

ПОРІВНЯННЯ МЕТОДІВ STORYLINE, ROLE PLAY ТА STORYTELLING У РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК СТУДЕНТІВ

У сучасному процесі навчання іноземних мов важливу роль відіграє розвиток комунікативних навичок студентів. Для досягнення цієї мети викладачі застосовують різноманітні методи, серед яких особливу увагу заслуговують методи, що активізують взаємодію студентів у реальних або уявних ситуаціях. Серед таких методів виділяються метод сюжетної лінії (Storyline), рольова гра (Role Play) та розповідання історій (Storytelling). Кожен з цих підходів має свою специфіку, сприяє розвитку різних аспектів мовних і комунікативних навичок та може бути ефективно використаний у різних контекстах. Тому метою цієї статті є порівняльний аналіз цих трьох методів навчання іноземних мов, що базуються на активному залученні студентів до мовної діяльності через імітацію реальних ситуацій.

Відомо, що мовна підготовка студентів університетів спрямована на формування комунікативної компетентності, що забезпечує здатність ефективно спілкуватися в академічному, професійному та міжкультурному середовищі. Для спеціальностей Міжнародний бізнес і Міжнародні відносини мета мовної підготовки повинна бути орієнтована на формування специфічних комунікативних навичок, необхідних для роботи в міжнародному та міжкультурному середовищі. Цієї мети можна досягти, використовуючи різні методи навчання. Зокрема, розглянемо методи сюжетної лінії, рольової гри та розповідання історій.

Метод сюжетної лінії (storyline method) є інноваційною педагогічною технологією, яка базується на використанні історії або розповіді для організації навчального процесу. Цей метод активно застосовується в навчанні іноземних мов, а також у різних предметних областях для розвитку креативного та критичного мислення студентів. Метод сюжетної лінії фокусується на розвитку

навчального процесу через створення чи розробку сюжету, який включає різноманітні етапи або завдання. Студенти можуть брати участь у побудові цього сюжету, вирішуючи конкретні проблеми, взаємодіючи з іншими учасниками і працюючи над завданнями, що розгортаються в межах сюжетної лінії. Основними характеристиками цього методу є: активна участь студентів у побудові сюжету: вони взаємодіють з навчальним контекстом, допомагаючи розвивати сюжет, створюючи ситуації або розв'язуючи проблеми в межах цього сюжету; структурований процес: сюжет часто розвивається поетапно, що дозволяє студентам рухатися від одного завдання до іншого, розв'язуючи все складніші питання або проблеми; тематичний фокус: сюжет може бути дуже гнучким, і його можна застосовувати до різних навчальних тем – від бізнесу до політики та соціальних явищ, що дозволяє створити зв'язок між абстрактними концепціями і реальним контекстом; взаємодія через завдання: розвиток сюжету допомагає студентам вчитися і практикуватися в розв'язанні завдань, а не лише в постановці ролей або сценаріїв. [5]

Наприклад, у рамках курсів з міжнародних відносин студенти можуть працювати над створенням сценарію для дипломатичної конференції, де вони поступово розв'язують різні ситуації, що виникають під час переговорів, а не тільки виконують роль конкретних персонажів.

Рольова гра фокусується на виконанні ролей, де студенти приймають на себе певні функції, щоб дійсно відчувати себе в ролі певного персонажа, діяти відповідно до його інтересів, мотивацій і можливостей. Рольова гра більше зосереджена на симуляції реальних ситуацій, де студенти можуть взаємодіяти один з одним, застосовуючи теоретичні знання та навички для вирішення завдань. Основними характеристиками методу є: виконання ролей: студенти активно виконують роль, що може бути офіційною (наприклад, підприємець, посол, представник уряду) або неофіційною (наприклад, журналіст, активіст), вони повинні відображати думки, рішення і дії своєї ролі; реалістична симуляція: рольова гра часто максимально наближена до реальних ситуацій, в яких студенти повинні проявити свої комунікативні та професійні навички;

активна взаємодія між учасниками: завдання зазвичай передбачають активну комунікацію між учасниками, де кожен студент повинен реалізувати свою роль у групі або ситуації; зворотній зв'язок: після завершення рольової гри важливо отримати зворотній зв'язок, де студенти можуть обговорити свої дії, з'ясувати, що вдалося, а що не вдалося. [2]

Наприклад, у курсі з міжнародних відносин студенти можуть розігрувати переговори між країнами, де кожен студент бере на себе роль представника певної країни або організації, що має свої інтереси, і веде переговори з іншими сторонами.

