

References

1. Aktualni pytannia reformuvannia osvity v Ukraini : monohrafiia / za red. S.L.Londara ; DNU «Instytut osvityno-analityky». – Kyiv, 2018. – 246 s.
2. Antoniuk V.P. Vyshcha osvita Ukrainy na shliakhu modernizatsii / V.P. Antoniuk // Biznes Inform. – #4. – 2019. – S.198-204.
3. Bykov V.Yu. Tsyfrova transformatsiia suspilstva i rozvytok kompiuterno-tekhnologichnoi platformy osvity i nauky Ukrainy. Materialy metodolohichnoho seminaru NAPN Ukrainy «Informatsiino-tsyfrovyi osvितnii prostir Ukrainy: transformatsiini protsesy i perspektyvy rozvytku» – 4 kvitnia 2019 r. / Za red. V.H.Kremen, O.I. Liashenka. – Kyiv, 2019. – S.20-26.
4. Horbal N.I. Yevropeiski oriientyry ukrainskoi osvity / N.I.Horbal, S.I.Naumchuk, S.B.Romanyshyn, K.O.Sikorska // Biznes Inform. – #2. – 2018. – S.75-80.
5. Kartashova L.A. Tsyfrovyi osvितnii prostir: kontseptualni zasady formuvannia; orhanizatsiia ta pidtrymka diialnosti uchasnykiv osvितnoho protsesu / L.A. Kartashova, A.M. Hurzhii // Osvita maibutnoho : kontseptsii, metody, pidkhody : kol. monohrafiia / za zah. red. V.V.Liubarets, N.V.Bakhmat. – Kyiv : Milenium, 2020. – 381 s.
6. Kremen V.H. Zahalna serednia osvita Ukrainy v konteksti osvity krain Yevropy : tryvalist i struktura / V.H.Kremen, O.I.Liashenko, O.I.Lokshyna // Visnyk natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy. – #2(2). – 2020.
7. Luhovyi V.I. Potochnyi stan vyshchoi osvity v Ukraini: problemy, prychny, perspektyvy: analiz potochnoho stanu systemy vyshchoi osvity Ukrainy z rozroblennia proiektu Stratehii rozvytku vyshchoi osvity v Ukrainy na 2021-2031 roky / V.I.Luhovyi // Visnyk natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy. – #2(2). – 2020.
8. Radkevych V.O. Suchasni modeli profesiinoi osvity i navchannia v krainakh Yevropeiskoho Soiuzu: porivnialnyi dosvid : monohrafiia / V.O.Radkevych, L.P.Pukhovska, O.V.Borodiienko, O.P. Radkevych. – Kyiv: IPTO NAPN Ukrainy, 2018. – 223 s.
9. Sydorenko V.V. Rozvytok pedahohichnoho akmeprofesiohenezu v umovakh formalnoi i neformalnoi pisliadiplomnoi osvity / V.V.Sydorenko // Teoriia ta metodyka profesiino-pedahohichnoi pidhotovky osvितianskykh kadriv: akmeolohichni aspekty: monohrafiia / avtor. kol. N.V.Huzii; Min-vo osvity i nauky Ukrainy, Nats. Ped. un-t imeni M.P.Drahomanova. – Kyiv : Vyd-vo NPU imeni M.P.Drahomanova, 2018. – S.177-257 (516 s.).
10. Formuvannia yevropeiskoho vymiru zabezpechennia yakosti vyshchoi osvity v konteksti internatsionalizatsii osvितnoho prostoru : monohrafiia / za zah. red. A.A.Sbruievoi. – Sumy : Vyd-vo SumDPU imeni A.S.Makarenka, 2019. – 254 s.
11. Khoruzha L.L. Suchasni stratehii transformatsii zmistu pedahohichnoi osvity. / L.L.Khoruzha // Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka. Psykholohiia. Pedahohika. – #33 (1). – 2020. – S.8-15.
12. Luparenko S.Ye. Aksiolohichni zasady systemy osvity krain Zakhidnoi Yevropy / S.Ye.Luparenko // Zbirnyk naukovykh prats «Pedahohika ta psykholohiia». – Vyp. 63. – Kharkiv, 2020. – S.103-111.
13. Khanin I.H. Rol osvity v natsionalnii innovatsiinii systemi / I.H.Khanin, V.S. Bilozubenko // Biznes Inform. – #12. – 2019. – S.95-101.
14. Khrykov Ye.M. Stan ta napriamy rozvytku pedahohichnoi nauky v Ukraini / Ye.M.Khrykov // Ukrainskyi pedahohichnykh zhurnal. – #2. – 2018. – S.99-115.

УДК 811. 111 : 378. 147 (045)

DOI 10.31652/2415-7872-2021-66-51-57

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В МЕДИЧНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

Дудікова Л. В., Макодай І. І., Манжос Е. О.

