

*В. Г. Ліхошерстова*

*асистент кафедри англійської мови в судноводінні  
Херсонська державна морська академія  
м. Херсон, Україна*

## **РОЛЬОВА ГРА ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ МОРСЬКОГО СПРЯМУВАННЯ**

***Анотація.** У статті розглядається рольова гра як один з активних методів навчання англійської мови, спрямований на зацікавлення студентів, підвищення їхньої мотивації до вивчення іноземної мови та підготовки до майбутньої професії. Ідеться про використання цього методу на заняттях з англійської мови зі студентами закладів вищої освіти морського спрямування. У статті містяться методичні рекомендації щодо організації та проведення рольової гри, а також наведені приклади рольових ігор для майбутніх судноводіїв.*

***Ключові слова:** активні методи навчання, комунікативний підхід, рольова гра, професійне морське спілкування.*

**Постановка проблеми.** Нинішнє становище світової економіки та посилення вимог міжнародного морського товариства до потенційних працівників, тобто до випускників навчальних закладів вищої освіти морського спрямування, зумовлюють пошук викладачами найбільш ефективних методів навчання іноземної мови, зокрема англійської як основного засобу міжнародної комунікації. Оскільки більшість студентів навчальних закладів вищої освіти є дорослими людьми, які усвідомлено ставляться до процесу навчання, зацікавлені у практичній спрямованості одержуваних знань і умінь, можуть мати певний професійний досвід, доцільним вважається використання саме активних методів навчання.

Застосування активних методів навчання передбачає активізацію мислення, прояв ініціативності курсантів, активний пошук нових знань і формування вмінь за участю інших студентів групи та педагога, вироблення креативного підходу до вирішення тих чи інших питань. Такі методи розвивають у курсантів самоконтроль і стимулюють самоосвіту, формують уміння узагальнювати, аналізувати, використовувати власний досвід і діяти творчо. Крім того, активне навчання передбачає врахування індивідуальних особливостей кожного студента й емоційну забарвленість процесу навчання, що позитивно впливає на рівень засвоєння знань.

Одними з основних активних методів навчання є ігрові методи. Вони вважаються досить ефективними і популярні серед викладачів англійської мови, оскільки у процесі гри рівень умотивованості студентів до вивчення іноземної мови значно зростає.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Моделювання ситуацій реального життя досить часто застосовують у процесі навчання. Особливого поширення такий прийом набуває у 50-х рр. ХХ ст. і згодом починає використовуватись у контексті комунікативного підходу навчання, який полягає у вивченні мови шляхом спілкування та взаємодії у змодельованих ситуаціях, що формує у студентів комунікативну компетенцію, тобто здатність застосовувати мову в конкретних випадках.

Р. Скарселла та Д. Крукалл у своїх дослідженнях вказують на те, що симуляції допомагають студентам оволодіти іноземною мовою. Гра являє собою процес реального спілкування, до якого долучається кожен. Студенти беруть активну участь у процесі й отримують від нього позитивні емоції, що впливає на розвиток довготривалої мотивації, спрямованої безпосередньо на вивчення іноземної мови [4, с. 223].

Однак варто розмежовувати поняття «симуляція» та «рольова гра». За Дж. Ладусс, рольова гра виступає лише елементом симуляції. Вона є відносно простою, короткою та гнучкою, на відмінну від складної, довготривалої та відносно негнучкої симуляції [3, с. 103].

Згідно з роботами сучасних методистів (Р. Кутбиддинова, А. Панфілова), метод рольової гри полягає у виконанні студентами різних ролей, які мають певне значення для них у реальному житті. Метою такої гри є підготовка її учасників до ситуацій, які виникають або можуть виникнути в рамках їхньої професійної діяльності. Рольова гра покликана навчити студентів ухвалювати рішення в ситуації невизначеності.

Характерними ознаками рольової гри вважають:

- наявність ролей, які логічно взаємодіють і мають різну мету;
- наявність моделі комунікації, яка є частиною певної соціально-економічної системи;
- більш ніж один варіант вирішення поставленої проблеми;
- наявність системи індивідуально-рольового та групового оцінювання;
- наявність керованого емоційного напруження [1, с. 22].

**Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** Нині все ще актуальним залишається питання аналізу використання методу рольової гри на заняттях англійської мови, що проводяться для курсантів вищих навчальних закладів морського спрямування.

**Мета статті** полягає в наданні методичних рекомендацій щодо застосування рольової гри на заняттях з англійської мови для курсантів навчальних закладів вищої освіти морського спрямування.

**Виклад основного матеріалу.** Проведення рольової гри вважається доцільним на етапі завершення вивчення окремого модуля. Рольова гра має бути спрямована на закріплення вже набутих мовних умінь і навичок. Курсантам складно висловлюватись щодо тієї чи іншої ситуації, якщо вони ще не володіють необхідною лексикую чи недостатньо опрацювали нові граматичні структури. Тому підготовка до рольової гри відбувається поступово. Це також допоможе попередити типові помилки мовного характеру, які можуть виникати у процесі рольової гри. Наприклад, під час обговорення певного кейсу викладач ставить навідні запитання, пропонуючи курсантам частково відчутти себе в ролі представників професії (*What would you do to avoid collision if you were the Master of this tanker?*). Викладач ініціює розігрування діалогів із затвердженими Міжнародною морською організацією (IMO) стандартними морськими комунікативними фразами (SMCP), які є невід'ємною частиною морського професійного спілкування та мають бути використаними у процесі запланованої гри, особливо якщо вивчаються в рамках модуля.

Перед проведенням рольової гри викладач чітко продумує її структурні елементи:

- власне ролі, які отримають студенти;
- рольові дії, які залежать від характеру ролей (під цим розуміють дії вербального і невербального характеру);
- певну ситуацію, яка слугує засобом організації гри.

Оскільки рольова гра має відображати реальні ситуації професійної діяльності, то для студентів морського напрямку навчання актуальними будуть такі ролі: капітан судна (*Master*), лоцман (*Pilot*), вахтовий офіцер (*Officer on Watch*), керманіч (*Helmsman*), вартовий (*Look-out*), портові ограні влади (*Port Authorities*), перший помічник капітана (*The First Officer*), головний помічник (*Chief Mate*), кадет (*Cadet*) та інші. Водночас автоматично зберігаються ті соціальні зв'язки й ієрархія, які бувають у реальному житті в аналогічних умовах.

Ситуація рольової гри та рольові дії безпосередньо залежать від теми заняття. Наприклад, по завершенню теми *Effective Bridge Organization* викладач може підготувати рольову гру, яка симулює зібрання всіх членів екіпажу для вирішення якогось нестандартного питання. Така рольова гра включає в себе елементи мозкового штурму, оскільки кожний курсант пропонує власний вихід із ситуації. Стиль спілкування в такому разі формальний. Перед проведенням доцільно нагадати курсантам англійські вирази для висловлення погодження (*I agree with <...>, You have a point there, I think you are right* тощо) та непогодження (*I totally disagree, I cannot agree with you, I do not think so* тощо), які вони зможуть застосувати в рольовій грі. Заключним етапом доцільно провести дискусію (*Does communication between crew members influence navigation safety?*), у процесі якої студенти доведуть необхідність ефективного спілкування між членами екіпажу на прикладі власної ситуації.

Ролі, рольові дії та ситуація мають коротко бути описаними на картках, які викладач роздає курсантам. Наприклад: *Student A: You're the OOW who is on the bridge. Suddenly you see a man overboard. Inform the Master.* Якщо подати інформацію занадто докладно, курсантам буде нецікаво грати. Стислий опис дає можливість проявити себе творчо. Крім того, можна надати право вибору ролей самим студентам. Викладач обов'язково має виділити час, щоби курсанти вжились у ролі.

