

Тематична рубрика: 4. Теорія і методика професійної освіти

УДК 378

РОЛЬОВА ТА ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЕКОНОМІЧНОМУ ВНЗ.

ROLE PLAY AND BUSINESS GAME AS THE TOOLS OF INTENSIFYING FOREIGN LANGUAGE LEARNING IN THE ECONOMICAL UNIVERSITY.

Алексєєва М.І.,

канд. пед.наук,

доцент каф.педаг.,іноз.філолог. та перекладу,

ХНЕУ ім. С.Кузнеця.

Спілкування в процесі здійснення ігрової дії передбачає використання студентами комплексу знань, умінь та навичок. Навчальна гра створює умови для оптимізації інтелектуальної активності студентів. Використання рольової гри як педагогічного засобу комунікації ґрунтується на тому, що вона у навчальному процесі виконує роль творчого завдання і функцію носія навчальної проблеми. Навчальна ділова гра стає останнім перехідним етапом, який з'єднає навчальний процес з реальним життям. Далі йде реальна практика спілкування.

Ключові слова: рольова гра, ділова гра, іноземна мова, навчання, спілкування.

Общение в процессе осуществления игрового действия предусматривает использование студентами комплекса знаний, умений и навыков. Учебная игра создает условия для оптимизации интеллектуальной активности студентов. Использование ролевой игры как педагогического средства коммуникации основывается на том, что она в учебном процессе выполняет роль творческого задания и функцию носителя учебной проблемы. Учебная деловая игра становится последним переходным этапом, который соединит учебный процесс с реальной жизнью. Далее идет реальная практика общения.

Ключевые слова: ролевая игра, деловая игра, иностранный язык, обучение, общение.

Communication during the implementation of the game involves the use of students' set of knowledge, skills and abilities. The educational game creates conditions for optimizing students' intellectual activity. The use of the role-play as a pedagogical communication tool is based on the fact that it plays the role of a creative task and the role of the bearer of a learning problem in the educational process. The educational business game becomes the last transitional stage, which will combine the learning process with real life. Next is the real practice of communication.

Key words: role play, business game, foreign language, teaching, communication.

Реальністю сьогодення є розширення міжнародних зв'язків України та її інтеграція до світової спільноти. За таких умов все більше уваги приділяється вивченню іноземних мов, при чому це стосується усіх сфер життя, де іноземні мови є ключем для розвитку міжнародних відносин, проведення наукових конференцій, культурного обміну між представниками різних країн та обміну інформацією. Багатомовність та полікультурність вважаються необхідними для громадян нової Європи, і відповідно – України. До випускників вищих навчальних закладів висуваються додаткові вимоги щодо володіння іноземними мовами. Ця проблема є актуальною і для Харківського національного економічного університету.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. Відповідно до Програми з англійської мови професійного спілкування вивчення мови розглядається як “набуття знань та інтегрованих мовленнєвих умінь у їх взаємодії, як цього вимагають життєві ситуації” [1, стр. 5]. Згідно з вимогами сучасної методики процес навчання має бути організовано як модель процесу реальної комунікації.

В останні роки як в теорії, так і в практиці навчання іноземних мов все більш значна увага приділяється використанню методів інтенсивного навчання, “психолого-педагогічні та методичні принципи якого дають можливість не тільки здійснювати практичні вимоги програми, але і сприяють формуванню світогляду, вихованню творчої, гармонічно розвитої особистості учня” [2, стр. 194].

Оскільки мета та основа навчання мовленнєвої діяльності — це спілкування, то інтенсифікація процесу навчання повинна проходити саме за рахунок інтенсифікації процесу навчання взагалі та мовленнєвого спілкування зокрема. При цьому ці два фактори виявляються такими, що впливають один на одного та обумовлюють один одного. Згідно теорії мовленнєвої діяльності, необхідно стимулювати мовленнєвий вчинок, моделюючи спілкування в рамках рольової гри.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ігрове та інтерактивне навчання досліджували І. Абрамова, Н. Анікеєва, Н. Борисова, А. Вербицький, Ю. Ємельянов, І. Іванов, Д. Кавтарадзе, Л. Петровська, В. Платов, В. Рибальський, А. Смолкін, І. Сироєжин, К. Фопель, Т. Чепель, С. Шмаков та ін.

