

УДК 811.161.2'378.147

РОЛЬОВІ ІГРИ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

Олеся Палінська

*Національний університет «Львівська політехніка»,
Міжнародний інститут освіти, культури та зв'язків з діаспорою,
вул. Бандери, 32а, 79013 Львів, Україна
тел.: 032 258 01 51
ел. пошта: palinska_o@yahoo.com*

У статті розглянуто доцільність використання дидактичних, зокрема рольових ігор на заняттях з української мови як іноземної. Проаналізовано ознаки й функції ігор, подано поради для ефективного їх використання.

Ключові слова: дидактичні ігри, рольові ігри, українська мова як іноземна.

У сучасній лінгводидактиці 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, синектики (побудований на застосування аналогій і асоціацій), мозкового штурму, ситуативний, інтерактивний тощо. Необхідність введення методів активного навчання, зокрема ігрових, у навчальний процес висвітлюється в науково-методичній літературі та публікаціях багатьох науковців. 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. Вишневецький та ін.

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

Складно дати єдине визначення гри, і для різних потреб дослідники роблять це по-різному: «Гра – це система, в якій гравці вступають в штучний конфлікт, визначений правилами із кількісним результатом» (Кейті Сален та Ерік Зіммерман); «Гра – форма мистецтва, в якій учасники, що їх називають гравцями, роблять рішення щодо управління ресурсами, даними через символи гри, з метою досягнення мети» (Грег Костіян); «Гра – діяльність двох чи більше осіб, які приймають рішення з метою досягнення цілі в певному обмеженому контексті» (Кларк Абт); «На найелементарнішому рівні ми можемо визначити гру, як вправу у добровільно обраній контрольованій системі, де існує протиставлення сил, обмежене процедурами й правилами, з метою досягнення нерівного результату» (Елліот Аведон і Браян Саттон-Сміт).

У педагогіці немає єдиного погляду на статус гри в навчанні. Одні вчені вважають її засобом навчання, другі – методом навчання, треті – формою навчання. Зокрема, вважають, що гра є методом навчання, який належить до методів стимулювання пізнавальної активності студентів [8 : 21]. Автори Словника-довідника з лінгводидактики під дидактичними іграми розуміють ігри, ігрові ситуації, що

використовують у навчально-виховному процесі з метою розвитку інтелекту, пізнавальної активності, творчого мовлення студентів, спонукають їх до самостійного пошуку наукової інформації, інтенсифікують формування загальнонавчальних знань, умінь і навичок, розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, сенсорні орієнтації, реалізують вимоги розвивального навчання [7 : 28]. Фахівці з методики викладання української мови як рідної у школі розглядають різні види ігор на уроках української мови – від гри зі словом, гри-вправи, пов'язаної з виконанням одного завдання (мікрогри), і макрогри, що моделює більш складні завдання й колективні форми їх вирішення до уроку-гри, що сприяє організації пізнавальної продуктивно-креативної діяльності учнів, спрямованої на залучення кожного з них до комунікативно-пізнавального творчого процесу, у якому відбувається його інтелектуально-емоційний розвиток та реалізація індивідуальних здібностей і можливостей [6]. Можна стверджувати, що дидактична гра – це активна форма навчання, яку досить продуктивно застосовують викладачі з метою формування мовних і мовленнєвих умінь, а також гру можна розглядати і як метод навчання, що стимулює мовленнєву активність студентів і може бути частиною заняття.

Одним із різновидів дидактичної гри є рольові ігри, за допомогою яких здійснюється пошук оптимальних варіантів розв'язування мовних проблем: знання відповідної лексики, термінології, вміння грамотно висловлювати свої думки відповідно до мовних норм. Ефективність забезпечує систематичне застосування рольових ігор, що створюють ґрунт для формування правильності мовлення, а також забезпечують засвоєння студентами максимального обсягу мовленнєвих моделей, які згодом зможуть легко репродукуватися в реальних ситуаціях спілкування.

