

ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-СУДНОМЕХАНІКІВ ДО МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

У статті висвітлено основні аспекти формування готовності майбутніх інженерів-судномеханіків до міжкультурної комунікації засобами гри. Розкрито сутність понять «гра», «ділова гра», «рольова гра». Виділено особливості організації гри при навчанні студентів міжкультурній комунікації. Відзначено, що ігрові технології навчання іноземної мови сприяють створенню активної, ділової, позитивної емоційної атмосфери, а, відтак, допомагають розвинути у студентів здатність спілкуватися з тематики, що вивчається, швидко знаходити необхідні лексичні одиниці та терміни, ключі для вирішення проблем в ігрових ситуаціях, висловлювати свої думки іноземною мовою, оцінювати вірогідність використання отриманих знань з обраної майбутньої спеціальності, а також комунікабельність, зібраність в різних ситуаціях, почуття впевненості у своїх силах.

Ключові слова: гра, рольова гра, ділова гра, міжкультурна комунікація.

На сучасному етапі розвитку суспільства абсолютно очевидною є зростаюча роль іноземної мови у професійній підготовці висококваліфікованих спеціалістів, зокрема, майбутніх інженерів-судномеханіків. Більш того, нині володіння іноземною мовою для фахівців морської галузі – це не просто показник культурного та інтелектуального розвитку, але й запорука успішної професійної самореалізації. Міжнародний характер морського бізнесу, його динамізм та глобальні масштаби професійної мобільності фахівців морської галузі, вимагають від майбутніх спеціалістів поряд з фаховою підготовкою, формування здатності до міжкультурного спілкування й ефективної взаємодії з іноземними колегами у

складі мультикультурних екіпажів, у специфічних умовах роботи на морському транспорті.

Разом із тим сьогодні лише епізодично, в окремих випадках під час підготовки майбутніх інженерів-судномеханіків, вводять спеціалізовані курси з вивчення специфіки міжкультурної комунікації. Водночас, по суті, лише заняття з іноземної мови стає практикою міжкультурного спілкування, оскільки кожне іноземне слово відображає іноземну культуру: за кожним словом стоїть обумовлене національне уявлення про світ [11, с. 14]. Очевидно, що відсутність спеціалізованих курсів з опанування міжкультурною комунікацією – це не єдина проблема, з якою зіштовхується викладач. Важливими недоліками є також: обмежена кількість часу, що відводиться на вивчення іноземної мови, недостатня мотивація студентів (іноземна мова не є основним предметом), а також наявність у групі студентів зі змішаним рівнем володіння іноземною мовою (від А1 до В2).

Саме тому, представляється актуальним і затребуваним формування готовності майбутніх інженерів-судномеханіків до міжкультурної комунікації методами, які б дозволяли за досить короткий проміжок часу створити штучне іншомовне середовище для відпрацювання стратегій поведінки, вмінь адекватно діяти у різноманітних конкретних професійних мовленнєвих ситуаціях, проявляти гнучкість у спілкуванні, здатність до співпраці, подолання конфліктів, уміння «працювати в команді», що може бути досягнуте за допомогою включення в педагогічний процес інтерактивних методів навчання.

Під інтерактивністю розуміється взаємодія, а також властивість особистості, що виражається в готовності до спілкування. Інтерактивне навчання – «це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці)» [10, с. 9]. При цьому підході заняття будується таким чином, щоб усі студенти були залучені у процес, і кожен учасник вносив свій внесок у вирішення поставленої задачі.

Одним з найбільш ефективних методів інтерактивного навчання є гра. Цей метод розглядається у дослідженнях багатьох науковців, серед яких: П. Бабинська, Т. Дмитрієнко, У. Літлвуд (W. Littlewood), Е. Маслико, Є. Пасова, О. Тарнопольський, Г. Рогова та інші.

Перш за все спробуємо з'ясувати сутність та ключові характеристики понять «гра», «ділова гра» та «рольова гра».