Оскільки основу рольової гри складають активні дії, вона становить таку діяльність, коли той, хто навчається, виступає не тільки як об'єкт, але і як суб'єкт навчальної діяльності і, врешті-решт, як суб'єкт реального спілкування. Рольова гра за своєю природою, походженням і змістом є соціальною, вона розглядається як форма моделювання соціальних відносин. Але сутність гри полягає в різноманітних переживаннях, які є суттєво важливими для тих, хто приймає участь у грі. Саме емоційні переживання відіграють велику роль у формуванні мотиву. У грі здійснюються лише ті дії, цілі яких мають значення для індивіду завдяки їх власному змісту. В цьому полягає основна особливість ігрової діяльності.

Ще Я.А.Коменський писав про необхідність створити легкий, приємний та надійний метод навчання, який нагадує гру. Діяльність гри завжди відбувається в умовах, які відрізняються від справжніх. При цьому діяльності гри притаманна певна двоплановість: серйозність та умовність. Діяльність гри завжди становить собою експеримент із поведінкою, яка в значній мірі є імпровізованою. В процесі гри студенти випробовують свої сили, самостверджуються, отримують задоволення від ігрового спілкування. Незважаючи на умовність ситуацій гри, почуття в ній звичайно бувають справжніми, реальними. Реальними є також бажання, задуми, питання, які вирішуються за умов, що вони дійсно мають значення для тих, хто приймає участь у грі.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Зміст навчальних ігор повинен відповідати змісту дисципліни “Іноземна мова”, яка вивчається, відповідати вимогам підготовки фахівців (тобто бути професійно спрямованим), а також урахувувати потреби та інтереси самого студента. Крім того, алгоритм дій, які закладені в них, повинен включати ті уміння, які передбачається сформулювати або розвинути.

Метою статті є визначення рольових та ділових ігор як способів інтенсифікації навчання іноземної мови у економічному університеті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Переважність гри над іншими засобами навчання виявляється в тому, що вона здатна забезпечити не тільки індивідуальну, але і парну, групову та колективну форми роботи на занятті, що дозволяє кожному студенту максимально використовувати навчальний час. Головним же виявляється те, що вона дає змогу успішно вирішувати основну задачу — навчання спілкуванню на іноземній мові шляхом спілкування. Спілкування в процесі здійснення ігрової дії передбачає використання студентами комплексу знань, умінь та навичок, а це означає, що навчальна гра створює умови для оптимізації інтелектуальної активності студентів.

Очевидно, що формування мовленнєвих навичок та умінь повинно проходити в умовах, які максимально наближені до тих, що можуть зустрітися при природній комунікації, а сам процес навчання повинен будуватися на вирішенні системи комунікативних завдань за допомогою мовного матеріалу.

Навчання іншомовного спілкування здійснюється в різноманітних ситуаціях, які моделюють реальне вербальне спілкування, причому ситуації, що створюються викладачем на занятті, стають переплетінням рольових очікувань та неформальних особистісних проявів. Все це свідчить про те, що при інтенсивному навчанні здійснюється поєднання особистісного та рольового спілкування. Рольове спілкування постійно взаємодіє з особистісним, воно є його передумовою. І сама навчальна діяльність, яка організована як особистісне спілкування, в багатьох випадках проходить як рольова гра. Що є характерним для рольових ігор як одного з методів інтенсивного навчання? Найбільш суттєві риси наступні: імпровізоване виконання ролей; умовність ситуацій, в яких проходить гра; соціальний характер; наявність рольових очікувань (експектацій); стимуляція колективно-особистісного спілкування; створення умов для розкриття творчих здібностей.