Відповідно до затвердженого Міжнародною морською організацією Модельного курсу 3.17 «Морська англійська мова», яким, зокрема, послуговуються викладачі Херсонської державної морської академії, заняття з англійської мови для студентів морського спрямування мають своєрідну структуру [5, с. 214]. Рольову гру доцільно проводити на етапі *Production*, де завдання спрямовані на вільне мовлення та письмо. Викладач організовує гру, стежить за часом її проведення, за тим, щоби студенти діяли колективно, забезпечує дружню атмосферу у групі, але не перебиває та не виправляє помилки під час гри. Завдяки цьому курсанти висловлюються більш впевнено і концентруються власне на грі,

а не переймаються лексичними чи граматичними помилками. Такий підхід сприяє розвитку спонтанності мовлення курсантів (*fluency*).

Одразу по закінченню рольової гри доцільно провести її обговорення: курсанти діляться враженнями, обмірковують власні вчинки. Наступним етапом відбувається аналіз помилок, оскільки завдання викладача полягає в тому, щоби навчити студентів висловлюватись англійською мовою не лише вільно, а й граматично правильно (*accuracy*). У процесі рольової гри викладач має фіксувати помилки на аркуші паперу або з бокової сторони дошки. Важливо спонукати курсантів самостійно знайти і виправити помилки, навести приклади використання правильного варіанта. Якщо студенти не проти і викладач має таку можливість, то рольову гру можна записати на відео і використати його для подальшого аналізу.

Нижче наведенні приклади рольових ігор, які застосовувались на заняттях з англійської мови для майбутніх судноводіїв.

Приклад 1: *Roleplay "Bridge Communication"*.

*Student A: You are the Master of an oil tanker who is keeping visual lookout on the bridge. You ordered the OOW to change steering to manual control.*

*Student B: You're the OOW. You have noticed 2 vessels on the radar but decided not to tell the Master about it because you are shy.*

*Student C: You're the Pilot who embarked the oil tanker 10 minutes ago. You're getting familiar with the ship and navigating this oil tanker to the Suez Canal. Weather conditions are getting worse.*

Так рольову гру можна проводити після вивчення тем *Bridge Procedures*, *Effective Bridge Communication*, *Pilotage*. Вона спрямована на повторення обов'язків членів капітанського містка та лоцмана, обговорення значущості ефективного спілкування всередині команди.

Приклад 2: *Roleplay "Passage Planning"*

*Student A: You are the Deck Officer. You have just prepared ship's passage plan. Explain it to the Master.*

*Student B: You are the Master. You have noticed some inconsistencies in the Passage Plan. Talk to the Deck Officer and make it clear.*

Використання цього прикладу можливе під час вивчення теми *Passage Planning*. За допомогою цієї рольової гри курсанти повторюють етапи планування морського переходу, можуть використовувати інформацію щодо навігаційних засобів та їх позначення на морській карті.

Приклад 3: *Roleplay "Master/Pilot Information Exchange"*.

*Student A: You are the Master of the cargo vessel. Tell the Pilot all required information.*

*Student B: You are the Pilot who has just embarked to the vessel. Communicate with the Master and get to know all the important information.*

Ця рольова гра актуальна після вивчення теми *Pilot on the Bridge*. Вона симулює реальну ситуацію обміну інформацією між лоцманом та капітаном та включає в себе використання чек-листа *Master/Pilot Information Exchange*.

**Висновки.** Отже, рольова гра є одним з активних методів навчання, який відтворює ситуації з реального життя. Вона часто використовується на заняттях з англійської мови у студентів закладів вищої освіти морського спрямування. Рольова гра підвищує рівень мотивації та зацікавленості у вивченні іноземної мови, розкриває творчий потенціал та відіграє важливу роль у підготовці курсантів до їхнього професійного життя. Вона легко комбінується з іншими активними видами діяльності, як-от мозковий штурм і дискусія.

Рольова гра не проводиться спонтанно, викладач має поступово підготувати групу до її проведення. Ролі, рольові дії та ситуації мають бути актуально підібрані та чітко продумані, відповідати темам занять.