У статті з'ясовуються можливості застосування навчальних рольових ігор у процесі викладання іноземної мови у медичному закладі вищої освіти. Визначено три типи рольових ігор, які доцільно застосовувати під час викладання іноземної мови в медичному університеті: ігрові етюди, ситуативні і ділові ігри. Визначені типи ігор відповідають різним етапам і стратегіям навчання: репродуктивній, продуктивній, стратегії комбінування та творчій (евристичній). Ігрові етюди передбачають драматизацію певної професійної ситуації і сприяють формуванню у студентів навичок професійного спілкування, засвоєнню елементів культури спілкування, оволодінню емоційно ціннісним досвідом міжособистісної взаємодії. Ситуативні ігри мають сценарій, що складається з комплексу комунікативних ситуацій професійного спрямування, які динамічно розвиваються. Ділові рольові ігри є полілогом, під час якого розширюється та поглиблюється розуміння студентами певної професійної проблеми. Вони забезпечують найвищий рівень комунікативної активності студентів за рахунок розв'язання творчих проблем і складних професійних ситуацій. Розглянуті типи рольових ігор відрізняються за завданнями, складністю моделювання професійних ситуацій і часом проведення, однак спільною для них є професійна спрямованість і значний мотиваційний потенціал. Ефективне застосування навчальних рольових ігор професійної спрямованості потребує їх поступового ускладнення на кожному наступному етапі навчання.

Ключові слова: гра, навчально-рольова гра, іноземна мова, підготовка медичних працівників, моделювання професійних ситуацій.

THE USE OF ROLE GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AT MEDICAL UNIVERSITY

Dudikova L. V., Makodai I. I., Manzhos E. O.

The article investigates the possibilities of the use of educational role-playing games in the process of teaching a foreign language at medical university. There are three types of educational role-playing games that should be used while teaching a foreign language at medical university: game sketches, situational and business games. Certain types of games correspond to different stages and learning strategies: reproductive, productive, combining strategies and creative (heuristic). Game sketches provide dramatization of a certain professional situation and contribute to the formation of students' skills of professional communication, mastering of the elements of communication culture, mastering the emotional and value experience of interpersonal interaction. Situational games have a scenario consisting of a set of professional dynamically developing communicative situations. Business learning-role games are the polylogue, during which students' understanding of a certain professional problem expands and deepens. Business learning-role games provide the highest level of communicative activity of students by solving creative problems and complex professional situations. The considered types of educational role-playing games differ in tasks, complexity of modeling of professional situations and the time of carrying out, however the common for them is professional orientation and considerable motivational potential. Effective use of professional role-playing educational games requires their gradual complication at each subsequent stage of training.

Keywords: game, role game, foreign language, training of medical workers, modeling of professional situations.

Розширення міжнародних зв'язків, інтеграція України у світове співтовариство актуалізує потребу у підготовці фахівців, які володіють іноземними мовами. У зв'язку з цим одним із основних завдань підготовки медичних працівників стає формування у них іншомовної комунікативної компетентності, необхідної для ефективного виконання професійних функцій у міжнародному контексті. Це, у свою чергу, потребує пошуку ефективних дидактичних підходів і методів підготовки студентів до іншомовної комунікації.

Перспективний напрям удосконалення викладання іноземної мови у медичному університеті полягає, на наш погляд, у посиленні професійної спрямованості навчального процесу. Студенти мають усвідомлювати важливе значення іноземної мови не тільки для загального культурного розвитку, але й для досягнення успіху у майбутній професійній діяльності. Реалізації цього завдання може сприяти використання ігрових методів навчання, що дають змогу безпосередньо включити навчання іноземної мови у контекст майбутньої діяльності студентів (О. Вербицький, Ю. Друзь, І. Драгомирецький, Б. Качан, М. Кравчук, В. Лопатка, Є. Пасов, О. Штепа, П. Щербань, Л. Якубовська та ін.).

Ігрові методи «найбільш повно відповідають завданню формування професійно-орієнтованих мовленнєвих вмінь» [8, с. 58], створюють умови для «активізації творчих можливостей студентів: виявлення ініціативи, кмітливості, винахідливості та самостійності у прийнятті рішень, не зважаючи на уявний характер гри та умовність ситуації» [10, с. 21].

Рольові ігри (симуляції) є надзвичайно цінним методом навчання іноземної мови, вони стимулюють розвиток мислення і творчих здібностей студентів, дають їм змогу розвивати мовленнєві навички і практикуватися у використанні іноземної мови в обстановці, максимально наближеній до реального життя [15].

