

Ігрові технології як засіб формування готовності студентів до міжкультурної комунікації

А. В. Козак

Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки
Corresponding author. E-mail: allakozak@ukr.net

Paper received 20.01.17; Revised 24.01.17; Accepted for publication 25.01.17.

Анотація. У статті проаналізовано функційну зорієнтованість ігрових технологій на формування готовності студентів – майбутніх фахівців у сфері міжнародних відносин – до міжкультурної комунікації. Акцентується увага на тому, що ігрові технології як дидактичні системи застосування різноманітних ігор актуалізують комунікативні потреби, міжкультурний потенціал студентів як методи навчання ефективній комунікації дозволяють партнерам із комунікації набути необхідних навичок і досвіду спілкування та взаємодії, розвивають впевненість у собі, здатність до гнучких взаємовідносин. Активізація готовності студентів до міжкультурної комунікації проілюстрована на прикладі спеціальної навчальної гри «Бафа-Бафа», комунікативної гри «Катастрофа в пустелі», рольових ігор та вправ як спроби «отримати досвід іншої поведінки», культурної ментальності, мовних знань і комунікативних умінь.

Ключові слова: ігрові технології, міжкультурна комунікація, навчальна гра, комунікативна гра, рольова гра, учасники гри, іншомовна культура.

Постановка наукової проблеми та її значення. Динаміка й суперечливість соціального розвитку, глобалізація, інтеграція України у світову економіку, зростання обсягів торгівлі та дипломатичної діяльності призводять до інтенсифікації комунікативних процесів у соціумі. У зв'язку з розширенням сфери спілкування виникає потреба в налагодженні міжнародних контактів, що передбачає не тільки подолання мовного бар'єру, але й формування готовності до міжнародного діалогу, розуміння культурної самобутності інших людей, визнання правомірності іншого бачення реальності й оволодіння новою концептуальною картиною світу, що вможливило розуміння соціальної дійсності й культури.

Система навчання іноземній мові, як відомо, визначається насамперед суспільними й економічними чинниками. **Аналіз наукових досліджень** (І. Алексеева, І. Зимняя, Р. Зорівчак, Н. Комісаров та ін.), де розкриваються проблеми формування професійної культури, професіоналізму, професійної діяльності та культури перекладу, зміст, форми й методи міжкультурного навчання (Н. Алмазової, В. Костомарова, І. Плужник, М. Байрем, Е. Холл, М. Хаммер, Г. Ховстедте та ін.) засвідчує зростання інтересу до означеної проблеми, оскільки в умовах сьогодення включення України у світовий ринок, розширення співпраці з зарубіжними країнами значно збільшує контакти з представниками різних соціальних груп. Водночас це розширює функції іноземної мови як навчального предмета – перетворює його в базовий елемент сучасної системи освіти, засіб досягнення професійної реалізації особистості.

До того ж в якості мети навчання висувається іншомовна культура, тобто все те, що здатен принести студентам процес оволодіння іноземною мовою у навчальному, пізнавальному, розвивальному і виховному аспекті як провідне, вихідне джерело змісту освіти.

У дослідженні, усвідомлюючи все розмаїття педагогічних технологій, які сприяють формуванню готовності студентів до міжкультурної комунікації, ми зупинили свій вибір на *ігрових технологіях*, головною особливістю яких є їх особистісно орієнтована, гуманістична спрямованість, де закладені сприятливі можливості для створення станів, що максимально інтенсифікують всі компоненти готовності до міжкультурної комунікації.

Мета статті: проаналізувати й обґрунтувати функційні можливості ігрових технологій як дієвого засобу формування готовності студентів до міжкультурної комунікації.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів. Передусім відзначимо, ми поділяємо думку П. Підкасистого про те, що особливе місце серед навчальних технологій посідає ігрова, яка виросла «із предмета наукових дискусій у найбільш перспективний напрям реальної активізації навчального процесу в ХХІ столітті» [5, с.22].

Ігрові технології – це дидактичні системи застосування різноманітних ігор, які актуалізують комунікативні потреби, міжкультурний потенціал студентів, оскільки, як стверджував Б. Ананьєв, «гра як засіб є ефективною в освіті і розвитку ... спілкування» [1], формує вміння розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів: дидактичні, ділові (комунікативні), рольові (імітаційні) ігри, ігрове проектування, ситуативні вправи, індивідуальний тренінг тощо.