У процесі рольової гри викладач не коментує і не виправляє помилки курсантів, а тактовно робить це після обговорення результатів гри, спонукаючи студентів до самостійного пошуку правильного варіанта.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Кутбиддинова Р. Методи активного соціально-психологічного обучения : учебно-методическое пособие. Южно-Сахалинск : из-во СахГУ, 2014. С. 22.
2. Панфилова А. Инновационные педагогические технологии : учебное пособие для студентов высших учебных заведений. Москва : Академия, 2009. 192 с.
3. Ladousse G. Role play. Oxford : Oxford University Press, 1987. P. 102–107.
4. Scarcella R., Crookall D. Simulation/gaming and language acquisition. *Simulation, gaming, and language learning* / D. Crookall, R. Oxford (Eds.). New York : Newbury House, 1990. P. 223–230.
5. IMO Model Course 3.17 Maritime English. London : International Maritime Organization (IMO), 2010. 138 p.

**В. Г. Лихошерстова. Ролевая игра как активный метод обучения английскому языку студентов высших учебных заведений морского направления. – Статья.**

**Аннотация.** В статье рассматривается ролевая игра как один из активных методов обучения английскому языку, способствующий заинтересованности студентов, повышению их мотивации к изучению иностранного языка и подготовке к будущей профессии. Речь идет об использовании этого метода на занятиях по английскому языку со студентами высших учебных заведений морского направления. В статье содержатся методические рекомендации по организации и проведению ролевой игры, а также приведены примеры ролевых игр для будущих судоводителей.

**Ключевые слова:** активные методы обучения, коммуникативный подход, ролевая игра, профессиональное морское общение.

**V. Likhosherstova. Roleplay as an active method of teaching English to students of maritime education institutions. – Article.**

**Summary.** The article deals with a roleplay as one of the active methods of teaching English, aimed at students' interest, increasing their motivation to learn a foreign language and preparing for their future profession. It is particularly about using this method in English classes with students of maritime education institutions. The article contains guidelines for the organization and conduct of roleplay, as well as examples of roleplays for future navigators.

**Key words:** active learning, communicative approach, roleplay, professional marine communication.

УДК 811.161.2'243:378.147

**Т. О. Лях**

кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри громадського здоров'я і гуманітарних дисциплін  
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»  
м. Ужгород, Україна

## КОМУНІКАТИВНИЙ МЕТОД У ЗАСВОЄННІ ГРАМАТИКИ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ІНОЗЕМНИМИ СТУДЕНТАМИ-МЕДИКАМИ (НА ПРИКЛАДІ ДІЄСЛОВА)

**Анотація.** У статті досліджено застосування комунікативного методу у процесі засвоєння граматики української мови іноземними студентами-медиками на прикладі дієслова, а також представлено вправи, що сприяють вивченню дієслова у зв'язку з навиками спілкування.

**Ключові слова:** комунікативний метод, граматика, дієслово, українська мова, іноземні студенти-медики.

Навчання іноземних студентів є важливим вектором державної освітньої програми України. Дослідники слушно зазначають, що «процес мовної освіти іноземців реалізується в єдності трьох напрямів: комунікативного (мета – комунікативна компетенція), загальнонаукового (мета – загальнонаукова/професійна компетенція), адаптаційного (мета – акультурація до реалій і завдань життєдіяльності в іншомовному середовищі)» [13, с. 13–14].

Ці напрями формують процес навчання української мови, відповідно до них створюються освітні програми та розробляються новітні методи викладання даної дисципліни. Актуальним на сучасному етапі навчання мови є комунікативний метод, завдяки якому студенти-іноземці швидко набувають умінь спілкуватися на належному рівні з метою адаптації в соціумі та набуття навичок професійного мовлення.

Комунікативний метод ґрунтується на загальнодидактичних принципах, серед яких першорядну роль відіграють «*принцип мовленнєво-мисленнєвої активності* – передбачає, що будь-який мовленнєвий матеріал активно використовується носіями мови у процесі спілкування»; «*принцип функціональності* – відповідно до цього принципу визначаються функції говоріння, читання, аудіювання і письма як засобу спілкування» [9, с. 17–18].

Отже, важливим компонентом змісту навчання української мови є здатність іноземних студентів розуміти висловлювання, а також використовувати інформацію під час спілкування. Важливо враховувати