

Шкурат О.

– викладач кафедри гуманітарних дисциплін Сумської філії
Харківського національного університету внутрішніх справ

Гарцунова Л.

– асистент кафедри германської філології Сумського державного
університету

УДК 378.147:811.111

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ НА ЗАНЯТТЯХ З
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК
МАЙБУТНІХ ЮРИСТІВ**

На даний момент дуже гостро стоїть питання вивчення іноземної мови студентами немовних спеціальностей, адже насамперед студенти зацікавлені у вивченні профільних предметів, іноземна ж мова для них є другорядною дисципліною. Мало хто зі студентів усвідомлює важливість вивчення іноземної мови, проте саме вона дає можливість розширити свої знання у професійній сфері. Завдання викладача у цьому випадку збільшити мотивацію студентів до вивчення іноземної мови, зробити заняття цікавим та інформативним. У статті розглядається рольова гра як засіб навчання іноземної мови для студентів вищих навчальних закладів немовних спеціальностей, а саме студентів-юристів. Більшість вчених-методистів розглядають побудову навчання іноземної мови як модель реальної комунікації. Рольова гра максимально наближує навчальну комунікативну ситуацію до реальної. В

статті дане визначення поняття «рольова гра», розглянуті основні етапи її проведення. Наведено методичні рекомендації по реалізації рольових ігор у процесі навчання іноземної мови. Визначене місце та роль викладача у проведенні гри. Приділено увагу основним перевагам та недолікам використання рольових ігор для активізації пізнавальної діяльності студентів.

Ключові слова: рольова гра; комунікативна діяльність; мотивація; викладання іноземної мови; ситуативна картка; роль викладача у рольовій грі.

Шкурат Е.

– преподаватель кафедры гуманитарных дисциплин Сумского филиала Харьковского национального университета внутренних дел

Гарцунова Л.

– ассистент кафедры германской филологии Сумского государственного университета

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ БУДУЩИХ ЮРИСТОВ

Сейчас очень остро стоит вопрос изучения иностранного языка студентами неязыковых специальностей, ведь, прежде всего студенты заинтересованы в изучении профильных предметов, иностранный же язык для них является второстепенной дисциплиной. Мало кто из студентов осознает важность изучения иностранного языка, однако именно он дает возможность расширить свои знания в профессиональной сфере. Задача преподавателя в этом случае – увеличить мотивацию студентов к изучению иностранного языка, сделать занятия увлекательными и информативным. В статье рассматривается ролевая игра как средство обучения иностранному языку для студентов высших учебных заведений неязыковых специальностей, а именно студентов-юристов. Большинство ученых-методистов рассматривают построение обучения иностранному языку как модель реальной коммуникации. Ролевая игра максимально приближает учебную коммуникативную ситуацию к реальной. В статье дано определение понятию «ролевая игра», рассмотрены основные этапы ее проведения. Приведены методические рекомендации по реализации ролевых игр в процессе обучения иностранному языку. Определено место и роль преподавателя в проведении игры. Уделено внимание основным преимуществам и недостаткам использования ролевых игр для активизации познавательной деятельности студентов.

Ключевые слова: ролевая игра; коммуникативная деятельность; мотивация; преподавания иностранного языка; ситуативная карта; роль преподавателя в ролевой игре.

Shkurat O.

– Teacher, Humanities Department, Sumy Branch of Kharkiv National University of Internal Affairs

Hartsunova L.

