

ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ЗАСОБАМИ РОЛЬОВИХ ІГОР

Анотація. Стаття присвячена проблемі формування іншомовної комунікативної компетентності у студентів немовних спеціальностей засобами рольових ігор. Формування зазначеної компетентності студентів передбачає володіння мовленнєвими вміннями й навичками, необхідними для спілкування, сукупність знань про норми й правила ведення природної комунікації, вміння адекватно користуватися мовою в конкретних ситуаціях, здатність до практичного використання знань про мову в процесі комунікації, застосовуючи при цьому як вербальні і невербальні міміка, жести, рухи) та інтонаційні засоби виразності. Значною мірою на успішне практичне оволодіння студентами іноземною мовою, впливає атмосфера колективного спілкування, організованого на основі комунікативних ситуацій, які стимулюють студентів до творчої, продуктивної праці, викликають прагнення до активних дій, спілкування і висловлювання власних думок англійською мовою. Означеним вимогам найкраще відповідає саме рольова гра, яку можна розглядати як творчий вид діяльності, що дозволяє створювати ситуації мовленнєвої взаємодії, сприяє удосконаленню комунікативного досвіду студентів. У сучасних підручниках з методики навчання іноземних мов, рольові ігри поділяються на соціально-побутові та ділові (професійно орієнтовані). Соціально-побутові ігри спрямовані на розвиток формування навичок і умінь іншомовного спілкування в соціально-побутовій сфері, а також на розвиток ініціативності, колективності й відповідальності як суспільно цінних якостей особистості і вдосконалення загальної культури поведінки. Ділові ігри використовуються при навчанні іншомовного професійно орієнтованого спілкування студентів. У статті розглянуто забезпечення процесу використання рольових ігор на заняттях з іноземної мови, і зроблено висновок про те, що вони містять підсистему вправ для рольових ігор, які краще використовувати на завершальному етапі роботи над певною темою. Технологія використання рольових ігор має різнобічний характер, однак, будь-яка гра проводиться за певною моделлю і складається з наступних етапів: підготовка учасників гри; вивчення ситуації, визначення інструкцій, рекомендацій та підготовка додаткових матеріалів; проведення гри; аналіз, обговорення та оцінка результатів.

Ключові слова: комунікативна компетентність, рольова діяльність, рольова гра, студенти, немовні спеціальності, заклади вищої освіти

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Інтеграція України у європейський та світовий простір, посилення міжнародних зв'язків в усіх сферах життєдіяльності, а відтак, нові політичні, соціально-економічні та культурні реалії потребують певних трансформацій й у сфері освіти як важливого державного інституту, зокрема у галузі навчання іноземних мов, адже сьогодні, статус іноземної мови має тенденцію до постійного зростання. Серед світової спільноти поміж іноземних мов саме англійська все ширше набуває ролі засобу міжкультурного спілкування. Відтак, важливим є визначення основних стратегічних напрямків удосконалення цілей, змісту, методів, прийомів і засобів навчання іноземної мови [1].

З огляду на вищезазначене, викладачі постійно шукають резерви вдосконалення навчально-виховного процесу з англійської мови та методи підвищення ефективності засвоєння студентами програмного матеріалу. Одним із таких дієвих методів забезпечення комунікативної спрямованості занять англійської мови можна вважати рольову гру, яка охоплює значні навчальні та виховні можливості, а також виконує функції точної моделі спілкування. У процесі рольової гри навчальна діяльність студентів набуває характеру продуктивної й творчої за своїм типом; пізнавальної, практичної та ціннісно-орієнтованої за змістом.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На науково-теоретичному рівні проблема формування іншомовної комунікативної компетентності досліджувалася зарубіжними та вітчизняними вченими, як-от: О. Бодальовим, Ю. Жуковим, М.Заброцьким, А. Панфіловим, Л. Лісіною, Є. Руденським та ін.; роль ігрової діяльності у навчанні іноземної мови висвітлювали у своїх працях Ю. Пассов, І. Верещагіна, Д. Ельконін, М. Скаткін, Є. Негневицька та ін.; розробці ігрових форм і методів навчання іноземної мови присвячували свої праці М. Білоус, А. Конишева, О. Котенко, С. Ніколаєва, Т.Олейник, Н. Складенко, В. Черниш, О. Шерстюк, J. Anderson, C.Livingstone, L.Schiffler та інші.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні ефективного використання рольових ігор на заняттях з англійської мови для формування іншомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей, а також у розробці методики проведення рольових ігор.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Загальна стратегія навчання іноземних мов спрямована на використання комунікативного підходу, який визначає практичну мету навчання й вивчення іноземних мов, а саме, формування і розвиток іншомовної комунікативної компетентності, шляхом здійснення студентом іншомовної мовленнєвої діяльності. Інакше кажучи, оволодіння засобами спілкування (фонетичними, лексичними, граматичними), які спрямовані на їх практичне застосування у процесі спілкування. Оволодіння уміннями говоріння, аудіювання, читання та письма здійснюється шляхом реалізації цих видів мовленнєвої діяльності у процесі навчання в умовах, що моделюють ситуації реального спілкування [2, с. 84].

У сучасних дослідженнях іншомовної комунікативної компетентності існує два підходи: теоретичний і практичний. У межах теоретичного підходу дослідники вивчають поняття комунікативної компетентності, розробляють теоретичні концепції та моделі комунікативної компетентності, визначають її місце та роль в ефективному спілкуванні та взаємодії. Одні автори розглядають комунікативну компетентність як окрему характеристику особи (І. Макаровська), інші – як частину ширшого поняття (В. Співак); як частину інших видів компетентностей, і як окрему характеристику особи одночасно (Ю. Жуков), а також як індивідуальну якість і певний стан свідомості групи людей (Ю. Ємельянов) [3, с. 209].