За даними сучасної науки (Г. Коптельцева, І. Мальханова, В. Пугачов, Ю. Рот, О. Садохін [6] та ін.) вони є методами навчання ефективній комунікації, оскільки не просто наводять факти із реального життя, а дозволяють учасникам «прожити» певну кількість часу в конкретних ситуаціях міжкультурної комунікації, завдяки чому партнери з комунікації набувають необхідних навичок і досвіду спілкування та взаємодії, розвивають впевненість у собі, здатність до гнучких взаємовідносин.

Для прикладу розглянемо спеціальну навчальну гру «Бафа-Бафа» [4, с.214 – 215], запропоновану американськими антропологами, яка допомагає зрозуміти, що таке культурна ментальність.

Учасники гри розподіляються на дві групи: одна група утворює народ із культурою «альфа» - доброзичливі і комунікабельні люди, що мають вождя, в колі яких панують патріархальні норми і цінності. Головне їхнє заняття – обмін різнокольоровими фішками. Проте здобування фішок вони не вважають вагомим справою, оскільки важливим є сам процес спілкування при обміні. Це модель архаїчної, традиційної культури.

Друга група – це «бета-культура», що вимагає від людей діловитості та енергійності, адже головне за-

вдання кожного – отримати якомога більше фішок одного кольору. Всі шукають партнерів, із якими з цією метою можна поторгуватися. Вступають у комунікацію тільки заради торгу, спілкуються лише мовою жестів чи штучно створених за особливими правилами звукосполучень. Бета-культура – демократична: в ній немає вождя, всі є рівними. Це модель сучасної ринкової культури.

Як тільки учасники гри достатньо освоїлися з цими нескладними правилами поведінки, з кожної групи відправляється делегація в іншу групу. І тоді з'являються проблеми: доброзичливий альфа-народ видається людям бета-культури агресивним і недружелюбним, а посланців із групи альфа вражає дивна і безглузда метушня бета-народу: всі поспішають, стурбовані лише фішками, говорять якоюсь тарабарською мовою, не виявляють інтересу до твоєї особистості.

Після завершення гри проводиться спільне обговорення того, що пережили і відчували її учасники, як сприйняли «чужу» культуру, як «уловили» й оцінили її загальний «дух», атмосферу, яка панує в ній, тобто її менталітет. Таким чином кожен учасник гри «заражається» менталітетом своєї й іншої культури, що відповідає його внутрішнім особистісним настановам.

Інша комунікативна гра «Катастрофа в пустелі» [2, с.141 – 144] англійською мовою сприяє формуванню міжкультурної комунікації. Ця гра дає змогу з'ясувати рівень сформованості мовних знань і комунікативних умінь у студентів, уміння планувати свою діяльність, організувати дискусію, іти на компроміс, слухати один одного, аргументовано доводити свою позицію, володіти собою. До того ж у процесі гри створюється ситуація, де зіштовхуються студенти, що мають різні позиції щодо розв'язання проблемних питань. Після гри йде колективне її обговорення, до обговорення ж студенти мають підготувати відповіді на такі запитання:

- Які труднощі ви відчували у процесі спілкування іноземною мовою?
- Чи задоволені ви взаємовідносинами, що склалися у процесі спілкування?
- Які ситуації у спілкування один із одним справили на вас найбільше враження і виявилися несподіваними?
- Чи була вироблена загальна стратегія порятунку?
- Ти не згоден із прийнятим рішенням? Чому тобі не вдалося відстояти свою думку?
- Як треба було б побудувати дискусію, щоб найшвидшим способом досягти спільної думки і не обмежити прав усіх учасників?
- Які знання й уміння необхідні, щоб взяти активну участь в обговоренні?

Спостереження показують: ця гра приводить студентів до усвідомлення потреби в набутті теоретичних і практичних знань, оскільки виявляється, що їм бракує мовних знань, навичок поведінки у дискусії, вміння вести диспут іноземною мовою, бути переконливим у полеміці, толерантним у спілкуванні тощо. Вони наочно можуть побачити над чим треба працювати кожному з них, які якості виховати, що змінити в собі.

Активізація навчального процесу в ході формування готовності до міжкультурної комунікації є можливою завдяки використанню рольових ігор (role-plays)

як спроби «отримати досвід іншої поведінки» (Г. Девятова) [3].

