

## РОЗДІЛ 1. ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ (З ГАЛУЗЕЙ ЗНАНЬ)

### МЕТОД CASE STUDY В ІНШОМОВНІЙ ПІДГОТОВЦІ КУРСАНТІВ ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

### METHOD OF CASE-STUDY IN FOREIGN TRAINING OF THE CADETS OF HIGHER MILITARY ESTABLISHMENTS

Стаття присвячена зацікавленості курсантів у процесі навчання за рахунок використання рольових ігор у процесі викладання. Проведення занять на основі театральної постановки із використанням сучасних технологій. У роботі розкрито поняття рольової гри, діалогу, монологу і стратегії театру в поєднанні з інноваційними технологіями. Театральна педагогіка створює максимальні умови для вільного емоційного контакту, розкритості, взаємної та творчої атмосфери.

Дослідження присвячено особливостям рольових ігор та є серйозною підмогою у вивченні іноземної мови. Метою такого методу може бути навчання пошуку єдиного правильного рішення. Ідеї, які вчителям потрібно передати учням, також краще сприймаються ними, оскільки в процесі підготовки вистави чи рольової гри їм відводиться дещо інша роль, ніж у класі та звичайному вчительському стосунку. Роль викладача в процесі підготовки і проведення гри постійно змінюється. Якщо на початковій стадії роботи викладач активно контролює діяльність курсантів, то поступово він стає лише спостерігачем.

Впровадження "Case study" за допомогою технології сприяє розвитку критичного мислення та формуванню різнобічної особистості, яка може відбирати інформацію для вирішення завдання. Ігрова технологія дає змогу розвивати навички розгляду низки можливих способів вирішення проблем, активізуючи мислення курсантів і розкриваючи особистісний потенціал кожного учня. Рольова гра – це гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні ролі та колективно створюють історію або слідує уже наявній, у вдуманих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на словесний образ персонажа, а дії завершуються успіхом чи провалом за визначеною системою правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.

Використання рольових ігор спільно з інтернет-технологіями допоможе зробити процес навчання більш цікавим і захоплюючим, бо сучасні курсанти вважають за краще шукати інформацію в інтернет-ресурсах.

**Ключові слова:** діалог, монолог, кейс-стаді (case study), театральна педагогіка.

The article aims to the interest of cadets in the learning process through the use of role-playing games, in the process of teaching. Holding lessons based theatrical production, using modern technology. In the article disclose the concept of role-playing game, dialogue, monolog, and theater strategy, combined with innovative technologies.

The study deals with the features of role-playing games and is a great help in learning a foreign language. The purpose of this method may be to train the search for the only right solution. The concept of dialogue, monologue and role play is revealed in the work. The ideas that teachers need to convey to students are also better perceived, since they are given a somewhat different role in the preparation of a play or role play than in the classroom and in the ordinary teacher relationship. The role of the teacher in the process of preparing and conducting the game is constantly changing. If at the initial stage of work the teacher actively controls the activity of cadets, then gradually he becomes only an observer.

The introduction of Case Study with technology helps to develop critical thinking and to form a versatile personality who can select information to solve a problem. Game technology allows you to develop the skills of considering a number of possible ways of solving problems, activating the thinking of cadets and revealing the personal potential of each student. Role play is an entertaining game in which participants take on certain roles and collectively create a story or follow an existing one, in fictional situations, acting in accordance with their roles. Participants make decisions based on the verbal image of the character, and the actions are completed with success or failure according to a certain system of rules, rules and principles. Within the rules, players are free to improvise; their choice in each situation shapes the staging and the result of the game.

Using role-playing games in combination with Internet technologies will help to make the learning process more interesting and exciting, as modern cadets prefer to search for information on the Internet.

**Key words:** dialogue, monologue, case study, theater pedagogy.

УДК 81'253

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2019-18-3-1>

**Богданова О.В.,**

ст. викладач кафедри філології,  
перекладу

та стратегічних комунікацій  
Національної академії  
Національної гвардії України

**Бездетко А.Р.,**

викладач кафедри філології, перекладу  
та стратегічних комунікацій  
Національної академії  
Національної гвардії України

**Постановка проблеми.** Батьківщиною case study вважається Школа бізнесу Гарвардського університету. Методологічною основою методу є принцип «прецеденту». Case study – це опис ситуації, яка мала місце в тій чи іншій практиці і містить у собі деяку проблему, що вимагає вирішення. Метою цього методу може бути, по-перше, навчання пошуку єдиного правильного рішення;

по-друге, розвиток уміння передбачати багатоваріантність вирішення проблеми. Застосування методу case study на заняттях з іноземної мови орієнтоване на формування ключових професійних компетенцій, таких як уміння аналізувати в короткі терміни великий обсяг інформації і приймати рішення в умовах стресу, розвиток комунікабельності, підвищення рівня володіння мовою

в усіх видах мовленнєвої діяльності – аудіювання, говоріння, читання і письмо. Цей метод дає змогу творчо застосовувати вивчений матеріал: курсанти реферують тексти, виступають з презентаціями своїх пропозицій, захищають свою думку, знаходять варіанти вирішення проблем, використовуючи іноземну мову.