Представники практичного підходу акцентують свою увагу на процесі розвитку і вдосконалення іншомовної комунікативної компетентності: розробляють методи розвитку комунікативних умінь (В. Захарова), реалізують програми підвищення іншомовної комунікативної компетентності (І. Гаврилова), пропонують практичні рекомендації для ефективного спілкування (Ю. Крижанська) [3, с.210].

Л. Петровська [4] ототожнює комунікативну компетентність із компетентністю у спілкуванні, яка взаємопов'язана із різними видами спілкування (службово-діловим, інтимно-особистісним, діалогічним та ін.). Вчена розглядає компетентність у спілкуванні як комплекс «інваріантних загальнолюдських якостей», як «розвиток адекватної орієнтації людини у самій собі – власному психологічному потенціалі та потенціалі партнера в ситуації спілкування, готовність і уміння будувати контакт на різній психологічній дистанції» [4, с. 54]. Дослідниця вказує на те, що «істотними показниками компетентного спілкування є гнучкість та адекватна зміна психологічних позицій». Відтак, розвиток компетентного спілкування спрямований на оволодіння різноманітними психологічними позиціями, засобами, за допомогою яких партнери зможуть самовиразитися і презентувати себе у всіх гранях – перцептивній, комунікативній, інтерактивній [4]. Особливо важливим аспектом є формування іншомовної комунікативної компетентності для сфери професійного спілкування, яке здійснюється на заняттях з іноземної мови для немовних спеціальностей у ЗВО.

Слушною є думка І. Пінчук, яка розглядає іншомовну комунікативну компетентність, як «здатність людини розуміти та відтворювати нерідну мову не тільки на рівні фонологічних, лексико-граматичних і країнознавчих знань та мовленнєвих умінь, а й відповідно до різноманітних цілей та специфіки ситуації спілкування. З цих позицій, для мовленнєвого спілкування недостатньо лише знати систему мови на усіх її рівнях, володіти правилами породження речень, сконструйованих відповідно до граматичних норм, але й необхідно, крім того, у відповідності до завдань і ситуацій спілкування здійснювати свій вплив на співрозмовника і відповідно до цього вживати мовленнєві висловлювання» [5]. А

відтак, іншомовну комунікативну компетентність ми розглядаємо як індивідуальну динамічну категорію, в якій відображається єдність мови і мовлення.

За визначенням І. Чеботарьової, «комунікативна компетентність – це здатність встановлювати і підтримувати необхідні контакти з оточуючими людьми, певна сукупність знань, умінь та навичок, що забезпечують ефективне спілкування, передбачають уміння змінювати глибину і коло спілкування, розуміти й бути зрозумілим для партнера у процесі спілкування» [3]. Вище згадана компетентність формується в умовах безпосередньої взаємодії, оскільки є результатом досвіду спілкування між людьми, та опосередкованої, у тому числі з літератури, театру, кіно, з яких людина отримує інформацію про характер комунікативних ситуацій, особливості міжособистісної взаємодії і засоби їх вирішень. Опанування людиною комунікативних навичок передбачає запозичення з культурного середовища засобів аналізу комунікативних ситуацій у вигляді словесних і візуальних форм [5, с. 188].

Проаналізувавши різні погляди науковців на поняття «комунікативна компетентність», ми виокремили наступні визначення: – рівень сформованості міжособистісного досвіду, необхідного індивіду, щоб у межах власних здібностей та соціального статусу успішно функціонувати у певному суспільстві (Т. Вольфовська); – спроможність людини здійснювати спілкування як складну багатокомпонентну динамічну цілісну мовленнєву діяльність, на характер якої можуть впливати різноманітні фактори (О. Петрашук); і – здатність координувати взаємодію окремих її компонентів задля забезпечення ефективності та результативності комунікації (В. Топалова) [6].

Таким чином, можемо зазначити, що формування іншомовної комунікативної компетентності у студентів передбачає володіння мовленнєвими умінями й навичками, необхідними для спілкування, сукупність знань про норми й правила ведення природної комунікації, вміння адекватно користуватися мовою в конкретних ситуаціях, здатність до практичного використання знань про мову в процесі комунікації, застосовуючи при цьому як мовні, так і позамовні (міміка, жести, рухи) засоби виразності [5].

Як показує практика, передумовою успішного практичного оволодіння студентами іноземною мовою, значною мірою є атмосфера колективного спілкування, організованого на основі комунікативних ситуацій, які стимулюють студентів до творчої, продуктивної праці, викликають прагнення до активних дій, спілкування і висловлювання власних думок англійською мовою. Означеним вимогам найкраще відповідають саме рольова гра, яку можна розглядати як творчий вид діяльності, що дозволяє створювати ситуації мовленнєвої взаємодії, сприяє удосконаленню комунікативного досвіду студентів [2, с. 22].

Саме гра допомагає зробити процес навчання цікавим та захоплюючим, адже під час рольової гри учасники виступають суб'єктами ігрового процесу, його активними творцями. У грі навіть інтелектуально-пасивний студент спроможний виконати таке завдання, яке йому важко дається у звичайному житті, тому що у цій ситуації існує певна умовність і немає такої жорсткої системи оцінювання, яку відчуває на собі студент, адже це гра. Відчуття рівності, атмосфера захопленості дають можливість студентам подолати скутість, подолати мовний бар'єр, втому, знизити тривожність, напруження, негативне ставлення студентів до навчальної діяльності, тощо [7].

