

УДК 811.161.2:37.091.33

*I. В. Бабій, канд. пед.наук
(Львівський державний університет безпеки життєдіяльності)*

ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ МОВЛЕННЕВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПРАЦІВНИКІВ ДСНС

Сучасна вища школа потребує від педагога застосування таких методів навчання, які забезпечуватимуть інтенсивне формування професійно важливих для майбутніх працівників ДСНС комунікативних умінь і навичок. У статті розглянуто один із найефективніших методів навчання у мовленнєвій підготовці майбутніх працівників ДСНС – ділові ігри; з'ясовано основні характеристики та переваги ігрових методів, застосування яких дає змогу успішно моделювати ключові особистісні та спеціальні компетенції курсантів; розглянуто використання ділових ігор у межах курсу «Культура ділового спілкування»; обґрунтовано використання геймштормінгу як альтернативного ігрового методу у мовленнєвій підготовці майбутніх працівників ДСНС.

Ключові слова: ділова гра, мовленнєва підготовка, мовленнєва ситуація, культура ділового спілкування, майбутні працівники ДСНС.

I. V. Babiy

GAMING METHODS OF TRAINING WHILE TEACHING LANGUAGE FOR FUTURE WORKERS OF STATE EMERGENCY SERVICE

Modern higher school requires the teacher to apply teaching methods which would ensure the intensive formation of communicative skills that are professionally important for future workers of the State Emergency Service. The article deals with one of the most effective teaching methods in the language training of future SES workers, viz. – business games. The basic characteristics and advantages of gaming methods, the application of which allows successfully to form the key personal and special competences of the students are clarified. The use of business games within the course «Culture of Business Communication» is considered. The use of gamestorming as an alternative gaming method in the language training of future SES workers is grounded.

Key words: business game, language training, speech situation, culture of business communication, future workers of State Emergency Service.

Постановка проблеми. Одним із компонентів мовленнєвої підготовки майбутніх працівників ДСНС є комунікативний, який необхідний для особистісного та професійного зростання учасників спілкування. Основними видами професійної комунікації у діяльності майбутніх працівників ДСНС є інтрапрофесійне спілкування, яке забезпечує успішне розв'язання професійних завдань, а також комунікація із громадськістю, яка дозволяє вчасно інформувати суспільство про роботу надзвичайників, формувати громадську думку. Успіх названих видів комунікації залежить від сформованості комунікативних умінь і навичок, які значно розширюють професійні можливості майбутніх працівників сфери ДСНС. Провідна роль у розвитку комунікативних умінь і навичок належить дисциплінам гуманітарного циклу, зокрема «Українській мові і культурі», «Культурі ділового спілкування», «Риторичі» тощо. Усе зазначене актуалізує проблему вибору ефективних методів у процесі формування названих умінь і навичок.

Ефективними у процесі мовленнєвої підготовки вважаємо ігрові методи навчання. Вітчизняна лінгводидактика має значні здобутки з питань розроблення й впровадження ігрових методів на заняттях з української мови. Зокрема різноаспектний аналіз ігрових методів здійснено у працях А. Алексюка, Н. Бабич, Н. Голуб, О. Горошкіної, І. Довженко, О. Караман, Н. Науменко, М. Пентелюк, Л. Пироженко, О. Пометун, О. Попової, О. Семенов, Т. Симоненко та ін.

Мета статті – розкрити роль ігрових методів у мовленнєвій підготовці, переваги навчальних ділових ігор у розв’язанні основних завдань комунікативної підготовки майбутніх працівників Державної служби з надзвичайних ситуацій, з’ясувати можливості застосування ігрових методів на прикладі дисципліни «Культура ділового спілкування».