Основні ознаки рольової гри:

- імітація умов здійснення мовленнєвої діяльності;
- моделювання типових ситуацій, актуальних для учасників гри ситуацій з метою тренування в мовленнєвому спілкуванні;
- проблемний характер тих ситуацій, що моделюються;
- розподіл ролей між учасниками гри; опис структури та сценарію гри;
- розподіл рольових завдань та наявність ігрового пакету документації;
- реалізації цілей гри; наявність критеріїв, за якими оцінюються дії гравців [6].

Отже, систематичне використання з боку викладача дидактичних ігор забезпечує розширення світогляду, збагачення словникового запасу студентів, формує самостійність, відповідальність за результати своєї роботи. Рольова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є ефективним методом формування мовлення студентів, сприяє досягненню конкретних завдань.

У людській практиці рольова гра виконує такі функції [1; 4]:

- розважальну (це основна функція гри – розважити, надихнути, викликати інтерес);
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
- самореалізації у грі;
- терапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
- діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;

- функцію корекції: внесення позитивних змін у структуру особистісних показників;
- міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;
- соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм.

Дидактичні ігри пов'язані насамперед з двома особливостями навчання: проблемністю та засвоєнням навчальної інформації через дію. Проблемність реалізується через самостійне розв'язання студентом поставленої проблеми (завдання) за недостатності необхідних знань, коли він змушений самостійно опанувати новий зміст або знаходити нові зв'язки між уже засвоєними відомостями [5]. У процесі такої діяльності формуються нові вміння й у такий спосіб відбувається навчання через дію.

Рольова гра має великі можливості спонукального плану. Спілкування, як відомо, немислиме без мотиву. Однак у навчальних умовах не просто викликати мотив до висловлення. Труднощі полягають у тому, що викладач повинен змалювати ситуацію так, щоб виникла атмосфера, що викликає у студентів внутрішню потребу у вираженні думок. Але в умовах іншомовного спілкування важливо, щоб студенти змогли виразити те, що їм хочеться сказати. На заняттях переважають висловлення, викликані до життя директивно: «Розкажи про свого друга», «Розкажи про свою родину», тому що викладач хоче перевірити, як студенти вміють комбінувати відповідний мовний матеріал. Мотив же, яким керуються при цьому студенти, знаходяться за межами мови: їм важливо відповісти викладачеві. Ситуація змінюється, якщо студенти залучені до рольової гри. Наприклад, розігрується сцена в спортивній секції. Студент – учасник цієї секції – приводить сюди свого друга. Керівник секції повідомляє, що вакансій немає. Тоді студент розповідає про свого друга, переконуючи керівника секції, що друг вартий бути прийнятим. Сама ситуація диктує лінію мовленнєвої поведінки.

Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою: у ході рольової гри використовують різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Велику роль приділяють невідповідній мові учнів. У цьому плані рольова гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної і групової діяльності. Рольова гра тренує студентів говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему. Вони несвідомо створюють свою власну реальність і, роблячи це, оперують своїми знаннями, розвиваючи свої здібності взаємодіяти з іншими людьми. У цій ситуації немає глядачів. І відповідно до цього студенти зміцнюють свою впевненість у собі.

Рольова гра сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу. Істотною перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є стовідсоткове залучення студентів, а також концентрація уваги учасників протягом усієї гри.

При розподілі ролей варто враховувати як мовні, так і «акторські» можливості студентів, доручаючи одним більш вербальні, іншим – пантомімні ролі, третім же призначаючи на ролі «суфлерів», даючи їм право підказувати на основі тексту.

Таким чином, рольова гра має великі можливості в практичному, освітньому і виховному відношеннях. Гра втягує в активну пізнавальну діяльність кожного студента окремо і всіх разом і тим самим є ефективним засобом організації навчального процесу.