У минулому столітті дефініція «рольова гра» була невідомою для широкої публіки, проте мала популярність у вузьких колах педагогів і психологів, тому термін вперше був використаний і описаний наприкінці ХХ століття на семінарі «Діяльність, гра і спілкування як основа згуртування дитячого колективу і формування особистості школяра» [8].

Відомий теоретик ігрової діяльності Д. Ельконін виокремлює чотири найважливіші функції гри для студентів: засіб розвитку мотиваційно-споживальної сфери; засіб пізнання; засіб розвитку розумових дій; засіб розвитку довільної поведінки. Саме в грі ті, кого навчають засвоюють норми поведінки, гра вчить, змінює, виховує [9, с. 28].

Г. Лещенко вважає, що рольова гра – це своєрідний навчальний прийом, за якого студент повинен вільно говорити в рамках заданих обставин, виступаючи в ролі одного з

учасників іншомовного спілкування [10]. Вона є одним із шляхів створення комунікативної ситуації, яка сприяє реалізації міжособистісного спілкування на занятті. Рольові ігри орієнтують студентів на планування особистої мовленнєвої поведінки і прогнозування поведінки співрозмовника. Рольова гра передбачає елемент перевтілення студента у представника певної соціальної групи, професії, тощо. Через це рольові ігри часто сприймаються студентами як реальна дійсність: студенти дістають у них можливості для самовираження, яка здійснюється у рамках цих ролей. Кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, в рамках якого він може спробувати свою власну чи групову поведінку

Рольова гра – це спонтанна поведінка студента, його реакція на репліки інших людей, які беруть участь у даній ситуації. Саме у грі він вільно імпровізує, виступає в ролі активного співрозмовника. Тому рольова гра, яка в основному базується на розв'язанні конкретної, порушеної на занятті викладачем проблеми, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності студентів на занятті [11, с. 338]. Щоб дати відповідь на поставлене запитання, необхідно реально його усвідомити, звернутися до друзів, знайомих за порадою, що й викликає потребу в спілкуванні, розвиває логічне мислення, вміння правильно висловлюватися, переконувати співрозмовника, вказуючи при цьому на конкретні факти, довідки [7].

Кінцевою метою рольової гри, як стверджує психолог В. Гаркуша, є відпрацьовування комунікативних навичок та умінь. Учасники рольової гри не тільки роблять повідомлення з певної теми, але й невимушено вступають у бесіду, намагаються підтримати її, цікавляться думкою інших, обговорюють різні точки зору, кожен прагне висловити свою думку, і таким чином розмова стає невимушеною, що власне і є реалізацією комунікативного підходу. Адже створена умовна ситуація, в якій «відбувається невимушене спілкування з обіграванням соціальних ролей», тобто моделюються реальні умови комунікації [12, с. 154].

Плануючи гру, важливо усвідомлювати, вирішенню яких дидактичних завдань повинна сприяти та чи інша гра, на розвиток яких психічних процесів вона спрямована [5, с. 189]. Гра – це лише оболонка, форма, змістом якої повинне бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності. Тому, характерними рисами ігрової діяльності є вмотивованість, відсутність примусу; діяльність, що індивідуалізувалася, глибоко особиста; навчання і виховання в колективі і через колектив; розвиток психічних функцій і здібностей; навчання, що захоплює [9].

Отже, ми виокремили перелік вимог, яким має відповідати рольова гра:

- 1) рольова гра повинна викликати в студентів інтерес та бажання до комунікації, стимулювати мотивацію навчання, її варто проводити на основі ситуації, близькій до реальної ситуації спілкування;
- 2) рольову гру потрібно чітко підготувати та організувати як в сенсі змісту, так і форми;
- 3) рольова гра повинна бути прийнята всією групою;
- 4) гра неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері, та викликає в учасників почуття задоволення, радості;
- 5) гру планують таким чином, щоб студенти могли активно спілкуватися, з максимальною ефективністю використовуючи мовний матеріал, що відпрацьовується;
- 6) викладач неодмінно повинен вірити у ефективність рольової гри [13, с.7].

Поділяючи точку зору О. Щербак, підкреслимо, що рольові ігри вигідно відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють студентам бути причетними до розробки теми, що вивчається, дають можливість їм ніби «прожити» деякий час у ролі когось іншого, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. При цьому дослідник підкреслює, що рольові ігри не замінюють традиційних методів навчання, а раціонально їх доповнюють. Основним критерієм, який вказує на правильність використання рольових ігор у освітньому процесі, є досягнення мети навчання з урахуванням умов, у яких буде проходити процес

навчання. Доцільність використання рольових ігор в освітньому процесі, на думку науковця, доводять наступні обставини:

- підвищення інтересу до навчальних занять і взагалі до тих проблем, які розглядають в процесі гри;
- зростання пізнавального інтересу в процесі навчання (студенти засвоюють та утримують більшу кількість інформації, яка базується на прикладах конкретної діяльності, що сприяє формуванню в учасників гри навичок прийняття рішень; позитивний вплив рольових ігор на ставлення студентів до навчального процесу та інших форм занять;
- зміна ставлення студентів до тих конкретних ситуацій, які служили предметом гри, до людей, котрі були персонажами в грі;
- оптимізація самооцінки студентів: вона стає більш об'єктивною, іноді змінюється й оцінка можливостей інших людей;
- покращення взаємин студентів і викладача [8, с.45].