**Аналіз останніх досліджень.** У роботі розкрито поняття діалогу, монологу та рольової гри. Рольова гра поставала у фокусі досліджень таких видатних методистів, як: Н. Гераскевич [3], Н. Алтухова [1], В. Невська [4] та ін. Результати роботи можуть бути корисними викладачам, студентам та курсантам філологічних факультетів, а також можуть бути взяті як основа для інших предметів.

**Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** Тема дослідження зумовлена спрямованістю поглибленого вивчення використання методу case study, оскільки рольова гра допомагає на уроках підвищити якість знань та дає змогу використовувати такі чотири види діяльності на заняттях: аудіювання, читання, письмо, говоріння. Завдяки інтерактивним підходам курсанти навчаться краще розуміти механізми мовної взаємодії і придбає навички автентичної і спонтанної мови.

**Мета статті** полягає в дослідженні методу case study в іншомовній підготовці курсантів вищих військових навчальних закладів як засіб формування професійних навичок.

Об'єктом дослідження є творчі завдання як засіб розвитку мовленнєвих навичок студентів і курсантів.

Предметом дослідження є особливості рольової гри в іншомовній підготовці курсантів.

**Виклад основного матеріалу.** Впровадження кейс-стаді (case study) із використанням технології сприяють розвитку критичного мислення та формуванню різнобічної особистості, здатної критично ставитися до інформації, вмінно відбирати інформацію для вирішення поставленого завдання.

Кейс-метод – техніка навчання, що використовує опис реальних економічних, соціальних і бізнес-ситуацій. Ті, що навчаються, мають досліджувати ситуацію, розібратися в суті проблем, запропонувати можливі рішення і вибрати найкраще з них. Кейси ґрунтуються на реальному фактичному матеріалі або ж наближені до реальної ситуації.

Театральна педагогіка створює максимальні умови для вільного емоційного контакту, розкритості, взаємної та творчої атмосфери. Цьому сприяє технологія гри, головне завдання якої – зрозуміти життя та вміти вирішувати життєві питання за допомогою гри. Л. Віготський називає гру зоною найближчого розвитку людини [2].

Нам відомі такі форми реалізації театру, як: рольові ігри, діалоги, монологи тощо.

Рольова гра має відповідати таким вимогам:

- гра має стимулювати мотивацію навчання, викликати у курсантів інтерес і бажання гарно виконати завдання, її варто проводити на основі ситуації, адекватної реальній ситуації спілкування;
- рольову гру потрібно добре підготувати і чітко організувати з погляду як змісту, так і форми;
- рольова гра має бути прийнята всією групою;
- вона неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері, викликає у курсантів почуття задоволення, радості;
- гра організовується таким чином, щоб курсанти могли активно спілкуватися, з максимальною ефективністю використовуючи мовний матеріал, що відпрацьовується.

Роль викладача в процесі підготовки і проведення гри постійно змінюється. Якщо на початковій стадії роботи викладач активно контролює діяльність курсантів, то поступово він стає лише спостерігачем.

Ігри, що відпрацьовуються, заучуються і програються для інших курсантів, не є рольовими іграми. Це – драматичні вистави. Рольова гра стосується процесу гри, а не готового продукту. Це має бути з'ясоване із самого початку, оскільки багато курсантів дуже соромливі, вони бояться, коли їх змушують брати участь у виставі. І крім того, вони часто переконані у тому, що вони не мають таланту гри. У рольовій грі вони не беруть участь у спектаклі, там немає публіки. Навіть викладач мусить відійти на задній план, оскільки його присутність може перешкоджати своєю готовністю «накинута» на курсанта щоразу, коли допускаються помилки. Навчання найбільш ефективно в атмосфері, вільній від напруги. Рольова гра може бути показана іншим курсантам чи записана на плівку, але це не обов'язково.

Виконавши необхідну підготовчу роботу, викладач може приступити безпосередньо до організації рольової гри. Він має чітко сформулювати ситуацію, змалювати функціональну спрямованість кожної ролі.

Мовні функції всіх ролей полягають в умінні висловлювати й аргументувати свою точку зору, умінні погоджуватися чи чемно висловити свою незгоду, умінні ввічливо перервати співрозмовника.