Т. Дмитрієнко виокремлює гру як «соціально-педагогічне явище», вид розвиваючої соціальної діяльності, форму опанування соціального досвіду [3, с. 30]. Ключовим її завданням є «набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття» [10, с. 62]. Дійсно, загальновідомий факт, що знання підкріплені емоціями, переживаннями засвоюються значно краще. Більш того, через гру кожен студент може опинитися в реальній ситуації міжкультурного спілкування (це має бути передбачено умовами гри) й отримати неоціненний досвід, формуючи тим самим у майбутніх фахівців цілісне уявлення про професійну діяльність в її динаміці, тобто, по-суті, практикувати застосування знань в межах навчальної аудиторії.

Услід за Г. Коджаспировою та А. Коджаспировою даючи визначення терміну «гра» підкреслюємо, що значущість цього виду діяльності полягає не в його результатах, а в самому процесі [6, с. 44]. Так, саме під час гри, як показує досвід, викладач має змогу максимально залучити аудиторію до процесу навчання, перетворюючи студентів з «пасивних» в «активних» його учасників. Н. Джумаєва та А. Сахибова стверджують, що через гру вдосконалюється самоврядування поведінкою студентів [2, с. 18]. Більш того, гра багатofункціональна й має важливу закономірність: первісна зацікавленість зовнішньою стороною явищ поступово переростає в інтерес до їх внутрішньої суті [8, с. 142].

З'ясовуючи сутність поняття «ділова гра», можна констатувати, що це метод імітації ситуацій, що моделюють професійну або іншу діяльність шляхом гри [6, с. 33]. Проаналізувавши ключові аспекти, які включає в себе ділова гра, зауважмо, що основу ділової гри складають ситуації з певної

сфери соціально-професійної діяльності. Загальна логічна схема ділової гри складається з таких ключових компонентів як: визначення сюжету гри її організатором; постановка ігрового завдання; розподіл ролей; інструктаж учасників; запуск механізму гри (виконання ігрового завдання в рамках своєї ролі). Справедливо принципове значення має експертна оцінка виконання ігрової задачі у цілому і кожної ролі окремо [9, с. 80].

М. Доможирова [5] досліджуючи ділову гру як засіб навчання професійно-орієнтованого спілкування, поклала в основу своєї класифікації наявність або відсутність сюжету та виокремила: 1) рольові ігри за сюжетом; 2) рольові ігри без сюжету, але з певним завданням; 3) проблемну рольову гру; 3) рольова гру за легендою.

Щодо сюжетно-рольової гри то, це форма організації діяльності, що моделює і відтворює в умовних ситуаціях який-небудь аспект соціального життя [9, с. 98- 99]. У рольовій грі студенти беруть на себе різні соціальні ролі в спеціально створюваних ними сюжетних умовах [6, с. 44].

М. Кузнецова характеризує рольову гру як форму продуктивної групової навчальної діяльності, спрямованої на розвиток стратегій вербальної та невербальної комунікації в умовах штучно створеної проблемної ситуації, яка вимагає від студентів виконання обумовлених нею і актуальних для них соціокомунікативних ролей [7, с. 40]. Згідно класифікації вченої існують: 1) рольові ігри міжкультурної спрямованості, завдання яких розвиток навичок міжкультурного спілкування; 2) рольові ігри стратегічної спрямованості, мета яких розвиток стратегічної компетенції; 3) рольові ігри професійної спрямованості, що розвивають комунікативні навички та професійні компетенції.

Т. Добриніна підкреслює, що саме за допомогою ігор можна змоделювати, розвинути і вдосконалити практично всі особисті й професійні способи поведінки – комунікативні навички, спостережливість, творчі здібності, фантазію, здатність розбиратися як у власних, так і чужих почуттях [4, с. 16]. Зауважмо, що всі вище перераховані способи поведінки є виключно

важливими для процесу міжкультурної комунікації, оскільки він ґрунтується, перш за все, на спілкуванні і взаємодії між представниками різних культур.