Якщо рольова гра являє собою цілісний цикл керованих взаємодій між викладачем та студентами, то вона може складатися з таких трьох етапів:

1) підготовка рольової гри; 2) проведення рольової гри; 3) колективне обговорення результату проведеної рольової гри.

Одним з головних принципів інтенсивного навчання є принцип використання рольової гри в організації навчального процесу, який передбачає застосування рольових ігор на всіх етапах навчання. В деяких сучасних дослідженнях рольова гра визначається як “драматизація за готовими сюжетами, як форма мовної практики на завершуваному етапі роботи над темою, як підготовлена, розподілена по ролях вистава” [2, стр. 196]. Таке визначення рольової гри відповідає вузькому розумінню розмовної практики і не відображує соціально-психологічний характер іншомовного спілкування в інтенсивному навчанні. Рольова гра в інтенсивному навчанні — це не епізодичний захід, до якого час від часу звертається викладач, але основна форма організації навчального

процесу, що охоплює всі етапи роботи над навчальним матеріалом: введення, тренування в спілкуванні та практику в спілкуванні.

Перебудова зовнішньоекономічної діяльності українських підприємств, застосування нових форм співробітництва із закордонними партнерами стимулюють підвищення попиту на фахівців у галузі економіки, які володіють іноземною мовою на рівні, достатньому для вирішення професійних завдань. Відсутність досвіду роботи за фахом і спеціальних знань у студентів першого курсу унеможлиблює ефективну організацію спілкування у професійних сферах комунікації. Тому на першому етапі необхідно вивчення насамперед мови соціально-побутової та соціокультурної сфер спілкування як передумови подальшого успішного оволодіння мовою ділового спілкування. Програма передбачає формування мовленнєвих компетенцій у майбутніх економістів для адекватної мовленнєвої поведінки у таких ситуаціях спілкування: "People and Places", "Eating Habits", "Sports / Hobbies", "Travelling", "Education", "Entertainment", "Transport", "Environmental and Social Issues" та ін. Але вже на цьому етапі доцільно відпрацьовувати модель поведінки в таких професійних ситуаціях, як "Продаж / купівля", "Грошові розрахунки", "Оренда / покупка житла", "В турагенстві / аеропорту", "Проходження митного контролю", "У готелі / банку", тощо. Незважаючи на приналежність таких ситуацій до сфер непрофесійної комунікації, у них наявна значна кількість економічно маркованих лексичних одиниць.

Досвід викладання іноземної мови у немовному ВНЗ показує, що студенти краще вивчають матеріал, якщо спілкування моделюється в рамках рольової гри. Рольова організація навчального процесу дозволяє реалізувати принцип колективної взаємодії, який забезпечує активне спілкування студентів. Таке навчання вимагає систематичного використання режимів одночасної роботи в парах і малих групах. Запропонована організація навчання суттєво збільшує час говоріння кожного студента на занятті, створюючи оптимальні умови для реалізації потенційних можливостей мовленнєвих партнерів у процесі комунікації. Комунікативна мотивація мовленнєвих дій студентів забезпечується в основному одержаними ними ролями. Кожна гра містить комунікативне завдання, в якому вказуються комуніканти, їхні стосунки та комунікативні наміри, а також обставини і мета спілкування.

Існують різні способи класифікації ролей. З точки зору навчання рольового спілкування більш цікавим здається класифікація У. Герхардта, згідно якої ролі поділяються на:

статусні ролі, які можуть надаватися при народженні або здобуватися з бігом часу: роль громадянина якоїсь держави, належність до якогось класу, тощо;

позиційні ролі, які звичайно відповідають правилам, що обумовлюють деяку позицію в суспільстві, наприклад: професійна, сімейна ролі і таке інше;

ситуаційні ролі, які подані у вигляді фіксованих стандартів поведінки та діяльності; щоб зіграти такі ролі, достатньо бути короткочасним учасником ситуації спілкування, наприклад: роль гостя, туриста, пішохода та ін.

При розвитку іншомовних мовленнєвих навичок найбільший інтерес викликає програвання ситуаційних ролей. Ці ролі не формалізовані, вони припускають вільне програвання, дають широкі можливості виявлення особистісних інтересів, що відповідає діяльному підходу до навчання.

