

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ

© Нігаметзянова К. Р., 2018
<https://orcid.org/0000-0002-6129-1417>
<http://doi.org/10.5281/zenodo.1226865>

Метою статті є дослідження особливостей використання методики ситуативного моделювання на заняттях з іноземної мови професійного спілкування (ІМПС) у вищих військових навчальних закладах (ВВНЗ). Сьогодні важливим є виховання не тільки військовослужбовців, які успішно виконуватимуть свої функціональні обов'язки, але й володітимуть іноземною мовою. Однією з умов якісного рішення цього питання є наявність у курсантів практичного досвіду вирішення професійних задач. Використання нестандартних методів навчання, до яких належить метод ситуативного моделювання професійних ситуацій військового характеру, сприяє поліпшенню засвоєння навчального матеріалу, підвищенню мотивації здобувачів вищої освіти й практичному відпрацюванню реальних ситуацій військового життя. У роботі розглянуто поняття «інтерактивне навчання», «ситуативне моделювання», «імітація», «симуляція» та «ділова гра». Увагу акцентовано на видах інтерактивних технологій, які можуть використовуватися на заняттях з іноземної мови, на перевагах імітаційних ігор для оволодіння іноземною мовою курсантами. Доведено, що наразі відбувається проведення посиленої експериментальної роботи, спрямованої на удосконалення і впровадження новітніх методів навчання іноземної мови в систему освіти.

Ключові слова: ситуативне моделювання, гра, імітація, симуляція, ІМПС, курсанти

Нігаметзянова К. Р. Использование метода ситуационного моделирования на занятиях по иностранному языку профессионального общения

Целью статьи является исследование особенностей использования методики ситуационного моделирования на занятиях по иностранному языку профессионального общения (ИЯПО) в высших военных учебных заведениях (ВВУЗ). Сегодня важным аспектом является воспитание не только военнослужащих, успешно выполняющих свои функциональные обязанности, но и владеющих иностранным языком. Одним из условий успешного разрешения данной проблемы является наличие у курсантов практического опыта решения профессиональных задач. Использование нестандартных методов обучения, к которым относится метод ситуационного моделирования профессиональных ситуаций военного характера, способствует улучшению усвоения учебного материала, повышению мотивации соискателей высшего

образования и практической отработке реальных ситуаций военной жизни. В работе рассмотрено понятие «интерактивное обучение», «ситуационное моделирование», «имитация», «симуляция» и «деловая игра». Внимание акцентировано на видах интерактивных технологий, которые могут использоваться на занятиях по иностранному языку, на преимуществах имитационных игр для овладения иностранным языком курсантами. Доказано, что сейчас происходит проведение усиленной экспериментальной работы, направленной на совершенствование и внедрение новейших методов обучения иностранному языку в системе образования.

Ключевые слова: ситуационное моделирование, игра, имитация, симуляция, ИЯПО, курсанты.

Nihametzianova K. R. Using the situation modeling method at the lessons of foreign language for professional communication

The purpose of the article is to study the peculiarities of using the situation modeling methodology at the lessons of foreign language for professional communication at higher military educational institutions. The problems of providing the national security, defense of our state, creating the revolutionary new and progressive form of the National Guard and Ukrainian Armed Forces demands the future officers, seasoned professionals. It should also be remembered that in the conditions of rapid integration of our country into the EU, we need specialists who will who will worthily represent our state on the international scene. Today, one of the most important aspects is upbringing servicemen who successfully fulfill their functional duties, but also those who have a good command of a foreign language. This problem can be successfully solved subject to the condition that much practice for performing professional tasks is available. The use of alternative teaching methods, including the method of modeling the professional situations of a military nature, contributes to the improvement of learning material acquiring, the motivation of applicants for higher education and the practical development of real situations of military life. The concepts «interactive learning», «situation modeling», «simulation», «imitation» and «mimic warfare» are considered in the context of studying English for professional communication (EPC). Attention is focused on the types of interactive technologies that can be used in foreign language classes, on the advantages of imitation games for mastering a foreign language by cadets. Based on consideration of interactive games, it was found that the subject of simulations, imitations and role-playing games may be topographic maps, the content of combat documents, briefings, units organizations and armament, interrogations of prisoners of war

It is proved that now there is an intensive experimental work aimed at improving and introducing the newest methods of teaching a foreign language in the education system.

