

бувають на одному рівні і це полегшує спілкування протягом всього навчального процесу. Заняття проходять жваво, цікаво у вигляді дискусій, діалогів і навіть інколи (при розходженні інтересів) у вигляді невеликих суперечностей. Адже кожен відстоює свою точку зору і це сприяє командній роботі».

Я не випадково навела висловлювання студентів, тому що командна робота охоплює щось значно більше ніж ефективна форма навчання структурованому мовленню, це дійсно команда одnodумців, якими стають під час занять викладач та його студенти, коли вони єдине ціле, зацікавлені і працездатні, цілеспрямовано йдуть до поставлених завдань.

Н. М. Яремович, викл., кафедра іноземних мов факультету управління персоналом та маркетингу

РОЛЬОВІ ІГРИ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Ситуація рольового спілкування є стимулом до невимушеного мовлення, якщо вона є динамічною та пов'язаною з вирішенням певних проблем та комунікативних задач. Учасники гри повинні потрапити у такі умови, при яких необхідно з'ясувати соціальні, емоційні та пізнавальні сторони міжособистісних відносин (Н. І. Гез).

Основними параметрами, які визначають характер рольової гри, є наявність єдиного сюжету, який би відповідав обраній комунікативній ситуації, та рольових відносин між учасниками спілкування, які нерідко мають конфліктний характер. Коли студенти приймають роль, вони грають самих себе або яку-небудь персону в специфічній ситуації. Тому у рольовій грі немає глядачів, немає побоювання, що спілкування не відбудеться, що поведінка учасників буде не зрозуміла.

Існують певні правила у проведенні рольових ігор:

— студентам пропонується поставити себе у ситуацію, яка може виникнути за межами аудиторії, у реальному житті. Це може бути що завгодно: від зустрічі знайомого на вулиці до більш складної ситуації, наприклад ділових переговорів, конференцій тощо;

— студентам необхідно адаптуватися до певної ролі у подібній ситуації. В одних випадках вони можуть грати самих себе, в інших їм прийдеться взяти на себе уявну роль;

— учасникам рольової гри необхідно поводитися так, ніби все відбувалося у реальному житті; їх поведінка повинна відповідати ролі, яку вони виконують;

— учасники гри повинні концентрувати свою увагу на комунікативне використання одиниць мови, а не на звичайну практику закріплення їх у мовленні.

У проведенні рольової гри можна виділити 3 етапи:

1) *підготовчий етап*, який включає:

а) введення студентів у рольову ситуацію, ознайомлення їх з питаннями для обговорення або проблемою;

б) знайомство з лінгвістичним наповненням гри;

в) попереднє тренування лексичних одиниць та граматичних структур.

Окрім цього, вдома студенти читають відповідний текст, додаткові матеріали по даній проблемі та збирають інформацію для кожної конкретної ситуації;

2) *власне рольова гра*. Успіх гри у більшості випадків обумовлений наявністю адекватних рольових приписів, реквізитів та розміщення учасників гри (великим колом, літерою П та ін.). При цьому рольові картки можуть бути оформлені по-різному. Наприклад, одна сторона картки дає інформацію про рольову ситуацію і є однаковою для всіх учасників гри. Зворотні сторони карток для різних учасників різноманітні, тому що містять інформацію про дану діючу особу або вказують на можливу лінію проведення. Інший варіант карток може включати на одній стороні рольовий припис для конкретного персонажу, а на іншій — мовну підказку. Викладач під час гри, як правило, приймає роль ведучого або одну з «другорядних» ролей для того, щоб мати повне право, не руйнуючи створену комунікативну ситуацію, утрутитися в процес спілкування, стимулювати «пасивних» учасників до бесіди, направити дії студентів у потрібне русло;

3). *заключний етап* передбачає оцінку викладачем діяльності студентів та, можливо, дискусію по даній або близькій проблемі.

Рольова гра «Haven't I seen you somewhere before?».

Дана рольова гра побудована на основі прийому «інформаційний пошук» і направлена на активізацію часових форм теперішнього доконаного та минулого недоконаного.