Рольова гра дає змогу створити на занятті обстановку реального спілкування, яка потребує використання іноземної мови в природних умовах, суттєво активізує мовленнєву діяльність студентів, оскільки «занурює» їх у ситуації, в яких необхідно щось сказати, запитати, довести, обговорити. В процесі рольової гри увага постійно сфокусована на розвитку мовленнєвих умінь і навичок, причому це стосується не лише того, хто говорить, але й того, хто слухає, оскільки йому необхідно реагувати на репліки співрозмовника. У процесі гри збагачується словниковий запас, відбувається автоматизація розмовних кліше, розвиваються комунікативні навички, тренується пам'ять, виховується повага до культури мови, що вивчається [1].

Більшість дослідників [4; 5; 6] зазначає, що рольова гра як форма квазіпрофесійної діяльності суттєво активізує навчально-пізнавальну діяльність студентів, оскільки дає змогу відтворити функціональні ланки майбутньої професійної діяльності в ігровій моделі, забезпечує комплексний вплив на особистісно професійне становлення студентів, формування їх професійної спрямованості [3].

Разом з тим аналіз науково-методичної літератури і практики підготовки медичних працівників свідчить про недостатню розробленість професійно орієнтованих сценаріїв ігор та матеріалів, які б могли використовуватися у процесі вивчення іноземної мови. Крім того навіть за наявності відповідних матеріалів викладачі не завжди можуть кваліфіковано провести дидактичну гру.

Ігри, які використовуються у закладах вищої освіти, не достатньою мірою сприяють формуванню у майбутніх медичних працівників професійно важливих якостей і вмінь, зокрема вміння прогнозувати та приймати рішення (в тому числі в нестандартних життєвих і професійних ситуаціях), долати труднощі, які можуть виникати в реальному житті та під час виконання професійних функцій. Причину цих недоліків ми

52

Професійна освіта

вбачаємо у недостатньому висвітленні сутності навчальної рольової гри, її дидактичних можливостей щодо активізації пізнавальної діяльності студентів медичних закладів вищої освіти та підвищенні ефективності засвоєння ними іноземної мови.

У зв'язку з цим виникла необхідність у проектуванні рольових ігор, які моделюють предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності медичних працівників і сприяють підвищенню їх пізнавальної активності, формуванню іншомовної комунікативної компетентності.

Розв'язання проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів і розвитку їх іншомовної комунікативної компетентності потребує розроблення професійно орієнтованих навчальних рольових ігор, які б застосовувалися на різних етапах вивчення іноземної мови.

Мета нашої статті полягає у з'ясуванні типів навчальних рольових ігор і можливостей їх використання під час викладання іноземної мови у медичному закладі вищої освіти.

Практична спрямованість рольових ігор набуває особливого значення в медичному закладі вищої освіти, де іноземна мова вивчається у контексті майбутньої професії. Завдання рольових ігор, пов'язані з професійною діяльністю студентів, стимулюють їх інтерес до вивчення іноземної мови, посилюють особистісну значущість навчання, наближають процес навчання до реального спілкування.

Використання рольової гри в навчанні професійного іншомовного спілкування студентів медичного ЗВО передбачає:

- створення ігрової ситуації, яка моделює професійну діяльність медичних фахівців;
- визначення ролей, необхідних для вирішення професійних проблем;
- дотримання правил професійної поведінки, закладених у ролі;
- визначення логіки дій під час виконання ролі;
- критичне ставлення учасників гри до виконання узятих на себе ролей;
- включення власних елементів рольової поведінки;
- виведення гри за межі контексту однієї професійної ситуації;
- концентрацію уваги учасників гри на комунікативному використанні одиниць мовлення, а не на звичайній практиці їх закріплення.

На думку більшості методистів, у процесі навчальної рольової гри доцільно виокремлювати три етапи: підготовчий, власне ігровий і завершальний. Підготовчий етап передбачає ознайомлення студентів з рольовою ситуацією, поділ учасників на підгрупи, розподіл ролей і рольових карток. На завершальному етапі відбувається обговорення гри (оцінка викладачем комунікативної діяльності кожного учасника) або ж дискусія з приводу представленої у рольовій грі проблеми.

Рольова гра, будучи комунікативною вправою, зазвичай гармонійно вписується в заняття з іноземної мови в медичному ЗВО. Рольові ігри медичної спрямованості сприяють зануренню студентів в атмосферу інтелектуальної й комунікативної діяльності, близьку до професійного контексту практичної роботи лікаря, забезпечують формування готовності до створення оптимального психологічного клімату спілкування з хворими і колегами по роботі. Під час навчальних ігор студентам можна запропонувати змодельовані ситуації, де вони виконують ролі лікарів, пацієнтів, працівників реєстратури тощо: «На прийомі у лікаря», «В поліклініці», «Виклик лікаря додому», «Обговорення діагнозу двома лікарями» тощо. Ситуації, які

моделюються в рольовій грі, дають змогу наблизити мовленнєву діяльність студентів на заняттях до реального професійного спілкування, що відповідає основному принципу комунікативного підходу до навчання іноземних мов.

