

К. М. Лихачова, Брянківський технолого-економічний технікум Луганського національного університету імені Тараса Шевченка

РОЛЬОВА ГРА – ЕФЕКТИВНИЙ ШЛЯХ ФОРМУВАННЯ ПРАВИЛЬНОСТІ МОВЛЕННЯ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ

Лихачова К. М.

Рольова гра – ефективний шлях формування правильності мовлення майбутніх економістів

Важливим напрямком удосконалення навчання української мови за професійним спрямуванням є формування мовленнєвої компетенції й розвиток культури мовлення студентів. Загально відомо, що правильність є головною ознакою культури мовлення. Особливого значення для формування правильності мовлення набувають рольові ігри, бо під час гри освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку.

Ключові слова: правильність мовлення, рольова гра.

Лихачева Е. М.

Ролева игра – эффективный путь формирования правильности речи будущих экономистов

Важным направлением усовершенствования обучения украинского языка за профессиональным направлением является формирование речевой компетенции и развитие культуры речи студентов. Известно, что правильность является главным признаком культуры речи. Особенное значение для формирования правильности речи приобретают ролевые игры, потому что во время игры образовательные, развивающие и воспитательные функции действуют в тесной взаимосвязи.

Ключевые слова: правильность речи, ролевая игра.

Одним із важливих напрямків удосконалення навчання української мови за професійним спрямуванням є формування мовленнєвої компетенції студентів – майбутніх економістів, адже вміння спілкуватися українською мовою є запорукою успішності в майбутній фаховій діяльності. Особливого значення й актуальності для формування правильності мовлення студентів економічних спеціальностей набуває використання рольової гри. Педагогічні

спостереження, власний досвід роботи дають нам змогу стверджувати, що рольові ігри передбачають залучення до навчальної творчої діяльності практично всіх студентів групи, стимулюють їх до спілкування, правильного й нормативного відтворення необхідного для опрацювання комунікативного матеріалу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що проблема формування правильності мовлення за допомогою рольової гри розглядалась Н. Бабич, О. Біляєвим, О. Горошкіною, Л. Мацько, М. Пентилюк та ін. Однак у сучасній науковій теорії та практиці, ученими вивчаються окремі аспекти цього питання. Отже, незважаючи на певні досягнення, проблема формування правильності мовлення у студентів економічних спеціальностей за допомогою рольової гри, не була предметом спеціального дослідження.

Метою пропонованої статті є висвітлення досвіду використання рольових ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням із студентами економічних інститутів і факультетів.

У педагогіці немає єдиного погляду на статус гри в навчанні. Одні вчені вважають її засобом навчання, другі – методом навчання, треті – формою навчання. На нашу думку, гра є методом навчання, який належить до методів стимулювання пізнавальної активності студентів [1, с. 112].

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 учнів, 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 [2, 28].

О.Горошкіна розглядає 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.

Аналіз наукової літератури дозволяє стверджувати, що дидактична гра – це активна форма навчання, яка досить продуктивно застосовується викладачами 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 з різновидів дидактичної гри є рольові ігри, за допомогою яких здійснюється пошук оптимальних варіантів розв'язування мовних проблем: знання ділової лексики, відповідної термінології, професіоналізмів та вміння грамотно висловлювати свої думки відповідно до норм літературної мови. 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 професійних 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 [3, с. 57].

Отже, систематичне використання викладачем 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 правильності мовлення студентів-економістів, сприяє досягненню конкретних завдань, структуруванню системи ділових стосунків учасників.

Зазвичай заняття з рольовою грою проходять за таким планом:

- I. Організаційний момент, мотивація.
- II. Оголошується мета гри. Основні поняття теми
- III. Правила гри. Гра.
- IV. Підведення підсумків.

На заключному етапі підводяться підсумки, підраховуються бали, які отримали учасники, розподіляються бали, враховуючи їх участь у роботі.

Наводимо приклади найпоширеніших рольових ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням зі студентами економічних спеціальностей:

«Реклама»: група ділиться на підгрупи. Перша і друга – рекламодавці, третя – члени експертної комісії.

– Завдання рекламодавцям: скласти і представити рекламу на продукт або послугу (на вибір).

– Завдання членам експертної комісії: відредагувати, оцінити рекламу.

Кожна група обирає спікера, секретаря і доповідача. Одержавши завдання, студенти приступають до командного пошуку відповідної інформації, тобто кожен член групи ділиться своїми думками з питання, все разом обговорюється, збираються приклади з додаткової літератури. Секретар записує опрацьований матеріал, щоб доповідач мав змогу зробити ясне і точне повідомлення. Група працює 15 хвилин, а далі – виступи доповідачів і членів груп. У такий спосіб опрацювання теми студенти ведуть дослідницьку самостійну роботу, кожна особа має можливість розкрити творчі здібності, вдосконалити уміння і навички роботи над теоретичним матеріалом, систематизувати набуті знання тощо.