У відповідності із вищезгаданим, рольову гру можна розглядати, як прийом та засіб особистісно-орієнтованого підходу [12]. Адже умови і проведення гри надають можливості для здійснення індивідуалізації: підбору мовленнєвих партнерів і груп з урахуванням спільності їх інтересів, варіативних мовленнєвих завдань, підбору мовленнєвих партнерів з урахуванням їх стилю володіння іноземною мовою, розмежування режимів виконання та обсягу вправ для студентів з різним типом володіння мовленнєвою діяльністю, тощо.

У сучасній психолого-педагогічній науці існують різні класифікації рольових ігор. Однією з можливих є *класифікація за типом завдань та ролей, які використовуються*. Відповідно до неї розрізняють *навчально-рольові та ділові ігри*. Основне призначення навчально-рольової гри полягає у 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, учасники набували умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності [14].

Проаналізувавши дослідження в області педагогіки, ми можемо констатувати, що рольова гра має наступні можливості й характеристики:

1. Рольова гра є моделлю 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. Студенти входять 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 [14].

Таким чином можна зазначити, що відповідно до мети, яку переслідує викладач, і його прагнення розвинути ті чи інші навички у студентів, доцільно використовувати певний тип рольової гри або комбінацію ігор, яка буде найбільш ефективною для студентів [15, с. 24-25].

Як показують результати навчання, застосування рольової гри на заняттях іноземної мови для професійного спілкування студентами ЗВО сприяє позитивним змінам у діалогічному мовленні як у якісному відношенні (різноманіття діалогічних єдностей, ініціативність мовних партнерів, емоційність висловлювання), так і в кількісному (правильність мови, обсяг висловлювань, темп мови). Адже діалогічне мовлення виконує певні комунікативні функції, такі як: повідомлення інформації; пропозиції, прийняття /

неприйняття запропонованого; обмін судженнями / думками / враженнями; обґрунтування своєї точки зору.

Дослідниці Т. Конькова та В. Шалаєва вважають, що рольова гра – це творчий підхід в навчанні іноземної мови, простий і природний спосіб пізнання людиною навколишньої дійсності, яка дає можливість навчитися використовувати свої знання, вміння та навички в процесі навчання та в майбутній діяльності. Використання гри у навчанні є дійсно актуальною проблемою та розглядається як могутній засіб мотивації навчання, як могутній засіб виховання волі, формування практичних навичок. Вона мотивує розумову діяльність, оскільки студенти опиняються в ситуації, коли актуалізується необхідність спілкуватися зі співрозмовником [16, с. 208]. Таким чином, це безумовно забезпечує сприятливі умови для здійснення комунікативно спрямованого навчання іноземній мові.

Практика доводить, що діти з легкістю занурюються в гру, в той час, як підлітки та дорослі не виявляють бажання брати у ній участь, оскільки бояться виглядати смішними, незграбними. Тому дуже важливо для викладача правильно вибрати методику проведення рольової гри та підготувати студентів до неї.

Відтак, методика проведення занять з іноземної мови у формі ігор має базуватися на врахуванні вікових та індивідуальних особливостей, структури лінгвістичних здібностей студентів і бути спрямована на їх розвиток. Ігри на заняттях з іноземної мови не повинні бути епізодичними й ізольованими [17]. «Невеликі рольові ігри варто вводити в навчальний процес уже на початковій стадії роботи над темою, щоб студенти звикали до цього виду роботи поступово, тому що в протилежному випадку від ігор не вдається домогтися бажаних результатів через бар'єр, що виникає при незвичній формі спілкування, характерної для рольової гри» [1]. А відтак, педагогічні вимоги зводяться до наступного: застосовуючи гру як форму (засіб, методичний прийом) навчання, викладач повинен бути упевнений в доцільності її використання, повинен визначити мету гри відповідно до завдань навчального процесу. Навчальні ігри повинні складати систему, яка передбачає їх певну послідовність і поступове ускладнення. При цьому необхідно враховувати особливості групи її членів

Методика проведення рольової гри має різнобічний характер, але у будь-якому разі вона проводиться за певною моделлю, яка складається з наступних етапів: підготовка учасників гри; вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів; проведення гри; аналіз, обговорення та оцінка результатів гри [18, с. 10].

Розглянемо детальніше зміст кожного етапу рольової гри. Підготовка учасників гри включає в себе визначення теми гри і опрацювання проблемної ситуації; формулювання основної мети гри і встановлення її правил; опрацювання конкретних завдань щодо визначення її форм; визначення ролей; моделювання навчальної ситуації на основі заздалегідь опрацьованих навчальних матеріалів; розробка системи критеріїв оцінювання результатів рольової гри; підготовка необхідних матеріалів для її проведення (картки (зі списком формул/запитань, ролі, завдання для учасників гри, фрагментів фільмів, аудіо записів, навчальних Інтернет платформ). Вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів має на меті збирання додаткової інформації та її систематизація; здійснення певних контактів між учасниками ігор; опрацювання та підготовка необхідної навчально-методичної літератури. На етапі проведення гри відбувається, безпосередньо, сам процес рольової гри; спостереження викладачем за її перебігом, необхідна допомога та підтримка учасників гри. Необхідним елементом проведення будь-якої гри є етап аналізу, обговорення та оцінка результатів гри. Разом із своїми студентами, викладач аналізує помилки, вказує можливі варіанти виправлення. Важливою роботою, що проходить після гри, є обмін думками про її успішність та труднощі; підбиття підсумків; оцінювання викладачем роботи своїх студентів, а також, самооцінювання своєї роботи самими студентами [18, с. 11].

Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній студентів, викладачеві варто бути дуже тактовним. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приведе до зниження

активності. Помилки є невід’ємною частиною процесу навчання мови, і можливість вільно робити помилки на занятті скоріше сприяє навчанню, ніж стримує його. При роботі над помилками дуже важливо змусити студентів самим дати правильний варіант фрази чи слова, у якому були допущені помилки, написати їх на дошці і супроводити їх корективними вправами, що могли б найкраще сприяти відпрацюванню правильного варіанта самими студентами [8].

Рольова гра належить до технології навчання мови, що має «низький вхід і високий вихід». Це означає, що сконцентрована навколо викладача фаза презентації дуже коротка. Після невеликого вступу студенти занурюються в діяльність, у якій виконання завдання набагато важливіше, ніж використання точних слів; діяльність, у якій швидкість превалює над акуратністю. Природно, що мовний матеріал, що використовується у рольовій грі, має бути введений на більш ранніх стадіях навчання [19, с. 535]. У процесі гри роль викладача постійно змінюється. На початковому етапі викладач активно контролює діяльність студентів, поступово він виступає у ролі режисера, який може непомітно для студентів керувати ходом рольової гри, не беручи на себе активної ролі. Іноді педагог може взяти на себе виконання певної ролі, проте не головної, щоб гра не перетворилася на традиційну форму роботи під його керівництвом. Бажано, щоб соціальний статус виконуваної викладачем ролі допомагав йому спрямовувати мовленнєве спілкування у групі. Викладач повинен залишатися активним спостерігачем, він може щось рекомендувати, але не нав’язувати свого рішення [18, с.12].

А. Конишева виділяє такі позиції викладача під час проведення рольової гри [15, с. 124] (див. рис. 1.1.).



Рис. 1 Позиція і роль викладача у рольовій грі

Отже, гра є інструментом навчання який активізує розумову діяльність студентів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою [9, с. 28].

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Нами було проаналізовано навчально-методичний комплекс, який використовується у навчальному процесі викладання іноземної мови для професійного спілкування студентам немовних спеціальностей у ВДПУ імені Михайла Коцюбинського. Навчання відбувається за підручником “Career Paths: English for Specific Purpose (ESP)” (Virginia Evans, Jenny Dooley), який складається із книги для вчителя, робочого зошита для закріплення вивченого матеріалу та аудіо диска [20]. Запропоновані завдання відібрані з урахуванням вікових і психологічних особливостей та інтересів студентів. Структура підручника побудована за тематичним принципом, та розділена на три блоки. У кожному блоці кілька розділів. Кожен розділ включає завдання на відпрацювання різних умінь, серед яких вміння діалогічного мовлення, яке є важливим при формування іншомовної комунікативної компетентності. Для того, щоб виявити наявність вправ на формування усного мовлення засобами рольової гри в

навчальному посібнику, ми проаналізували завдання, представлені у ньому, і зробили наступні висновки:

1. Підручник містить деякі комунікативні вправи, але вони однотипні і викликають звикання студентів й зниження їхнього інтересу. В основному всі вправи, що передбачають взаємодію студентів, побудовані на роботі в парах (складання діалогів) і лише у кількох випадках – у групах по 3-4 людини.

2. В основному, вправи інтерактивного характеру на розвиток комунікативної компетентності мають таке формулювання:

- Work in pairs. Ask each other questions...;
- Work in pairs. Act out the dialogue...;
- Work in pairs. Make up your own dialogue...;
- Work in pairs. Ask you partner questions about...;
- Work in pairs. Discuss the following question... Discuss the text/issue with your partner...
- Work in pairs. Take the roles of ... to act out a dialogue similar to the one in Ex....
- Work in groups. Take the roles of... Dramatize the situation... .

Таким чином, очевидно, що основними формами інтерактивного навчання за цим підручником є складання діалогів за зразками та за заданими ситуаціями, робота в парах або іноді у малих групах для дискусії. А відтак, викладачеві необхідно ретельно ставитися до розробки рольових ігор та можливих ролей студентів у них, знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення студента до інтелектуальної активності, пізнавальну самостійність та ініціативність, що сприятиме позитивним змінам у мовленні учнів як у якісному відношенні (розмаїтість діалогічних єдностей, ініціативність мовних партнерів, емоційність висловлення), так і в кількісному (правильність мови, обсяг висловлювання, темп мови).

Наведемо приклад рольової гри, яка може бути використана на завершальному етапі роботи над темою «Подорож і туризм»

Role-play “Airport’s problems”

Інструкція: *Work in pairs. Most airlines have special categories of passengers who, when carried on a flight, require special conditions, assistance and/or devices and their situation needs appropriate attention and adaptation to their particular needs. These passengers shall not be allocated, nor occupy, seats that permit direct access to emergency exits or where their presence could impede crew members in their duties, obstruct access to emergency equipment or impede evacuation of the aircraft. Think what you would do in case you need to help these categories of passengers.*

Role 1. An airline representative. Role 2. A passenger.

(Студенти отримують картки з різними категоріями пасажирів і пропонують варіанти обслуговування та додаткових зручностей для обслуговування цих пасажирів, напр. пасажирини інваліди, пасажирини з поганим зором, маленькі діти або діти без супроводу дорослих, пасажирини які потребують особливого харчування та ін.).

Card1. Persons with reduced mobility or ill passengers. Deaf or hearing impaired passengers. Blind or visually impaired passengers.