У педагогіці й методиці відсутній єдиний підхід до класифікації навчальних ігор. Так, О. Торічний, описуючи педагогічні ігри, класифікує їх на ділові та індивідуально-орієнтовані відповідно до імітації умов і форм професійної діяльності [14]. Залежно від функціональної спрямованості він поділяє

педагогічні ігри на шість груп: дослідницькі, дидактичні, рефлексивно-оцінні, діагностичні, мотиваційно-спонукальні, психотехнічні.

Т. Олійник, характеризуючи можливості використання рольових ігор на заняттях з англійської мови, класифікує їх за трьома критеріями: навчальною метою, кількістю учасників, рівнем самостійності [8]. За першим критерієм виокремлюються рольові ігри, спрямовані на засвоєння основних видів діалогічних висловлювань, мікродіалогів та основних функціональних типів діалогів. За критерієм кількості учасників рольові ігри поділяються на парні і групові. За рівнем самостійності – на керовані, спрямовані та вільні рольові ігри.

М. Стронін також розглядає навчальні ігри з англійської мови, поділяючи їх на підготовчі та творчі [13].

До підготовчих він відносить граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні ігри, які сприяють формуванню мовленнєвих навичок. «Багаторазове повторення, – зазначає дослідник, – втомлює одноманітністю і не приносить задоволення, а саме підготовчі ігри допомагають зробити його цікавим і захоплюючим» [13, с.9]. Творчими є ігри, в яких проявляється самостійність студентів під час розв'язання мовленнєво-мислительних

53

Наукові записки ВДПУ імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія, випуск 66 • 2021

завдань. Вони проводяться з метою закріплення вивченого матеріалу, сприяють подальшому розвитку мовленнєвих умінь і навичок.

Е. Маслико, П. Бабінська, А. Будько та ін. розрізняють мовленнєві ігри та ділові ігри [7]. Мовленнєві ігри застосовуються для формування навичок вимови, лексичних, граматичних навичок і тренування у вживанні мовних явищ на підготовчому та передкомунікативному етапі оволодіння іноземною мовою. До цього типу ігор автори відносять: ігрові вправи для мовленнєвої розминки, ігри-інтерв'ю для активізації

формування навичок і вмінь у системі «діалог – монолог в діалозі», ігри на здогадку та ігри на комунікативну взаємодію (рольові). Ділова гра, на думку авторів, – це практичне заняття, яке моделює різні аспекти майбутньої професійної діяльності студентів і забезпечує умови для комплексного застосування набутих знань, вдосконалення іншомовного мовлення, а також глибшого оволодіння іноземною мовою як засобом професійного спілкування.

О. Потемінський класифікує навчальні ігри за характером рішень, які приймаються їх учасниками, поділяючи їх на змагальні, компромісні, конфліктні [10].

Нам імпонує підхід до класифікації навчальних ігор, запропонований О. Вербицьким, який вважає, що тип гри визначається об'єктом імітації [2]. Такий підхід видається доцільним, оскільки саме об'єкт комунікативного моделювання (ситуація або комплекс ситуацій) визначає тип гри, рівень проблемності, кількість і складність ролей, широту ігрового поля.

Психологічною основою класифікації навчальних рольових ігор може виступати обґрунтована С. Рубінштейном концепція аналізу через синтез, згідно з якою об'єкт вивчення необхідно розглядати з різних позицій, включаючи його щоразу у нову систему зв'язків і відношень [11]. У практичному плані це відбувається у вигляді актуалізації специфічних для кожного типу ігор логічних операцій, які поступово ускладнюються. Кожен тип гри відповідає певному рівню пізнавальної активності студентів і певній стратегії навчання: репродуктивній, продуктивній, стратегії комбінування, творчій.

Вважаємо за доцільне в основу класифікації рольових ігор, які використовуються під час навчання іноземної мови в медичному ЗВО, покласти такі критерії: дидактична доцільність рольової гри; стратегія навчання; відповідність гри темі та рівню підготовленості студентів; відповідність ігрової ситуації змісту професійної діяльності; проблемність, інтелектуальна складність прийняття рішень під час гри; особливості взаємодії викладача і студентів у процесі інтеграції індивідуальної, групової та колективної форм навчальної діяльності.

Під час визначення стратегій навчання і відповідних їм типів рольових ігор ми враховували виокремлені Є. Пассовим психофізичні механізми продуктивності мовлення: репродукцію, комбінування та трансформацію [9]. Механізм репродукції функціонує на основі пам'яті: у процесі мовлення студент відтворює головним чином різні словоформи, фрази. Комбінування здійснюється за умови постійного створення нових комунікативних ситуацій у навчанні і відбувається на рівні словосполучень, фраз, надфразових одиниць. За допомогою механізму трансформації мовець видозмінює фразу, яку почув від іншого, або сформулював самостійно. Цей механізм актуалізується, коли засвоєні мовцем фрази виявляються неадекватними умовам нової комунікативної ситуації.