Key words: *situation modeling, game, imitation, simulation, EPC, cadets.*

Постановка проблеми. В умовах динамічної глобалізації, активної участі у міжнародному співтоваристві та прискореної інтеграції до ЄС, в Україні виникає необхідність постановки нових завдань та цілей перед освітянами при навчанні іноземної мови професійного спілкування (ІМПС), зокрема у вищих військових навчальних закладах (ВВНЗ). Розширення військово-професійних зв'язків між Україною та іншими державами (Францією, Італією, КНР, Туреччиною, Румунією, США, Німеччиною, Великобританією, Вірменією), можливість набуття досвіду за кордоном за різними напрямками, такими як **забезпечення громадського правопорядку, загальна безпека, боротьба з тероризмом, миротворча діяльність, логістика та мовна підготовка**, викликає інтерес у здобувачів освіти до вивчення іноземних мов, сприяє підвищенню мотивації до вивчення й засвоєння мовного матеріалу, вдосконаленню іншомовних умінь і навичок. Таким чином, питання підготовки й виховання багатомовної особистості, яка володіє іноземною мовою як засобом комунікації, набуває особливого значення. Все це зумовлює актуальність дослідження, яка підтверджується значним інтересом дослідників і викладачів до проблеми пошуків ефективніших шляхів і методів навчання іноземної мови, серед яких важливе місце посідає впровадження новітніх методик, а саме використання методу ситуативного моделювання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Технологію ситуативного моделювання, як частину інтерактивного навчання, досліджували такі науковці: О.І. Пометун, Л.П. Пуховська, О.Б. Тарнопольский, Л.П. Якубовська, О.В. Потьомкінський. На думку багатьох дослідників, одним із напрямків підвищення ефективності навчання іноземної мови є надання процесу вивчення іноземної мови професійно-орієнтованої спрямованості, створення таких ситуацій на занятті, під час яких людина може ситуативно моделювати те, що вона вивчає. Проте, питання використання методу ситуативного моделювання на заняттях з ІМПС у ВВНЗ як шлях вирішення проблеми гідної професійної підготовки військовослужбовців і сьогодні є недостатньо дослідженим, хоча і надзвичайно актуальним і важливим.

Мета статті: визначення особливостей використання методу ситуативного моделювання на заняттях з ІМПС у ВВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні головною метою викладання іноземної мови є підготувати незалежного користувача іноземною мовою,

здатного ефективно здійснювати комунікацію в усному та письмовому вигляді в професійному середовищі. Це передбачає використання на заняттях новітніх технологій навчання. Досягненню цієї мети активно сприяє створення інтерактивного середовища при навчанні іноземної мови у ВНЗ.

О.І. Пометун розглядає інтерактивне навчання як використання викладачем системи способів, прийомів, методів і засобів навчання для побудови суб'єкт-суб'єктних стосунків між педагогом і здобувачем освіти; багатосторонню міжособистісну взаємодію; набуття знань курсантом; використання самооцінки та зворотного зв'язку; активність курсанта.

Технології інтерактивного навчання поділяються на чотири групи залежно від форм та мети заняття: технології кооперативного навчання; технології колективно-групового навчання; технології ситуативного моделювання; технології оцінювання дискусійних питань [7, с. 27].

І.С. Ладенко зазначає, що метод ситуативного моделювання передбачає створення різноманітних нетрадиційних ситуацій і використання навчально-професійних ігор на заняттях з іноземної мови, в яких курсанти розвивають уяву і креативне мислення. Цей метод є ефективним засобом формування професійно-комунікативних навичок. Ці навички можуть формуватися за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), а також за допомогою викладача. При використанні цієї технології відбувається імітація дійсно існуючої системи шляхом створення моделей, в яких реалізуються принципи функціонування цієї системи [4, с. 43].

У своїй роботі «Енциклопедія інтерактивного навчання» О.І. Пометун виокремлює ситуативні (ситуаційні) моделі (приклади), які застосовуються на занятті. Ситуативні моделі – це створені викладачем ситуації, у яких курсанти програють спрощені процедури, пов'язані зі сферою діяльності суспільних інститутів, які існують у справжньому житті. Це рольові ігри з використанням відомих ролей і кроків, які повинні виконувати курсанти. Вони слугують для розгляду ситуацій і прикладів з життя в «уповільненому режимі» [6, с. 100].

Такі моделі дозволяють обрати правильну мовну форму, специфічні ролі (командир-підлеглий, миротворець-місцевий житель, військовослужбовець НГУ-військовослужбовець іншої держави), мовний сценарій (прибуття до військової частини, проведення лекції з ознайомлення зі структурою Національної гвардії України, зброєю та військовою технікою, надання першої

допомоги пораненим), мовні акти (знайомство, надання команд, збір інформації, переговори) і знання норм спілкування в конкретній ситуації.