For example. Wheelchairs, ambulances, and special seating arrangements can be provided. Use of an ambulance, incidentally, would normally be at the passenger's own expense.

Card 2. Infants or unaccompanied children. Example of facilities: Special facilities are usually available for infants. Unaccompanied children usually receive help from cabin crew.

Card 3. Passengers who require special food. If the passenger notifies airline in advance, arrangements can be made for him to receive special food. Passengers who require special food for dietary, religious or nutritional reasons have a choice of 14 different meals.

Card 4. Passengers with language problems. *For example:* The airline will attempt to provide an agent on hand at the airport to help such passengers with the departure and arrival formalities.

Card 5. Passengers on diverted flights. When weather forces an airport to close, flights may be diverted to another airport. The airline must either provide hotel accommodations until the flight can proceed to its Scheduled destination or must provide alternate transportation by ground.

Card 6. Passengers making direct connections.

Card 7. First-time passengers who have never flown before and who may be nervous about air travel, the elderly and so on. The cabin attendants are responsible for taking care of all these passengers. They must provide courteous and efficient in-flight service

Card 8. Standby passengers. This is a passenger who does not have a confirmed reservation on the departing flight and is travelling on a space-available basis; that is, if a seat remains unsold when the plane is ready to leave, he can purchase a ticket for the flight at the last minute. He may be a passenger whose plans have changed or one who has missed a connection because of a delayed flight.

Card 9. Celebrities and other important people. The term VIP is often used for these passengers. Many airports have special facilities where they can wait for outgoing flights. Selling on a space-available basis; that is, if a seat remains unsold when the plane is ready to leave, he can purchase a ticket for the flight at the last minute. He may be a passenger whose plans have changed or one who has missed a connection because of a delayed flight.

Результати дослідження та застосування рольової гри показали, як групова форма взаємодії сприяє згуртуванню навчального колективу, що позитивно позначається і на загальних результатах навчання, а також спостерігається позитивна динаміка у діалогічному мовленні як у якісному відношенні, так і в кількісному.

Отже, використовуючи рольову гру в освітньому процесі з іноземної мови для професійного спілкування, можемо виокремити наступні її переваги:

- 1) студенти використовують мовний матеріал у ситуаціях, близьких до реального життя;
- 2) такий вид ігор дозволяє оволодіти навчальним матеріалом й усвідомлено засвоїти специфіку його використання в мовленні в процесі закріплення;
- 3) рольові ігри розвивають і вдосконалюють мовленнєво-розумову діяльність і створюють умови психологічної готовності до спілкування;
- 4) у студентів з'являється бажання спілкуватись іноземною мовою після заняття, тобто ігри стимулюють внутрішню мотивацію до вивчення мови;
- 5) рольові ігри максимально стимулюють активність студентів, що є необхідним для досягнення мети гри;
- 6) у студентів є можливість використовувати мову самостійно, без прямого контролю з боку викладача, крім того, вони охоче концентруються на роботі, оскільки самі окреслюють свій внесок у роботу під час гри;
- 7) проведення ігор стимулює дисципліну студентів, тому що жоден студент, якому цікаво те, що він робить, не буде порушувати поведінку [14].

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Завдання викладача полягає у тім, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення студента до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинний постійно удосконалювати процес навчання іноземної мови, що дозволяє студентам ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Відтак, важливо використовувати інтерактивні методи навчання на заняттях, зокрема рольові ігри, які додають навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнюють мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищують якість оволодіння нею. Крім того, що рольові ігри мають величезну методичну цінність, вони просто цікаві як студентам, так і викладачам. Прийом рольової гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже рольова гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і поліпшенню загального настрою у групі, а також подоланню психологічних бар'єрів [21].

