

РОЛЬОВА ГРА В КОНТЕКСТІ ІНШОМОВНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ ВМНЗ

Лисанець Ю.В., Стриж А.А.

ВДНЗУ «Українська медична стоматологічна академія»

У статті розглядається рольова гра як одна з продуктивних форм навчання іноземної мови у ВМНЗ. Обґрунтовано ефективність рольової гри в контексті формування комунікативних умінь і навичок, а також удосконалення лінгвістичної, соціолінгвістичної та прагматичної компетенції майбутніх лікарів.

Ключові слова: *рольова гра, комунікативна ситуація, комунікативна компетентність.*

Удосконалення навчального процесу неможливе без використання сучасних технологій, які дозволяють урізноманітнити форми роботи, активізувати увагу студентів, підвищити творчий потенціал особи, яка навчається. Комунікативний підхід до навчання іноземної мови передбачає формування уміння використовувати набуті знання в реальній ситуації спілкування.

Однією з продуктивних технологій, що нині застосовуються в процесі навчання, є рольова гра, яка сприяє підвищенню ефективності засвоєння студентами знань, умінь і навичок. Не менш перспективним є застосування рольової гри як одного з дієвих шляхів формування комунікативної компетенції, що дозволяє включити процес навчання іноземної мови безпосередньо в модель майбутньої професійної діяльності [2; 3; 8]. Основний інтерес студентів немовного профілю лежить саме у сфері їх спеціальності, тому вони частіше за все розглядають іноземну мову як засіб розширення своїх ділових контактів, професійних умінь у трудовій сфері. Професія лікаря передбачає його лінгвоактивну соціальну роль [5]. Процес комунікації є передумовою створення атмосфери взаєморозуміння та співпраці між лікарем і пацієнтом, а відтак, успішного лікування. У цьому контексті, формування та удосконалення лінгвістичної, соціолінгвістичної та прагматичної компетенції

майбутніх лікарів – пріоритетне завдання вищих медичних навчальних закладів [1; 6].

Рольова гра належить до групи активних способів навчання іноземної мови. Досліджуваний метод передбачає відтворення її учасниками дійсної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. Ефективність навчання тут зумовлена в першу чергу підвищенням мотивації та інтересу до предмету. Рольова гра стимулює зацікавленість студентів і таким чином сприяє формуванню та розвитку мовленнєвих умінь і навичок учасників, причому, не тільки той, хто говорить, але й той, хто слухає, максимально активний, оскільки він повинен зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, зіставити її із ситуацією [4]. Використання рольових ігор дає змогу студентам-медикам не лише продемонструвати знання лексико-граматичного матеріалу, але й виявити індивідуальні творчі здібності під час спонтанного мовлення. Цей метод сприяє кращому засвоєнню матеріалу, оскільки набуті знання використовуються в нових ситуаціях, вимагаючи від студентів прийняття конкретних рішень у межах призначеної ролі. Крім того, успіх рольової гри заснований на творчій співпраці студентів, тобто досліджуваний метод розвиває вміння плідно працювати в команді задля вирішення спільної задачі, що є обов'язковим для будь-якого лікарського колективу.

У процесі формування іншомовної комунікативної компетенції студентів-медиків особливо продуктивною видається рольова гра “лікар – пацієнт”, яка безпосередньо заснована на елементах майбутньої професійної діяльності студентів. Комунікативні ситуації цієї гри відповідають основним етапам практичної роботи лікаря (“Physical examination of the patient”, “Data-collecting interview”, “History taking”, “Establishing the provisional diagnosis”, “Final diagnosis”, “Treatment plan and prognosis” і т. д.).

Одним із найважливіших етапів рольової гри “лікар – пацієнт” є комунікативна ситуація “History taking”. Історія хвороби, або анамнез, передбачає стандартний набір даних, чітко сформульований протягом минулого століття [7]: основна скарга, історія теперішніх захворювань, анамнез

перенесених захворювань, анамнез хірургічних втручань, алергічні реакції, сімейний анамнез, соціальний анамнез тощо. Пацієнт розповідає, що змусило його звернутися до лікаря (“основна скарга”), викладає послідовність подій і особистий досвід, пов’язаний із хворобою. Перша частина цієї “історії” може бути здійснена шляхом опитування. Після опису актуального захворювання лікар задає ряд питань, спрямованих на дослідження загального стану здоров’я пацієнта (анамнез хірургічних втручань, алергії і т. д.). Опитування пацієнта завершується медичним оглядом, під час якого лікар приділяє особливу увагу конкретним системам організму, що корелюють із зазначеними симптомами. Таким чином, рольова гра із заданими соціальними ролями “лікар – пацієнт” максимально наближає навчальну ситуацію до реальних умов майбутньої професійної діяльності лікаря.

Не менш важливою є комунікативна ситуація із заданими соціальними ролями “лікар – лікар”, що визначає такі прагматичні цілі, як узагальнення нагромадженого досвіду, представлення наукових знань і пояснення отриманих даних. Рольові ігри, що передбачають ситуації, в яких комунікантами є медичні працівники (наприклад, “Concilium”, “Conference”, “Dispute”, “Differential diagnosis” тощо) не лише уможливають закріплення лексико-граматичного матеріалу, але й сприяють розвитку комунікативних навичок аргументації, викладу й обґрунтування власної точки зору, переконання і т. д.

