



ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЕВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ОСОБИСТОСТІ МОЛОДШОГО СПЕЦІАЛІСТА

А З урахуванням актуальної для сучасної вітчизняної системи підготовки молодших спеціалістів різних освітніх галузей проблеми розглянуто потребу розвитку мовленнєвої компетентності цієї групи майбутніх фахівців, які мають бути готовими до активної професійної та соціальної діяльності, відповідальними, здатними приймати та реалізувати професійно обґрунтовані рішення. Ефективним засобом розв'язання цієї проблеми визначено технології ситуативного моделювання (ділова гра, імітація, симуляція, рольова гра тощо). Метою розвідки є розгляд питання використання технологій ситуативного моделювання на заняттях з української мови за професійним спрямуванням як засобу вирішення проблеми якісної професійної підготовки молодшого спеціаліста, зокрема – розвитку мовленнєвої компетентності особистості. Наведено приклади з досвіду роботи автора статті: імітаційної гри «Телефонна розмова продавця-консультанта Інтернет-магазину та клієнта», симуляційної гри «Презентація бізнес-плану фірми», рольової гри «Будьмо ввічливими. Розмова по телефону» тощо. Дієвими й ефективними, комунікативно виправданими на заняттях української мови за професійним спрямуванням є інтерактивні технології, що сприяють розвиткові комунікативних навичок майбутніх молодших спеціалістів у подальшій професійній сфері, здатності творчо мислити, пробуджують інтерес та мотивацію, навчають самостійного мислення, призвичаюють до прийняття конкретних рішень і дій, застосування нетрадиційних підходів до вирішення професійних проблем чи завдань.

Ключові слова: молодший спеціаліст; мовленнєва компетентність; технології ситуативного моделювання; гра-імітація; гра-симуляція

Актуальність проблеми. Сучасному українському суспільству потрібні освічені, мобільні, компетентні фахівці, які можуть самостійно приймати відповідальне рішення, прогнозувати його можливі наслідки, критично аналізувати ситуацію на світовій арені, здатні до постійної самоосвіти й саморозвитку. У цьому сенсі найважливішим завданням, яке стоїть перед викладачами закладів фахової передвищої освіти (ЗФПО), що здійснюють підготовку молодших спеціалістів на основі базової загальної середньої освіти, є формування громадян своєї держави, від рішень яких залежить подальша її доля. Соціальні й економічні зміни, що відбуваються не лише в нашій країні, але й у світі, забезпечили реальні передумови для кардинального оновлення системи освіти, що знаходить своє відображення у використанні інтерактивних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців. Сучасна освіта має не лише передати знання, але й сформувані вміння застосовувати їх на практиці, розвинути здібності до самонавчання впродовж усього життя. Майбутній молодший спеціаліст має бути підготовлений до активної професійної та соціальної діяльності, адже підвищення конкурентоспроможності молоді на ринку праці визначається в першу чергу рівнем придатності та якістю професійної підготовки в умовах закладу освіти.

Модернізація змісту освіти в Україні на сучасному етапі розвитку суспільства тісно пов'язана з інноваційними процесами в організації вивчення навчальних дисциплін, зокрема «Української мови (за професійним спрямуванням)». Це не лише нові технічні засоби, але й нові форми, методи і технології викладання, спрямовані на студентоцентроване навчання. Основною метою вивчення української мови професійного спрямування є формування і розви-

ток комунікативно виправданого користування кожною особистістю засобами мови в різних життєвих ситуаціях, а також загальної комунікативної культури студентів. Для її досягнення завдання викладача-філолога полягає у створенні ефективних умов практичного опанування студентом мовою, виборі таких технологій навчання, які б дозволили майбутньому молодшому спеціалісту проявити свою ініціативність, рішучість, винахідливість, кмітливість, комунікабельність, уміння спілкуватися мовою професії та інші ознаки мовленнєвої компетентності.

Аналіз публікацій. Технології ситуативного моделювання як складник інтерактивного навчання досліджували: О. Пометун, Л. Пуховська, О. Тарнопольський, О. Потьомкінський, Л. Пироженко та інші вчені. На думку дослідників, одним із напрямів підвищення ефективності навчання є професійно зорієнтована спрямованість, створення таких ситуацій на занятті, під час яких студенти можуть ситуативно моделювати те, що вони вивчають. Терміном «симулювання» або «імітація» у значенні «ділова гра» оперують науковці (Х. Бассман, І. Батлер, Д. Кристал, Р. Еліс, В. Літлвуд, К. Морроу, Д. Джонсон та ін.), які вважають їх різновидами рольової гри, що широко використовуються у старшій і вищій школі, при профільному навчанні. Водночас вітчизняні вчені О. Пометун та Л. Пироженко розмежовують поняття «імітація», «симуляція» та «рольова гра» [2]. Під імітаціями (імітаційними іграми) вони розуміють процедури з виконанням певних простих відомих дій, які відтворюють (імітують) будь-які явища навколишньої дійсності. Симуляції, на думку дослідників, – це створені викладачем ситуації, під час яких студенти копіюють процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті; це

своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених (за законом або традиціями) і відомих ролей і кроків, які мають здійснити виконавці: судові, парламентські, громадські слухання, збори, асамблеї, форуми, засідання комісій, політичні дебати тощо. Українські науковці вважають симуляції «мініатюрною версією реальності», визнають їхню спорідненість із рольовою грою, але акцентують увагу на відмінностях, оскільки мета рольової гри – представлення поведінки конкретних особистостей, а симуляції – ілюстрування певних явищ і механізмів. Ділову гру вважають імітацією ситуації з моделюванням професійної чи іншої діяльності засобом гри за попередньо повідомленими правилами [там само]. Філософський аспект дослідження гри знаходимо у працях Г.-Г. Гадамера, І. Канта, Ф. Шиллера, Й. Хейзинги, які розуміють гру як особливий феномен пізнання, інструмент, за допомогою якого можливе пізнання й освоєння дійсності.

Розглянуті різновиди гри мають багато спільного і першочергово передбачають розвиток умінь мовленнєвої діяльності, а отже, – сприяють формуванню професійної та мовленнєвої компетентності у студентів.

Метою цієї розвідки є розгляд питання використання технологій ситуативного моделювання на заняттях з української мови за професійним спрямуванням у ЗФПО як засобу вирішення проблеми якісної професійної підготовки молодшого спеціаліста, зокрема – розвитку мовленнєвої компетентності особистості.

Викладення основного матеріалу. Сучасні педагогічні технології (навчання у співпраці, використання ІТ, Інтернет-ресурсів, методів і прийомів ситуативного моделювання) забезпечують індивідуалізацію та диференціацію навчання з урахуванням здібностей студентів, їхнього рівня знань. Завдяки творчій діяльності у майбутніх фахівців розвиваються мотивація і здатність до самореалізації, вміння реалізовувати аналітичне і стратегічне мислення, здатність вирішувати проблемні завдання й робити раціональні висновки, розвиваються якісні комунікаційні навички.

Спираючись на дослідження Л. Шевцової [7], О. Шендерук, В. Пермінової, розглянемо технології ситуативного моделювання, які допомагають студентам отримати та засвоїти значно більший обсяг навчального матеріалу, сприяють зростанню їхньої активності та професійної компетентності, дають поштовх до критичного мислення, розвитку здібностей аргументувати свої дії та вчинки, працювати в команді, займатися самоосвітою тощо. До таких передусім належать інтерактивні технології, зокрема імітація, симуляція, рольова гра [5].

Як зазначено вище, імітаціями називають процедури з виконанням певних відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію [2, с. 43]. Студенти можуть виконувати дії індивідуально, у парах або мікрогрупах. На закінчення імітації учасники отримують подібний результат, але він не завжди однаковий

і наперед передбачити його неможливо. Дуже важливо, щоб ці результати колективно обговорювалися й аналізувалися, адже імітаційні ігри розвивають увагу, критичне мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння оперативного вирішувати проблеми, знаходити компроміс.

Для того, щоб успішно провести імітаційну гру, викладачеві необхідно: обрати тему для імітації, чітко спланувати всі дії, що необхідні для проведення імітації, продумати участь у ній усіх студентів, надати їм максимум інформації, щоб могли впевнено виконувати всі процедури й одночасно вчитися; перед імітацією зробити невеликий вступ, а також заздалегідь підготувати запитання для підбиття підсумків [там само, с. 44].

Так, вивчаючи тему «Культура телефонного діалогу», пропонуємо ситуацію проведення телефонної розмови, під час якої студенти мають змоделювати телефонну розмову (попередньо студентів розділяємо на мікрогрупи, ознайомлюємо з правилами телефонного спілкування, стандартними фразами мовленнєвого етикету тощо), наприклад, керівників двох підприємств щодо налагодження співпраці, продавця-консультанта Інтернет-магазину і клієнта щодо характеристики якості товару, банківського клерка і клієнта щодо відкриття депозиту тощо. Після виконання завдання проводимо узагальнення матеріалу та підбиття підсумків. Студенти із задоволенням виконують подібні завдання, оскільки під час таких імітацій вони можуть продемонструвати не лише теоретичні знання, але й розкрити власний творчий потенціал, адже через декілька місяців виходять на виробничу практику, де матимуть можливість підтвердити свої фахові та комунікативні здібності в реальному житті, перетворивши абстрактні знання у цінності та вміння.