Одним із різновидів рольових ігор на заняттях з мови як іноземної можна вважати театральні постановки. Театр як метод на мовних заняттях є безперечно корисним елементом і для вивчення мови, і для розвитку особистості студента. Це цілісний підхід, який дає можливість залучитися до навчального процесу повністю – з головою, серцем і тілом – і завдяки мотивації та усуненню стресу зробити заняття успішними. Але театральні прийоми для заняття з мови як іноземної мусять бути спеціально дидактизовані [9]. Окрім когнітивних, набувають значної ролі афективні й фізичні компетенції студентів. Театральні методи у вивченні мови вимагають відкритого педагогічного підходу, який передбачає наявність досвіду і перспективи студента як центру навчального процесу. Театральний підхід дає можливість студентам виходити за межі вивчених стандартних мовних виразів, включати емоційність та експресію. Діяльнісно-орієнтоване навчання вимагає залучення особистості студента: його почуття, знання й інтерес стають основою для мотивації в отриманні мовних та комунікативних навичок. Вивчення другої мови є значно ефективнішим, коли студенти застосовують її якомога більше в різних реалістичних ситуаціях.

Застосування рольових ігор і театральних елементів на заняттях з мови як іноземної відоме давно, але особливо систематизованого виду ці прийоми набули в методиці болгарського вченого, лікаря-психотерапевта за фахом Георгія Лозанова. Його педагогічний методі відомий під назвою «сугестопедія».

У 1966 р. в Софії був заснований науково-дослідний інститут сугестології, який очолив Г. Лозанов. Слово «сугестія» походить від латинського *suggere* – навіювання (у стані бадьорості), але Г. Лозанов у своїх роботах і лекціях завжди підкреслював зв'язок поняття «сугестія» з семантикою англійського дієслова *to suggest* (пропонувати). Таким чином, сугестія – це комунікативний фактор, який виражається у «пропозиції», щоб особистість зробила свій вибір, вибирала з широкого спектру можливостей, комплексних стимулів [3 : 41].

Сугестологію було покладено в основу сугестопедичного напрямку в навчанні, зокрема навчанні іноземних мов. Основна ідея сугестопедії – розкриття та розвиток всебічних резервних можливостей особистості. У сугестопедії використовують не лише можливості інтелекту, але й емоційну сферу особистості.

Віра в успіх кожного, доброзичливість як основа взаємин між викладачем та учнями, між самими учнями; авторитет викладача та його творча роль; високо вмотивована навчальна діяльність, яка спрямована на опанування змісту навчання, - все це стимулює і забезпечує розкриття резервів особистості тих, хто навчається.

Г. К. Лозанов поставив за мету довести, що завдяки цілеспрямованому використанню засобів навіювання у звичайному стані свідомості можна досягнути не меншого, а навіть більшого розширення мнестичних можливостей людини. І він цього досягнув. Сугестопедія до того ж, маючи надійні фізіологічні, психологічні та психотерапевтичні корені, не лише знімає втому та напругу, а й веде до підвищення інтелектуальної та емоційної працездатності людини, сприяє позитивному клімату в студентських групах. [2 : 473]

Насамкінець звернемось до деяких практичних питань використання ігор на заняттях з української мови як іноземної. Отже, коли варто використовувати гру на занятті?

- якщо учасники перед тим не були знайомі між собою (ігри на знайомство);
- на початку заняття: починаючи з гри, ми даємо можливість учасникам подолати щоденний стрес, відчути себе вільніше, також це час, у який можуть приєднатися ті, хто запізнився;

- для введення нового навчального елемента, нової теми;
- для розривки між двома змістовими блоками;
- для практикування, поглиблення, повторення навчального матеріалу;
- для практики і застосування спеціальних навичок (говоріння, читання, аудіювання, письма);
- для розширення словникового запасу;
- для відновлення концентрації уваги після перерви;
- якщо учасники втомлені, увага спадає (особливо на вечірніх курсах);
- якщо атмосфера у групі жорстка, учасники бояться говорити;
- коли участь у розмовах / завданнях беруть завжди одні й ті ж учасники, а інші не задіяні;
- для покращення групової динаміки (зробити щось разом, повеселитися, краще взнати один одного)
- коли учасники просять про це;
- на завершення заняття;
- гра також може бути основою для цілого заняття (глобальне моделювання).