Залежно від успішності оволодіння іноземною мовою ігрове спілкування може носити репродуктивний, напівтворчий і творчий характер.

Репродуктивний спосіб мовленнєвого спілкування використовується учнями з низьким рівнем навченості іноземної мови. Їхня задача полягає в тому, щоб відтворити в ігрових обставинах текст-зразок.

Курсантам із середнім рівнем навченості пропонується самостійно включити в текст-зразок додаткові елементи, наприклад, змінити послідовність реплік.

Спілкування курсантів старших курсів – більш творче, у ньому виявляється ініціатива учасників гри, їхня здатність до самостійності в іншомовній мовленнєвій діяльності.

Регулярна організація рольової гри на заняттях з іноземної мови дає змогу поступово підвищувати рівень навченості курсантів.

У процесі гри викладач іноді може взяти собі якусь роль, але не головну, щоб гра не перетворилася на традиційну форму роботи під його керівництвом. Звичайно, викладач бере собі ролі лише на початку, коли курсанти ще не освоїли такий вид роботи. Надалі необхідність у цьому відпадає. У процесі гри сильні курсанти допомагають слабким. Викладач же керує процесом спілкування: переходить від групи до групи, допомагаючи учням, що потребують допомоги, вносить необхідні корективи в роботу, помічає помилки, щоб після рольової чи гри на наступному уроці приступити до роботи над ними.

Якщо гра викликає емоційне перевантаження курсантів, вони можуть перейти на рідну мову. До невеликого «вторгнення» рідної мови варто ставитися терпимо, якщо це сприяє просуванню гри.

Ефективність рольової гри як методичного прийому навчання підвищується, якщо викладач правильно визначає тривалість мовленнєвого спілкування учасників. За даними досліджень, тривалість оптимальної працездатності у спілкуванні семикласників – до десяти хвилин, а дев'ятикласників і старших – до п'ятнадцяти хвилин.

Тому на кожен етап гри викладач має установити ліміт часу і домагатися, щоб кожен етап йому відповідав. І також викладач завжди мусить продумувати наступні види діяльності для тих пар чи груп пар, що закінчують гру раніше за інших.

Рольова гра – метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації.

Рольова гра, або RPG (англ. Role-playing game) – гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже наявній, у видуманих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на словесний образ персонажа, а дії завершуються успіхом чи провалом за визначеною системою правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.

Елементи рольової гри: розподіл за ролями, змагання, особливі правила і т.д. Рольова гра застосовується як метод активного навчання її учасників з метою вироблення у них навичок прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, а також як засіб тестування здібностей.

До формальної частини гри відносять:

- мету гри;
- спосіб оцінки ступеня досягнення мети;

- формальні правила гри;
- мету модельованих підсистем.

До неформальної частини гри відносять такі елементи:

- учасників гри;
- неформальні правила гри;
- коло ділової гри.

Елементи рольової гри можна об'єднати в шість основних блоків:

1. Цілеспрямованість (для чого проводиться гра).
2. Об'єктивно ситуаційний блок (моделюючий).
3. Ігровий блок (хто грає).
4. Рольовий блок (як імітується діяльність у рамках одного ігрового етапу).
5. Блок результатів (що досягається після завершення).
6. Теоретичний блок.

За методологією проведення рольової гри поділяються на:

- інноваційні;
- організаційно-діяльні;
- імітаційні;
- дистанційні.

Діалог – двосторонній обмін інформацією (розмова, спілкування) між двома людьми (або в технічній мові – людиною і ЕОМ) у вигляді запитань та відповідей.

Діалогічний текст являє альтернативний ланцюжок, що утворюється чергуванням висловлювань двох або декількох учасників мовлення.

В основі діалогу лежить діалогічна єдність: вираження думок та їх сприйняття, реакція на них, що знаходить відображення у структурі цього акту мовлення. Діалог складається із взаємопов'язаних реплік співрозмовників.

Діалогічне спілкування являє собою не один якийсь вид мовленнєвої діяльності його учасників, а мовленнєвий акт (обмін інформацією), в якому говоріння і слухання – нерозривно пов'язані види мовленнєвої діяльності.

Основними ознаками діалогу є: намір, цілеспрямованість, правила ведення розмови.

Цілеспрямованість мовленнєвої дії в діалозі – це наявна чи прихована мета мовця (слухача) (повідомлення про щось, питання, наказ, порада, обіцянка і підтримка).

Для того щоб досягти своєї мети, кожен зі співрозмовників реалізує свій намір, спонукаючи партнера до певних мовленнєвих дій.

Необхідні для діалогу правила ведення розмови:

- а) повідомлення подається певними порціями;
- б) повідомлення відповідає темі розмови;
- в) співрозмовники роблять мову зрозумілою, послідовною.