Наступною технологією є симуляція (створені викладачем ситуації, під час яких студенти копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, що існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті). Під час підготовки студентів до симуляції викладач має чітко розподілити ролі, обговорити з кожним виконавцем послідовність його дій і висловів, необхідно дотримуватися чіткого регламенту, сценарію, який збігається з проведенням такої процедури в реальному житті, бо симуляції є «мініатюрною» версією реальності. Наприклад, вивчаючи тему «Мовленнєва культура – критерій професійної майстерності фахівця. Культура мовлення під час дискусії», практичне заняття проводимо у формі дискусії на тему «Чи потрібна Україні друга державна мова?», дотримуючись вимог поведінки учасників дискусії та правил проведення у формі громадських слухань. Іноді обговорення проблеми перетворюється з дискусії на суперечку, при цьому виникає комунікативний конфлікт: зіткнення різних думок, під час якого кожна зі сторін відстоює тільки свою позицію. Учасники дискусії вступають у суперечку для досягнення трьох цілей: виправдання своїх думок, спростування думок опонента та одержання додат-

кової інформації [6, с. 253].

Тому готуючи і проводячи дискусію, треба враховувати певні етичні та психологічні вимоги до неї. Така технологія, на перший погляд, наближена до рольової гри, але істотно відрізняється від неї, бо її метою є не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів функціонування реальності.

Студенти набувають компетентності дискутувати, висловлювати та відстоювати свою думку, побудови логічної та чіткої доповіді та виступу з нею перед одногрупниками, вдосконалювати рівень спілкування (другокурсникам, наприклад, це важче робити, ніж третьокурсникам). Іноді виникають проблеми, пов'язані із невмінням студентів слухати інших, об'єктивно оцінювати їхню думку та запропоновані ними рішення, небажання йти на компроміс тощо. Тоді ключовою стає роль викладача, його майстерність знаходження альтернативних варіантів вирішення проблемних питань.

Технологія рольової гри своєю метою має визначення ставлення до конкретної життєвої ситуації, набуття професійного досвіду, допомоги навчитися чомусь через досвід та почуття [2, с. 47].

Слушною вважаємо думку В. Серікова про те, що досвід, отриманий у грі, може виявитися навіть продуктивнішим порівняно з придбаним у професійній діяльності, бо рольові ігри дозволяють збільшити масштаб охоплення дійсності, наочно уявити наслідки ухвалених рішень, дають можливість перевірити альтернативні варіанти таких рішень [4].

Ці ігри сприяють формуванню у майбутніх молодших спеціалістів власного ставлення до ситуації, закріпленню навичок критичного мислення, розвитку творчих здібностей, уяви тощо, адже в такій грі вони діють активно, невимушено моделюють майбутні професійні взаємини. Щоб провести рольову гру, необхідно, аби кожен її учасник чітко знав свою роль, зміст, мету гри. Пам'ятаймо про те, що провести будь-яку гру не так легко, як здається, оскільки цьому передують тривала, відповідальна підготовка як викладача, так і студентів: орієнтація (ознайомлення з темою, правилами гри, загальний огляд її перебігу); інструктаж щодо проведення гри (викладення сценарію, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми); основна частина – проведення гри; обговорення результатів. Викладач із людини, яка надає знання та перевіряє їх засвоєння, перетворюється на організатора, що проводить командну роботу зі студентами, комунікатора, співробітника і співтворця її результату.

Наприклад, вивчаючи тему «Мовленнєвий етикет у діловому спілкуванні», студенти отримали завдання змодельувати ситуацію «Співбесіда з роботодавцем: влаштуватися на роботу за фахом». При цьому майбутні молодші спеціалісти працювали в парах; заздалегідь отримали чіткі інструкції та основні питання для обговорення, набір стандартних реплік. У такій рольовій грі кожен студент може відчувати себе, наприклад, фінансовим директором, який проводить співбесіду з потенційним підлеглим, що бажає отримати

роботу. У цьому випадку характерна особливість технології «рольова гра» полягає у штучному відтворенні реальної ситуації, у процесі якої майбутній молодший спеціаліст навчається на власних помилках, які колись може фактично зробити, об'єктивно аналізує свої дії та набуває певного досвіду, що стане корисним у майбутній професійній діяльності [1].