– Teacher, Department of Germanic Philology, Sumy State University

ASPECTS OF USING A ROLE-PLAYING GAMES IN THE ENGLISH CLASSES TO DEVELOP THE COMMUNICATIVE SKILLS OF THE FUTURE LAWYERS

The article considers the role-playing game as a means of teaching a foreign

language for students of higher educational institutions of non-linguistic specialties, namely, law students. Studying foreign languages by students of non-linguistic specialties is very acute nowadays. It's common knowledge that students are more interested in studying specialized subjects and less in studying a foreign language. Only some of them realize the importance of learning the foreign language in today's interconnected and interdependent world that makes it possible to obtain information and expand their professional knowledge, in this case, the teacher's task is to increase students' motivation to learn a foreign language, to make classes interesting and informative. Most scientist-methodologists consider the model of teaching a foreign language as a model of real communication. Role-playing game maximally brings the educational communicative situation to the real one. The article defines the concept of "role-playing game", considers the main stages of its implementation. The methodical recommendations for the implementation of role-playing games in the process of teaching a foreign language are given. The place and role of the teacher in the game are determined. Attention is paid to the main advantages and disadvantages of using role-playing games to enhance the cognitive activity of students.

Key words: *role-playing game; communicative activities; motivation; teaching a foreign language; situation card; the role of the teacher in the role-playing game.*

Постановка проблеми. Реалізація Угоди про асоціацію між Україною та країнами ЄС, курс на європейську інтеграцію стали ключовим орієнтиром для роботи уряду та основним компонентом реформ в Україні. У таких умовах українському суспільству важливо бути готовим до міжнародної співпраці. Знання відповідних іноземних мов є значущим компонентом успішності співпраці в таких професійних галузях як право, бізнес та економіка.

Беззаперечним залишається факт, що роль англійської мови в сучасному глобалізованому світі збільшується, оскільки саме вона є мовою міжнародного спілкування, освіти, науки та технологій. Знання англійської мови є необхідною умовою для участі у міжнародних професійних товариствах, закордонних стажуваннях, міжнародних конференціях, науково-дослідній діяльності. Тому не дивно, що значно посилилась увага вчених-методистів до проблем викладання іноземної мови студентам юридичних спеціальностей вищих навчальних закладів.

Викладання англійської мови за професійним спрямуванням має свою специфіку. Більшість студентів юридичних спеціальностей концентрують свою увагу на вивченні фахових дисциплін, а опанування іноземної мови відходить на задній план. Саме тому, завдання викладача іноземної мови полягає, на нашу думку, у використанні інноваційних шляхів викладання з метою підвищення ефективності навчального процесу, зокрема розробки досконалих організаційних форм та методів навчання; у створенні комунікативного середовища для удосконалення лексичних та граматичних навичок студентів; а також сприятливих передумов для більшої зацікавленості студентів.

На сьогодні стала очевидною ідея необхідності навчання іноземній мові як комунікації неодмінно у колективній діяльності з урахуванням особистісно-міжособистісних зав'язків: викладач – група, викладач –

студент, студент – група, студент – студент.

Використання рольових ігор під час проведення заняття з іноземної мови є чудовим прикладом реалізації комунікативної ситуації максимально наближеної до реальної. І хоча дослідники неодноразово наголошували на значенні рольової гри в активізації навчального процесу, **актуальність** нашого дослідження визначена недостатнім вивченням особливостей проведення занять з англійської мови з використанням ігрових методів навчання для студентів юридичних спеціальностей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розробці теоретико-методичних засад даної проблеми присвячені праці багатьох вітчизняних та закордонних вчених: Тарнопольський О., Тур О., Byrne D., Littlewood W., Jones L., Revell J. та ін. У роботах Jones L. та Byrne D. зосереджено увагу на значенні рольової гри в активізації комунікативної діяльності студентів. Правила рольової гри та «функціональні» ролі розглядає у своїй роботі Littlewood W. Особливості сприйняття гри дорослими й дітьми підкреслює у своїх дослідженнях Revell J.

Мета статті – дослідити та обґрунтувати важливість використання рольових ігор на заняттях з іноземної мови для студентів-юристів шляхом аналізу та на основі узагальнення досвіду вітчизняних і закордонних учених-методистів.

Мета статті передбачає реалізацію таких **завдань**:

1) аналіз теоретичного матеріалу щодо методики проведення рольової гри;

2) розробка власної концепції значення, використання й проведення рольової гри в процесі вивчення іноземної мови студентами-юристами;

3) визначення дій викладача під час проведення рольової гри.