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробці методики організації рольової гри на різних етапах навчання іноземній мові та для навчання професійно орієнтованого спілкування студентів немовних спеціальностей у педагогічних ЗВО.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Рудницька Т. Г. Інноваційні методи навчання іноземних мов у вищій школі в контексті гуманістичної спрямованості навчального процесу. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/Rudnizka.php>
- [2] Ніколаєва, С. Ю. (Ред.). *Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів*. Київ : Ленвіт, 2013.
- [3] Чеботарьова І.О. Комунікативна компетентність: теоретичний аспект. *Наукові записки кафедри педагогіки*, 2014. С. 209-210.
- [4] Петровская Л. А. Общение – компетентность – тренинг : избранные труды. Москва: Смысл, 2007. 686 с.
- [5] Zarichna, O., Buchatska, S., Melnyk, L., & Savchuk, T. (2020). Content and Language Integrated Learning in Tertiary Education: Perspectives on Terms of Use and Integration. *East European Journal of Psycholinguistics*, 7(1). <https://doi.org/10.29038/eejpl.2020.7.1.zar>
- [6] Пінчук І.О. Мовленнєві вміння як засіб формування комунікативної компетенції майбутніх вчителів англійської мови початкової школи. URL: <https://www.psyh.kiev.ua/>
- [7] Рольова гра, її функції та класифікація рольових ігор URL : https://studwood.net/1607587/pedagogika/rolova_funktsiyi_klasifikatsiya_rolovih_igor
- [8] Білоус М.А. Варіанти ситуативних ролей для середньої школи. *ІМШ*. 2000. № 6. 19-20с.
- [9] Дзеньдзьора, Н. І. Проведення індивідуального заняття за методом рольової гри: навч.-метод. посіб. Психологія і педагогіка. Львів : ЛІБС УБС НБУ, 2013. С. 24-30.
- [10] Лещенко Г. Компендіум основних методичних понять: стислий виклад засад формування комунікативної україномовної компетенції. *Українська мова і література в школі : науково-методичний журнал*. 2009. № 5. С. 6-13.
- [11] Humeniuk I., Humeniuk O., Matiienko O., Manghos E., Malyshev K. Challenges and innovation of management in higher education: Ukrainian dimension. *Independent Journal of Management & Production*. 2022. Vol. 13. № 3. Pp. 329-346.
- [12] Гаркуша В. В. Формування навиків спілкування і комунікативних здібностей в процесі особистісно орієнтованого навчання усному іноземному мовленню: автореф. дис. канд. психол. наук. Київ, 1992. 18 с.
- [13] Демішева А.К. Рольові ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова і література*. 2010. № 13. С. 2-9.
- [14] Киливник В.М. Рольова гра як один з методів активного навчання студентів іноземній мові. URL: <http://mp2.umo.edu.ua/wp-content/uploads/2012/04/Киливник.pdf>
- [15] Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Издательско-полиграфический центр «КАРО», 2006. 192 с.
- [16] Конькова Т. М., Шалаєва В.В. Рольова гра як засіб активації пізнавальної діяльності студентів при вивченні англійської мови в вищих навчальних закладах. *Scientific Journal Virtus*. 2018. № 20, Part 1. С.208-211.
- [17] Гудзик І.П. Компетентісно орієнтоване навчання російської мови у початкових класах (у школах з українською мовою навчання) : автореф. дис. ... д-ра. пед. наук. Київ, 2008. 39 с.
- [18] Черниш В. В. Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови. *Іноземні мови*. 2010. № 4. С. 7-15.
- [19] Холмакова Ю.В. Характеристика рольової гри як ефективного прийому навчання іноземним мовам. *Young Scientist*. 2016. No 12 (39). С. 535.
- [20] Evans V., Dooley J. Career Paths: English for Specific Purposes (ESP) Express Publishing, 2020. URL: <https://www.careerpaths-esp.com/esp-catalogue>
- [21] Рольові ігри на уроках англійської мови URL : <https://vseosvita.ua/library/rolovi-igri-na-urokah-anglijskoi-movi-340347.html>.

FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE BY MEANS OF ROLE-PLAYING GAMES IN NON-LINGUISTIC MAJORS

Matiienko Olena Stepanivna

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor, Methods of Foreign Language Teaching Department
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID 0000-0002-4007-3437
matienko@ukr.net

Buchatska Svitlana Mykhailivna

Candidate of Psychological Sciences,
Associate professor, Methods of Foreign Language Teaching Department
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University,
Vinnytsia, Ukraine
ORCID ID 0000-0001-6063-5858
svitusik@gmail.com

Abstract. The article is devoted to the problem of formation of foreign language communicative competence by means of role-playing games in non-linguistic majors. The formation of the above mentioned competence involves the mastery of speech skills and skills necessary for communication, a set of knowledge about the norms and rules of conducting natural communication, the ability to adequately use the language in specific situations, the ability to practically use knowledge about the language in the process of communication, while applying it as linguistic, as well as non-verbal (mimicry, gestures, movements) means of expression and intonation patterns. The successful students' practical mastery of a foreign language is greatly facilitated by the atmosphere of collective communication, organized on the basis of communicative situations, which stimulate students to creative, productive work, encourage their desire for active participation, communication and expression of their own thoughts in English. The specified requirements are best met by the role-playing game, which can be considered as a creative type of activity that allows creating situations of speech interaction and contributes to the improvement of students' communicative experience. In modern textbooks on the methodology of teaching foreign languages, role-playing games are divided into social and business (professionally oriented). Social games are aimed at the development of the formation of skills and abilities of foreign language communication in the social and day-to-day communication, as well as at the development of initiative, collectivity and responsibility as socially valuable qualities of the individual and improvement of the general culture of behavior. Simulation games are used to teach students professionally oriented communication. The article examines how to provide the process of using role-playing games in foreign language classes, and concludes that they contain a subsystem of exercises for role-playing games, which are better used at the final stage of work on a certain topic. The technology of using role-playing games has a versatile character, though, the games are conducted according to a certain model, which consists of the following stages: preparation of the game participants; study of the situation, instructions, guidelines and other additional materials; conducting the game; analysis, discussion and evaluation of game results.

Key words: communicative competence, role-playing activity, role-playing game, students, non-linguistic majors, higher education institutions

