

УДК 378.147

Г. Ю. ВОШКОЛУП

аспірант

Дніпропетровський університет імені Альфреда Нобеля

ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ ЗДІБНОСТЕЙ У СТУДЕНТІВ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ЗА ДОПОМОГОЮ РОЛЬОВИХ ІГОР

У запропонованій статті досліджено особливості використання рольових ігор у процесі навчання студентів вищих навчальних закладів із метою формування у них комунікативних здібностей. Авторами доведено, що рольові ігри є вагомим чинником формування та покращення професійних комунікативних здібностей студентів вищих навчальних закладів. На основі узагальнення знань про природу комунікативного процесу, його складові, суб'єктів, об'єктів тощо автором сформовано систему комунікативних здібностей, яка включає три головні компоненти: комунікаційні здібності, комунікаційний процес і комунікаційні наслідки. Визначено основні принципи організації комунікаційного процесу. Сформульовані основні переваги використання рольових ігор на заняттях порівняно з традиційними формами навчання.

Ключові слова: комунікація, комунікативна здібність, рольові ігри, інтерактивне навчання, методи навчання, професійна діяльність, професіоналізм.

Комунікативні процеси є невід'ємною складовою функціонування будь-якої сфери існування людини, в тому числі і її професійної діяльності. Не секрет, що запорукою успішного професіоналізму є не стільки достатній набір знань, умінь, навичок, скільки здатність їх комунікативно реалізувати у взаємодії з іншими учасниками трудового колективу. З одного боку, здатність до комунікативності дається нам від природи, оскільки кожен індивід є частиною розвиненого соціуму, проте з іншого – абсолютно всі індивіди мають формувати і розвивати свою комунікативність протягом життя. Пояснюється це різним рівнем вимог до міжособистісних і масових комунікацій, притаманних людям різного віку (наприклад, комунікації дитини в дошкільному навчальному закладі та професіонала-управлінця в адміністрації заводууправління).

Відповідно, якщо мова йде про професіоналів своєї справи на певних робочих місцях, варто розуміти важливість і високу значимість їх комунікаційних здібностей, від яких багато в чому залежить їхнє професійне становлення та кар'єрне зростання. Виходячи з цього, вважаємо, що здатність до ефективної комунікації у майбутніх професіоналів варто ефективно розвивати ще на стадії їх професійної підготовки під час навчання у вищому навчальному закладі.

Отже, актуальність цього дослідження обумовлена посиленням інтересом до інтерактивних методів навчання, які допомагають формувати у майбутніх фахівців комунікативні здібності, зокрема, рольових ігор.

Проблеми формування комунікаційних здібностей студентів вищих навчальних закладів як традиційними, так і нетрадиційними методами на-

вчання завжди були в центрі уваги педагогів-науковців. Про високу розробленість даної проблеми свідчать, зокрема, праці таких дослідників, як: Н. Бабич, Ф. Бацевич, О. Біляєв, Ф. Буслаєв, М. Вашуленко, Л. Виготський, Т. Донченко, П. Гальперін, І. Зимня, М. Жинкін, І. Клименко, О. Леонтьєв, В. Мельничайко, М. Пентилюк, О. Потебня, С. Шевчук. Нові теорії щодо комунікативних здібностей було розроблено Г. Андрєєвою, А. Годлевською, А. Капською, Р. Коротковою.

У той же час проблема підвищення рівня комунікаційних здібностей студентів саме з метою покращення їх професіоналізму у процесі майбутньої трудової діяльності на сьогодні залишається однією з малодосліджених.

Метою статті вважаємо формування комунікаційних здібностей студентів засобами рольових ігор.

Виходячи з зазначеної мети, завданнями дослідження виступають:

- визначення впливу рольових ігор у навчальному процесі вищих навчальних закладів на перспективи подальшої професійної діяльності студентів;
- формування системи комунікаційних здібностей завдяки реалізації рольових ігор на заняттях;
- характеристика елементів вказаної системи.