Виклад основного матеріалу дослідження.

На думку більшості науковців, процес рольової гри зазвичай ґрунтується на розв'язанні певної проблеми, забезпечуючи оптимальну активізацію комунікативної діяльності студентів на занятті. Необхідність знайти рішення зазначеної проблеми зумовлює природність спілкування, адже будь-яка комунікація породжується потребою в ній [6, р. 32]. Водночас, постановка проблеми та необхідність її вирішення слугує розвитку критичного мислення студентів. Необхідність ретельного обміркування ситуації, пошук правильного рішення розвиває логічне мислення, уміння аргументовано висловлюватись, переконувати співрозмовників, враховуючи при цьому їх аргументи, а також вести дискусію іноземною мовою.

В залежності від поставленої мети, рольові ігри на заняттях з іноземної мови можна проводити не тільки в групі чи у підгрупах по 3–5 учасників, а також і в парах (такі ігри спрямовані та тренування правильного використання лексичних одиниць та граматичних

структур).

Рольові ігри в парах – найпростіший вид даного методичного прийому. Деякі автори рекомендують використовувати для парної гри анкети, які учасники повинні заповнити, ставлячи один одному запитання, тренуючи навички діалогічного мовлення в умовах обмеженого часу.

Стосовно рольової гри в підгрупах, то вона може проводитись по-різному. Більшість авторів вважають, що всі підгрупи повинні грати одночасно, а викладач переходить від однієї підгрупи до іншої і контролює роботу студентів. Але існує і такий варіант, коли підгрупи грають по черзі: одна грає, а всі інші спостерігають і дають оцінку її роботи для того, щоб взяти активну участь в обговоренні виступу.

Заслугують на увагу і ситуативні картки. Кожен учасник отримує картку, що містить інформацію про конкретну ситуацію і проблему, яку треба вирішити. Наприклад, клієнт має домовитися про зустріч зі своїм адвокатом через секретаря. Ситуативна картка містить чітку інструкцію, яку послідовність дій виконує клієнт в конкретній ситуації. На іншій стороні картки зазначається роль, яку в цій ситуації відіграє конкретний студент: клієнта чи секретаря. Викладач обов'язково має враховувати рівень володіння мовою студентами. На початковому рівні для допомоги студентам ситуативні картки можуть містити конкретні фрази або частини фраз замість деяких рядків з інструкцією. Наведемо приклад такої ситуативної картки:

Instruction: *You are making an appointment with your attorney. You have to do this through the secretary.*

- 1. Greet the secretary.*
- 2. Explain that you want to meet with your attorney.*
- 3. State why you want to meet.*
- 4. List your available times.*
- 5. Ask the secretary when the attorney is available.*
- 6. Ask if the secretary needs any other information.*
- 7. Thank the secretary for her help.*

Рольова гра допомагає підвищити зацікавленість у вивченні предмета та мотивує студентів. Впровадження рольової гри у навчальний процес сприяє розширенню монологічної та діалогічної мови студентів, формує у них навички та вміння самостійно висловлювати думки, створює умови для спонтанної комунікації, змушує їх реагувати на поведінку інших гравців, які беруть участь у гіпотетичній ситуації, вільно імпровізувати у межах конкретної ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників.

Наведемо основні правила рольової гри:

- 1) студенти повинні поставити себе в ситуацію, яка може

виникнути поза аудиторією, у реальному житті: ділові переговори, конференції, консультація юриста, співбесіда на роботу, судові засідання;

2) студенти мають адаптуватися до певної ролі у подібній ситуації. В одних випадках вони можуть грати самих себе, в інших – можуть взяти на себе уявну роль;

3) учасникам рольової гри необхідно поводити себе так, ніби все відбувається у реальному житті, їх поведінка має відповідати виконуваний ролі;

4) учасники гри повинні концентрувати свою увагу на комунікативному використанні мовних одиниць, а не на звичайній практиці закріплення їх у мові.