Згідно з теорією соціальних ролей, особистість займає в системі соціальних відносин певне місце, яке визначається як позиція. Кожна особистість має багато позицій. Можна виділити три основні види позицій: професійні, суспільні, сімейні. Від кожної особистості, яка виконує ту чи іншу роль,

очікують певної поведінки. Такі очікування визначаються поняттям рольової експектації. Розбіжність рольових наказів (правил здійснення рольової діяльності) з рольовими очікуваннями розглядається як нездатність особистості виконувати свою соціальну роль відповідно до вимог, які ставляться до неї.

Яке же місце відводиться ролям при інтенсивному навчанні? Можна виділити такі два типи ролей: першорядні, або постійні, та другорядні, або допоміжні. Першорядні ролі — це такі, які студенти грають протягом усього курсу навчання, і які не можуть студентам набриднути, тому що такі ролі збігаються з їх реальним соціальним статусом [3, стр. 192]. На початку навчання кожний студент отримує статусну роль (він одержує нове ім'я, відповідну національність, громадянську приналежність і таке інше) та позиційну роль (професію, службове положення, сімейний стан, тощо). Такі ролі закладені в самому матеріалі курсу навчання. Опрацьовуючи ту чи іншу тему згідно з програмою, студенти мають змогу брати участь у всіх подіях, що відбуваються в групі, в формі полілогу. Від полілогу до полілогу розгортається сюжет усього курсу.

Досвід показує, що зміна імен має велике психологічне, педагогічне та методичне значення і стає умовою ефективного керування спілкуванням. Залежно від типу своєї особистості, студент може “ховатися” за свою маску, але в той же час маска є ефективною умовою для самовизначення, студенти мають можливість висловлювати свій погляд. На початковому етапі проведення рольових ігор деякі студенти зазнають психологічний дискомфорт і навіть немотивований страх. Але з часом вони починають відчувати впевненість у собі. Маска сприяє зняттю “мовного бар'єру”, подоланню побоювання зробити помилку, розкриттю творчих здібностей. Проте надання студентів ролі-маски зовсім не забезпечує йому усіх умов успішного виконання своєї ролі. Маска лише поширює можливості мовленнєвої поведінки студента. Одягнувши маску, він в основному залишається самим собою, зберігаючи можливості виявлення своїх особистісних характеристик. Роль-маска має особливе значення на першому етапі навчання, коли студентів треба пристосуватися до нових умов навчання. На наступних етапах викладач не завжди використовує такий прийом. Ролі-маски також сприяють поширенню і поглибленню соціокультурного компоненту у розвитку комунікативних здібностей студентів, формуванню їх світогляду.

Однією з форм ігрового спілкування на першому та другому курсах навчання є сюжетні рольові ігри побутового змісту, що сприяє формуванню та розвитку мовленнєвих навичок і умінь. Рівень рольової гри визначається етапом активізації навчального матеріалу — тренування у спілкуванні чи практика спілкування, і отже, відповідним типом уроку. У процесі проведення рольових ігор, які відображають різні сторони життя студентів, в них завжди є можливість відтворити фрагменти свого реального життєвого досвіду. Так при роботі над темами “About Myself”, “My Family”, студентам пропонується не тільки розповідати про себе та свою сім'ю, обмінюватися репліками, але і користуватися різними реальними побутовими предметами, фотоальбомами, книгами, журналами і таке інше.

Опрацьовуючи тему “The Place to Live in”, можна запропонувати такі ігрові ситуації:

1. You are a family of seven. Your apartment is rather small for you now, you need something bigger. You discuss the possibility of getting a new place to live in. Then you go to a real estate agent who helps you to find a new home.
2. You are going to take part in the competition “Win a month's holiday in the city of your choice”. Take different roles and say which city of the world you would most like to visit and why. Розігруючи таку

ситуацію, студенти можуть обирати ролі за своїм розсудом, або викладач може запропонувати ролі студентам.