Як бачимо, метод сюжетної лінії і рольова гра мають багато спільних елементів, оскільки обидва методи включають активну участь студентів у навчальному процесі через розігрування сценаріїв або ситуацій, але існують суттєві відмінності в тому, як ці методи застосовуються і яка їх мета. Так, метод сюжетної лінії фокусується на розвитку навчального процесу через створення чи розробку сюжету, який включає різноманітні етапи або завдання. Студенти можуть брати участь у побудові цього сюжету, вирішуючи конкретні проблеми, взаємодіючи з іншими учасниками і працюючи над завданнями, що розгортаються в межах сюжетної лінії. Рольова гра фокусується на виконанні ролей, де студенти діють відповідно до інтересів, мотивацій і можливостей свого персонажа. Рольова гра більше зосереджена на симуляції реальних ситуацій, де студенти можуть взаємодіяти один з одним, застосовуючи теоретичні знання та навички для вирішення завдань. У методі сюжетної лінії студенти можуть впливати на розвиток ситуації, але не обов'язково виконують конкретні ролі. У рольовій грі студенти завжди виконують чітко визначену роль. Сюжетна лінія часто має більш статичну структуру, яка поступово розвивається від ситуації до рішення. Рольова гра є більш динамічною та змінною, залежно від того, як учасники реагують на події. Сюжетна лінія орієнтована на вирішення проблеми через навчання концепцій і аналіз ситуацій. Рольова гра більше зосереджена на розвитку комунікативних та

міжособистісних навичок, через взаємодію учасників, часто у контексті конкретних ролей.

Метод **Storytelling** – це метод навчання, що зосереджується на самому процесі розповіді. Викладач або хтось із студентів створює і розповідає історію, бажано з емоційним забарвленням, щоб залучити слухачів і стимулювати їхню уяву та мислення. Важливим є не лише сюжет, а й емоційний контекст, характер, дії, реакції і мораль. Основними характеристиками: цього методу є: розповідь, що має чітко визначену структуру (початок, розвиток подій, кульмінація, завершення); залучення уваги, активізація уяви студентів і формування емоційної прив'язаності до теми; навчання за допомогою прикладів, які стають основою для обговорень або аналізу. можливість створення контексту для подальших дискусій або практичних завдань. [1]

Таким чином, якщо Storyline використовує сюжет як інструмент для структурованого навчання і взаємодії студентів з активною їх участю в розробці або розвитку сюжету, Storytelling фокусується на самому процесі розповіді і використовується для залучення та мотивації студентів. Storytelling – це більше метод розповіді і залучення, тоді як storyline – це метод, який включає активну участь студентів у створенні та розвитку навчальної ситуації через сюжет.

Що стосується впливу цих трьох методів на розвиток мовних навичок студентів, то потрібно відмітити, що при використанні кожного методу студенти широко використовують терміни з економіки та міжнародних відносин, навчаються аргументації та формулюванню власних позицій, вправляються в мемуарному викладі, а також практикують різні граматичні форми для подальшого розвитку дискусії.

Розглянемо конкретний приклад ситуації, який можна використати для уроку іноземної мови, і способи її вирішення за допомогою методу сюжетної лінії, рольової гри та storytelling.

Ситуація: Студенти (рівня B2 або C1) працюють у групах і повинні розробити стратегію для вирішення проблеми вибору локації для нового

бізнесу. Ця навчальна ситуація може бути реалізована різними методами, кожен із яких залучає студентів до активного навчання. Ось як її можна організувати:

1. Метод сюжетної лінії (Storyline Method) Цей метод передбачає створення логічної послідовності подій, у якій студенти поступово розкривають тему.

- Вступ: Викладач пропонує студентам розробити сценарій історії, коли група підприємців планує відкрити бізнес у певному місті/регіоні.
- Розвиток: Кожен етап історії містить нові виклики: визначення типу бізнесу, аналіз ринку, оцінка конкурентів, економічні умови, культурний контекст тощо.
- Завершення: Групи презентують свої рішення щодо вибору локації та обґрунтовують їх.