Виклад матеріалу. Розуміння ігрових методів навчання, їх місце у методичній системі мовної освіти визначається по-різному: як пошуковий метод навчання; як метод ситуативного моделювання, що є вмотивованим, оскільки організація і проведення гри потребує опори на мовленнєву ситуацію. Однак більшість лінгводидактів справедливо відносять ігри до інтерактивних технологій, які передбачають взаємодію усіх учасників педагогічного процесу. У цьому контексті слушною вважаємо думку М. Пентелюк, яка розглядає різноманітні ігри як навчальну модель міжособистісного групового спілкування і специфічну організаційну форму навчання усного мовленнєвого спілкування, що дає змогу реалізувати комунікативно-діяльнісне навчання у мовній освіті, тому й методи, що використовуються під час такого навчання – дискусія, гра, моделювання виробничих та професійних ситуацій – доцільно називати інтерактивними [4, 130].

Застосування інтерактивних методів у мовленнєвій підготовці, в тому числі ігрових, потребує опори на мовленнєву ситуацію. Мовленнєва ситуація (МС) – це сукупність обставин і стосунків, що створює певні умови для спілкування, впливаючи на вибір лінгвістичних, пара- та екстралінгвістичних засобів: слів, словосполучень, реплік, кліше, жестів, міміки тощо. У науковій літературі запропоновано чимало класифікаційних критеріїв мовленнєвих ситуацій. У нашому дослідженні поділяємо МС з огляду на адекватність процесу спілкування на два типи: природні та навчальні. Перші зумовлені реальним мовленнєвим середовищем, другі – мають штучний характер, пристосовані до потреб навчального процесу, відображають можливі акти мовленнєвого спілкування, до яких готується студент/курсант, використовуючи попередньо засвоєний матеріал.

У створенні навчальної ситуації бере участь певним чином скомпонований набір смислових і мовних віх, що регулюють навчальну мовленнєву діяльність студентів/курсантів. Доцільність та ефективність застосування навчальних мовленнєвих ситуацій обґрунтували В. Скалкін і Г. Рубінштейн, зазначивши таке: навчальні мовленнєві ситуації 1) ставлять студента в однотипні з природними умовами; 2) активізують тематичну лексику, граматичні структури, не акцентуючи на них; 3) стимулюють увагу студентів, спонукаючи їх правильно формулювати власні думки [7, с. 156]. Крім того навчальні мовленнєві ситуації розширюють мотиваційну базу процесу мовного навчання й перспективи розвитку стійкого інтересу до кращого оволодіння мовою як засобом професійного спілкування.

Моделювання навчально-мовленнєвих ситуацій доцільне в межах однієї комунікативної теми, яка передбачає знання певного обсягу лексичного і граматичного матеріалу.

Навчальна гра належить до активних, професійно орієнтованих методів навчання, що дає змогу поєднувати набуті знання з практичною діяльністю, тобто сприяє виробленню умінь і навичок здобувати, переробляти та послуговуватись навчальною інформацією, а також планувати власну мовленнєву поведінку і поведінку співрозмовника. Крім навчальної функції, яка є основною, різні види ігор виконують: виховну функцію – студенти вчаться взаємодопомоги, дисципліни та функцію соціалізації – гра передбачає колективні форми спілкування, вияв ініціативності, розвиває уміння знаходити оптимальні рішення в певних умовах. Високу лінгводидактичну ефективність таких методів навчання відзначає С. Гончаренко, який зазначає, що гра сприяє оволодінню «суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми» [2, 139]. Крім цього, гра знижує стан неспокою, напруги, властивий для традиційних форм навчання.

Важливо, що гра виступає не лише як засіб, а й як метод підготовки до професійної діяльності і соціальної взаємодії, а також може включати комплекс інших активних методів навчання, наприклад, мозковий штурм, дискусію, інтерв’ю тощо. Дидактичними перевагами різних видів ігор (рольової, ділової) є:

- вищий рівень спілкування, оскільки реалізується конкретний вид комунікативної діяльності; під час гри формується комунікативна компетенція;
- зростає мотивація вивчення рідної мови й опанування фаху в цілому;
- профорієнтована гра включає момент навчання і самонавчання, позаяк курсанти/студенти є більш компетентними у питаннях спеціальності, тобто реалізується принцип міжпредметності;
- використання гри в навчальному процесі дає змогу розглядати майбутню професійну діяльність як систему, усі елементи якої взаємопов'язані і взаємозумовлені;
- у грі знижується суб'єктивна тривожність учасників через можливі помилки, відтак зростає навчальний ефект.

