

**В.М. Киливник**, ст. гр. ПВШ-11-Г1  
**Науковий керівник:** Н.О. Приходькіна,  
к.п.н., ст. викладач Інституту менеджменту  
та психології ДВНЗ «УМО» НАПН України

## **РОЛЬОВА ГРА ЯК ОДИН З МЕТОДІВ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ІНОЗЕМНІЙ МОВИ**

**Анотація.** У статті авторкою розкрито сутність активних методів навчання та проаналізовано роль рольових ігор у процесі навчання студентів іноземній мові.

**Ключові слова:** активні методи навчання, рольова гра, методика викладання іноземних мов.

**Аннотация.** В статье автором раскрыта сущность активных методов обучения и проанализирована роль ролевых игр в процессе обучения студентов иностранному языку.

**Ключевые слова:** активные методы обучения, ролевая игра, методика преподавания иностранных языков.

**Annotation.** In the article the author analysed the role of simulation games in the process of learning English.

**Key words:** active methods of learning, simulation games.

**Актуальність.** Реформа вищої школи націлює на використання всіх ресурсів для підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Проблема пошуку нових, ефективних форм, методів, методик і технологій навчання й виховання існувала завжди, але, незважаючи на «вік», ця проблема залишається актуальною й сьогодні.

Традиційна педагогіка не завжди сприяє розвитку продуктивного мислення студентів, а віддає перевагу репродуктивному мисленню. Сучасна дидактична теорія бачить своє найважливіше завдання в тому, щоб залучити студентів до узагальненого й систематизованого досвіду людства, тобто пріоритетної ролі набуває отримання теоретичних знань у змісті навчання, в орієнтації на засвоєння основ наук. Як правило, традиційна педагогіка керується в основному принципом індивідуалізації в навчанні, тобто виконує, на думку Н. Софій, функцію підготовки студентів до майбутньої індивідуальної діяльності в рамках певної дисципліни або спеціальності. Тому у процесі

традиційного навчання студент не зможе придбати необхідних умінь і навичок для того, щоб приймати колективні рішення, узгоджувати свої інтереси з інтересами колективу в досягненні загальних цілей [1].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** В останнє десятиріччя великого значення набуває пошук нових або реконструкція старих, добре відомих педагогічній науці методів навчання, що найбільшою мірою забезпечували б активність студентів у навчальному процесі. Зокрема, ділова гра (дидактична, ситуативно-рольова, проблемно-рольова, дискусійна, творча, навчальна), метод занурення, випереджувального навчання, мікровідкриттів, синектики (побудований на застосування аналогій і асоціацій), мозкового штурму, ситуативний, інтерактивний тощо.

Необхідність введення методів активного навчання (МАН), зокрема ігрових, у навчальний процес висвітлюється в науково-методичній літературі та публікаціях багатьох науковців другої половини ХХ й початку ХХІ століть. Розробкою ігрових форм і методів навчання іноземної мови займалися: А. А. Деркач, С. Д. Щербак, Т. І. Олійник, Г. О. Китайгородська, Г. М. Тер-Саакянц, Н. П. Красовська, О. І. Вишневський та ін.

**Метою статті** є аналіз використання рольових ігор у процесі навчання студентів іноземній мові.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На сучасному етапі розвитку методики вивчення іноземної мови основний акцент робиться на розвитку особистісно орієнтованого (інтерактивного) та комунікативного підходів. Підвищення ефективності навчання є одним із головних завдань сьогодення.

Необхідно відзначити, що для успішного активного засвоєння студентами знань, умінь, навичок придатні не всі форми педагогічного інструментарію, а лише ті, які в поєднанні з традиційними, з одного боку, створювали б дидактичні й психологічні умови для спонукання до самостійної творчої й розумової діяльності, а з іншого боку - моделювали б предметний і соціальний зміст майбутньої професійної діяльності студентів. На нашу думку, таким вимогам відповідає активне навчання, відмінна риса якого полягає в

можливості моделювання процесу майбутньої професійної діяльності студентів з метою придбання ними професійних умінь і навичок уже в процесі аудиторної навчальної діяльності ,

Сучасна педагогіка вищої школи, запозичивши на початку свого розвитку основні принципи шкільної дидактики, також широко використовує в практичній і теоретичній діяльності весь арсенал її методів навчання. Разом з тим, існують концепції методів навчання й пов'язані з ними питання теоретичного характеру, що постійно переглядаються. Однією з таких спірних проблем, на нашу думку, є відсутність загальноприйнятого, однозначного розуміння терміна «метод навчання». Аналіз педагогічної літератури показує, що залежно від прийняття одного з істотних або низки істотних ознак, що характеризують той або інший методи навчання, даються ті або інші визначення методам навчання [2, с. 124].