Ці ігри застосовуються для зміни у настановах та поведінці майбутніх фахівців у сфері міжнародних відносин. Для посилення цього ефекту дії студентів можна записувати на відеоплівку, щоб вони мали можливість подивитися на себе ніби з боку, позбутися ілюзій сприйняття, побачити поведінку інших із нової позиції, відчуті незнайомі їм почуття, сприйняти нові думки, освоїти нові форми поведінки для ефективної взаємодії один із одним. До того ж відеозапис позбавляє суб'єктивності і дозволяє відтворити не тільки комунікативний, а й невербальний аспект спілкування.

Під час проведення рольових ігор, як слушно наголошує В. Літлвуд, необхідно дотримуватися таких основних правил:

- обігрування ситуації (студентам пропонують поставити себе в цю ситуацію), що може виникнути поза аудиторією, в реальному житті, наприклад: ділові переговори, підписання протоколу, міжнародна конференція тощо;
- учасникам гри потрібно адаптуватися в певній ролі у подібній ситуації: в одних випадках студент грає самого себе, а в інших «приміряє» щодо себе уявну роль;
- студентам пропонується вести себе так у рольовій грі, ніби все відбувається як у реальному житті, а їхня поведінка має відповідати виконуваним ними ролям;
- учасники гри мають концентрувати свою увагу на комунікативному використанні одиниць мови, а не на звичайній практиці закріплення їх у мові [8, с.45].

При цьому застосовують п'ять категорій ролей, виокремлених вищезазначеним автором:

1. «inherent» («вроджені»), які означають стать і вік учасників гри;
2. «ascribed» («приписані»), що визначають національність чи належність до національної групи;
3. «acquired» («набуті»), котрі відповідають професії;
4. «actional» («дієві»), які окреслюють коло дій у життєвій ситуації, в якій може опинитися кожний і яка є тимчасовою;
5. «functional» («функціональні»), що зумовлюють функціональне спілкування, наприклад, пропонування своєї допомоги.

Після завершення рольової гри обов'язково проводиться групове обговорення разом із викладачем правдоподібності, переконливості і доцільності поведінки і відповідно застосованих прийомів спілкування.

Проілюструємо висловлювання студентів про рольові ігри:

«Я переконалася в тому, що рольові ігри відіграють важливу роль у формуванні готовності до міжкультурної комунікації, адже ми вчимося діяти самостійно у різних ситуаціях. А найголовніше для мене – це підготовка до гри: ознайомлення з різними країнами, їхніми традиціями, характером людей тощо» (Ірина В.).

«Завдяки рольовим іграм відбувається формування комунікативних стратегій, які можна використовувати в актуальній фаховій ситуації» (Алла К.);

«Рольові ігри мені подобаються тим, що вони пропонують реальні ситуації і можливість «примірки» щодо себе різних соціальних і професійних ролей;

вони розширюють асоціативну базу під час засвоєння мовного матеріалу» (Руслан К.).

Зауважимо, що окрім рольових ігор використовуються різноманітні вправи - тренінги для формування готовності студентів до міжкультурної комунікації. Так, за допомогою ігрової вправи «Бумеранг», яка вимагає від кожного учасника вияву таких якостей, як уважність, спостережливість, створюється атмосфера відкритості й доброзичливості, змобілізованості на групову роботу.

Продовжити знайомство з різноманітними способами і формами привітань, прийнятими у різних культурах, допомагає вправа «Хело-бонжур!»: учасники тренінгу мають пригадати і відтворити традиційні форми привітань, прийнятих у різних культурах, у різних народів, намагаючись не повторюватися.

Вербалізувати тему національно-культурних відмінностей допомагає вправа «Культурні асоціації», доповнена й унаочнена «Картою культурних асоціацій», яка відображає культурні асоціації, що базуються на стереотипах, а також прийом крос-культурної адаптації. Ми розглядаємо крос-культурну адаптацію як спосіб і здатність індивіда взаємодіяти з культурним середовищем, не просто знаходитися у рівновазі з ним, а активно включатися в креативну, перетворювальну діяльність, одночасно розвиваючись у ній і як особистість, і як професіонал. При цьому передусім акцентується увага на новому, що з'являється в ході виконання завдання, які асоціації (від латин. associatio –сполучення, з'єднання) є неочікуваними, які найбільш точно відтворюють національно-культурні особливості, а які найбільшою мірою базуються на етнічних стереотипах.