Орієнтуючись на обґрунтовані у педагогічній літературі підходи [2; 5; 6; 16] та враховуючи власний

педагогічний досвід, ми пропонуємо використовувати у процесі викладання іноземної мови в медичному університеті три типи рольових ігор: ігрові етюди, ситуативні ігри та ділові ігри. Вказані типи рольових ігор поступово ускладнюються і забезпечують цілеспрямоване набуття студентами комунікативних знань, умінь і навичок, що послідовно засвоюються від нижчого рівня до вищого.

Перший тип навчальних рольових ігор (ігрові етюди) доцільно застосовувати здебільшого для формування у студентів репродуктивних умінь іншомовної комунікації. Для проведення ігрових етюдів навчальна підгрупа з іноземної мови може ділитися на декілька підгруп. За формою ігровий етюд може бути бесідою на задану тему або ж передбачати драматизацію певної стандартної професійної ситуації. У цьому

випадку студенти розігрують різні ролі, обмінюючись репліками. Студентам можна запропонувати таке, наприклад, завдання:

1. Work in pairs. Write the first half of a conversation between a doctor and a patient. Write about the patient's symptoms only.

Hello, Mr. Brown. What seems to be the problem?

Well, I haven't been feeling very well recently. I've got...

2. Swap papers with another pair. Write the rest of the conversation. Suggest treatment for the patient's symptoms.

3. Practise the conversation in pairs until you can remember it.

4. Work in groups of four. Take turns to role-play the conversation for the students who wrote the beginning. Do you agree with the other pair's suggestions for treatment?

54

Професійна освіта

Використання ігрових етюдів дає змогу диференціювати завдання для різних підгруп студентів, розподілити обов'язки всередині кожної підгрупи, оцінити діяльність кожного учасника гри. Модель комунікативної поведінки студентів під час ігрового етюду задається відповідними ролями: лікаря, медсестри, пацієнта, родича пацієнта та ін. Ключовим елементом ігрових етюдів є моделювання мовленнєвої поведінки студентів у різноманітних професійних ситуаціях. Проведення ігрових етюдів дає змогу створити під час занять психологічну атмосферу, яка сприяє вдосконаленню умінь і навичок аудіювання, монологічного мовлення та ведення діалогу.

Ігрові етюди використовуються переважно на репродуктивній стадії навчання. При цьому комунікативна функція рольових ігор реалізується не повною мірою: вона обмежується, з одного боку, фазою навчання, а з іншого – фрагментарністю комунікативних ситуацій. Однак такі ігри сприяють формуванню у студентів навичок професійного спілкування, засвоєнню елементів культури спілкування, оволодінню емоційно-ціннісним досвідом міжособистісної взаємодії. Цінність ігрових етюдів полягає у тому, що вони готують студентів до переходу на наступну, продуктивну, фазу навчання, яка передбачає застосування більш складних (сценарних) рольових ігор другого типу.

Ситуативні ігри, на відміну від ігрових етюдів, організовуються на продуктивній стадії навчання, яка спрямована на поглиблення змістового аспекту іншомовної комунікації і передбачає більшу самостійність, проблемність і динамічність. Такі ігри мають сценарій, що містить серію комунікативних ситуацій професійного спрямування, які динамічно розгортаються. В ігрових етюдах зазвичай моделюється одна професійна ситуація. На відміну від цього, ситуативна гра може складатися з трьох-п'яти ситуацій. Динамічний розвиток ситуацій забезпечується шляхом розгортання послідовного комплексу проблемних завдань. Правила гри задають спрямованість і характер поведінки дійових осіб. Ситуативні ігри передбачають виконання комплексу комунікативних вправ, спрямованих на формування у студентів умінь аналізу комунікативної задачі. Вони більш повно, ніж ігрові етюди, реалізують комунікативну функцію, оскільки розширення й ускладнення комунікативних ситуацій підвищує потребу студентів у професійно орієнтованому іншомовному спілкуванні.

Study this extract from a case history. Then work in pairs.

Case 1: Miss Taylor is 45-year-old school teacher, who came to the clinic because of a persistent headache. Physical examination revealed the BP to be 200/100. The funduscopic examination showed arterial spasm, old hemorrhages and exudates. Lungs were clear. Liver is not palpable. Femoral arteries were normal. Systolic murmur was noted at the apex. She also had done ECG investigation.

A: Play the part of the patient. Base your replies on the information given in this extract. B: Play the part of the doctor. Find out what the patient is complaining of.