«Інтерв'ю»: група поділяється на пари. Один студент виконує роль інтерв'юера, інший – респондента. Представники творчої групи «кореспондентів» ставлять питання своїм партнерам. У кінці гри, слід поставити питання до кореспондентів: «Чи могли б ви відповісти на сформульовані вами питання?», «Спробуйте відповісти на питання, яке викликало труднощі у вашого респондента».

«Ажурна пилка»: студенти працюють в різних групах, спочатку в «домашній» групі, потім в новій групі, де будуть виступати в ролі експерта з питання, над яким працювали в «домашній» групі і отримують нову інформацію від членів групи. Потім знову повертаються в «домашню» групу, щоб поділитись інформацією, яку отримали від інших учасників груп. Наприклад, тема заняття «Спеціальна термінологія і професіоналізми». Студенти в «домашній» групі обговорюють свій матеріал, що мають з визначеної теми. Після того, як сформувались нові групи, за визначений час студент повинен донести в повному обсязі інформацію до членів цієї групи і сприйняти від них нову інформацію. За короткий проміжок часу можна отримати велику кількість інформації.

«Уряд»: кілька студентів повинні представити себе на місці міністрів, ще декілька підготували доклади. Завдання: презентувати доповіді на визначену тему. Обговорити між собою, яка з них заслуговує на увагу і детальний розгляд.

«Складна розмова»: Ви – керівник невеликого відділу крупної фірми виробника. На ранок призначена вирішальна нарада, на якій Ви повинні представити замовникові – виконану роботу. Замовник вимагає ознайомити його з усіма елементами продукції.

По фатальному непорозумінню готовий матеріал був стертий з пам'яті комп'ютера, так що копірайтеру і графічному дизайнеру необхідно відновити весь об'єм пропозицій замовникові. Ви лише зараз, в 16.30, зрозуміли, що відбулося. Робочий день майже закінчений. На відновлення втраченого матеріалу потрібно щонайменше півтори-дві години.

Що ж робити?! Ваше завдання як керівника відділу переконати співробітників затриматися і підготувати матеріали.

Прочитавши завдання, викладач пропонує трьом учасникам спробувати свої сили, відігравши розмову між керівником і його підлеглими. Можна представити декілька спроб, в кожній з яких склад учасників буде іншим. Важливо, після кожного виступу ставити питання до глядачів: ви вірите в те, що до ранку завдання буде виконано?

Підводячи підсумок, можна зробити висновки: сучасна дидактика звертається до ігрових форм навчання, бо вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога й студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, неудаваної цікавості. Рольова гра має на меті досягнення начальних цілей, характеризується активністю, динамічністю, колективністю, емоційністю, проблемністю, самостійністю, конкурентністю пізнавальної діяльності студентів. Цінність методу використання дидактичних ігор на заняттях з української мови за професійним спрямуванням полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Дидактична задача реалізується протягом всієї гри через здійснення ігрової задачі, ігрових дій, а підсумок її вирішення знаходиться у фіналі. Тільки при цій умові дидактична гра може виконати функцію навчання і разом з тим буде розвиватися як ігрова діяльність.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у доведенні універсальності рольової гри. Її можна використовувати як для ознайомлення з новим матеріалом, так і для закріплення й удосконалення набутих умінь і навичок, для повнішого і глибшого їх осмислення і засвоєння.

Література

1. Ягупов В.В. Педагогіка: Навч. посібник. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.

2. Словник-довідник української лінгводидактики. Навчальний посібник / Кол. авторів за ред. М.Пентиліук. – К. : Ленвіт. 2003. –64 с.

3. Минский Е.М. От игры к знаниям: пособие для учителя / Е. М. Минский. – М. : Просвещение, 1987. – 192 с.

Likhachova K.M.

Roleva a game is an effective way of forming of rightness of speech future economists

Important direction of improvement of teaching of Ukrainian after professional direction is forming of vocal jurisdiction and development of culture of speech of students. It is known that a rightness is the main sign of culture of speech. The special value for forming of rightness of speech is acquired by role games, because at play educational, developing and educate functions operate in close intercommunication.

Keywords: rightness of speech, role game.

Відомості про автора

Лихачова Катерина Михайлівна – викладач Брянківського технологіко-економічного технікуму ЛНУ імені Тараса Шевченка, аспірант четвертого курсу ЛНУ імені Тараса Шевченка, спеціальність 13.00.02 «Теорія і методика викладання», науковий керівник О. М, Горошкіна. Основні наукові інтереси зосереджені навколо проблеми формування правильності мовлення студентів економічних спеціальностей.

Стаття надійшла до редакції 21.12.2012

Прийнято до друку 25.01.2013