3. Imagine that you are a group of people visiting a city as tourists. One of you is a tour guide. Discuss the route of the tour, the sights that are worth seeing and other details.

4. The following people have been chosen as representatives of various groups within society. They are taking part in a symposium on the future of housing at the end of which it is hoped that a joint statement can be issued to influence the government in its allocation of resources. Act out the symposium. Викладач може запропонувати студентам такі ролі: the manager of a building society, an architect, the Minister of the Environment, a construction engineer, a real estate agent, a farmer, a student, a single parent, a policeman, a physically handicapped person, an old-age pensioner, etc. One student must act as a chairman. Допомогою студентам можуть бути такі питання: 1) What is the priority for certain parts of the country? 2) Is it necessary to develop more state-owned housing? 3) Should more high-rise blocks of flats be built? 4) Should residential areas be separated from shops, offices, industry? 5) Should government give grants for improving old houses? та ін.

Звичайно, обираючи ситуацію тієї чи іншої рольової гри, викладач повинен урахувати рівень підготовленості групи до гри. Матеріал має бути посильним для студентів, вони повинні мати визначений запас лексичних одиниць, належно володіти граматичним матеріалом, тому що ціллю рольової гри є подальше закріплення та активізація отриманих умінь та навичок, перенос їх на непередбачене спілкування.

Адекватною формою ігрового спілкування може бути імітаційна рольова гра. У такій грі треба дотримуватися певних правил імітаційної діяльності, спілкування організовано відповідно до ігрових завдань, ураховуються вірні та невірні рішення, по закінченні гри підбиваються підсумки, визначаються переможці, які виконали завдання найкращим способом. Імітаційні ігри — це не тільки засіб підготовки студентів до мовленнєвого спілкування, але і захід, який поширює можливості пізнавальної діяльності студентів [4, стр.10]. Зі студентами перших курсів організуються імітаційні ігри пізнавального змісту: у формі гри студенти знайомляться з персонажами літературних творів, фактами біографії видатних діячів науки, літератури, мистецтва, поглиблюють свої уявлення про окремі періоди історії країни мови, яка вивчається, поширюють знання про навколишній світ, звертаються до гострих соціально-політичних проблем сучасності. Наприклад, у процесі такої гри студенти знайомляться з деякими фактами біографії таких вчених, як Т.А.Едісон, А.Белл, Б.Франклін.

Ситуацію можна розгорнути як інтерв'ю, яке вони дають кореспондентові, або виступають на прес-конференції, або в гостях у студентів розмовляють про своє життя та свої відкриття. Учасникам гри пропонується знайти додаткові наукові факти, підібрати ілюстрації, обміркувати форму та зміст своїх реплік. Така робота за способом організації наближається до обговорювання проблеми на уроці іноземної мови, але відрізняється тим, що спілкування проходить відповідно до розподілених ролей та ігрового сюжету.

Починаючи з третього курсу, коли студенти починають вивчати ділову англійську мову і ділове спілкування, широко використовуються ділові ігри.

Головна відзнака ділової гри — це обов'язкова наявність професійно-спрямованої проблеми, вирішення якої зв'язано з оволодінням іноземною мовою. В цьому випадку розвиваються, закріплюються та контролюються навички і уміння майбутнього фахівця, його здібність мислити

творчо, приймати самостійні рішення, а також уміння привертати та використовувати знання та досвід, які були набуті раніше: на заняттях іноземної мови та інших дисциплін, в процесі самоосвіти, а також в інших видах ігор.

Навчальна ділова гра стає останнім перехідним етапом, який з'єднає навчальний процес з реальним життям. Далі йде реальна практика спілкування. Однак, в реальному житті не часто можна зустрітися з виключно діловим спілкуванням. Воно неодмінно включатиме елементи спілкування неофіційного, повсякденного. Тому навчальна ділова гра, як правило, має комплексний характер, коли доцільно обігрувати також і ситуації соціального спілкування. Комплексною вона буде ще й тому, що допомагає вирішувати комплекс завдань, оскільки містить три компоненти: інструментальний (навчання конкретним умінням і навичкам), міжособистісний (навчання у процесі гри міжособистісним взаємодіям, пов'язаним з конкретною соціальною або професійною роллю), гностичний (отримання в процесі гри певних знань, формування певних способів мислення, що, до речі, має місце в усякій грі, незалежно від її типу).