Усе зазначене дає змогу розглядати гру як інтегруючий чинник у формуванні професійної компетентності, а також як засіб, що уможливорює успішно моделювати ключові особистісні та спеціальні компетенції [5, с. 385-386].

Сучасна лінгводидактика виробила велику кількість ефективних ігрових завдань і прийомів, які в комплексі з іншими методами формують в студентів/курсантів свідоме ставлення до мови та її вивчення, уможливають вихід в мовленнєву практику. Дидактичні ігри налічують велику кількість видів і підвидів. Загальнодидактичну класифікацію ігор подано в дослідженні К. Баханова, у якій ігри поділяються за: а) дидактичною метою: актуалізуючі, узагальнюючі, контрольні; б) основними шляхами її досягнення: рольові, ділові, імітаційні [1]. Однак названими критеріями варіанти групування дидактичних ігор не вичерпуються. У психолого-педагогічній літературі дидактичні ігри групують також за видом діяльності (Л. Тишевська), за ступенем пізнавальної діяльності (М. Кларін).

Особливе місце серед них посідає *навчальна ділова гра* – інтенсивний метод педагогічного впливу у процесі формування професійно значущих умінь і навичок. Навчальна ділова гра позитивно впливає на розвиток професійних мовленнєвих, умінь і навичок, а саме: вступати в контакт з будь-яким співрозмовником, зважаючи на його особливості; грамотно підтримувати контакт під час спілкування; правильно формулювати власні висловлювання, адже в процесі гри з'являється спонтанна необхідність застосовувати нові мовні одиниці; слухати співрозмовника; переконувати і стимулювати адресата до дії; коректно завершувати спілкування; здійснювати позитивну самопрезентацію. Крім того, ділова гра дає змогу поєднувати різні форми роботи, адже завдання студенти/курсанти можуть виконувати в парах, мікрогрупах, командно або колективно.

Навчальна ділова гра забезпечує розуміння змодельованого у грі процесу, а відтак сприяє формуванню (зміні) професійності свідомості студентів. Зокрема, під час гри її учасники по-новому можуть побачити професійні ситуації, можливі труднощі і шляхи їх подолання, що робить цей метод навчання ефективним засобом психологічної і професійної адаптації.

Розробляючи навчальну ділову гру, необхідно зважати на такі умови: гра повинна імітувати реальну ситуацію професійного спілкування; вона має сприяти набуттю студентами/курсантами досвіду професійної мовленнєвої практики, тому моделюються типові мовленнєві ситуації професійної комунікації; діяльність в ігровій ситуації повинна мати проблемний характер; ролі учасників мають бути зрозумілими і чітко окресленими; студенти/курсанти повинні володіти відповідним мовним професійним матеріалом; гра має мати продуману структуру і сценарій, останній відображає основні етапи майбутньої гри; повинна мати критерії, за якими оцінюють дії і мовленнєву поведінку учасників; повинна сприяти досягненню поставленої навчальної і виховної мети [6, с. 50].