Існує п'ять категорій ролей:

1) «природжені», які визначають стать і вік учасника гри;

2) «приписані», які визначають національність або належність до соціальної групи;

3) «набуті», які визначають професію;

4) «дієві», які визначають коло дій у життєвій ситуації, наприклад, під час допиту, слідчих дій, консультації адвоката. Тобто ситуація в якій може опинитися в майбутньому фахівець даної спеціальності і яка є тимчасовою;

5) «функціональні», які визначають функції учасника гри.

Найбільш важливими при вивченні іноземної мови є дві останні категорії ролей, де «функціональні» ролі – це мінімальні блоки рольової гри, які входять у безліч інших ситуацій, внаслідок чого їх необхідно найбільш ретельно опрацьовувати на підготовчому етапі [9].

При підготовці до проведення рольової гри (або використання будь-якого ігрового елементу на занятті з іноземної мови) треба обов'язково враховувати психологічний фактор, адже зазвичай дорослі й підлітки не виявляють великого бажання брати участь у грі, тому що бояться показати себе смішними чи недоречними перед групою. Для того, щоб студенти почували себе впевнено та невимушено, дуже важливо правильно підготувати їх до рольової гри. Дуже велике значення має вміння викладача встановлювати контакт зі студентами. Створення сприятливої атмосфери на занятті – важливий фактор, значення якого важко переоцінити.

У рольовій грі існує три етапи: підготовчий, основний (власне сама гра) і завершальний. Деякі автори пропонують розділяти підготовчий та завершальний етапи на аудиторний та домашній. При цьому підготовчий етап в аудиторії передбачає вступну бесіду викладача, який знайомить з рольовою ситуацією та питаннями для обговорення; знайомство з лінгвістичним наповненням гри; попереднє тренування лексичних одиниць і граматичних структур.

Підготовка вдома складається з читання текстів, довідників, додаткового матеріалу, перегляду навчального відео контенту та

художніх фільмів по даній проблемі; збирання інформації для кожної конкретної ситуації.

Після проведення рольової гри необхідним елементом є завершальний етап, який передбачає виконання певної самостійної роботи (написання есе, тез для студентської конференції, тощо).

На завершальному етапі проводяться:

а) обговорення рольової гри, оцінка викладачем комунікативної діяльності кожного учня;

б) дискусія.

Для студентів юридичних спеціальностей рольова гра буде цікавою, якщо вона безпосередньо пов'язана з їх майбутньою професією. Навчальний судовий процес може запропонувати студентам більше, ніж просте ознайомлення з судовими процедурами. Для того, щоб створити атмосферу місця дії рольової гри, яка максимально наближена до реальної ситуації, необхідно створити певні умови в аудиторії. Наприклад, розставити столи не за звичайною схемою, а по колу. При цьому місце в центрі може бути використано для проведення гри. Доречно також використовувати певний реквізит, а в профільних (юридичних) ВНЗ для проведення заняття можна використати навчальну залу судових засідань.

Наведемо приклад рольової гри для студентів юридичних спеціальностей – імпровізоване судове засідання.

Перш за все, перед проведенням рольової гри студенти повинні ознайомитись із судовою системою США, оскільки судова система України та США значно відрізняються. На цьому етапі доречно використовувати інтернет-ресурси, наприклад, www.pbs.org, що пропонують безліч відео- та аудіофайлів у загальному доступі для ознайомлення студентів із судочинством США, правилами та процедурами. Після цього, студентам необхідно надати інформацію щодо основних етапів судового засідання та учасників процесу.

На підготовчому етапі потрібно обговорити зі студентами, хто є учасником судового засідання в реальному житті. Вони повинні розуміти, за що відповідає кожен учасник судового процесу. Для кращого розуміння, студентам можна продемонструвати уривки з кінофільмів «*A Few Good Men*» або «*12 Angry Men*», які дуже детально показують устрій суду, учасників судового процесу та їх функції. Після цього, студенти мають ретельно розглянути ролі, які будуть залучені, а також з'ясувати, які функції покладено на кожного учасника в ході розгляду судової справи.