У роботах педагогів і психологів поняття «метод навчання» з'являється в уточненому виді. З позицій сучасних педагогічних поглядів, методи навчання характеризуються як багатостороннє, багатовимірне, багатоякісне, поліфункціональне явище.

Основними, найбільш суттєвими ознаками методу є такі ознаки: спосіб отримання інформації та оволодіння студентами уміннями і навичками; спосіб спільної діяльності викладача і студентів, керівництва навчально-пізнавальною діяльністю студентів сукупність упорядкованих прийомів, операцій і дій, достатніх для отримання результатів спільної діяльності викладача і учнів; спосіб і форма руху змісту навчального матеріалу за правилами індуктивної чи дедуктивної логіки його розгортання; спосіб і рівень руху пізнавальної самостійності й активності студентів, спосіб стимулювання й мотивації навчання, спосіб емоційних переживань, спосіб формування оцінних суджень.

На нашу думку, найбільш повним є визначення методу навчання у Енциклопедії освіти, «методи навчання – це впорядковані способи взаємозв'язаної діяльності вчителя і учнів, спрямовані на розв'язання навчально-виховних завдань» [3, с. 437]. Таке розуміння методу навчання

націлює нас на розгляд різних думок про структуру методу навчання, що є істотною стороною в його характеристиці.

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, яка стимулює їхню активну діяльність. Важливе значення для досягнення поставленої цілі має воля. Будь-яка гра вимагає дотримання певних правил та винахідливого їх використання. У процесі виконання рольових ігор створюються оптимальні умови для розвитку творчого мислення. Відповідно до піраміди засвоєння знань, розробленої американськими вченими у 80-х роках ХХ століття, 75 % інформації засвоюється через навчання дидактичними іграми.

Отже, рольова гра – це групова форма навчання, у процесі якої використовується рольова структура ведення заняття, тобто набір ролей, які регламентують діяльність і поведінку студентів. Рольова гра відіграє важливу роль в активізації навчально-виховного процесу. Це досягається активізацією пізнавально-оцінювальної та практичної діяльності учасників заняття, певною організацією їх взаємодії та спілкування.

У сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з можливих є класифікація за типом використовуваних завдань та ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально-рольові та ділові ігри. Основне призначення навчально-рольової гри полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи «справжні», а не «навчальні» ролі, студенти набували умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності.

П. М. Щербань пропонує класифікацію навчально-педагогічних ігор у вигляді піраміди, в основі якої знаходяться рольові ігри, мозкова атака та ігрове проектування, які звужуються до імітаційних та ситуаційних ігор, на вершині піраміди знаходяться організаційно-ділові ігри. Гра є основною формою вияву активності дитини, засобом пізнання навколишнього світу.

Організаційною одиницею рольової гри є ситуація, що «розігрується». Вона розгортається в процесі заняття як окремий сюжет. В основу такого сюжету може бути покладена навчальна або реальна життєва проблема, встановлюється необхідний і достатній набір ролей (учасників ситуації), які розподіляються між учасниками. Кожен студент, учасник гри, повинен виконати певну роль, дотримуючись рольових приписів від педагога-керівника заняття протягом усієї гри.

Рольові ігри, на думку Ю.Н. Ємельянова, аналогічні методам аналізу проблемних ситуацій за своїми психологічними параметрами (мотивації, участі інтелектуальних ресурсів, емоційному забарвленню). На відміну від спонтанного обговорення, прийнятого в дискусійних методах, що супроводжується суб'єктивною оцінкою викладача, операційні ігри мають сценарій, у який закладений алгоритм «правильності» і «неправильності» прийнятого рішення.

В.И. Чупрасова, спираючись на визначення активних методів навчання як методів, що сприяють організації пізнавальної діяльності студентів, пропонує таку класифікацію методів активного навчання:

- а) комунікативні методи (групові дискусії, лекції, проблемні ситуації);
- б) ігрові методи (дидактичні ігри, рольові, ділові ігри);
- в) конструктивні (проблемне навчання, програмоване навчання);
- г) корекційні методи (аутотренінг, ігрова психотерапія, психодраматична корекція) [4].