Особливо ефективними вважаємо використання різноваріантних ігор у вивченні курсу «Культура ділового спілкування». З огляду на основні завдання курсу «Культура ділового спілкування», а саме: виробляти навички ефективної ділової взаємодії, нарощувати комунікаційний потенціал студентів/курсантів, формувати вміння застосовувати мовні засоби, доцільно застосовувати передусім ділові ігри. Ділових ігри спонукають студентів/курсантів ак-

туалізувати фахові знання, а також виявляють їх творчі якості, розвивають уміння краще слухати й розуміти інших. У цілому виражений емпатійний характер гри дає змогу залучати емоційну сферу, формувати в її учасників ціннісні орієнтації. Легко включаються в сценарну заданість соціальних і професійних ролей такі теми курсу «Культура ділового спілкування»:

- «Мовленнєвий етикет». З огляду на стандартність побутування, етикетні жанри можуть бути основою для розроблення ігрових моделей. Наприклад, викладач може запропонувати курсантам, які розбиті на пари, відтворити різні етикетні ситуації або стати учасниками гри «Професіоналізм чи етикет».

- «Ділова бесіда». Під час такої ділової гри курсанти вчаться орієнтуватися у мовленнєвій ситуації, зважати на емоційний стан співрозмовника, уважно його слухати, адекватно сприймати критику, опановують мистецтво ведення діалогу з огляду на мету ділової бесіди.

- «Дебати і дискусія». У процесі ділової гри студенти знайомляться з полемічними стратегіями, вчаться правильно й коректно ставити запитання й давати відповіді на них, засвоюють прийоми маніпуляцій.

- «Нарада. Збори». Офіцери ДСНС значну частину свого робочого часу проводять на нарадах, тому моделювання нарад і зборів в ігровому форматі допомагає майбутнім рятувальникам засвоїти правила їх планування й проведення, вибирати адекватні способи проведення і процедури обговорення визначених питань, ухвалювати компромісні рішення. Можливими темами для нарад в «реальному часі» можуть бути: «Добровільна пожежна охорона в Україні», «Заходи із профілактики пожеж в лісових масивах», «Інформаційні служби апарату ДСНС: застосування новинок сучасної комунікації» тощо.

- «Зв'язки з громадськістю». У системі ДСНС важливим сегментом роботи є взаємодія із засобами масової інформації та комунікація з громадськістю; основними формами такої співпраці є прес-конференція і брифінг. Саме ігровий режим вважаємо найбільш ефективним для знайомства із названими заходами у процесі вивчення курсу «Культура ділового спілкування». Зокрема, прес-конференція й брифінг як ігрові технології дають змогу залучити максимальну кількість учасників, сприяють розвитку логічного мислення, навчають коротко і чітко формулювати і висловлювати думки, швидко знаходити відповіді на поставлені запитання, розвивають уміння розуміти співрозмовника, підвищують загальну комунікативну культуру.

Альтернативою традиційним навчальним діловим іграм на заняттях з «Культури ділового спілкування» вважаємо методику геймштормінгу, яку успішно застосовують у сфері бізнесу [3]. Геймштормінг, або ігрова буря, поєднує елементи гри та мозкового штурму. Нагадаємо, що мозковий штурм – це один із оперативних методів рішення проблемного завдання, котрий передбачає стимулювання творчої активності й дивергентного мислення студентів. Геймштормінг допомагає розв'язувати складні завдання за допомогою мінімальних засобів. Крім згаданих ігрових прийомів, геймштормінг активно використовує «артефакти» – символічне втілення думок та ідей; артефактами можуть бути карти, фішки, стікери тощо. Крім того, необхідний «значущий простір» – дошка, стіна – усе те, де можна розмістити артефакти. Розташування артефактів у визначеному просторі, на думку авторів технології геймштормінгу, надає ідеям певного контексту, робить їх динамічними. Особливо ефективним є застосування геймштормінгу під час вивчення нарад зборів, а також кризових пабліків.

У процесі проведення ділової гри важливо акцентувати на мовленнєвій культурі її учасників, позаяк мовлення майбутніх працівників ДСНС рясніє численними лексичними й граматичними помилками, що нівелює змістову цінність матеріалу, який готують студенти/курсанти. Аналіз мовленнєвих огріхів доцільно здійснювати на останньому етапі проведення гри – підбитті підсумків.