Монолог – компонент художнього твору, що становить мовлення, як звернене до самого себе чи інших (мова від першої особи), на відміну від діалогу.

Мовні типи монологу зумовлені властивими йому комунікативними функціями (розповідь, роздум, опис, оцінка, сповідь, самохарактеристика тощо).

Монолог наближається до письмової мови, його характеризують складні синтаксичні конструкції. Невербальні компоненти використовуються в монологі обмежено.

У XXI столітті технології заповнили практично всі аспекти нашого життя і стали використовуватися не тільки для розваги, а й у навчальних цілях. Тому можна виділити ще й нові форми реалізації рольової гри і приділити їм більше уваги. Наприклад, створення презентації з елементами рольових ігор, заочні екскурсії в інші країни, музеї тощо.

Слід зазначити, що в умовах емоційного підйому, публічного виступу фонетичні, лексичні та граматичні вміння та навички засвоюються ненав'язливо, швидко і міцно. Крім цього, рольова гра допомагає перетворенню курсанта з пасивного споглядальника на активного і творчого учасника процесу.

Під час ігор використовуються різні методи, зокрема метод проєктів. У навчанні англійської мови метод проєктів дає змогу курсантам використовувати мову в ситуаціях реального повсякденного життя, що, безсумнівно, сприяє кращому засвоєнню і закріпленню знань іноземної мови.

Наприклад, тема заняття: «міста Англії», тому розглянемо театральний проєкт на прикладі екскурсії до Великобританії більш докладно. Курсанти виступають у ролі екскурсоводів по містах Англії. Спочатку вони вибирають міста, за якими буде відбуватися екскурсія. Роблять презентації з малюнками будівель, парків, архітектурних пам'яток міста. Потім шукають інформацію про них в Інтернеті, оскільки для більшості учнів Інтернет виступає засобом спілкування і пошуку інформації.

У групі з 15 осіб у 13 з них є стаціонарні комп'ютери або ноутбуки, які підключені до мережі. Сучасні телефони обладнані точками доступу в Інтернет. Щодня 90% курсантів користуються Інтернетом для навчання, перевірки пошти, спілкування в соціальних мережах.

Також можливо зробити відеосюжет про подорожі по місту. Тут на допомогу курсанту може прийти такий інтернет-ресурс, як YouTube. На занятті екскурсовод має не тільки показати фотографії, але і зацікавити екскурсантів (туристів) захопливими фактами. Своєю чергою курсанти грають роль туристів і ставлять запитання екскурсоводу,

на які той має відповісти. Потім курсанти міняються ролями. Перед початком екскурсії екскурсовод може подати на слайді лексику, яку буде використовувати.

Завдяки такій формі реалізації рольової гри курсанти не тільки засвоять лексику по темі, але і збагатять свій словниковий запас. Розвиток навичок усного мовлення сприяє вдосконаленню вміння вільно вести бесіду англійською мовою, а в майбутньому – формуванню критичного та логічного мислення.

**Висновки.** Таким чином, ігрова технологія дає змогу розвивати навички розгляду низки можливих способів вирішення проблем, активізуючи мислення курсантів і розкриваючи особистісний потенціал кожного учня.

Використання рольових ігор спільно з інтернет-технологіями допоможе зробити процес навчання більш цікавим і захоплюючим, бо сучасні курсанти вважають за краще шукати інформацію в інтернет-ресурсах.

Викладач своєю чергою має зацікавити курсантів пошуком матеріалу для навчання, а не тільки для спілкування або розваги. Тому мусить проводити ознайомлення курсантів із сайтами освітньої тематики. На такому етапі більшість навчальних закладів йде в ногу з часом, тому встановлює точки доступу в мережу в навчальних закладах, що дає можливість наочно ілюструвати матеріал уроку викладачеві прямо на занятті.

Перспективи подальших наукових розвідок у цьому напрямі вбачаємо у розробці методичного забезпечення, також результати роботи можуть бути корисними викладачам, студентам та курсантам філологічних факультетів, а також можуть бути взяті як основа для інших предметів.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Алтухова М.К. Обучение творческой письменной речи студентов третьего курса языкового педагогического вуза: на материале английского языка : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Санкт-Петербург, 2003. 280 с.
2. Виготський Л.С. Развитие высших психических функций. Москва, 1960.
3. Гераскевич Н.В. Обучение творческому монологическому высказыванию по прочитанному оригинальному тексту. Сургут : Сургут. гос. пед. ин-т, 2002. 135 с.
4. Невская В.И. Творческое высказывание на иностранном языке : учебное пособие. Горький, 1974. 180 с.