Під час проведення такої рольової гри студенти мають дотримуватися мовнокомунікативних та етичних правил, які є головним чинником створення продуктивного діалогу задля досягнення ефективності спілкування як у психологічному, так і в професійному плані.

Опрацьовуючи тему «Правила спілкування фахівців при проведенні зустрічей, переговорів, прийомів та по телефону», проводимо комунікативну рольову гру «Будьмо ввічливими. Розмова по телефону», метою якої вбачаємо формування вміння діалогічного мовлення, роботи в парах, обирати мовні засоби відповідно до ситуації спілкування, збагачувати мовлення комунікативно доцільними етикетними формулами, підвищувати культуру усного мовлення. Характер гри – навчальна, парно-груповою, усна, діалогічна, помірно контрольована. Викладач повідомляє тему і мету гри, створює мовленнєву ситуацію, дає настанову на певний вид мовленнєвої діяльності, особливості комунікативної поведінки учасників, характеризує умови і процес гри. Студенти уточнюють правила гри, критерії оцінювання результатів, розподіляють ролі, з'ясовують послідовність виконання ігрових дій, оцінюють результати, визначають переможців. У процесі гри майбутні фахівці за бажанням поділяються на пари; кожна пара має підготувати діалог по телефону з використанням значної кількості різних етикетних формул. Інші гравці слухають діалоги і підраховують кількість і доцільність використаних зворотів. Таким способом проводять комунікативні ігри «Шукаю компаньйона», «Рекламна кампанія» тощо.

Застосування технологій ситуативного моделювання спонукає майбутніх молодших спеціалістів до активної взаємодії у групі, розвиває творче мислення, формує мотивацію актуальної навчально-пізнавальної і майбутньої професійної діяльності.

Висновок. Отже, з метою реалізації концепції підготовки конкурентоспроможного молодшого фахівця з певними якостями, знаннями, вміннями, досвідом, цінностями необхідно в освітній процес ЗПФО впроваджувати технології, орієнтовані на наближення навчання до реалій практичного застосування в майбутній професійній діяльності. Такі технології доповнюють традиційний підхід до навчання студентів, оскільки в студентоцентризованих умовах здобувачі освіти стають активними учасниками освітнього процесу, перебувають у центрі взаємодії його учасників, мають змогу проявити свої знання та визначити для себе їхній рівень, навчитися працювати в команді, що є важливим складником професійного успіху. Дієвими й ефективними, комунікативно виправданими на заняттях української мови за професійним спрямуванням є інтерактивні тех-

нології, що сприяють розвитку комунікативних навичок майбутніх молодших спеціалістів у подальшій професійній сфері, здатності творчо мислити, пробуджують інтерес та мотивацію, навчають самостійного мислення, призвичаюють до прийняття конкретних рішень і дій, застосування нетрадиційних підходів до вирішення професійних проблем чи завдань. Викладача це стимулює до вдосконалення стилю роботи та пошуку ефективних технологій розвитку мовленнєвої компетентності особистості молодшого спеціаліста, яку вважаємо одним із ключових компонентів професіоналізму й фахової конкурентоздатності.

Список використаних джерел

1. Козинець І. І. Застосування активних форм і методів навчання під час вивчення української мови за професійним спрямуванням. *Народна освіта*. 2015. Вип. 1 (25). URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=2676.
2. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
3. Прокуда Л. М. Інноваційні технології як засіб розвитку здібностей студентів. *Організація навчально-виховного процесу*. Київ : Навч.-метод. центр, 2006. Вип. 7. С. 187–192.
4. Сериков В. В. Личностно-ориентированное образование. Педагогика. 1994. № 5. С. 16.
5. Тарасова О. Інтерактивні методи навчання як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів під час лекційних занять. URL : <http://www.psyh.kiev.ua> (дата звернення: 25.09.2019).
6. Шевчук С. В. Українська мова за професійним спрямуванням : підручник. 4-те вид., виправ. і доповн. Київ : Алерта, 2014. 696 с.

7. Шевцова Л. С. Методика застосування мовленнєвих ситуативних завдань. Житомир, 2004. 94 с.
8. Шендерук О. Б., Пермінова В. А. Технології ситуативного моделювання. Симуляції або імітаційні ігри. URL : http://www.rusnauka.com/26_SSN_2010/Philologia/71388.doc.htm/ (дата звернення: 02.10.2019).