References (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Rudnyts'ka T. H. Innovatsiyni metody navchannya inozemnykh mov u vyshchiiy shkoli v konteksti humanistychnoyi spryamovanosti navchal'noho protsesu. . URL: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/Rudnizka.php>
- [2] Nikolaeva, S. Yu. (Ed.). *Metodyka navchannya inozemnykh mov i kultur: teoriia i praktyka : pidruchnyk dlia stud. klasychnykh, pedahohichnykh i linhvistychnykh universytetiv.* Kyiv : Lenvit, 2013.
- [3] Chebotar'ova I.O. *Komunikatyvna kompetentnist': teoretychnyy aspekt.* Naukovi zapysky kafedry pedahohiky, 2014. S. 205-215.
- [4] Petrovskaya L. A. *Obshcheniye – kompetentnost' – trening : izbrannyye trudy.* Moskva : Smysl, 2007. 686 s.
- [5] Zarichna O., Buchats'ka S., Mel'nyk L., Savchuk T. (2020). Intehrovane navchannya zmistu ta movy u vyshchiiy osviti: perspektyvy shchodo umov vykorystannya ta intehratsiyi. *Skhidnoyevropeys'kyy zhurnal psykholinhvistyky*, 7(1). <https://doi.org>
- [6] Pinchuk I.O. *Movlennyevi vmynnya yak zasib formuvannya komunikatyvnoyi kompetentsiyi maybutnikh vchyteliv anhliys'koyi movy pochatkovoyi shkoly.*
- [7] Rol'ova hra, yiyi funktsiyi ta klasyfikatsiya rol'ovykh ihorhttps://studwood.net/1607587/pedagogika/rolova_funktsiyi_klasifikatsiya_rolovih_igor
- [8] Bilous M.A. *Varianty sytuatyvnykh roley dlya seredn'oyi shkoly.* IMSH. 2000. № 6. 19-20s.
- [9] Dzen'dz'ora, N. I. *Provedennya indyvidual'noho zanyattya za metodom rol'ovoyi hry: navch.-metod. posib.* Psykholohiya i pedahohika. L'viv : LIBS UBS NBU, 2013. S. 24-30.
- [10] Leshchenko H. *Kompendium osnovnykh metodychnykh ponyat': styslyy vyklad zasad formuvannya komunikatyvnoyi ukrayinomovnoyi kompetentsiyi.* *Ukrayins'ka mova i literatura v shkoli : naukovo-metodychnyy zhurnal.* 2009. № 5. S. 6-13.
- [11] Humenyuk I., Humenyuk O., Matiyenko O., Manhos YE., Malyshev K. *Vyklyky ta innovatsiyi menedzhmentu u vyshchiiy osviti: ukrayins'kyy vymir. Nezalezhnyy zhurnal menedzhmentu ta vyrobnytstva.* 2022. Vyp. 13. № 3. Stor. 329-346.

- [12] Harkusha V. V. Formuvannya navykiv spilkuvannya i komunikatyvnykh zdbnostey v protsesi osobystisno oriyentovanoho navchannya usnomu inozemnomu movlennyu: avtoref. dys. kand. psykhol. nauk. Kyiv, 1992. 18 s.
- [13] Demisheva A.K. Rol'ovi ihry na urokakh anhliys'koyi movy. Anhliys'ka mova i literatura. 2010. № 13. S. 2-9.
- [14] Kylyvnyk V.M. Rol'ova hra yak ody z metodiv aktyvnoho navchannya studentiv inozemniy movi. URL: <http://mp2.umo.edu.ua/wp-content/uploads/2012/04/Київник.pdf>
- [15] Konysheva A.V. Igrovoy metod v obuchenii inostrannomu yazyku. SPb.: Izdatel'sko-poligraficheskiiy tsentr «KARO», 2006. 192 s.
- [16] Kon'kova T. M., Shalayeva V.V. Rol'ova hra yak zasib aktyvatsiyi piznaval'noyi diyal'nosti studentiv pry vyvchenni anhliys'koyi movy v vyshchykh navchal'nykh zakladakh. Scientific Journal Virtus. 2018. № 20, Part 1. C.208-211.
- [17] Gudzyk I.P. Kompetentnisno oriyentovane navchannya rosiys'koyi movy u pochatkovykh klasakh (u shkolakh z ukrayins'koyu movoyu navchannya): avtoref. dys. ... d-ra. ped. nauk. Kyiv, 2008. 39 s.
- [18] Chernysh V. V. Orhanizatsiya ta provedennya rol'ovykh ihor na urokakh inozemnoyi movy. Inozemni movy. 2010. № 4. S. 7-15.
- [19] Kholmakova YU.V. Kharakterystyka rol'ovoyi hry yak efektyvnoho pryomu navchannya inozemnym movam. Young Scientist. 2016. No 12 (39). S. 535
- [20] Evans V., Duli Dzh. Kar'yerni shlyakhy: anhliys'ka dlya spetsial'noho pryznachennya (ESP) Express Publishing, 2020. URL: <https://www.careerpaths-esp.com/esp-catalogue>
- [21] Rol'ovi ihry na urokakh anhliys'koyi movy URL : <https://vseosvita.ua/library/rolovi-igri-na-urokah-anglijskoi-movi-340347.html>.

УДК 378.015.31

DOI: 10.31652/2412-1142-2022-65-166-173

Московчук Ольга Сергіївна

доктор філософії, асистент кафедри педагогіки, професійної освіти та управління освітніми закладами
Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID 0000-0003-4568-1607
moscovchuk_olia@ukr.net

Столяренко Олена Вікторівна

доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки, професійної освіти та управління освітніми закладами
Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID 0000-0002-1899-8089
olena-best@ukr.net

Столяренко Оксана Василівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов
Вінницького національного технічного університету,
м. Вінниця, Україна
ORCID ID 0000-0001-7080-0626
oksanny-81@ukr.net

**ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ЯК СКЛАДОВОЇ
СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ФАХІВЦЯ**

Анотація. Наш час характеризується нескінченним і потужним інформаційним потоком, що зумовлює інноваційні зміни в усіх сферах життя суспільства. У зв'язку зі складними процесами, що стосуються інформатизації та цифровізації суспільства, змінюються вимоги до компетенцій сучасних фахівців. У новому державному освітньому стандарті прописані компетенції, якими повинен володіти педагог. Крім основних, базових компетенцій, які передбачають загальні фахові знання, важливими для ефективної і продуктивної праці визнані інформаційна, комунікативна, правова, креативна,