На нашу думку, найбільш вдалою є класифікація методів активного навчання, для якої вихідним положенням є симулятивний характер її побудови (від англ. *simulation* «імітація»). Всі методи активного навчання, на нашу думку, можуть бути розділені на дві групи - несимулятивні й симулятивні. Коротко охарактеризуємо ці групи.

Всі несимулятивні методи можуть мати неігровий і ігровий характер. До групи несимулятивних методів неігрового характеру відносяться проблемна лекція, евристична бесіда, навчальна дискусія, пошукова лабораторна робота,

дослідницький метод, самостійна робота з навчальною програмою. Несимулятивні методи навчання дозволяють активізувати навчальний процес у рамках традиційних форм навчання, основу яких становлять, на нашу думку, лекції, семінарські, практичні, лабораторні заняття.

Серед несимулятивних методів активного навчання виділяють навчальні (дидактичні) гри. Ці ігри можуть характеризуватися навчальними цілями й завданнями, формою проведення, способом організації, ступенем складності, кількісним складом учасників:

- за кількісним складом учасників гри їх розділяють на індивідуальні, парні, групові, колективні. І якщо перші націлені тільки на спілкування з текстом (письмовим або звуковим), то три наступні, крім спілкування з текстом, на спілкування з партнерами (крім тексту);

- за характером і формою проведення виділяють предметні ігри, рухливі з вербальним компонентом, ігри-змагання, інтелектуальні (тести, ребуси, кросворди, чайнворди тощо), взаємодії (комунікативні);

- за способом організації ігри бувають комп'ютерні, письмові, на дошках;

- за ступенем складності виконуваних дій (або композиційної побудови, сюжету) виділяють прості й складні ігри, моноситуаційні й поліситуаційні;

- за тривалістю проведення - нетривалі й тривалі;

Важливо відзначити, що хоча за допомогою несимулятивних методів активного навчання й відбувається певне поліпшення якості й зростає активізація навчання, все ж таки вони лише частково вирішують завдання якісної підготовки майбутнього фахівця в практичній діяльності.

Завдання більш ґрунтовної підготовки сучасного фахівця й набуття ними навичок і вмінь для майбутньої професійної діяльності забезпечують симулятивні методи активного навчання, оскільки в їх основі лежить імітаційне й імітаційно-ігрове моделювання, завдяки якому відтворюється предметний і соціальний зміст майбутньої професійної діяльності. Останнє дає можливість і підстави поділити симулятивні методи активного навчання на дві підгрупи - ігрові й неігрові.

Неігрові імітують різні сторони професійної діяльності, студенти не виконують різні ролі, а намагаються аналізувати досліджуваний об'єкт, явище чи дію.

Серед симулятивних методів неігрового характеру важливе місце займає метод аналізу конкретних ситуацій, що може бути втілений у формі диспуту, групового інсценування, де її учасники виконують протилежні ролі, проте відстоюють свої інтереси за однією й тією ж проблемою.

Ігрові ж методи активного навчання, спрямовані на імітацію конкретної професійної діяльності з використанням ролей (не менш двох) можуть застосовуватися на ігрових (інтерактивних) заняттях. Треба відзначити, що саме в ігрових формах і методах реалізується найвища психічна й розумова активність. Серед ігрових симулятивних методів можна виділити методи, що імітують виробничі процеси за допомогою тренажерів або дисплеїв, використання яких дає можливість набути вмінь й навичок у виконанні дій на виробничих агрегатах.

Як зазначає Л.М. Карамушка, у сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з можливих, на її думку, є класифікація використовуваних завдань та ролей. Відповідно до неї розрізняють навчально-рольові та ділові ігри. Основне призначення рольових ігор полягає в тому, щоб забезпечити всебічний та глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи справжні, а не навчальні ролі, студенти набували умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності [5, с. 788].

Рольова гра відбувається у кілька етапів. Спочатку викладач повідомляє тему, мету, інформує учасників про зміст кожної ролі, після чого створюються рольові групи. Далі відбувається опановування ролей і з'ясування суті проблемного питання чи ситуації. Протягом наступного етапу учасники гри готуються до обговорення проблеми чи програвання ситуації, тобто виробляють спільну думку щодо питань, які їм належить опрацювати на

занятті, або виробляють зумовлену певною роллю стратегію поведінки у конфлікті. У міру готовності студентів починається етап обговорення проблеми або програвання «реальної» ситуації. Послідовно слово мають різні рольові групи, які висловлюють свою позицію щодо аналізованої проблеми, або ж моделюють виконання необхідних дій. Упродовж гри викладач-ведучий визначає смислову лінію аналізу теоретичної проблеми або практичної ситуації, порушує додаткові питання та ставить завдання. Він заохочує всіх студентів до гри в атмосфері доброзичливості, взаємодопомоги, рівноправності. Педагог завершує заняття підбиттям підсумків, наголошуючи на змісті та реалізованості психологічно-методичного задуму.