Метод ситуативного моделювання, вважає Л.Г. Димент, має такі переваги:

- курсанти використовують мовний матеріал у ситуаціях, близьких до реального життя, професійних ситуацій;
- така форма роботи дозволяє оволодіти навчальним матеріалом й усвідомлено засвоїти специфіку його використання в мовленні в процесі закріплення;
- ситуативні моделі розвивають і вдосконалюють мовленнєво-розумову діяльність і створюють умови психологічної готовності до спілкування;
- у курсантів з'являється бажання спілкуватися іноземною мовою після занять, «уявляти» майбутні комунікативні ситуації, тобто отримують внутрішню мотивацію до вивчення мови;
- метод ситуативного моделювання посилює активність курсантів, що є необхідним для досягнення мети заняття;
- у курсантів є можливість використовувати мову самостійно без безпосереднього контролю з боку викладача. Крім того, курсанти охоче концентруються на роботі, оскільки самі роблять свій внесок у роботу під час гри;
- програвання ситуативних моделей стимулює дисципліну – жоден курсант, якщо йому цікаво те, чим він займається, не стане порушувати дисципліну [3, с. 10–16].

Розглядаючи метод ситуативного моделювання, слід зупинитися докладніше на проблемі класифікації технологій ситуативного моделювання в теорії ігор. І.А. Липський, розглядаючи ділові ігри військово-педагогічного профілю в рамках методу ситуативного моделювання, поділяє їх на рольові і ситуативні [5, с. 30].

І.В. Сироежкін і А.А. Вербицький вважають, що тип гри виокремлюється залежно від об'єкта інтуїції. Саме об'єкт моделювання – ситуація (етюд), або каскад етюдів (ситуація, яка розвивається), що становлять предмет гри, зумовлюють ступінь проблемності, кількість і складність ролей, визначають тип інтерактивної технології [8, с. 31; 2, с. 47].

Відмінність методу ситуативного моделювання від традиційних методів навчання полягає в тому, що в іграх відтворюються основні закономірності

руху професійної діяльності професійного мислення на матеріалі навчальних, а не реальних ситуацій, які динамічно змінюються спільними зусиллями учасників гри. Перевага ситуативних ігор на заняттях з ІМПС полягає в тому, що курсанти відпрацьовують такі професійні ситуації, які можуть знадобитися майбутньому спеціалістові у подальшій практичній діяльності. Ситуативні ігри мають багато різновидів, спільною рисою яких є елемент гри. В останні роки концепція ситуативної гри має тенденцію інтенсивно розвиватися. Під час гри особлива увага приділяється формуванню навичок і умінь за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими сторонами. Протягом моделювання курсанти мають можливість виконувати ролі учасників певних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін.

Розглянемо інтерактивні технології ситуативного моделювання: імітацію, симуляцію і рольову гру. Так, О.І. Пометун зазначає, що імітація (імітаційна гра) – це процедура, яка передбачає виконання певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують явища навколишньої світу. Учасники імітації реагують на задану ситуацію в рамках теми заняття, чітко дотримуючись інструкції.

Курсанти працюють самостійно, у парах або групах. Наприкінці імітації вони отримують схожі результати, які, однак, можуть бути різними. Результати імітації повинні обговорюватися. Такі ігри розвивають увагу, формують навички критичного мислення, сприяють застосуванню в реальних життєвих ситуаціях вміння вирішувати проблеми.

Проведення імітації потребує:

- вибору явища й теми для імітаційної гри;
- планування сценарію та реквізиту імітації;
- надання курсантам інформації для виконання передбаченої процедури;
- підготовки запитань для підбиття підсумків [2, с. 43–44].

Розглянемо 2 типи навчально-імітаційних ігор професійної спрямованості, які можна використовувати на заняттях з ІМПС у ВНЗ: ситуативні навчально-імітаційні ігри і професійно-орієнтовані навчально-імітаційні ігри.

О.А. Артем'єва зазначає, що ситуативні навчально-імітаційні ігри мають місце на продуктивному етапі (фазі) навчання. Ігри даного типу сценарні. Сценарій навчально-імітаційної гри включає в себе серію ситуацій професійної спрямованості. Основним компонентом сценарію навчально-імітаційних ігор

даного типу є не просто ситуація професійної спрямованості, а ситуація, яка розвивається.

Прикладом такої гри, як складової технології імітаційного моделювання, може служити навчально-імітаційна гра за темою «Прибуття до військової частини. Знайомство». Ролі і правила гри зумовлюють рід діяльності її учасників. За мовною формою навчально-рольові ігри представляють собою бесіду з елементами вирішення поставленої проблеми. Ці ігри ґрунтуються на комунікативно-рольових вправах, спрямованих на навчання аналізу комунікативного й ігрового завдання. В навчально-імітаційних іграх значно підвищується потреба в професійно-спрямованому іншомовному спілкуванні через розширення самої ситуації спілкування [1, с. 68].