Структура ситуативних ігор досить чітко окреслена. Текст сценарію продукується учасниками гри

самостійно. Студенти виступають у ролі акторів і режисерів; викладач – рівноправний учасник гри. Під час підготовки та проведення сценарних рольових ігор у студентів розвивається здатність швидко орієнтуватися в ситуаціях професійного спілкування й обирати адекватні засоби і прийоми іншомовної комунікації.

Ситуативні ігри готують студентів до більш складних професійно-орієнтованих рольових ігор третього типу, які можна умовно вважати діловими, оскільки студенти грають у них не «самих себе» як це прийнято у власне ділових іграх, а себе «майбутніх». Не зважаючи на те, що ролі гравців є умовними, їхні переживання цілком реальні та справжні. Ігри цього типу називаються діловими, тому що вони зорієнтовані на досягнення певних результатів модельованої професійної діяльності.

Навчальні ігри третього типу використовуються на третій і четвертій стадіях навчання. Вони організовуються за завчасно підготовленим сценарієм, який містить завдання вищої складності, що досягається збільшенням кількості завдань, проблем, ролей, ігрових ситуацій. Ігри цього типу максимально реалізують комунікативну функцію іноземної мови і забезпечують найвищий рівень напруженості іншомовної комунікації. За формою навчальні рольові ігри цього типу є полілогом, під час якого розширюється та поглиблюється розуміння студентами певної професійної проблеми. Такі ігри максимально наближені до реальних умов професійної діяльності. Вони дають змогу імітувати процеси, явища і події, характерні для роботи лікаря в поліклініці, в автомобілі швидкої допомоги, в приймальному відділенні, в палаті тощо. Під час такої гри студенти можуть проявити себе у ролі медичного фахівця, котрий приймає рішення в різних професійних ситуаціях.

Структура ігор третього типу обумовлюється логікою розгортання сценарію, який розробляється студентами при допомозі викладача. Спілкування студентів під час гри мотивується змагальністю, прагненням якомога більш точно, конкретно, оригінально й швидко висловити свою думку. Завдяки цьому такі ігри стимулюють розвиток професійного мислення студентів, умінь і навичок міжособистісної комунікації.

Ділові рольові ігри забезпечують високий рівень пізнавальної активності студентів за рахунок виконання творчих проблем і розв'язання складних професійних ситуацій. Ігри цього типу

55

Наукові записки ВДПУ імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія, випуск 66 • 2021

використовуються на найвищій, евристичній стадії навчання, яка характеризується високим рівнем комунікативної активності на завершальному етапі вивчення іноземної мови. Вони мають яскраво виражену професійну спрямованість, стимулюють творчу активність студентів і сприяють розвитку їх мотиваційно ціннісної сфери та професійної самосвідомості.

Ділові рольові ігри спрямовані на формування у студентів професійно орієнтованих комунікативних умінь у процесі вирішення різних проблемних ситуацій. Рольова гра може бути етапом на шляху підготовки студентів до ділової гри на більш високому рівні (медична конференція, проведення екстреної наради в кабінеті головного лікаря, дискусія з актуальних проблем конкретної галузі медицини тощо).

Метод ділової рольової гри, спрямованої на формування у студентів умінь професійного іншомовного спілкування, має ряд особливостей: ділова рольова гра повинна базуватися на лексичному матеріалі, що відображає конкретну ситуацію спілкування в професійній сфері; в ній процес самонавчання домінує над власне навчанням; суттєвою характеристикою ділової гри є проблемність. Провідними у діловій грі є принципи спільної діяльності і діалогічного спілкування учасників, послідовна реалізація яких забезпечує динамічне розгортання змісту гри. При цьому учасники гри самостверджуються не лише як особистості, а, передусім, як фахівці у відповідній галузі трудової діяльності [12].

Прикладом ділової рольової гри може бути гра «Міжнародна співпраця»: досягнення домовленості між українською і зарубіжною клінікою про спільний проект у галузі телемедицини. Участь студентів в організації та проведенні такої ділової гри активізує їх пізнавальну і комунікативну діяльність, оскільки дає змогу на практиці застосувати свої знання з іноземної мови. Досягнення успіху в такій грі значною мірою залежить від знання іноземної мови, що стимулює інтерес студентів до її вивчення, сприяє виникненню бажання розширити свої можливості в використанні іноземної мови як засобу професійної комунікації.

Розглянуті типи навчальних рольових ігор поступово ускладнюються й утворюють цілісну систему. Хоча різні типи ігор відрізняються за завданнями, складністю моделювання професійних ситуацій і часом проведення, спільною для них є професійна спрямованість і значний мотиваційний потенціал.