Рольова гра є одним з тих унікальних методів навчання, що допомагає студентам справлятися з невизначеністю. Рольова гра ставить їх у ситуацію, що включає ті ж обмеження, мотивацію, що існують у реальному світі; її можна використовувати в багатьох навчальних ситуаціях, у процесі вивчення багатьох навчальних дисциплін. Особлива увага приділяється рольовій грі в процесі вивчення іноземної мови.

Рольова гра є однією з форм організації мовної ситуації, що використовується у навчальних цілях. В основі рольової гри лежить організоване мовне спілкування студентів відповідно до розподілених між ними ролями й ігровим сюжетом.

Дослідження цієї форми спілкування здійснюється в декількох напрямках:

- аналіз рольової поведінки як фактора інтенсифікації навчального процесу;
- методичне обґрунтування застосування навчально-мовних ситуацій у процесі навчання іноземним мовам;
- визначення ситуативної ролі як методичного поняття;
- узагальнення досвіду навчання діалогічного мовлення з використанням рольової гри;
- вивчення закордонного досвіду використання рольових ігор на



заняттях.

Проаналізувавши педагогічні джерела, ми можемо констатувати, що рольова гра має наступні можливості й характеристиками:

1. Рольова гра - модель спілкування. Вона припускає імітування дійсності в її найбільш істотних рисах: як і в самому житті, мовна й немовна поведінка партнерів тісно переплітається.

2. Рольова гра припускає посилення особистісної причетності до всього, що відбувається. Студент входить у ситуацію, хоча й не через своє «Я», але через «Я» відповідної ролі. Це позитивно позначається на результаті, і, як підсумок, на засвоєнні іноземної мови.

3. Рольова гра сприяє розширенню асоціативної бази у процесі засвоєння мовного матеріалу.

4. Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва й партнерства. Тобто рольова гра - це організаційна форма, що сприяє створенню згуртованого колективу. Вона має виховне значення.

5. Рольова гра, у якій заохочується всяка вигадка, відкриває більші можливості для винахідливості, що визначає її освітнє й розвиваюче значення.

Оцінюючи в цілому рольову гру, доречно згадати слова М. Уеста, який говорив про відповідність рольової гри самій суті мови, що «мова - це форма поведінки, це реакція організму в цілому на середовище; слова - тільки частина цієї реакції, яка, крім того, містить у собі також позу, міміку, жест; у мовленнєвій частині ми маємо такі засоби вираження, як пауза, інтонація й вигук. Все це становить єдине ціле...» [6].

О.М. Діанова, Л.Х. Костіна на основі огляду зарубіжної методичної літератури відрізняють наступні, важливі для нашого дослідження, особливості рольової гри:

- рольова гра - це навчання в дії. Вона сприяє підвищенню якості навчання;
- рольова гра вимагає повної віддачі від учасників, їх реакції як вербальними, так і невербальними засобами в заданій ситуації. Суть рольової

гри як способу навчання невербальному спілкуванню полягає в тому, що певне комунікативне завдання вирішується учасниками в процесі імпровізованого розігрування ситуації. У процесі підготовчого етапу задаються основні питання для обговорення, повторюється розділ курсу, присвячений використанню невербальних засобів спілкування (абетка жестів, відкриті й закриті жести, пози, жести недовіри, розташування тощо). Невербальна виразність - одна зі складових успішного педагогічного процесу. У рольовій грі використовується загальний запас знань і вмінь:

- рольова гра є мотивуючою, оскільки містить елемент гри й непередбачуваність розв'язки. Студенти бачать можливість застосування ситуації, що програться в рольовій грі, у реальному житті;
- рольова гра дає студентам «підказку» - якими одиницями, і якими мовними моделями можна виразити ту або іншу думку в даній ситуації залежно від заданої характеристики учасників;
- рольова гра несе в собі елемент несподіванки («момент шоку»). У процесі рольової гри учасники повинні уважно слухати один одного, швидко думати й адекватно реагувати на репліки своїх товаришів;
- протягом рольової гри відбувається емоційний підйом;
- рольова гра має переваги перед іншими прийомами й методами навчання, тому що в ній беруть участь всі учасники, і вона дає можливість легше виразити свою думку, знаходячись «під маскою» діючої особи [7].

Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач повинен враховувати різні фактори: рівень підготовленості студентів, тему і мету занять, конкретні обставини. При цьому необхідно враховувати максимальну адекватність реальної ситуації спілкування рівню підготовки студентів для виконання поставлених завдань, їх можливість виявити ініціативу у виборі шляхів для розв'язання дидактичної проблеми, активізації мотивації навчання.

У структурному відношенні елементарна професійна навчальна ситуація містить 5 компонентів: 1) суб'єкт-адресант, 2) об'єкт (предмет розмови), 3) суб'єкт-адресат, 4) ставлення суб'єкта до предмета розмови, 5) умови

спілкування. Міра розгорнутості кожного з компонентів навчальної професійної ситуації може бути довільною. Ми виділяємо три рівні розгорнутості: максимальний, з описом усіх компонентів ситуації; середній, коли умови спілкування домислюються; мінімальний, коли визначається лише відношення суб'єкта до предмета розмови. Партнерами у навчальній комунікації можуть бути студенти і викладач. Коло їх практично корисних мовних контактів складається з таких варіантів: а) викладач – аудиторія; б) студент – аудиторія; в) викладач – студент; г) студент – студент. Моделюючи й використовуючи ситуації індивідуального і групового спілкування, викладач створює і підтримує у навчальному колективі таку психологічну атмосферу, що дозволяє активно спілкуватися іноземною мовою з професійних питань.

Одним із основних принципів навчання іноземної мови є моделювання професійних ситуацій, в основу якого покладено механізм індивідуального і групового спілкування, взаємодії. Саме цей принцип пов'язує цілі навчання, характеризує засоби, способи і умови єдиного навчально-виховного процесу. Він характеризується такою організацією процесу, за якої студенти активно спілкуються один з одним, обмінюючись інформацією і накопичуючи свої знання; між учасниками складаються оптимальні взаємовідносини і формуються характерні індивідуальні відносини, що виступають умовою і засобом підвищення ефективності навчання; умовою успіху кожного є успіх інших.

У практиці навчання іноземних мов найчастіше створюються професійні ситуації, у процесі яких реалізується іншомовна комунікативна діяльність. При цьому мова індивіда, співвідносячись з дійсністю, використовується в конкретних умовах спілкування і не завжди може ідентифікуватися зі зразковим мовленням, тому що вона містить припустимі помилки, що не порушують процес спілкування між комунікантами. Характерною рисою такого мовлення є наявність фіксованої уваги студентів до змісту висловлення, хоча форма також залишається під контролем.

**Висновки.** Отже, рольова гра є одним з унікальних методів навчання, що допомагає студентам подолати невизначеність, тому її використання є дуже

важливим у процесі вивчення іноземної мови. Рольова гра має багато можливостей і характеристик, оскільки вона є моделлю спілкування, припускає посилення особистісної причетності учасників до всього, що відбувається, сприяє розширенню асоціативної бази у процесі засвоєння мовного матеріалу, сприяє формуванню навчального співробітництва й партнерства.

## Література

1. Скляренко Н.К. Формування соціокультурної компетенції учнів за навчально-методичними комплексами серії English through Communication / Скляренко Н.К., Голованчук Л.П. // Іноземні мови. – 2003. – № 1. – С. 9-10.
2. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / Коньшева А.В. – СПб. : Издательско-полиграфический центр "КАРО", 2006. – 192 с.
3. Бондар С.П. Методи навчання // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний ред.. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.].
4. Чупрасова В.И. Деловая игра как средство формирования психологического климата в студенческой группе [Текст] : Дис.... канд. пед. наук : 13.00.01 -Л., 1991. - 224 с.
5. Карамушка Л.М. Рольова гра // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний ред.. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
6. Уэст М. О практическом изучении английского языка как формы поведения / Уэст М. О. - Методика преподавания иностранного языка за рубежом [Текст]. - М., 1967. - 228 с.
7. Дианова О.М. Ролевая игра в обучении иностранному языку: Обзор зарубежной методической литературы [Текст] / О.М Дианова, Л.Х. Костина // Иностранные языки в школе. - 1998. -№ 3. - С. 90-92.