References

1. Kozynets, I. I. (2015). Zastosuvannya aktyvnykh form i metodiv navchannia pid chas vyvchennia ukraïnskoi movy za profesiinym spriamuvanniam. *Narodna osvita*, 1 (25). Retrieved from https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=2676 [in Ukrainian].
2. Pometun, O. I. (2004). *Interaktyvni tekhnologii navchannia: nauk.-metod. posib*. Kyiv: A.S.K. [in Ukrainian].
3. Prokuda, L. M. (2006). Innovatsiini tekhnologii yak zasib rozvytku zdibnostei studentiv. *Orhanizatsiia navchalno-vykhovnoho protsesu* (Is. 7, pp. 187-192). Kyiv: Navch.-metod. Tsentr [in Ukrainian].
4. Serikov, V. V. (1994). Lichnostno-orientirovannoe obrazovanie. *Pedagogika*, 5, 16 [in Russian].
5. Tarasova, O. *Interaktyvni metody navchannia yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti studentiv pid chas lektsiinykh zaniat*. Retrieved from <http://www.psyh.kiev.ua> [in Ukrainian].
6. Shevchuk, S. V. (2014). *Ukrainska mova za profesiinym spriamuvanniam: pidruchnyk*. Kyiv: Alerta [in Ukrainian].
7. Shevtsova, L. S. (2004). *Metodyka zastosuvannia movlennivnykh sytuatyvnykh zavdan*. Zhytomyr [in Ukrainian].
8. Shenderuk, O. B., & Perminova, V. A. *Tekhnologii sytuatyvnoho modeliuvannia. Symuliatzii abo imitatsiini ihry*. Retrieved from http://www.rusnauka.com/26_SSN_2010/Philologia/71388.doc.htm/ [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції
авторського оригіналу: 07.11.2019

Исакова Валентина. Технологии ситуационного моделирования как способ развития речевой компетентности личности младшего специалиста.

С учётом актуальной для современной отечественной системы подготовки младших специалистов различных образовательных областей проблемы рассмотрены необходимость развития речевой компетентности этой группы будущих специалистов, которые должны быть готовы к активной профессиональной и социальной деятельности, ответственными, способными принимать и реализовать профессионально обоснованные решения. Эффективным средством решения этой проблемы определены технологии ситуационного моделирования (деловая игра, имитация, симуляция, ролевая игра и т. д.). Целью статьи является рассмотрение вопроса использования технологий ситуационного моделирования на занятиях по украинскому языку профессионального направления как средства решения проблемы качественной профессиональной подготовки младшего специалиста, в частности – развития речевой компетентности личности.

Приведены примеры из опыта работы автора статьи: имитационной игры «Телефонный разговор продавца-консультанта Интернет-магазина и клиента», симуляционной игры «Презентация бизнес-плана фирмы», ролевой игры «Будем вежливыми. Разговор по телефону» и др.

Действенными и эффективными, коммуникативно оправданными на занятиях украинского языка профессиональной направленности являются интерактивные технологии, способствующие развитию коммуникативных навыков будущих младших специалистов в дальнейшей профессиональной сфере, способности творчески мыслить, пробуждают интерес и мотивацию, обучают самостоятельному мышлению, приучают к принятию конкретных решений и действий, применения нетрадиционных подходов к решению профессиональных проблем или задач.

Ключевые слова: младший специалист; речевая компетентность; технологии ситуационного моделирования; игра-имитация; игра-симуляция

Isakova Valentyna. Situational Modeling Technologies as a Way of Developing the Speech Competence of a Junior Specialist.

The paper considers the necessity of developing the vocabulary competence of this group of future specialists, who should be ready for active professional and social activity, responsible, able to make and implement professionally informed decisions. Situational modeling technologies (business game, imitation, simulation, role play, etc.) have been identified as an effective means of solving this problem. The purpose of the article is to consider the use of situational modeling technologies in the Ukrainian language professional field classes as a means of solving the problem of high-quality professional training of a junior specialist, in particular, the development of the speech competence of a person.

Examples from the experience of the author of the paper are given: imitation game «Telephone conversation of seller-consultant of online store and client», simulation game «Presentation of business plan of the company», role-playing game «Let's be polite. Talk on the phone» etc.

Interactive technologies are useful for the development of communication skills of future junior specialists in the further professional field, the ability to think creatively, arouse interest and motivation, teach independent thinking, teach to make specific decisions and actions, apply non-traditional approaches to solving professional problems or tasks.

Key words: junior specialist; speech competence; situational modeling technologies; game-imitation; game-simulation

Исакова Валентина Сергіївна, кандидатка педагогічних наук, викладачка-методист Полтавського кооперативного коледжу

E-mail: valentinaisakovaa@gmail.com