Діяльність будь-якого фахівця складається з його дій та вчинків в різних специфічних ситуаціях. Тому в першу чергу доречно моделювати саме такі міні-ситуації, які в решті решт допоможуть відтворити велику, загальну імітаційну модель системи діяльності цього фахівця.

Першими темами курсу ділової англійської мови є такі теми: "Types of Business Organization", "Setting Up a Business". Як вже зазначалося, використання ігрових ситуацій сприяє більш успішному засвоєнню матеріалу, тому студентам пропонується обрати для себе певну роль. Вони вигадують собі удаване ім'я, назву своєї компанії, складають її профіль, тобто її тип, де вона базується, чим займається, складають бізнес-план своєї компанії і таке інше. Надалі, коли опрацьовуються такі теми, як "Company Structure", "Recruitment", "Retailing and Wholesaling", "Franchising", студенти продовжують грати ролі, обрані раніше. Вони розповідають про структуру своєї компанії, її персонал, порівнюють її з компаніями, які виграли їх одногрупники, спілкуються у процесі розігрування різних ситуацій.

Багатий матеріал для ігрових ситуацій надають такі теми ділового спілкування, як "Meetings", "Presentations", "Negotiations". Для підготовки та проведення ділових ігор за такими та іншими темами використовується матеріал навчальних посібників та методичних рекомендацій, які розроблені викладачами кафедри іноземних мов та перекладу ХНЕУ. В них є багато рольових та ділових ігор з різноманітними ситуаціями та завданнями. При цьому рольова гра може бути окремим фрагментом навчального процесу, завершальним етапом роботи над темою і в такому випадку їй повинна передувати ретельна, дбайлива та копітка підготовка. Наприклад, при роботі над темою "Corporate Alliances and Takeovers" на останньому уроці можна запропонувати рольові ігри за такими ситуаціями:

1. You are senior managers of a company which is making a decision whether to take over or to merge with another company. Give your reasons for or against the possible alliance.
2. Differences in pay levels between the two companies in a merger can cause problems. Imagine that you are members of the Human Resource Departments of the two companies. Hold a meeting to discuss this problem and try to suggest some solution.
3. The US-based company "MotorGroup" has recently bought another company "Truck". The change of ownership and new management style at "Truck" have caused many problems. Staff are very unhappy, productivity has fallen, many employees have lost their jobs. Divide into two groups: "MotoGroup"

executives and executives of “Truck”. Each group prepares separately for the meeting. Then hold the meeting as one group to resolve the problems.

Практика викладання іноземної мови показує, що не існує універсальної гри, яка буде придатною абсолютно для усіх тих, хто навчається, або усіх груп. Одна і та ж гра у різних групах проходить по-різному. Через це необхідно її адаптувати до конкретних умов проведення. Гра не повинна бути нав'язана учням, або використовуватися тільки для підтримки інтересу до навчальної дисципліни, тобто іноземної мови. Гра ефективна лише в поєднанні з іншими (не ігровими) методами навчання.

Особливу увагу треба звернути на роль викладача, який виступає лідером спілкування при проведенні рольової гри. Ефективність використання рольових ігор значно залежить від майстерності викладача, саме він відповідає за успіх або невдачу проведення гри. Він повинен знати усі деталі гри, її складові елементи, уміти створювати такі умови, при яких досягаються максимальна зацікавленість учасників та явна навчальна користь. Якщо є зацікавленість, то значно поліпшується сприйняття та запам'ятовування навчальної інформації. Якщо гра триває занадто довго або викладач використовує її занадто часто, то інтерес до гри різко зменшується.