Студенти можуть не знати англійські еквіваленти для кожної посади, тому вони повинні ознайомитись з термінологічним словником, що містить назви різних ролей, наприклад: *defendant*, *prosecutor*, *judge*, *attorney*, *witness* і запам'ятати їх офіційні назви. Виконавши усі вищезазначені дії, студенти обирають собі ролі за власним бажанням. Після розподілу ролей, необхідно дати студентам час на підготовку,

адже виконання ролей вимагає від студентів говорити чітко, логічно та переконливо.

Роль викладача на цьому етапі полягає в тому, щоб перевірити, що всі знають порядок судового засідання:

1. *The Prosecutor's Statement;*
2. *The Defendant's Statement;*
3. *The Prosecutor Calls Witnesses (and defendants have an opportunity to cross-examine);*
4. *The Defense Calls Witnesses (and prosecution has an opportunity to cross examine);*
5. *The Prosecutor's Closing Statement;*
6. *The Defendant's Closing Statement;*
7. *Deliberation of the Jury;*
8. *The Verdict.*

Розглядаючи кожен із цих кроків, викладач має нагадати студентам про їх місце у даній послідовності. Викладач може вибрати собі роль судді або спостерігача. Для того, щоб максимально наблизити ситуацію до реальної, викладач пропонує студентам, що грають ролі прокурора та захисника, опитати свідків та підготувати свою вступну та завершальну промову.

Передостанній крок – таємне засідання членів ради присяжних. Протягом обговорення вироку студенти мають гарну розмовну практику, тому викладач повинен переконатись, що вони мають достатньо часу для обговорення усіх важливих елементів судового засідання та перегляду доказів. Суддя закриває справу, оголошуючи вердикт.

До недоліків такої рольової гри можна віднести час проведення, оскільки може знадобитись більше часу, ніж передбачено одним заняттям. Також слід брати до уваги людський фактор. Якщо хтось зі студентів не підготував свою роль або не зміг прийти на заняття, це ставить під загрозу проведення заходу.

Роль викладача у процесі підготовки та проведенні гри постійно змінюється. Викладач управляє активною і свідомою діяльністю студентів по засвоєнню навчального матеріалу.

На початковій стадії роботи викладач активно контролює діяльність студентів, але поступово він стає тільки спостерігачем. Акцент зміщується з активної діяльності викладача на активну діяльність студентів. У процесі гри викладач іноді може взяти на себе якусь роль, однак не головну, щоб гра не перетворилась на традиційну форму роботи під його керівництвом. Бажано, щоб соціальний статус цієї ролі допомагав ненав'язливо направляти спілкування в групі. Зазвичай, викладач бере собі роль тільки на початку гри, коли студенти ще не засвоїли цей вид роботи. Далі необхідність в цьому відпадає і викладач тільки управляє процесом спілкування, вносить необхідні корективи у роботу.

Слід зупинитися на особливостях контролю з боку викладача

протягом рольової гри. Викладач наглядає за учасниками, записує їх помилки, але він не перериває гру для того, щоб їх виправити. Після завершення гри спочатку необхідно проаналізувати її хід. Обов'язково відмітити вдалі моменти, а потім зупинитися на найбільш типових помилках учасників і далі організувати роботу по їх виправленню. Страх допустити помилку тільки сковує мову учасників, що суперечить самій ідеї природної комунікації. Тому виправлення помилок під час гри недопустиме, а це у свою чергу потребує від викладача відповідної психологічної перебудови. Викладач повинен виявити такт особливо тоді, коли буде давати оцінку першій рольовій грі. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приводить до зниження активності. Тому бажано почати обговорення результатів гри з вдалих моментів, а потім перейти до недоліків.

