

УДК 371.13:159.9

**К.Г. МАКАРОВА,**

*викладач кафедри англійської філології та перекладу  
Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ ДІЛОВОГО СПІЛКУВАННЯ МАЙБУТНІХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ**

Стаття присвячена дослідженню ігрових технологій як засобу формування комунікативних навичок у студентів філологічних спеціальностей. Визначено основні характеристики ігрової діяльності студентів (вмотивованість, невимушеність, індивідуальний підхід), та їх вплив на ефективність навчального процесу. У статті проаналізовано основні принципи використання інформаційно-комунікативних технологій як засобу формування культури ділового спілкування майбутніх перекладачів у процесі фахової підготовки.

*Ключові слова: ігрові технології, культура ділового спілкування, підготовка майбутніх перекладачів, ділова гра, ефективність навчального процесу, подальша професійна діяльність студентів.*

**П**остановка проблеми зумовлена посиленням євроінтеграційних процесів, що відбуваються протягом останніх років в Україні, адже перекладацька діяльність стала відігравати все більш значну роль як у суспільному та політичному житті нашої держави, так і європейського та світового суспільства в цілому. Це викликало зміну вимог суспільства до цієї професії, тому необхідно підвищити рівень сформованості комунікативних навичок у майбутніх перекладачів, та обґрунтувати методи та засоби формування культури ділового спілкування у студентів філологічних спеціальностей. Досвід викладацької діяльності свідчить, що сучасні педагогічні технології, такі як ігрові методики, використання інформаційних технологій та інтернет-ресурсів допомагають реалізувати особистісно-орієнтований підхід у навчанні, забезпечують індивідуалізацію та диференціацію навчання і сприяють зануренню студентів у мовно-культурне середовище певної країни.

**Метою** цієї статті є аналіз існуючих ігрових технологій, які сприяють формуванню культури ділового спілкування майбутніх перекладачів.

Відповідно до мети дослідження було поставлено такі **завдання**:

1) спираючись на аналіз педагогіко-методологічної, культурологічної та філологічної літератури з обраної проблематики, визначити теоретичні засади методики використання ділової гри в процесі професійної підготовки перекладачів;

2) дослідити основні принципи використання інформаційно-комунікаційних технологій як засобу формування культури ділового спілкування;

3) охарактеризувати вплив рольових ігор на рівень вмотивованості студентів.

**Аналіз останніх досліджень** свідчить, що використання рольових ігор стає дедалі популярнішим як серед вітчизняних викладачів, та і серед зарубіжних методистів. У контексті нашого дослідження найбільш цікавою є стаття В. Бурикіної, в якій автор викладає основні принципи використання рольових ігор в процесі викладання англійської мови для студентів немовних ВНЗ, а також праця О. Леонтьєва, присвячена основам теорії мовної комунікації. Є. Пассов та М. Скаткін вважають, що «гра – це форма, змістом якої має бути вивчен-

ня, оволодіння певними видами мовленнєвої діяльності» [4, с. 224]. Вони стверджують, що залучення студентів до мовної комунікації може бути успішно реалізоване лише в процесі ігрової діяльності.

Ігрова діяльність як засіб викладання має такі характеристики: вмотивованість, невимушеність, індивідуальна діяльність студента [1]. Гра у навчальному процесі підготовки майбутніх перекладачів виконує функції розвитку мотиваційної сфери, мислення, довільної поведінки, виступає засобом пізнання, має сприятливий вплив на становлення всіх пізнавальних процесів. Педагогічна та дидактична цінність гри полягає в тому, що вона дозволяє студентам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, відчувати себе в ситуаціях, наближених до майбутньої професійної діяльності. Ефективність рольової гри як засобу викладання залежить від дотримання ряду правил: наявність уявної ситуації; усвідомлення студентами ігрового результату; наявність дружньої конкуренції; зацікавленість та залучення всіх учасників групи; фокусування на використанні мови, а не на лексичних та граматичних аспектах; використання, повторення та закріплення вивченого матеріалу.

Отже, гра має стимулювати мислення студентів і підвищувати їх мотивацію до вивчення мови і культури. Навчально-мовленнєва ігрова ситуація спонукає говорити та діяти відповідно до правил гри, посилює та закріплює інтерес до навчання іноземною мовою. Мета будь-якої рольової гри в процесі вивчення англійської мови полягає в концентрації уваги студентів на комунікативному використанні мовних одиниць, при цьому ситуація рольової взаємодії виступає стимулом до спонтанного мовлення для вирішення певних комунікативних завдань.