Переваги: Глибше занурення у контекст, розвиток критичного мислення та аналітичних навичок.

2. Метод рольової гри. Цей підхід дозволяє студентам уявити себе в ролях реальних учасників процесу.

- Розподіл ролей: Студенти отримують ролі (підприємці, представники міської ради, економічні консультанти, конкуренти тощо).
- Обговорення: Кожен «персонаж» має власний інтерес: наприклад, підприємець хоче знайти прибуткове місце, а міська влада підтримує лише певні типи бізнесу, жителі проти відкриття кафе на першому поверсі будинку
- Переговори: Студенти взаємодіють, аргументують позиції, дискутують.
- Прийняття рішення: Групи презентують свої рішення з урахуванням усіх факторів.

Переваги: Розвиток комунікативних навичок, уміння аргументувати та вести переговори.

3. Метод Storytelling Цей метод базується на розповіді історій, що допомагають краще засвоїти матеріал.

- Викладач або студенти створюють історію про реального або вигаданого підприємця, який шукає місце для свого бізнесу.
- Розповідь містить проблеми та виклики (висока орендна плата, відсутність клієнтів, складна логістика,).
- Студенти аналізують історію та пропонують рішення.
- Завершення: Обговорення альтернативних варіантів, підсумковий аналіз.

Переваги: Легке сприйняття інформації, залучення емоційного інтелекту, формування практичного підходу.

Отже, порівняльний аналіз методів сюжетної лінії, рольової гри та storytelling показав, що кожен з них має унікальні переваги в контексті навчання іноземних мов та розвитку комунікативних навичок студентів. **Метод сюжетної лінії** сприяє глибокому зануренню у мовний контекст, допомагаючи студентам не лише практикувати мову, але й розвивати критичне мислення та здатність адаптуватися до змінних умов. **Рольова гра**, у свою чергу, дозволяє студентам активно залучатися до реалістичних ситуацій, тренуючи їх у веденні переговорів, аргументації та взаємодії в команді. **Storytelling**, фокусуючись на емоційному та особистісному аспектах комунікації, дає можливість студентам розвивати навички самовираження та розуміння культурних контекстів.

Усі ці методи, при правильному підході до їх використання, ефективно сприяють розвитку важливих мовних та комунікативних компетенцій, необхідних студентам для успішної діяльності в галузях міжнародного бізнесу та міжнародних відносин. Однак їх успішність залежить від правильного підбору методу до конкретної навчальної ситуації, рівня мовної підготовки студентів та конкретних навчальних цілей. Таким чином, інтеграція цих методів у процес викладання іноземних мов відкриває нові можливості для покращення якості освіти та підготовки студентів до викликів сучасного світу.

Література

1. Бондаренко Н. Storytelling як комунікаційний тренд і все предметний метод навчання. Молодь і ринок No7 (174), 2019. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2019.176194>
2. Будянська В. А. Застосування рольових ігор у процесі формування комунікативної компетентності майбутніх менеджерів освіти / В. А. Будянська, Г. А. Мариківська. //

World science: problems, prospects and innovations : The 1st International scientific and practical conference, October 1-3, 2020. - Perfect Publishing, Toronto, Canada, 2020. - P. 240-250. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/24683>

3. *Ламааши М. Моделювання комунікативних ситуацій з метою оволодіння навичками ділового спілкування / М. Ламааши // XXII Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. «Гуманітарний простір науки: досвід та перспективи»: зб. матеріалів XXII Міжнар. наук. практ. інтернет-конф., 30 квітня 2019 р. – Переяслав-Хмельницький, 2019. – С 163 – 170. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/22167>*
4. *Шевчук А. О. Ігрові освітні технології в навчанні іноземним мовам / А. О. Шевчук // Інтеграція світових наукових процесів як основа суспільного прогресу : матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції , 25–26 листопада 2022 р. : тези допов. – Київ-Запоріжжя : Інститут інноваційної освіти, 2022. – С. 34-37. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/28797>*
5. *Bilousova L. I. Interactive methods in blended learning of the fundamentals of UI/UX design by pre-service specialists / L. I. Bilousova, L. E. Gryzun, N. V. Zhytienova. // Educational Technology Quarterly [Online]. - 2021. - Vol. 3. - P. 415-428. URL: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/29525>*