Створенню інформаційно-орієнтувальної бази вправи-тренінгу також сприяє проведення групової роботи «Еверест», що передбачає ранжування особистісних якостей: а) необхідних для ефективної міжкультурної взаємодії; б) які заважають цьому процесові. Серед якостей, необхідних для ефективної взаємодії у ситуаціях міжкультурної комунікації, студентами називаються, зокрема такі, як: «повага права іншого бути іншим»; «терпимість щодо іншої думки, традицій, поведінки»; «визнання розмаїття культур»; «єрудованість та інформованість»; «знання іноземних мов»; «тактовність у спілкуванні».

Методичним інструментарієм усвідомлення особистістю своїх реальних і потенційних можливостей для ефективного міжкультурного спілкування слугує система психогімнастичних вправ, як-от:

- «Аукціон», де в якості «цінних предметів» виступають не речі, а найбільш важливі якості, необхідні в процесі ефективної міжкультурної взаємодії. Це вможливило самопізнання і самоаналіз для кожного учасника, допомагає усвідомити ступінь адекватності й/чи неадекватності власних уявлень, створює перспективи для підвищення самооцінки, розвиває почуття впевненості в собі, захищеності, налагоджує позитивний зворотний зв'язок;

- «Саміт» – усвідомлення і практичне використання різноманітних невербальних і вербальних засобів, усталених та поширених у різних ситуаціях міжкультурної взаємодії (ділові переговори, підписання угод, круглі столи тощо), що сприяє розвитку виразної поведінки. Уміння розуміти інших і бути зрозумілим;

- «Міжкультурні маяки», метою якої є: навчити студентів бачити й розуміти ситуацію з позиції іншої культури; усвідомлення причини нерозуміння, що виникають із представниками інших культур; створити атмосферу креативності, співтворчості, яка потребує інтелектуальної мобілізації, включеності та зацікавленості як у процесі самостійної, так і групової роботи. Ця вправа базується на використанні так званих «культурних асиміляторів» як своєрідної техніки когнітивного орієнтування – опис ситуацій, де взаємодіють персонажі з двох культур, що віддзеркалюють найбільш значущі ключові відмінності між культурами. Перевага надається здебільшого реальним ситуаціям. Наприклад: «Україна», тема «Гостинність»; «Німеччина», тема «Звичаї господарів» тощо. Кожному учаснику пропонується ситуація, визначається час (15-20 хвилин) для знайомства з матеріалом, щоб підготувати 4-5 варіантів відповіді на запитання, визначені в ситуації. Після цього обирається одна аргументована відповідь, найбільш прийнятна з позицій учасника тренінгу. Заклучна частина вправи виконується в колі, де кожен учасник обмінюється своїми враженнями щодо виконаної роботи.

Зауважимо, що моделювання взаємин, максимально наближених до реальних умов міжкультурної взаємодії, як «проживання (прогривання)» реальних ситуацій, у яких необхідно продемонструвати не тільки внутрішню готовність до взаєморозуміння, але й практичні навички, що сприяють ефективній міжкультурній взаємодії (міжкультурну компетентність) як на особистісному, так і на груповому рівні. Щоб інтенсифікувати процес оволодіння студентами комунікативними вміннями, а також навчити їх передбачувати і враховувати реакцію і можливі варіанти поведінки людей у багатокультурному світі, також використовуються *аутентичні ігри*, які застосовують у США під час навчання основ міжкультурної комунікації: What I Appreciate in Others, A Web of Prejudice [7, с.5 - 7].

Цілком очевидно, що вправа-тренінг міжкультурної комунікації є реальною за характером і змістом спробою пошуку адекватного, коректного і доречного способу взаємодії з представниками іншої культури, в основі якого знаходиться рівність, самоповага, визнання і повага права людини бути самим собою. Він поєднує в собі інформаційний і діяльнісний аспекти, що дає змогу «розгорнути» комунікативні проблеми в динаміці, оскільки в процесі тренінгу його учасники оволодівають стратегіями досягнення культурної компетентності, спрямованої на поповнення знань про культурну своєрідність партнера, розвивають емпатію й толерантність, опановують соціокультурні знання, формують вміння та навички ефективної міжкультурної комунікації, підтверджуючи його ефективність у формуванні готовності студентів до міжкультурної комунікації.