Звернемо особливу увагу на той факт, що ігрові технології навчання іноземній мові сприяють створенню активної, ділової, необхідної в кожному конкретному випадку емоційної обстановки, а, відтак, допомагають розвинути у студентів: здатність спілкування з тематики, що вивчається, здатність швидкого знаходження необхідних лексичних одиниць і термінів, ключі для рішення проблеми у ігровій ситуації, комунікабельність, зібраність в потрібних ситуаціях, почуття впевненості у своїх силах, здатність вираження своїх думок засобами іноземної мови, оцінку вірогідності використання отриманих знань з обраної майбутньої спеціальності [3, с. 30]. Гра, активізуючи прагнення студентів до контакту один з одним, створює ситуацію рівності в мовному партнерстві, руйнуючи тим самим традиційний бар'єр між викладачем і студентами [там само, с. 31].

У процесі формування умінь міжкультурної комунікації рольові ігри доцільно вибудовувати за правилами, які розроблені У. Літлвудом [1]: студентам пропонуються ситуації, які дійсно можуть виникнути у процесі міжкультурного спілкування, а, відтак, у реальному житті; студенту необхідно допомогти адаптуватися до певної ролі у ситуації міжкультурного спілкування; студенти мають суворо слідувати стратегії і тактиці поведінки, так, як би це проходило у реальному житті, тобто поведінка має повністю відповідати ролі, що виконується; у процесі гри студенти мають сконцентрувати свою увагу на елементі міжкультурного спілкування.

Так, ураховуючи сучасні наукові розвідки щодо механізму формування готовності до міжкультурної комунікації засобами гри, вважаємо за необхідне виділити такі його компоненти: по-перше, обов'язкову наявність трьох взаємопов'язаних етапів, так званого алгоритму гри: підготовчий етап (постановка мети, аналіз проблеми, обґрунтування задач, планування, загальний опис процедури гри, підготовка матеріального забезпечення, характеристика дійових осіб, розподіл ролей, консультації), етап

проведення / реалізації (входження в гру та безпосереднє виконання ігрового завдання, робота з джерелами та підготовка до виступу, виступи груп, захист результатів) та етап аналізу / узагальнення результатів гри (обговорення досягнення цілей, сформованості вмінь міжкультурної взаємодії, творчого підходу до виконання завдання, оцінка та самооцінка ролі кожного учасника під час гри, рефлексія, висновки та узагальнення, рекомендації); по-друге, одночасне задіяння під час усіх трьох етапів гри *умінь* (засвоєння нових та практичне застосування набутих знань; умінь швидкої і правильної оцінки співрозмовника; швидкого, самостійного прийняття рішень), *знань* (безпосередні знання з іноземної мови (лексичні, граматичні, фонетичні та орфографічні); норм спілкування; знання про культурні цінності; факти про культуру; пара лінгвістичні засоби спілкування), *характеру взаємодії* (гуманістичного, суб'єкт-суб'єктного), *способу мислення* (критичний погляд; самокорекція; увага та апелювання відповідно до контексту / ситуації), *відношення* (відкритість до продуктивної взаємодії; відмова від упереджень; толерантне прийняття іншої культури). Під час взаємодії всіх вищезазначених компонентів відбувається набуття майбутніми інженерами-судномеханіками досвіду вирішення реальних ситуацій міжкультурної діяльності та спілкування.