Викладач повинен кваліфіковано провести інструктаж, добре знати модель гри, керувати її проведенням, робити висновки. Він повинен бути і психологом, і педагогом, і досвідченим організатором, режисером. Для викладача рольова гра є засобом керування групою взаємодією студентів в процесі реалізації навчальних, загальноосвітніх та виховних цілей. Згідно правдивого твердження Г.В.Колшанського, «несмотря на разработанность ряда оправдавших себя рациональных приемов, основная тяжесть ложится до сих пор на личность преподавателя, его мастерство и искусство, даже имея в виду наличие большого арсенала вспомогательных средств, используемых в электронных классах» [5, стр. 11]. Починаючи навчальну рольову гру, викладач теж має свою вигадану ним роль. через яку виявляються його особистісні риси, особливості його характеру та темпераменту. Викладач стає не тільки учасником усіх подій, партнером по грі, але і постановником, він здійснює корекцію як мовленнєвої, так і соціальної поведінки. Слід зазначити, що усі ігрові ситуації — це, з одного боку, ефективна форма навчання, а з другого - постійна форма неформального контролю, що включає механізм зворотнього зв'язку.

Перш за все викладач повинен вивчити гру, проаналізувати її та адаптувати до умов конкретної групи, враховуючи рівень підготовки студентів, і так вибудувати гру, ускладнюючи або спрощуючи ситуацію, щоб завдання, які треба вирішувати в ході гри, були середнього рівня труднощів. Викладач розподіляє ролі серед учасників і пояснює умови та правила гри, пояснює студентам, як вони мусять діяти, виконуючи ту чи іншу роль, і забезпечує їх методичними матеріалами, інформацією. Якщо гра відхиляється від накреслених навчальних цілей, викладач повинен непомітно для учасників гри керувати нею. По закінченні гри викладач дає ретельний аналіз гри, дій усіх її учасників, робить загальні висновки.

Висновки із цього дослідження і подальші перспективи в цьому напрямку. Отже, використання рольової гри як педагогічного засобу комунікації ґрунтується на тому, що вона у навчальному процесі виконує роль творчого завдання і функцію носія навчальної проблеми. Тільки компетентне та кваліфіковане використання її при дотриманні психологічних, соціально-психологічних та педагогічних вимог і умов здатне зробити позитивний вплив на тих, хто навчається. Система ігор робить процес формування та розвитку інтелектуальних умінь у студентів більш інтенсивним в порівнянні з традиційною системою навчання. Досвід показує, що існує пряма залежність між використанням системи рольових ігор на заняттях і прискоренням процесу формування та

розвитку інтелектуальних умінь, активністю студентів в галузі самоосвіти і самовдосконалення, використання на практиці умінь, які вони придбали на заняттях з іноземної мови, підвищення якості цих умінь від курсу до курсу.

Рольова гра сприяє створенню доброзичливого психологічного клімату, що дозволяє використовувати творчі та емоціональні резерви особистості, суттєво підвищує комунікативний потенціал тих, хто навчається. Рольова гра дає можливість значно активізувати мовний матеріал у різноманітних формах діяльності, інтенсифікуючи процес навчання, в результаті чого студенти виходять на непідготоване іншомовне спілкування.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Програма з англійської мови для професійного спілкування / Г.Є.Бакаєва, О.А.Борисенко, І.І.Зуєнок та ін.. – К.: Ленвіт, 2005. – 119 с.
2. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Под ред. проф. В.А.Бухбиндера и доц. Г.А.Китайгородской. Учебное пособие. – К.: Вища школа, 1988. – 343 с.
3. Общественно-политический и научный текст как предмет обучения иностранным языкам / Под ред. М.Я.Цвиллинг.. Сборник. – М.: Наука, 1987. – 199 с.
4. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр // Содержание, формы и методы обучения в высшей и средней специальной школе. Обзорная информация. – М., 1983. – Вып.10.
5. Лингвометодические аспекты интенсификации обучения иностранным языкам / Г.В.Колшанский. – М., 1979. – 117с.
6. Philips B. D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. Crane Publishing Ltd., 1994.