В цій грі можуть приймати участь від 4 до 10 гравців. Якщо в групі більше 10 чоловік, групу можна поділити на 2 підгрупи так, щоб кожна група включала ті ж самі ролі і працювала самостій-

но. Якщо учасників менше 10, то можна відкласти в сторону зайві рольові картки.

Рольова ситуація: всі учасники гри запрошуються на святковий обід. Їм здається, що вони вже десь зустрічались, але вони не можуть пригадати де та за яких обставин.

Задача учасників гри: де і коли вони зустрічались з кожним із присутніх. Щоб виконати завдання всі учасники гри спочатку читають свої рольові приписи, а потім починають один за одним спілкуватися з гостями (знайомитися з ними, розпитувати, де вони живуть, де навчалися та інше).

Anne Howard

You were born in 1963 and lived in Liverpool until you were 5. You went to Springfield Nursery School between the ages of 3 and 5.

When you were 5, your parents moved to Bristol and you went Gateway Primary School there until you were 11. When you were 11, you went to the Manor Secondary School.

After leaving school at the age of 18, you trained as a nurse in London at King's College Hospital. You lived in the nurses' home near the hospital. You finished your training when you were 21 and worked on at the hospital for a year after that. Then you decided to volunteer to work in a hospital in Calcutta for a year.

You enjoyed it, but it was very hard work. A year was enough, and you came back to Britain in 1986 and got a job at Brighton Hospital.

Alex Lewis

You were born in Bristol and lived there until you were 11.

You went to Gateway Primary School there.

Then your family moved to York and you went to warren Secondary School there.

You left school in 1971 and decided to be a librarian. You did a course in Library Studies at Brighton Polytechnic. The course lasted 2 years and you got your first job in Liverpool, where you worked at the main library for 10 years.

In early 1983 you moved to London and became chief librarian at the University Library.

You have worked there continuously ever since, apart from a break in 1984 after you had a bad accident and spent nearly four months in King's College Hospital.

George Parker

You were born in 1924 in Liverpool and went to Liverpool High School.

In 1942 you volunteered for the army and were sent to the Far East. You ended up in a prisoner-of-war camp in Singapore in 1944, and stayed there until the end of the war in 1945.

You returned to Britain and stayed in the army until 1951. Then you decided to get a degree.

You studied economics at London University from 1951—1954. Then you got a job at Brighton Polytechnic, teaching economics.

You married in 1956 and went down to the south-west of England for your honeymoon. You stayed at the Imperial Hotel in Plymouth.

In 1980 you got a new job, teaching economics at London University.

In 1981 you were very ill and spent six weeks in King's College Hospital — but you're quite well again now.

О. Харчук, старш. викл., канд. філол. наук

КОМУНІКАТИВНА ЗНАЧИМІСТЬ НЕВЕРБАЛЬНИХ ЗАСОБІВ У ДІЛОВОМУ СПІЛКУВАННІ

Мовна комунікація як основа пізнання навколишнього світу і створення духовних та матеріальних благ забезпечує життя людського суспільства. Зважаючи на те, що мова є системою людської культури, до того ж найважливішою системою, в якій відображаються в принципі інші системи, варто зауважити, що у процесі мовної комунікації вербалізуються, тобто реалізуються за допомогою мовних засобів, не всі компоненти. Це зумовлюється високою складністю організації комунікативного процесу, адже у нього включена мова з усім арсеналом засобів, людське суспільство з певними правилами та ритуалами мовної поведінки, конкретні комуніканти зі своїми індивідуальними, культурними та етнічними особливостями тощо.

Спілкування як особливого роду діяльність — це творча гра інтелектуальних та емоційних сил співрозмовників, це, надалі, взаємне навчання партнерів, отримання ними нових знань, досягнення встановлених кожною стороною цілей. Люди можуть обмінюватися різними типами інформації на різних рівнях. Загальновідомо, що спілкування не вичерпується усними або письмовими повідомленнями. Людське мовлення супроводжують невербальні системи знаків.