За визначенням О. Леонтьєва, мовленнєва ситуація – це сукупність мовленнєвих та немовленнєвих умов, необхідних для того, щоб студент правильно здійснив мовленнєву дію, відповідно до поставленого комунікативного завдання [3, с. 157]. Моделювання навчально-мовленнєвої гри починається з постановки комунікативного завдання. За функціями в спілкуванні комунікативні завдання можна поділити на інформативні, регулятивні та оціночні. Залежно від мовленнєвої форми вони можуть бути спрямовані на опис, розповідь чи міркування.

Оскільки мова йде про ситуацію спілкування, викладач формулює комунікативні завдання таким чином, аби забезпечити не лише діяльність, а і взаємодію студентів, тобто змоделювати умови майбутньої професійної комунікації. При цьому висловлювання одного студента має виступати стимулом до мовленнєвої активності інших.

Отримавши комунікативне завдання студент опиняється в умовах комунікативної гри. Мовленнєве спілкування в рамках рольової гри передбачає обов'язкову наявність комунікантів, на яких спрямоване повідомлення. Учасники мовленнєвого спілкування, вступаючи в мовленнєвий контакт, виконують ті чи інші соціальні ролі, наявність яких є одним з компонентів навчально-мовленнєвої гри. Через ігрову роль комуніканти висловлюють своє ставлення до теми дискусії чи співрозмовника. Окрім того, відповідно до ролі виконуються певні мовленнєві дії. Представники різних соціальних груп використовують різні мовні одиниці та лексику, наприклад: у мові покупця превалюють речення, що висловлюють прохання; у мові журналіста, чи кореспондента – питальні речення; у мові керівника – імперативні. Під час розподілу ролей важливо враховувати інтереси студентів, їх індивідуальні особливості. Зацікавленість студента у власній ролі підвищує його мотивацію та дозволяє усунути страх, скованість, тривогу, сором.

Не менш важливим фактором є вибір тематики гри. Найбільш реальною сферою спілкування для студентів під час заняття є сфера їх майбутньої професійної діяльності, яка зумовлює специфіку ігрових ситуацій та соціальних ролей. У процесі формування культури ділового спілкування майбутніх перекладачів доцільним буде використання рольових ігор за участю таких пар комунікантів «перекладач» – «замовник», «перекладач» – «іноземець», «перекладач» – «аудиторія».

У контексті нашого дослідження ми підтримуємо думку В. Копилової, яка визначає ділову гру як форму і метод викладання, в якому моделюється предметний та соціальний аспекти професійної діяльності [2, с. 48]. Навчальні ділові ігри являють собою практичні завдання, які моделюють різні аспекти професійної діяльності студентів, забезпечують умови комплексного використання наявних знань предмета професійної діяльності, вдосконалення їх мовних навичок.

Основні відмінності ділової гри від інших ігор, що використовуються в навчальному процесі, репрезентує В. Копилова. Вона стверджує, що діловій грі притаманні такі особливості: моделювання умов професійної діяльності; поетапний розвиток; наявність конфліктної ситуації; взаємодія всіх учасників гри та виконання певних ролей; контроль ігрового часу [2, с. 46].

Сама сутність ділової гри визначає її мету – напрацювання та підвищення професійної компетентності студентів. Визначення основної проблеми та теми гри конкретизує мету, орієнтує її на конкретні аспекти майбутньої професійної діяльності студентів і вирішення конкретних завдань професійного характеру. Важливим методичним принципом впровадження ділових ігор в навчальний процес є відповідність теми гри навчальній програмі. Таким чином студенти зможуть повною мірою використати лексичний запас і термінологічний словник певної тематики.

Практичний досвід викладання дає нам змогу зробити висновок, що найбільш доцільним буде використання рольової гри на етапі узагальнення та систематизації матеріалів певного розділу чи теми. Лише оволодівши лексичним мінімумом якогось розділу чи теми, студенти зможуть брати участь в рольовій грі, здійснювати успішну та ефективну комунікацію на задану тему.