Отже, як показує практика, означені ігрові технології є практичним керівництвом щодо спілкування з представниками різних культур і країн. При цьому більш об'єктивна самооцінка і подолання власних та принципівих міжкультурних бар'єрів забезпечує розвиток у студентів толерантності й емпатії, усвідомлення шкідливості певних стереотипів і забобон, а також забезпечують глибоке занурення студентів в активне контрольоване спілкування, а, відтак, допо-

магають формуванню у них готовності до міжкульту- рної комунікації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ананьев Б. Г. О проблемах человекознания / Б.Г.Ананьев. – М Наука, 1977. –380с.
2. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга психотехники / И. В. Вачков: уч. пособие. – М., 1999. – 175с.
3. Девятова Г.Г. Формирование готовности будущих учителей иностранного языка к межкультурной коммуникации / Гузель Габитовна Девятова: дис...канд. пед.наук: 13.00.08 – Теория и методика прфессионального образования. – Магнитогорск, 2002. – 189 с.
4. Кармин А. С. Культурология / А. С. Кармин. – СПб: Лань. – 2006. – С.214 – 215.
5. Пидкасистый П. И. Игра как средство активизации учебного процесса / П. И. Пидкасистый, Н. К. Ахметов, Ж. Хайдаров // Советская педагогика. – 1985. – №3. – С.22.
6. Садохин А. П. Межкультурная коммуникация / А. П. Садохин: уч. пос. – М., 2006. – 288 с.
7. Brislin R. W., Yoshida T. Intercultural Communication Training: An Introduction. – Thousand Oaks, 1994.
8. Lippman W. Public Opinion/ – N.Y. – 1950.

REFERENCES

1. Ananiev, B.G. On the problems of human study / B.G. Ananiev. - M Science, 1977. -380 p.
2. Vachkov I.V. Basics of technology training of psychotechnics / I.V. Vachkov: Text edition. - M., 1999. – 175p.
3. Devyatova G.G. Formation of readiness of the future teachers of a foreign language to the Intercultural Communication / Guzel Gabitovna Devyatova: dis ... cand. ped.sci.: 13.00.08 - Theory and Methods of Professional Education . - Magnitogorsk, 2002. - 189 p.
4. Karmin A.S. Culturology / A. Karmin. - St. Petersburg: Lan. - 2006. - P.214 - 215.
5. Pidkasytyi P.I. Game as means of activization of educational process / P.I. Pidkasytyi, N.K. Akhmetov, J. Khaydarov // Soviet pedagogy. - 1985. - №3. - P.22.
6. Sadokhin A.P. Intercultural Communication / A.P. Sadokhin: Text edition. - M., 2006. - 288 p.
7. Brislin R. W., Yoshida T. Intercultural Communication Training: An Introduction. – Thousand Oaks, 1994.
8. Lippman W. Public Opinion / - N.Y. - 1950.

Game technologies as a mean of students' readiness formation to intercultural communication

Kozak A. V.

Abstract. The article deals with the functional orientation of game technologies to the formation of the students - the future specialists in the field of international relations – the readiness to intercultural communication. The attention is focused on game technologies as the educational systems of using a variety of games which actualize communicational needs, intercultural potential of students as teaching methods of effective communication, which allow the partners of communication to acquire the necessary skills and experience to communicate and interact, develop self-confidence, the ability of flexible relationship. Enhancing of students' readiness to intercultural communication is illustrated by the example of special educational game "Bafa-Bafa", communication game "The disaster in the desert", role-plays and exercises as an attempt to "gain the experience of different behavior", "cultural mentality, language knowledges and communicative skills".

Keywords: *game technologies, intercultural communication, educational game, communicative game, role-play, game participants, foreign language culture.*

Игровые технологии как средство формирования готовности студентов к межкультурной коммуникации

Козак А. В.

Аннотация. В статье проанализирована функциональная ориентированность игровых технологий на формирование готовности студентов - будущих специалистов в сфере международных отношений - к межкультурной коммуникации. Акцентируется внимание на том, что игровые технологии как дидактические системы применения различных игр актуализируют коммуникативные потребности, межкультурный потенциал студентов, как методы обучения эффективной коммуникации позволяют партнерам по коммуникации приобрести необходимые навыки и опыт общения и взаимодействия, развивают уверенность в себе, способность к гибким взаимоотношениям. Активизация готовности студентов к межкультурной коммуникации проиллюстрирована на примере специальной учебной игры «Бафа-Бафа», коммуникативной игры «Катастрофа в пустыне», ролевых игр и упражнений как попытки «получить опыт иного поведения», культурной ментальности, языковых знаний и коммуникативных умений.

Ключевые слова: *игровые технологии, межкультурная коммуникация, обучающая игра, коммуникативная игра, ролевая игра, участники игры, иноязычная культура.*