Студенти – це особистості, які отримують професійну освіту, необхідну їм для подальшого становлення як спеціалістів. Саме під час навчання у вищому навчальному закладі у студентів починається процес формування особистісного ставлення до своєї майбутньої професії, тому досить важливо оточити їх середовищем, максимально наближеним до місця потенційної роботи. На допомогу в цьому випадку приходять інтерактивні методи навчання, зокрема, рольові ігри, які і передбачають формування певних комунікаційних здібностей студентів. Враховуючи, що рольові ігри дозволяють перенести на заняття модель своєї майбутньої професійної діяльності, саме за їх допомогою можна формувати у студентів інтерес до своєї професії.

Досліджуючи теоретико-методичні основи застосування рольових ігор у процесі навчання, варто пригадати, що згідно з зарубіжним походженням цього поняття воно означає:

- вид вправ, що імітують рольове спілкування;
- форму розігрування коротких сценаріїв;
- усне навчальне завдання, що означає інсценування ситуацій для вирішення певної навчальної проблеми;
- прийом вільної імпровізації суб'єкта, який навчається, в межах даної навчальної ситуації;
- моделювання поведінки, обов'язковим елементом якої в кінцевому підсумку є вирішення заданої проблемної ситуації [1, с.107].

Як зазначає Я. В. Гольдштейн, рольова гра у вищій школі являє собою імітацію трудової діяльності, а також окремих сторін життя. При цьому учасників гри не пов'язує відсутність реальних матеріальних засобів

праці та реалізації діяльності, що імітується. Їх заміняє уява. В результаті такої гри активніше розвиваються уява та творчі здібності [2, с.44].

І дійсно, саме за рахунок взаємного спілкування учасників гри (опису проблеми, її обговорення, пошуку шляхів вирішення, порівняння альтернативних варіантів розвитку подій у конкретній ситуації) відбувається формування єдиної комунікаційної системи (рис. 1).



Рис. 1. Авторський підхід до системи комунікацій під час рольової гри на заняттях у вищих навчальних закладів

На нашу думку, така система має включати три елементи: комунікаційні засади (здібності), комунікаційний процес і комунікаційні наслідки. Опишемо їх більш детально.

Недарма комунікаційні здібності ми поставили на початку нашої системи, оскільки саме за їх наявності хоча б у базовому варіанті можливе подальше нарощення їх потенціалу. Якщо ж студент не схильний до комунікації або не настроєний на неї, то і в ході рольової гри він буде проявляти пасивність.

Головними комунікаційними здібностями нами визначено:

- пошукові – за допомогою яких студент, у першу чергу, починає вишукувати можливі вже існуючі альтернативи розвитку подій в проблемній ситуації, що дає можливість подивитися на проблему з різних боків;
- творчі – дозволяють долучати до сформованих у результаті пошуку альтернатив і такі, яких до цього при вирішенні конкретної проблеми не існувало, які стали результатом саме творчого пошуку особистості, його власним варіантом вирішення проблеми;
- аналітичні – необхідні для того, щоб здійснювати аналіз альтернатив на предмет їх доцільності та подальшої ефективності використання; такі здібності дозволяють у результаті обговорення відмести заздалегідь неперспективні варіанти;
- логічні – також використовуються на стадії відбору альтернатив та дозволяють логічно підійти до доцільності подальшої реалізації тієї чи іншої альтернативи;

- узагальнюючі – формують узагальнене уявлення про доцільність реалізації обраної найефективнішої на думку учасників альтернативи;
- прогностичні – визначають перспективи реалізації найбільш доцільної альтернативи в майбутньому; відповідають на питання: “Що буде із проблемною ситуацією, якщо буде реалізована саме ця альтернатива?”