Ми підтримуємо думку В. Бурикіної щодо поетапного процесу підготовки рольової гри. Науковець визначає завдання першого етапу – засвоєння мовного матеріалу, самостійний пошук у тексті чи словнику необхідних мовних засобів. На початку вивчення теми дуже важливо налаштувати студентів на те, що підсумком роботи буде проведення рольової ділової гри. Також можна в групі обговорити ситуації, норми поведінки гри, етикет, тощо. На другому етапі організується ряд мікроситуацій, що є фрагментами майбутньої мовленнєвої гри. На цьому етапі допускається відпрацювання окремих висловлювань студентів, що допоможуть їм обґрунтувати власну думку, підтвердити сказане, висловити своє ставлення до предмета обговорення. На третьому етапі студенти отримують ролі та відпрацьовують той мовний матеріал, що найбільш повно відображає сенс ділової гри [1].

Узагальнюючи результати проведеного дослідження робимо **висновки**, що організація та проведення ділових мовленнєвих ігор в процесі формування культури ділового спілкування майбутніх перекладачів сприяє підвищенню ефективності навчального процесу. Підготовка занять з елементами рольових ігор вимагає від викладача та студентів значних затрат часу та зусиль, але практичний досвід доводить, що такі вправи значно підвищують мотивацію студентів, а також готують їх до практичного використання англійської мови в реальному житті та в майбутній професійній діяльності.

#### Список використаних джерел

1. Бурикіна В.Г. Рольовые игры в процессе преподавания английского языка в неязыковом ВУЗе и их значение в формировании коммуникативных навыков студентов / Бурикіна В.Г // *Лингвистические основы межкультурной коммуникации*. Ч. I: Сборник материалов международной научной конференции (10–11 декабря 2009 г.). – Нижний Новгород: НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 2010. – С. 199–201.
2. Копилова В.В. Методика проектной работы на уроках английского языка / В.В. Копилова. – М. Глобус. 2007. – 170 с.
3. Леонтьев О.А. Основы теории языковой деятельности / О.А. Леонтьев. – М.: Наука, 1974. – 368 с.
4. Пассов Е.И. Уроки иностранного языка / Е.И. Пассов. – Ростов н/Д.: Феникс, 2010. – 640 с.

#### References

1. Burikina, V.G. (2010), *Rolevye igrы v processe prepodavanija anglijskogo jazyka v nejazыkovom VUZe i ih znachenie v formirovanii kommunikativnyh navykov studentov* [Role-play in teaching English in higher educational establishments and their importance in the formation of communicative skills of students]. *Lingvisticheskie osnovy mezhkul'turnoj kommunikacii* [Role-play in teaching English in higher educational establishments and their importance in

the formation of communicative skills of students]. Part I: *Sbornik materialov mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii* [Proceedings of the international scientific conference], NGLU im. N.A. Dobroljubova Publ., Nizhnij Novgorod, Russia, pp. 199-201.

2. Kopylova, V.V. (2007), *Metodika proektnoj raboti na urokah anglijskogo jazika* [Methodology of project work in the English language], Globus Publ., Moscow, Russia, 170 p.

3. Leont'ev, O.A. (1974), *Osnovy teorii jazykovoj dejatel'nosti* [Fundamentals of the theory of linguistic activity], Nauka Publ., Moscow, USSR, 368 p.

4. Passov, E.I. (2010), *Uroki inostrannogo jazyka* [The foreign language lessons], Feniks Publ., Rostov-on-Don, Russia, 640 p.

Статья посвящена исследованию игровых технологий как средства формирования коммуникативных навыков у студентов филологических специальностей. Определены основные характеристики игровой деятельности студентов (мотивация, непринужденность, индивидуальный подход) и их влияние на эффективность учебного процесса. В статье проанализированы основные принципы использования информационно-коммуникативных технологий как средства формирования культуры делового общения будущих переводчиков в процессе профессиональной подготовки.

*Ключевые слова:* игровые технологии, культура делового общения, подготовка будущих переводчиков, деловая игра, эффективность учебного процесса, дальнейшая профессиональная деятельность студентов.

The article is dedicated to the study of game technologies as a way of forming communicative skills of philology students. In the process of the research, we have identified the key features of a business game/simulation. They are the following: motivation, effortlessness of speech, and individual approach to every learner. We have also studied the effect of the game on the teaching process and the beneficial impact they have. The studies have been concentrated on the advantages of games implementation in teaching Business English for non-native speakers. So, it became evident that organization and use of game technologies in the process of forming culture of business communication for future interpreters/translators results in a more effective and beneficial teaching process. Our tutoring experience clearly shows that business games stimulate student's motivation and prepare them for practical use of the English language, as well as for implementation of acquired skills in their future professional work.

*Key words:* game technologies, culture of business communication, training of future translators, business game/simulation, effectiveness of teaching process, students' future professional activities.

*Одержано 4.03.2015.*