Наш досвід свідчить, що ефективне застосування навчально-рольових ігор професійної

спрямованості у процесі вивчення іноземної мови студентами медичного закладу вищої освіти потребує дотримання певних дидактичних вимог:

- професійна спрямованість навчально-рольових ігор, їх зорієнтованість на застосування студентами набутих знань, умінь та навичок іншомовного спілкування у відповідним чином змодельованих ситуаціях майбутньої професійної діяльності;
- поетапна підготовка студентів до побудови іншомовного висловлювання з виходом у спілкування спочатку в навчально-комунікативній ситуації, а згодом у рольовій грі;
- відповідність навчальних рольових ігор конкретним дидактичним завданням;
- системне застосування рольових ігор, забезпечення органічного взаємозв'язку ігор першого, другого і третього типів;
- врахування під час ігор індивідуальних особливостей та рівня підготовленості студентів;
- відповідність системи рольових ігор принципам комунікативності, кооперативності та діалогічності навчання.

Важливо поступово ускладнювати ігри на кожному наступному етапі навчального процесу. Кожен тип навчальної рольової гри містить два блоки: дидактичний, який охоплює собою всі види навчальної взаємодії, та технологічний, який складають комунікативні ігрові дії студентів в умовах колективної пізнавальної діяльності, яка відбувається з використанням професійно зорієнтованої наочності.

За рахунок використання наочних засобів та моделювання проблемних ситуацій професійної спрямованості система навчальних рольових ігор дає змогу суттєво підвищити ефективність професійно орієнтованого навчання майбутніх медичних працівників іноземної мови.

Висновки. Отже, під час викладання іноземної мови в медичному університеті доцільно застосовувати три типи дидактичних рольових ігор: ігрові етюди, ситуативні та ділові ігри. Рольові ігри є тим педагогічним інструментом, за допомогою якого можна зняти мовленнєвий бар'єр і суттєво інтенсифікувати навчання, зробити його активним, наближеним до природного процесу комунікації на іноземній мові. Ефективне

застосування навчальних рольових ігор професійної спрямованості потребує їх поступового ускладнення на кожному наступному етапі навчання. Кожна навчальна рольова гра характеризується складною внутрішньою структурою і може мати ряд похідних ігор. Основу цієї системи складають два блоки: дидактичний, який охоплює собою всі види навчальної взаємодії, та технологічний, який складають комунікативні ігрові дії студентів в умовах групової пізнавальної діяльності, що відбувається в професійно зорієнтованому контексті з використанням активних методів навчання. За рахунок моделювання проблемних ситуацій професійної спрямованості система навчальних рольових ігор дає змогу суттєво підвищити ефективність навчання іноземної мови студентів медичних закладів вищої освіти.

Професійна освіта

Література

1. Белкина Е.П. Использование ролевых игр при обучении иностранному языку студентов неязыковых направлений подготовки / Е. П. Белкина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 6-1 (24). – С. 36-39.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 240 с.
3. Галузяк В. М. Розвиток професійної спрямованості студентів вищих медичних навчальних закладів: монографія / В. М. Галузяк, С.І. Тихолаз. – Вінниця: ТОВ «Нілан-ЛТД», 2016. – 228 с.
4. Годованець Н. Рольова гра як один з активних методів навчання іноземної мови / Н. Годованець, В. Леган // Сучасні дослідження з іноземної філології. – 2019. – Вип. 17. – С. 223-230.
5. Друзь Ю.М. Організація та проведення ділової гри в навчальному процесі при підготовці студентів до іншомовної комунікації / Ю.М. Друзь // Рідна школа. – 1999. – №9. – С.43-44.
6. Качан Б.М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів / Б.М. Качан // Народна освіта. – 2017. – Випуск №2(32). – С. 55-59.
7. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько и др. – Минск: Высшая школа, 1992. – 445с.
8. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови у 6-8 класах / Т. І. Олійник. – К.: Освіта, 1992. – 128 с.
9. Пассов Е. И. Основы методики обучения иностранным языкам / Е. И. Пассов. – М.: Русский язык, 1977. – 213с.
10. Потеминский О. В. О применении игровых ситуаций в обучении слушателей академии / О. В. Потеминский. – М.: ВПА, 1980. – 190 с.
11. Рубинштейн С.Л. О мышлении и путях его исследования / С.Л. Рубинштейн. – М., 1958. – 168 с.
12. Солдатов Б. Г. Формирование профессионально-ориентированной иноязычной коммуникативной компетенции:

- современные технологии и методы обучения / Б.Г. Солдатов, Н.В. Солдатова // Актуальные проблемы современного профессионального образования: материалы конференции. – Екатеринбург, 2014. – С. 60-68. 13. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: Пособие для учителя / М. Ф.Стронин. – М.: Просвещение, 1981. – 58 с.
14. Торічний О. В. Удосконалення педагогічної підготовки слухачів вищої військової школи на основі сучасних освітніх технологій (ігрові технології): автореф. дис. на здоб. наук. ст. канд. пед. наук / О.В.Торічний. – Хмельницький, 1999. – 18 с. 15. Чудайкина Г. М. Рольовые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика // Чудайкина Г. М., Логинова Н. Ю., Костоварова В. В. // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2017. – Том. 11. – №4. – С. 82-92. 16. Якубовська Л. П. Використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості у процесі навчання іноземної мови майбутніх офіцерів-прикордонників : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук / Л. П. Якубовська. – Хмельницький, 2002. – 23 с.