Комунікаційний процес фактично є серцем нашої системи, включаючи при цьому відправника комунікації, її одержувача, повідомлення, канал передання та зворотну реакцію. Не вдаючись до подробиць опису стадій комунікаційного процесу (вони загальновідомі), відзначимо лише, що за умов використання рольових ігор під час професійної освіти його особливостями виступають:

- джерелом початкової інформації є викладач, що задає проблемну ситуацію та контролює хід гри (за необхідності змінює її напрямки);
- повідомлення (думки, варіанти рішення тощо) можуть надходити від одного-декількох учасників групи (не обов’язково всі мають пропонувати свої ідеї; може бути наявний факт підтримки та поділу думок інших, їх подальший розвиток);
- одержувачами інформації є всі учасники, а також викладач, проте останній намагається не формувати зворотну реакцію.

Якщо комунікаційні здібності будуть ефективно реалізовані в межах комунікаційного процесу, отримуємо комунікаційні наслідки:

- підвищення рівня професіоналізму студентів;
- підвищення рівня адаптивності на майбутньому робочому місці;
- підвищення ефективності соціальної взаємодії в професійному середовищі.

Погоджуємося з думкою М. С. Діанкіної, що рольова гра фактично виступає стимулом для розвитку творчого потенціалу студентів, пізнавального інтересу до предмету, що викладається, а, отже, до майбутньої професійної діяльності. Викладач, аналізуючи результати рольової гри, може з достатнім рівнем достовірності оцінити рівень підготовленості студента, визначити його прогалини під час теоретичного навчання. Професійно орієнтовані рольові ігри підвищують мотивацію студентів до вивчення і наступних тем курсу, даючи йому можливість реабілітуватися під час наступної гри, якщо під час попередньої він проявив недостатній рівень знань та активності. Крім того, рольова гра дає можливість ще раз повторити пройдений раніше матеріал у його практичному застосуванні, що також сприяє його кращому засвоєнню [3, с. 142].

На основі узагальнення досвіду фахівців у справі організації ділових ігор можемо виділити наступні принципи підвищення рівня комунікативних здібностей майбутніх фахівців:

- принцип імітаційного моделювання – формування реальних умов професійної діяльності та відповідних цим умовам комунікацій;
- принцип спільної діяльності – вирішення проблемної ситуації групою, спільними силами і можливостями;

– принцип багатодіалогічного спілкування – дискусія з максимально можливою кількістю учасників, яка дозволяє створити творчу атмосферу, наближену до умов професійної діяльності.

Слід також зазначити, що для майбутніх професіоналів важливим є не тільки хід самої гри, але й обговорення її ходу та результатів. Зокрема, дуже добре, коли викладач: підводить підсумки гри; критично оцінює її хід; обговорює виступи учасників; дає їм оцінку, відмічаючи позитивні та негативні сторони якості виконуваних ролей: спонукає до дискусійної критики самих учасників; дає можливість учасникам захистити свою думку; визначає рівень засвоєння знань, професійних умінь і навичок з конкретної теми.

Використання такої ігрової форми проведення заняття наближає більше його до реальних професійних ситуацій, дозволяє провести заняття живо та цікаво, що суттєво підвищує інтерес як до такого заняття, так і до дисципліни взагалі. В напрямку підвищення рівня комунікативних здібностей рольова гра розвиває навички публічних виступів, уміння формулювати думку з використанням професійних термінів, скорочує час накопичення професійного досвіду.

Таким чином, рольові ігри вирішують переважно завдання формування комунікативної складової професійної діяльності, визначають рольові позиції учасників, формують стереотипи професійної поведінки та її корекції у спілкуванні з оточуючими.