Безперечно, що впровадження ділової гри в навчальний процес потребує від викладача та студентів/курсантів значних зусиль, а також потребує часового ресурсу, тому, зазвичай, її використовують з метою систематизації уже здобутих знань, умінь і навичок з відповідної теми. Крім того, навчальні можливості ділової гри можуть бути реалізовані за умов використання її з іншими формами і методами навчання.

Таким чином, мовленнєва підготовка майбутніх працівників ДСНС та її важливого комунікативного компоненту за допомогою навчальних ділових ігор забезпечує формування комунікативної компетенції студентів/курсантів, адже в процесі навчальної ділової гри поглиблюються і систематизуються знання з української мови, розвиваються особистісні якості, професійне творче мислення, що дає змогу формувати комунікативні уміння і навички потрібні не лише в професійній діяльності, а й в повсякденному житті.

Список літератури:

1. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі / К. О. Баханов. – Запоріжжя : Просвіта, 2004. – 328 с.
2. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 373 с.
3. Грей Д. Геймштрормінг. Игры, в которые играет бизнес / Д. Грей, С. Браун, Дж. Маккануфо. – СПб. : Питер. 2012. – 288 с.
4. Методика викладання рідної мови в середніх навчальних закладах: підруч. для вищ. закладів освіти / М. І. Пентелюк, С. О. Караман, О. М. Горошкіна та ін. – К. : Ленвіт, 2004. – 386 с.
5. Полуда В. В. Педагогічний досвід використання професійно-орієнтованої гри як засіб формування професійної компетентності майбутніх фахівців з готельного обслуговування / В. В. Полуда // Сучасні інформаційні та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. праць / редкол.: І. А. Зязюн (голова) та ін. – К. ; Вінниця : Планер, 2015. – Вип. 35. – С. 385-387.
6. Попова О. Ділова гра у роботі над мовленнєвою культурою студентів (до проблеми інтеграції курсів) / О. Попова // Українська мова і література в школі. – 2005. – № 4. – С. 50 – 52.
7. Скалкин В. А. Речевые ситуации как средство развития неподготовленной речи / В. А. Скалкин. Г. А. Рубинштейн // Иностранные языки в школе. – 1966. – № 4. – С. 2-9.

References:

1. Bakhanov K. O. Innovatsiini systemy, tekhnolohii ta modeli navchannia istorii v shkoli / K. O. Bakhanov. – Zaporizhzhia : Prosvita, 2004. – 328 p.
2. Honcharenko P. Ukrainskyi pedahohichnyi slovnyk / P. Honcharenko. – K. : Lybid, 1997. – 373 p.
3. Hrei D. Heimshtormynh. Igray, v kotoryie igraiet biznes / D. Hrei, P. Braun, Dzh. Makkanufo. – SPb. : Pyter. 2012. – 288 p.
4. Metodyka vykladannia ridnoii movy v serednykh navchalnykh zakladakh: pidruch. dlia vyshch. zakladiv osvity / M. I. Penteliuk, P. O. Karaman, O. M. Horoshkina ta in. – K. : Lenvit, 2004. – 386 p.
5. Poluda V. V. Pedahohichnyi dosvid vykorystannia profesiino-oriientovanoii hry iak zasib formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnykh fakhivtsiv z hotelnoho obsluhovuvannia / V. V. Poluda // Suchasni informatsiini ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv : metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy : zb. nauk. prats / redkol.: I. A. Ziazun (holova) ta in. – K. ; Vinnytsia : Planer, 2015. – Vyp. 35. – P. 385-387.
6. Popova O. Dilova hra u roboti nad movlennievoiu kulturoiu studentiv (do problemy intehratsii kursiv) / O. Popova // Ukrainska mova i literatura v shkoli. – 2005. – № 4. – P. 50 – 52.
7. Skalkyn V. A. Rechevie situatsyii kak sredstvo razvitiia nepodhotvolenoii rechi / V. A. Skalkyn. H. A. Rubynshtein // Inostrannyye iazyki v shkolie. – 1966. – № 4. – P. 2-8.