Рольова гра “Concilium” моделює ситуацію обговорення та встановлення діагнозу колегами-лікарями. Зазвичай консиліум передбачає участь лікарів кількох спеціальностей, які можуть мати відношення до хвороби пацієнта. Наприклад, під час вивчення теми “Ischemic Heart Diseases” доцільним є скликання консиліуму з метою вибору тактики подальшого лікування. Студенти розподіляються за трьома основними напрямками лікування (“Medical treatment”; “Coronary interventions, such as angioplasty and coronary stent”; “Coronary artery bypass grafting”). Окрім лікарів, на консиліум можуть бути запрошені спеціалісти з інших сфер компетенції (наприклад, для вирішення спеціальних юридичних чи науково-технічних питань), якщо це

необхідно для правильного і всебічного розуміння хвороби та адекватного вибору діагностичної або лікувальної тактики.

Рольова гра “Dispute” передбачає розгляд певної проблеми з полярно протилежних позицій. Так, під час вивчення теми “Medications” одна підгрупа надає позитивну характеристику найпоширенішим медичним препаратам, у той час як друга підгрупа дає негативну оцінку. Група експертів, вислухавши обидві позиції, представляє обґрунтований висновок. Рольова гра “Conference” заснована на менш радикальному підході, а саме на вивченні однієї проблеми під різними кутами зору. Запропонований тип гри спрямований на розвиток студентів-медиків як майбутніх науковців. Під час “наукової конференції” студенти виступають з доповідями, відповідають на запитання інших учасників, вступають у полеміку, наводять аргументи або контраргументи з приводу тієї чи іншої гіпотези, відстоюють власну точку зору, а також мають змогу обмінюватися інформацією про останні досягнення в медичній сфері. Наприклад, тема “Antibiotics” може досліджуватися як з точки зору позитивної дії протимікробних препаратів, так і з позиції можливих побічних ефектів.

Таким чином, використання рольових ігор у навчальному процесі значно підвищує мотивацію, а отже й ефективність навчання іноземної мови у ВМНЗ. Порівнюючи рольові ігри з традиційними формами проведення занять з іноземної мови в немовному вищі, можна зробити висновок про низку їх переваг: досягнення вищого рівня спілкування, ніж за умов традиційного навчання, завдяки реалізації конкретної діяльності (опитування пацієнта, участь у конференції, бесіда з колегами); досягнення визначеного результату, що сприяє виникненню почуття задоволення від спільних дій, бажання вирішувати нові завдання; формування навичок налагодження контакту, правильного сприйняття і оцінки партнера як особистості, вироблення стратегії і тактики спілкування. За допомогою рольових ігор конкретизуються соціально-рольові взаємини учасників, що дає змогу студентам-медикам продуктивно засвоїти та застосувати на практиці лексико-граматичний матеріал, передбачений

навчальною програмою, а також усвідомити свою соціальну роль як майбутнього лікаря.

Література

1. Барышникова С. Н. Формирование коммуникативной компетенции в системе обучения иноязычной речевой деятельности студентов медицинских вузов : автореф. дис. на соискание науч. степ. канд. пед. наук : спец. 13.00.08 / С. Н. Барышникова. – Саратов, 2005. – 24 с.
2. Бородіна Г. І. Комуникативно-орієнтоване навчання іноземної мови у немовному вузі / Г. І. Бородіна // Іноземні мови. – 2005. – № 2. – С. 28–31.
3. Гайдамашук Л. В. Деякі напрямки інноваційної педагогічної діяльності в практиці викладача іноземних мов у немовному вищому навчальному закладі / Л. В. Гайдамашук // Університетські наукові записки. – 2005. – № 4(16). – С. 419–422.
4. Жук Н. В. Ролевая игра как метод обучения иностранному языку в высшей школе / Н. В. Жук, М. К. Тузова, Л. В. Ермакова // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы IV междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). – Уфа : Лето, 2013. – С. 187–191.
5. Кононова Д. В. Реалізація каузації у неформальних комуникативних ситуаціях медичного дискурсу / Д. В. Кононова // Лінгвістика ХХІ століття : нові дослідження і перспективи. – 2008. – № 2. – С. 205–210.
6. Сура Н. А. Іншомовна професійна компетентність : головні принципи та компоненти процесу навчання професійно орієнтованого спілкування / Н. А. Сура // Вісник Луганськ. держ. пед. ун-ту ім. Т. Г. Шевченка. – 2003. – № 4 (60). – С. 190–192.
7. Klemperer G. The Elements of Clinical Diagnosis / G. Klemperer. – Charleston, SC : Nabu Press, 2010. – 254 p.
8. Schleppegrell M. English for Specific Purposes : A Program Design Model / M. Schleppegrell // Teacher Development : Making the Right Moves. – Washington, D.C., 1994. – P. 234–245.