Описаний вище механізм формування у майбутніх інженерів-судномеханіків готовності до міжкультурної комунікації засобами гри було апробовано під час вивчення курсу «Іноземна мова». З цією метою розроблено комплекс ігор, серед яких «Співбесіда у крюїнговому агентстві. Потрібен інженер-механік для роботи у мультикультурному екіпажі». За умовами цієї гри студентів було розподілено на 2 групи. Перша група – це представники фірм, які набирають персонал інженерів-механіків для роботи за кордоном. Їх завдання полягає у тому, щоб описати вимоги до фахівців. Друга група – це інженери-механіки, які зацікавлені знайти якомога краще місце роботи. Кожен з них має підготувати резюме (англійською мовою) та представити його «роботодавцям». В кінці гри враховується, яка з фірм

набрала більше співробітників. Обговорюються вимоги, які сформулювали «роботодавці», а також аналізуються резюме. Гру доцільно застосовувати на практичному занятті на завершальному етапі вивчення модуля «Організації і планування кар'єри», коли студенти вже володіють необхідним лексико-граматичним матеріалом, знають основні вимоги та правила щодо ділової професійної кореспонденції. Ця гра сприяє формуванню професійних компетенцій, які можливо формувати тільки на практиці, в реальних умовах. Під час гри студенти отримують уявлення про правила і вимоги, що висуваються до інженерів-судномеханіків за кордоном, міжнародними крїїнговими компаніями, а також мають можливість зануритись у ситуацію міжкультурного спілкування.

При вивченні модуля «Міжкультурна комунікація у професійній діяльності майбутніх фахівців» можна використовувати гру «Кодекс інженера-механіка при роботі у мультикультурному екіпажі». За умовами цієї гри студенти діляться на 2 групи. Перша група – це іноземні експерти, інженери-механіки з різних країн, що вже довгий час працюють у багатокультурних колективах, а друга – це молоді фахівці, інженери-механіки, які зацікавлені знайти високооплачувану роботу за кордоном у складі багатонаціонального трудового колективу. Гра проходить у вигляді прес-конференції, на якій провідні спеціалісти відповідають на запитання, дають поради молодим фахівцям. В кінці гри обговорюються питання, що були поставлені, та отримані на них відповіді, а також складається зведений кодекс порад молодому інженеру-механіку щодо роботи у складі мультикультурного екіпажу.

Варто акцентувати, що залучення до гри носіїв мови є обов'язковою умовою, що відрізняє ділову гру від подібних моделюючих ігор. Завдяки їх участі можна виконати одне з найбільш складних завдань у навчанні мовам – формування міжкультурної компетенції. А для майбутнього інженера-судномеханіка «проживання» реального «міжкультурного спілкування» сприяє виявленню і усвідомленню специфіки певного національного

менталітету, розумінню особливостей мовної поведінки, вираження, традицій спілкування представників рідної та іншомовної культур. Найчастіше «запрошені» носії мови воліють виступати від свого імені, тим самим емоційно забарвлюючи виступ. Тоді на перший план виходить особистість виступаючого і його власне ставлення до події, його досвід, знання. Цей момент гри дуже «тонкий», коли гра «виходить за межі» гри, і створюється ситуація реального спілкування.

Серед основних особливостей вище вказаних ігор можна виділити такі: 1) залучення до гри всіх студентів певної групи без винятку; 2) спілкування лише іноземною мовою.

Як показує практика, рольові та ділові ігри дозволяють успішно вирішувати важливі методичні та психологічні завдання, серед яких: створення ситуації реального спілкування, в яких переплітається мовленнєва і не мовленнєва поведінка учасників; створення психологічної готовності студентів до мовленнєвої діяльності, спілкування, у тому числі й міжкультурного; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу; створення умов для навчання студента з середнім і низьким рівнем навченості; тренування студентів у виборі потрібного мовного варіанта; формування власне-комунікативної мотивації; зняття втоми і напруженості.

Ділові та рольові ігри здатні привнести суттєві зміни в процес навчання студентів вищої школи іноземної мови, але за умов ретельної підготовки до їх використання. Зокрема, ігри мають бути логічно вбудовані викладачем в певний освітній модуль та попередньо детально розроблені. Крім того, позитивний результат можна отримати при певній циклічності підготовки, розробки, проведення та обговорення результатів кожної гри.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у дослідженні шляхів оптимального поєднання кількох інтерактивних методів навчання для інтенсифікації процесу формування у майбутніх інженерів-судномеханіків міжкультурної комунікації.