У професійно-орієнтованих навчально-імітаційних іграх курсанти зазвичай програють ролі не «самих себе» в житті, а «себе майбутніх». Професійно-орієнтовані навчально-імітаційні ігри проходять по заздалегідь розробленому сценарію. Сценарій характеризується значною ускладненістю завдань, збільшенням кількості ситуацій, кількості проблем (10–12 замість чотирьох), видів ролей, різноманітністю реквізиту й наочного матеріалу, який виконує функцію засобу активізації розумової іншомовної активності курсантів [1, с. 69]. Прикладами таких ігор є професійно-рольові ігри за темами «Проведення інструктажів», «Постановка бойових завдань відділенням» або «Допит військовополоненого»

Симуляції – це створені викладачем ситуації, в процесі програвання яких курсанти копіюють у спрощеному вигляді дії, пов'язані з професійною діяльністю або з діяльністю інститутів, які справді існують. Симуляції представляють собою рольові ігри з чітко визначеним сценарієм, відомими ролями та кроками, яких вони повинні дотримуватися.

Під час підготовки до симуляції викладач розподіляє ролі й з'ясовує з кожним учасником симуляції послідовність його висловлювань і дій. Отже, симуляція – це «мініатюрна» версія того, що відбувається в реальному житті, в професійній сфері, метою якої є ілюстрація певних механізмів і явищ суспільства [7, с. 44].

Рольова гра ставить за мету визначення ставлення тієї чи іншої особи до конкретної життєвої або професійної ситуації, набуття досвіду під час гри, навчання через почуття та досвід. Під час участі у рольовій грі курсанти

можуть висловити власне ставлення до запропонованої ситуації, набути досвіду й навичок критичного мислення [7, с. 47].

При підготовці сценарію інтерактивних ігор ситуативного моделювання для майбутніх військовослужбовців предметом імітацій, симуляцій та рольових ігор можуть бути топографічні карти для нанесення топографічних і тактичних умовних позначок на місцевості, зміст бойових документів, проведення брифінгів, організація й озброєння підрозділів, ситуації двостороннього перекладу при опитуванні місцевого жителя або допиті військовополоненого.

Висновки. Отже, ситуативне моделювання професійних ситуацій, використання інтерактивних технологій при вивченні ІМПС – це один із основних принципів навчання іноземної мови, в основі якого лежить механізм індивідуального і групового спілкування і взаємодії.

Використання методу ситуативного моделювання на заняттях з іноземної мови професійного спілкування у вищих військових навчальних закладах спрямоване на те, щоб навчити курсанта усвідомлювати мотиви вивчення іноземної мови, своєї поведінки в житті за допомогою ситуаційних моделей, формувати цілі власної, самостійної діяльності та передбачати її результати. Ситуативне моделювання військово-професійних ситуацій є ефективним методичним прийомом, який відповідає потребам сьогодення. Беручи активну участь в імітаційних і рольових іграх, симуляціях, курсанти генерують ідеї, спрямовані на ефективне розв'язання проблем і вирішення питань військової сфери життя, опановують культуру професійного спілкування.

При використанні компетентнісного підходу до навчання, у рамках методу ситуативного моделювання, здобувачі освіти вчать самостійно розв'язувати життєві, професійні проблеми. Досвід вирішення професійних завдань і пошуку відповідей на питання є не тільки доповненням до отриманої й засвоєної майбутніми офіцерами системи знань, умінь і навичок, але становить ядро навчального процесу.

Література

1. Артемьева О. А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : монография / О. А. Артемьева, М. Н. Макеева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 208 с.

2. Вербицкий Л. А. Методические рекомендации по проведению деловых игр (для средних специальных учебных заведений) / Л. А. Вербицкий,

Н. В. Борисова. – М. : Всесоюзный научно-методический центр профтехнического обучения молодежи, 1990. – 47 с.

3. Димент Л. Г. Организация игр на уроке / Л. Г. Димент // Иностранные языки в школе. – 1987. – № 3. – С. 10–16.

4. Игровое моделирование: теория и практика / под ред. И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 1987. – 231 с.

5. Липский И.А. Деловые игры как средство формирования у офицеров педагогической культуры / И. А. Липский. – Солнечногорск : ВПА, 1983. – 30 с.

6. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О. І. Пометун. – К. : А.С.К., 2007. – 144 с.

7. 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.

8. Сыроежкин И. М. Деловые игры в системе активных методов обучения / И. М. Сыроежкин // Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. – М. : НИИ проблем высшей школы, 1982. – С. 38.