Багато викладачів із задоволенням використовували б ігри на своїх заняттях, але не знають, як це робити і де брати ігри. Прості поради допоможуть у цьому. Перегляньте власну ігрову біографію. Зазвичай є багато ігор, які ви грали в дитинстві, з друзями, на семінарах і т. ін. Можна використовувати також ресурси колег та учасників групи, запитавши їх про ідеї для ігор. Багато описів ігор можна знайти в книгах і на сайтах та в ігрових магазинах. Варто користуватися ідеями для вивчення інших мов як іноземних. Навряд чи ви знайдете ігри, які підходять безпосередньо до вашої теми; не проблема – можна взяти цікаві ідеї, правила і принципи й адаптувати їх до своїх потреб. Навіть якщо в арсеналі викладача всього декілька ігор, їх можна використовувати ефективно й цікаво: якщо трохи модифікувати правила, але залишати загальний принцип, учасники швидше зрозуміють правила, а викладач не витратить час на пояснення зайвий час.

Деякі ігри не варто використовувати, насамперед ті, в які ви самі не хотіли би грати – адже вам складно буде переконати учасників грати в них. Не варто використовувати складні ігри, які вимагають тривалого роз'яснення і мають багато правил. Також не варто включати до навчального процесу ігри, які потребують значно вищого рівня мовленнєвої компетенції, ніж є в учасників – вони лише відчуватимуть стрес і розгубленість, але це не сприятиме їхньому навчанню.

Підготувати гру варто наперед, чітко продумати правила, спроектувати, як це працюватиме на практиці, приготувати необхідний реквізит. Слід мотивувати всіх учасників брати участь у грі, але якщо хтось із них не може наважитися долучитися до гри відразу – він може приєднатися згодом. Пояснювати правила гри слід дуже просто і зрозуміло, використовуючи лише найпростіші слова і жести [10]. Можна для початку спростити правила, а потім поступово ускладнювати їх. Варто дати можливість учасникам, які зрозуміли правила або які знають їх, пояснити їх іншим. Викладач має стежити за динамікою: якщо ви граєте занадто довго або гра нудна, ефект може бути зведено нанівець. Не потрібно постійно перебивати учасників, виправляти їхні помилки; якщо мета гри полягає в коректному засвоєнні певного лексичного чи граматичного матеріалу, краще організувати гру таким чином, щоб учасники самі були зацікавлені робити мінімум помилок або виправляти одні одних.

Іноді не можна передбачити, як піде гра: у кожному разі, якщо викладач бачить, що деякі учасники почуваються некомфортно, їм нудно, то краще зупинити її. Час гри також важко розрахувати, інколи вона йде дуже швидко, інколи значно довше, ніж заплановано. Звичайно ж, багато речей стосовно проведення заняття, зокрема й ігрових моментів, приходять лише з досвідом, причому досвід однієї групи може зовсім не працювати стосовно іншої. Є студенти, які не звикли до альтернативних методів навчання, для них навчальний процес – це завжди тільки робота і зусилля. Варто ламати такі стереотипи; у цьому випадку доцільно пояснити студентам, яка мета гри, чого ви хочете досягнути. Найкраще видно результат від використання ігор, коли студенти говорять: «Ми так багато навчилися, і навіть не помітили, коли!».

