. (2002). Delovaya igra v obuchenii professionalnoorientirovannomu obshcheniyu na inostrannom yazyke studentov neyazykovykh vuzov [Business game in teaching professionally oriented communication in a foreign language of students of not language high schools]. *OPB Publ*, 212 p. [in Russian].
5. Dzendzyura N. I. (2013) Provedennia individualnoho zaniattia za metodom rol'ovoi hry [Conducting an individual role-playing session]. Lviv, 38 p. [in Ukrainian].
6. Kovalchuk O.O. (2004) Dydyktychni ihry yak metod aktyvizatsii navchalnopiznavalnoi diialnosti studentiv u protsesi vyvchennia pedahohiky [Didactic games as a method of activating students' educational activity in the process of studying pedagogy]. *Pedagogy*, no 18, pp.89–97.
7. Mirolyubov A. A. (2010) Sovremennye pedagogicheskie tehnologii. Metodika obucheniya inostrannym yazykam: tradicii i sovremennost [Modern pedagogical technologies. Methods of teaching foreign languages: traditions and modernity] (eds. Mirolyubova A.A), Obninsk: Titul, pp. 346–348. [in Russian].
8. Pasichnyk O. O. (2014) Osoblyvosti vykorystannia dilovykh ihor na zaniattiakh z inozemnoi movy u VNZ [Peculiarities of the business games usage in foreign language classes at universities]. *Pedagogy. Social work*, no 30, pp. 125–127.
9. Solodovnik K. B. (2010) Metod kejs-stadi v prepodavanii inostrannykh yazykov kak svidetelstvo sovremennykh integracionnykh processov v obrazovatelnoy sisteme [Case study method in foreign language teaching as the evidence of modern integration processes in the educational system]. *Proceedings of the Aktualnye problemy sovremennogo nauchnogo znaniya* (Russia, Pyatigorsk, 2010) (eds. Stadulskoy N.A.), Pyatigorsk: PGLU, pp. 313–315. [in Russian].
10. Tarnopol's'kyj O.B. (2003) Konspekt lektzij z dystsypliny «Metodyka provedennia rol'ovykh ta dilovykh ihor u navchanni inozemnykh mov» [Summary of lectures on the discipline «Methods of conducting business and role-playing games in learning foreign languages»]. Dnipropetrovs'k : eds. DUEP, 28 p. [in Ukrainian].
11. Sherbakova M. V. (2002) Didakticheskie igry v obuchenii inoyazychnomu obshcheniyu [Didactic games in teaching foreign language communication]. *Linguistics and Intercultural Communication*, no 2, pp.111–115. [in Russian].

ВНЕДРЕНИЕ ДЕЛОВОЙ И УЧЕБНО- РОЛЕВОЙ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА АКТИВИЗАЦИИ КОММУНИКАТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Мазур Оксана Ивановна

кандидат педагогических наук, преподаватель кафедры иностранных языков
Тернопольский национальный педагогический университет имени В. Гнатюка

В статье освещен феномен ролевой игры в образовательном процессе. Проанализировано влияние деловой и учебно-ролевой игр на активизацию процесса коммуникации при обучении иностранному языку студентов неязыковых специальностей. Определено, что учебно-ролевая и деловая игры предусматривают обмен профессиональными знаниями, способствуют активному привлечению студентов в процесс общения, имитируя атмосферу окружающего мира, закрепляют умение устной англоязычной коммуникации. Деловые и учебно-ролевые игры разнообразят процесс обучения иностранному языку для неязыковых специальностей. Игровые методы обучения выявляют лингвистический потенциал студентов, стимулируют их творческие способности, развивают навыки делового общения на иностранном языке.

Ключевые слова: ролевая игра, образовательный процесс, деловая игра, учебно-ролевая игра, коммуникативная направленность.

Отримано редакцією 10.01.2020 р.

УДК 371. 821.161

DOI: 10.31376/2410-0897-2020-1-42-167-175

ЕКЗИСТЕНЦІЙНА ПРОБЛЕМА «ІНШОГО» ЯК НАЙБОЛЮЧША ДОМІНАНТА ЛІТЕРАТУРИ ПРО ПІДЛІТКІВ: ЛІНГВОДИДАКТИЧНИЙ АСПЕКТ

Вихор Віктор Григорович

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри української мови та культури
Національний авіаційний університет
e-mail: v-viktor@i.ua

Лапушкіна Наталія Павлівна

кандидат філологічних наук, доцент кафедри української мови та літератури
Донбаський державний педагогічний університет
e-mail: lapushkina8181@ukr.net
ORCID ID: 0000-0001-9591-083X

У статті на прикладі текстів, де головними персонажами є підлітки, розглянуто поняття «інакшості» як екзистенційна проблема. Дослідження передбачає погляд на проблему з двох ракурсів: коли відчуття інакшості нав'язане соціумом і є результатом, наприклад, булінгу та усвідомлений образ «іногого в собі», коли підліток сам відчуває потребу відсторонитися від загалу. Під час аналізу враховано екзистенційні теорії Ж.-П. Сартра, М. Гайдаггера, К. Ясперса, погляди сучасних дослідників екзистенціалізму. У результаті дослідження виявлено, що незалежно від ситуації «інакшість» набуває негативного значення в житті людини, адже суперечить розумінню себе, свого призначення, тому герої відчайдушно прагнуть здолати відчуженість і в самому собі, й у суспільстві.

Ключові слова: інакшість, відчуженість, екзистенційна проблема, підліткова література, булінг.

Постановка проблеми. Відчуття інакшості, чужості, а в результаті – непотрібності, розгубленості та самотності в сучасному світі глобалізму набуває хворобливих масштабів. У багатьох письменників ця проблема стає пріоритетною й важливою для вирішення. Й особливо гостро це відчувається в підлітковій літературі та літературі, де підліток постає в ролі протагоніста. У пошуках свого місця в соціумі та загалом сенсу життя молоде покоління прагне перебороти внутрішнє та зовнішнє трагічне світосприйняття, яке притаманне і суспільству загалом, і кризовому періоду в їхньому житті.