Попри те, що використання рольових ігор – гарний мотивуючий фактор та має безліч переваг перед виконанням звичайних лексичних та граматичних вправ, багато викладачів не використовують цей вид діяльності на заняттях, оскільки роль викладача переважно спостережна і більшість викладачів бояться втратити контроль над процесом навчання. Але розв'язання цієї проблеми вкрай просте – гра має бути добре організована та спланована.

По-перше, всі додаткові наочні матеріали (ситуативні картки й таблиці) мають бути заздалегідь роздруковані у необхідній кількості, а до відео- чи аудіофайлів студентам повинен бути наданий доступ.

По-друге, викладачу потрібно надати студентам точні інструкції стосовно ходу гри і переконатися, що кожен учасник знає свого партнера, групу, в якій він працює та роль, яку виконує.

По-третє, не слід забувати і про доречність використання рольової гри, її відповідність цілям та меті конкретного заняття. До того ж, викладач має сам «повірити» у гру, добре володіти конкретною темою, щоб гра йшла у потрібному напрямку, бути готовим вступити у гру в будь-який момент (у якості ведучого чи навіть гравця) [2].

Проаналізувавши теоретичний матеріал щодо використання рольової гри, можна впевнено погодитись з вітчизняними та закордонними вченими, які вважають що рольова гра підвищує якість навчання, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності студентів та підсилює інтерес до предмета, в тому числі – мотивує до вивчення іноземної мови.

Висновки. Підсумовуючи все вищесказане, можна зробити висновок, що використання рольової гри на заняттях з іноземної мови готує студентів до реального спілкування в іншомовному професійному середовищі, оскільки вони потрапляють в ситуацію, коли виникає потреба щось сказати, спитати, з'ясувати, довести. Рольові ігри дозволяють студентам відпрацювати такі комунікативні елементи як вміння розпочати бесіду, підтримати або припинити її, погодитись із судженнями співрозмовника або спростувати їх. У залежності від цілей,

рольова гра може бути проведена на будь-якому етапі навчання, для закріплення чи оцінки пройденого матеріалу, для визначення рівня володіння мовою, тощо.

Доволі складно знайти гру, яка буде відповідати всім вимогам викладача. Деякі рольові ігри повинні бути адаптовані відповідно до рівня володіння мовою студентами та їх характеру. Найбільш важливим фактором є те, що рольові ігри повинні мати як елемент гри, так і освітній зміст, інакше сенс їх проведення буде сумнівним.

Використання рольових ігор на практиці дає гарні результати. Студенти швидше та легше засвоюють лексичний та граматичний матеріал. Тому включення рольових ігор у процес вивчення іноземної мови є надзвичайно **перспективним**.

Література

1. Bracaj, M. Teaching English for Specific Purposes and Teacher Training. *European Scientific Journal* 10.2, 2014. P. 40-49.
2. Budden J. (2004). "Role play", British Council. URL: <http://www.teachenglish.org.uk/think/articles/role-play>
3. Byrne D. Teaching Oral English Essex: Longman Group UK Ltd., 1986.
4. Cracium D. Role-playing as a creative method in science education. *Journal of Science and Arts*. 10.1, 2010. P. 175–182.
5. Han H. Transforming EFL Classes from Lecturing to Cooperative Learning. *Journal of Language Teaching and Research* 5.4, 2014. P. 948–952.
6. Jones L. The Student-Centered Classroom. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. 48 p.
7. Kumaran S. Benefits and shortcomings of role-play as a speaking activity in English language classrooms. *The English teacher*, 39.1, 2017. P. 72–93.
8. Kusnerek A. Developing students' speaking skills through role-play. *World Scientific News* 7.1, 2015. P. 73–91.
9. Littlewood W. Communicative Language Teaching: An Introduction. Cambridge: University Press, 1981. P. 720–721.
10. Revell J. Teaching Techniques for Communicative English. Collins, 2014. 80 p.
11. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Науково-методичний журнал «Іноземні мови»*. 2018. № 3.