Очевидно, що в жодному разі не можна примушувати учасників брати участь в іграх (участь може бути тільки добровільною), але варто мотивувати їх до цього, пояснювати, що це частина навчального процесу. З іншого боку, навіть якщо ігри дають добрі результати, вони в жодному разі не можуть повністю замінити собою навчальний процес. Слід поєднувати їх з іншими навчальними методами. Також не варто забувати про зворотній зв'язок: окрім того, що викладач може спостерігати за роботою під час гри і бачити чи ні позитивні результати, варто зрідка питати в учасників про їхню думку щодо використання ігор на заняттях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Близнюк О. І. Ігри у навчанні іноземних мов : Посібник для вчителів / О. І. Близнюк, Л. С. Панова. – К. : Освіта, 1997. – 64 с.
2. Гончаров С. М. Кредитно-модульна система організації навчального процесу: методологічні аспекти : Монографія / С. М. Гончаров, В. А. Гурін. – Рівне : НУВГП, 2008. – 626 с.
3. Гуманістичні аспекти лінгвістичних досліджень і методики викладання іноземних мов. – К. : КДППМ, 1992. – 209 с.
4. Китайгородская Г. А. Методика интенсивного обучения иностранному языку / Г. А. Китайгородская, В. А. Бухбиндер. – К. : Освіта, 1988. – 279 с.
5. Ковальчук Г. О. Активізація навчання в економічній освіті : Навч. посіб. [Електронний ресурс] / Г. О. Ковальчук. – Вид. 2-ге, доп. – К. : КНЕУ, 2003. – 298 с. – Режим доступу : <http://readbookz.com/book/220/8568.html>
6. Лихачова К. М. Рольова гра – ефективний шлях формування правильності мовлення майбутніх економістів [Електронний ресурс] / К. М. Лихачова. // Науковий вісник Донбасу. – 2013. – № 1. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/j-pdf/nvd_2013_1_19.pdf
7. Словник-довідник української лінгводидактики. Навчальний посібник / Кол. авторів за ред. М. Пентилюк. – К. : Ленвіт, 2003. – 64 с.
8. Ягупов В. В. Педагогіка: Навч. посібник / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.
9. Berthold K. Theaterzentrierter Unterricht in der Sprachförderung Deutsch als Zweitsprache und im Unterricht Deutsch als Fremdsprache Theaterpädagogische Ansätze [Електронний ресурс] / Karin Berthold // Konzept. – Oktober 2010. – Режим доступу : http://www.gratis-webserver.de/karinberthold/data/downloads/75236/Karin_Berthold.Konzept_f_inen_theaterzentrierten_Unterricht_in_DaZ_und_DaF.pdf
10. Ludolingua : Spiele im Fremdsprachenunterricht [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.ludolingua.de/spielen-im-unterricht/>

*Стаття надійшла до редакції 10.02.2015
доопрацьована 14.02.2015
прийнята до друку 23.03.2015*

ROLE-PLAYING GAMES IN THE TEACHING OF UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Olesya Palinska

*National University «Lviv Polytechnic»,
International Institute of Education, Culture and Relations with Diaspora,
S. Bandery str., 32-D, Lviv, Ukraine, 79013
E-mail: palinska_o@yahoo.com*

In the article the applicability of using didactic games, including role-playing games in teaching Ukrainian as a foreign language are examined. In particular, it's the business game (didactic, situational and role-playing, problem-role-playing, discussion, creative, educational), by dipping, advanced teaching, synectics (based on the use of analogies and associations), brainstorming, situational, interactive etc.

The definitions of a game in language-teaching and other disciplines are approached. Also the approaches to determination the status of play in learning are outlined. Some scientists consider it a learning tool, some others – as a training, and others – as a learning. Arguably, didactic game is an active form of training that teachers use quite efficiently in order to develop speech and language skills, and the game can be considered as a method of teaching that encourages students and speech activity. It also can be a part of lesson.

Role-playing games are one of the types of didactic games, by means of which the optimal solution of language problems, knowledge of appropriate vocabulary, terminology, ability to correctly express their opinions according to linguistic rules could be found. Efficiency provides systematic use of role-playing games, creating ground for the formation of speech accuracy and ensures the maximum amount of mastering speech patterns that can then easily reproduce in real communicative situations.

Key words: didactic games, role-playing games, Ukrainian as a foreign language.