Література:

1. Деркач А.А. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком / А. Деркач, С. Щербак. – М. : Педагогика, 1991. – 224 с.
2. Джумаева Н.Э. Педагогические термины и понятия / Н.Э. Джумаева, А.Р. Сохибов. – КАРШИ : Каршинский государственный университет, 2014. – 70 с.
3. Дмитриенко Т.А. Методика преподавания английского языка в вузе : учебное пособие / Т. Дмитриенко. – М. : МЭЛИ, 2009. – 92 с.
4. Добрынина Т.Н. Интерактивное обучение в системе высшего образования : монография / Т.Н.Добрынина. – Новосибирск : Изд. НГПУ, 2008. – 183 с.
5. Доможирова М.А. Деловая игра в обучении профессионально–ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов : дис. ...канд. пед. наук : 13.00.08 / Доможирова М.А. – СПб, 2002. – 180 с.
6. Коджаспирова Г.М. Педагогический словарь : для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М. : Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.
7. Кузнецова, М.Н. Лингвометодические основы использования ролевой игры как средства формирования навыков межкультурного общения на иностранном языке : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Кузнецова М.Н. – М., 2011. – 40 с.
8. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д. : Феникс, 2005. – 474 с.
9. Педагогический словарь : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / [В.И.Загвязинский, А.Ф.Закирова, Т.А. Строкова и др.] ; под ред. В.И.Загвязинского, А.Ф.Закировой. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 352 с.

10. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко ; за ред. О.І. Пометун. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.

11. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация : учеб. пособие / С. Г. Тер-Минасова. – М. : Слово / Slovo, 2000. – 624 с.

Soter M.V.

ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ ИНЖЕНЕРОВ-СУДОМЕХАНИКОВ К МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

В статье освещены основные аспекты формирования готовности будущих инженеров-судомехаников к межкультурной коммуникации средствами игры. Раскрыта сущность понятий «игра», «деловая игра», «ролевая игра». Выделены особенности организации игры при обучении студентов межкультурной коммуникации. Отмечено, что игровые технологии обучения иностранному языку способствуют созданию активной, деловой, позитивной эмоциональной атмосферы, а, следовательно, помогают развить у студентов способность общаться по тематике, что изучается, быстро находить необходимые лексические единицы и термины, ключи для решения проблем в игровых ситуациях, выражать свои мысли на иностранном языке, оценивать вероятность использования полученных знаний по выбранной будущей специальности, а также коммуникабельность, собранность в различных ситуациях, чувство уверенности в своих силах.

Ключевые слова: игра, ролевая игра, деловая игра, межкультурная коммуникация.

Soter M.V.

GAME AS A MEANS OF THE FORMATION OF READINESS TO
INTERCULTURAL COMMUNICATION OF THE FUTURE MARINE
MECHANICAL ENGINEERS

The main aspects of the formation of readiness to intercultural communication of future marine mechanical engineers by means of the game are described in the article. The essence of the concepts «game», «business game» and «role-playing game» are examined. The features of game in the process of intercultural communication training are highlighted.

It is noted that the gaming technology of foreign language teaching contribute to the creation of active, business and emotional atmosphere, consequently, they help students to develop: the ability to communicate effectively on the studied topics; the ability to rapidly find lexical units, terms and keys to solve problems; communication skills; discipline; a sense of self-confidence; the ability to express thoughts by means of foreign language.

As practice shows, role playing and business games help to solve successfully such important methodological and psychological challenges as: creation of the situation of real communication with verbal and non verbal behaviour of participants; creation of psychological readiness of students for speech activities, communication, including intercultural communication; a natural need for frequent repetition of linguistic material; creation of conditions for students' training with low and middle-level; training of students in a choice of the necessary speech option; the formation of proper communicative motivation.

Keywords: game, business game, role-playing game, intercultural communication.

Сотер Марія Вікторівна – аспірант кафедри педагогіки, психології й освітнього менеджменту Херсонського державного університету.