References

1. Belkina E.P. Ispol'zovanie rolevykh igr pri obuchenii inostrannomu yazyku studentov neyazykovykh napravlenij podgotovki / E. P. Belkina // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2013. – № 6-1 (24). – S. 36-39. 2. Verbickij A.A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj podhod /A.A.Verbickij.– M.: Vysshaya shkola, 1991.– 240 s. 3. Haluziak V. M. Rozvytok profesiinoi spriamovanosti studentiv vyshchych medychnykh navchalnykh zakladiv: monohrafiia / V. M. Haluziak, S.I. Tykholaz. – Vinnytsia: TOV «Nilan-LTD», 2016. – 228 s.
4. Hodovanets N. Rolova hra yak odyn z aktyvnykh metodiv navchannia inozemnoi movy / N.Hodovanets, V.Lehan // Suchasni doslidzhennia z inozemnoi filolohii. – 2019. – Vyp. 17. – S. 223-230.
5. Druz Yu.M. Orhanizatsiia ta provedennia dilovoi hry v navchalnomu protsesi pry pidhotovtsi studentiv do inshomovnoi komunikatsii / Yu.M.Druz // Ridna shkola. – 1999. – #9. – S.43-44.
6. Kachan B.M. Heimifikatsiia v systemi novitnikh tekhnolohii navchannia inshomovnoi kompetentnosti studentiv medychnykh vyshchych navchalnykh zakladiv / B.M. Kachan // Narodna osvita. – 2017. – Vypusk #2(32). – S. 55-59. 7. Nastol'naya kniga prepodavatelya inostrannogo yazyka: Spravochnoe posobie / E. A. Maslyko, P. K. Babinskaya, A. F. Bud'ko i dr. – Minsk: Vysheishaya shkola, 1992. – 445s.
8. Oliinyk T.I. Rolova hra u navchanni anhliiskoi movy u 6-8 klasakh / T.I.Oliinyk.– K.: Osvita, 1992. – 128 s. 9. Passov E. I. Osnovy metodiki obucheniya inostrannym yazykam / E. I. Passov. – M.: Russkij yazyk, 1977. – 213s. 10. Poteminskij O.V. O primenenii igrovyykh situatsiy v obuchenii slushatelej akademii / O.V.Poteminskij.– M.: VPA, 1980.– 190 s. 11. Rubinshtejn S.L. O myshlenii i putyakh ego issledovaniya / S.L. Rubinshtejn. – M., 1958. – 168 s. 12. Soldatov B. G. Formirovanie professional'no-orientirovannoj inoyazychnoj kommunikativnoj kompetencii: sovremennye tekhnologii i metody obucheniya / B.G. Soldatov, N.V. Soldatova // Aktual'nye problemy sovremennogo professional'nogo obrazovaniya: materialy konferencii. – Ekaterinburg, 2014. – S. 60-68.
13. Stronin M. F. Obuchayushchie igrы na urokah anglijskogo yazyka: Posobie dlya uchitelya / M. F.Stronin. – M.: Prosveshchenie, 1981. – 58 s.
14. Torichnyi O. V. Udoshkonalennia pedahohichnoi pidhotovky slukhachiv vyshchoi viiskovoi shkoly na osnovi suchasnykh osvitnikh tekhnolohii (ihrovi tekhnolohii): avtoref. dys. na zdobuttia nauk. stupenia kand. ped. nauk / O. V. Torichnyi. – Khmelnytskyi, 1999. – 18 s.
15. Chudajkina G. M. Rolevye igrы v obuchenii inostrannym yazykam: teoriya i praktika // Chudajkina G. M., Loginova N. YU., Kostovarov V. V. // Vestnik associacii vuzov turizma i servisa. – 2017. – Tom. 11. – №4. – S. 82-92. 16. Yakubovska L. P. Vykorystannia navchalno-rolovykh ihor profesiinoi spriamovanosti u protsesi navchannia inozemnoi movy maibutnikh ofitseriv-prikordonnykiv : avtoref. dys. na zdobuttia nauk. stupenia kand. ped. nauk / L. P. Yakubovska. – Khmelnytskyi, 2002. – 23 s.