Висновки. Таким чином, співставляючи рольові ігри з більш традиційними формами навчання, знаходимо ряд переваг останніх, зокрема:

– під час рольової гри досягається більш високий рівень комунікацій, ніж під час традиційного навчання, коли комунікація спрямована лише від викладача до учнів у цілому (як маси), а зворотний зв'язок кожного учасника на досліджувану на занятті проблему не реалізується; викладач не в змозі працювати на занятті з кожним індивідуально, а групове обговорення під час рольової гри дозволяє висловитися кожному бажаному;

– рольова гра передбачає реалізацію конкретної діяльності з вирішення конкретної проблемної ситуації, що наближує студентів до умов реальної майбутньої професійної діяльності, відтісняючи абстрактну лекцію на другий план;

– рольова гра передбачає колективну активну участь всіх учасників групи (за наявності їх бажання; відсутність бажання лише ускладнює роботу інших учасників групи, нагнітаючи депресивний стан на весь процес обговорення;

– виконання конкретних завдань призводить до отримання конкретних результатів, завдяки чому у студентів з'являється почуття задоволеності виконаною справою, що є схожим за своєю природою з виконанням відповідальних завдань під час трудової діяльності; виникає бажання ставити нові завдання та розв'язувати їх;

– під час рольової гри формуються навички встановлення контактів з оточуючими, правильного сприйняття інформації від контрагента, вироблення спільної стратегії дій по знаходженню такого варіанта вирішення проблеми, який би в тій чи іншій мірі влаштував кожного учасника групи.

Список використаної літератури

1. Kennedy G. Conditions for Language Learning. // Focus on the Learner./Ed. By Y. Oller and J. Richards. Newbury, 1973.
2. Гольдштейн Я. В. Метод активизации как условие повышения эффективности педагогической деятельности. // Активизация учебной деятельности. Вып. 2. / Под ред. Г. А. Китайгородской. – М., 1982.
3. Дианкина М. С. Профессионализм преподавателя высшей медицинской школы /М. С. Дианкина. – М., 2000. – 378 с.

Стаття надійшла до редакції 04.09.2015.

Вошколуп Г. Ю. Формирование коммуникативных способностей у студентов высших учебных заведений с помощью ролевых игр

В предложенной статье исследованы особенности использования ролевых игр в процессе обучения студентов высших учебных заведений с целью формирования у них коммуникативных способностей. Авторами доказано, что ролевые игры являются весомым фактором формирования и улучшения профессиональных коммуникативных способностей студентов высших учебных заведений. На основе обобщения знаний о природе коммуникативного процесса, его составляющих, субъектов, объектов и тому подобное авторами сформирована система коммуникаций, которая включает три главных компонента: коммуникационные способности, коммуникационный процесс и коммуникационные последствия. Определены основные принципы организации коммуникативного процесса. Сформулированы основные преимущества использования ролевых игр на занятиях по сравнению с традиционными формами обучения.

Ключевые слова: *коммуникация, коммуникационная способность, ролевые игры, интерактивное обучение, методы обучения, профессиональная деятельность, профессионализм.*

Voshkolup G. Forming of Communicative Capabilities for Students of Higher Educational Establishments with Pomosh'yu of Role Games

In the offered article the features of the use of role games are investigational in the process of teaching of students of higher educational establishments with the purpose of forming for them of effective communicative capabilities. It is well-proven authors, that role games are the ponderable factor of forming and improvement of professional communicative capabilities of students of higher educational establishments. In addition, meaningfulness of role games is grounded for achievement of most high level of professionalism students. On the basis of generalization of knowledges about nature of communicative process, his constituents, subjects, objects and others like that authors are form the system of communications, which includethree main components: of communication capabilities, of communication process and of communication consequences. To the number principal of communicative features it is taken authors: searching, creative, analytical, logical, summarizings, forecast. It is attributed to the basic communicative consequences: increase of level of professionalism of students; increase of level of adaptation on the future workplace; increase of efficiency of social interaction with circumferential. Basic principles of organization of communication process are certain: principle of imitation design, principle of joint activity, principle of multialog intercourse. Basic advantages of the use of the role playing the are formulated employments as compared to the traditional forms of teaching.

Key words: *communication, of communication ability, role games, interactive teaching, teaching methods, professional activity, professionalism.*