

УДК- 811.111

Авторы статьи:

Бухтияров Е. И., Бушманова П. А.-студенты.

Студенты 1 курса

*«Академия маркетинга и социально-информационных технологий –
ИМСИТ»*

Россия, Краснодар.

Автор статьи: Тагиева Наталья Викторовна

Преподаватель

*«Академия маркетинга и социально-информационных технологий –
ИМСИТ»*

Россия, Краснодар.

Authors of the article: Bukhtiyarov Evgeny

Bushmanova Polina

Student 1 course.

«Academy of Marketing and Social Information Technologies –IMSIT»

Russia, Krasnodar.

Tagieva N., Teacher.

«Academy of Marketing and Social Information Technologies –IMSIT»

Russia, Krasnodar.

РОЛЕВАЯ ИГРА НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация: Статья посвящена ролевой игре на уроках иностранного языка. В статье рассмотрены понятия самой ролевой игры, виды, технологии проведения ролевой игры и способы мотивации в ней. А так же проанализированы ее "особенности".

Ключевые слова: Ролевая игра, этапы проведения, ориентация, мотивы общения, моральные и познавательные мотивы.

ПОНЯТИЕ О РОЛЕВОЙ ИГРЕ.

Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения, в том числе и коммуникативная компетенция.

ВИДЫ РОЛЕВЫХ ИГР.

Виды ролевых игр можно представить следующей таблицей:

ВИД РОЛЕВОЙ ИГРЫ	СВОЙСТВА РОЛЕВОЙ ИГРЫ
1. Контролируемая	Участники получают необходимые реплики
2. Умеренно контролируемая	Учащиеся получают общее описание сюжета и описание своих ролей
3. Свободная	Учащиеся получают обстоятельства общения
4. Эпизодическая	Разыгрывается отдельный эпизод
5. Длительная	В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни класса)

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого лексикона и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее заготовить на карточках и раздать учащимся). Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Вторым видом контролируемой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие, их интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа, может проявить свою фантазию при ответе на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции, помогая учащимся по ходу ролевой игры.

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, открывающие простор для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее проведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. Также учитель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом, если потребуется, он помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказывает какую-то другую помощь.

Творческое ролевое общение требует развития социальных умений. Поэтому ролевые игры на уроках иностранного языка нередко включают в себя элементы социального тренинга (упражнений в общении). Приведем примеры подобных заданий:

line-up(учащиеся стараются как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенными признаками);

smile(учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами);

contacts(ученики подходят друг к другу и начинают беседу);

respect(ученики говорят о своем уважении друг к другу, подкрепляя высказывания примерами);

concessions(школьники учатся уступать друг другу в споре);

gratitude(работая вместе, ученики выражают друг другу благодарность за оказанную помощь);

ТЕХНОЛОГИЯ (ЭТАПЫ) ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

1. Этап подготовки. Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария условного отображения ситуации и объекта. Затем составляется план проведения игры. Учитель должен иметь общее описание процедуры игры и четко представлять характерные особенности действующих лиц.

2. Этап объяснения. На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, а также необходимо обосновать учащимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкций, правил. При необходимости учащиеся обращаются за помощью к учителю за дополнительными разъяснениями. Учитель должен настроить учащихся на то, что нельзя пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

3. Этап проведения процесс игры. На этом этапе учащиеся разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли.

4. Этап анализа и обобщения. По окончании игры учитель вместе с учащимися проводит обобщение, т. е. учащиеся обмениваются мнениями, что, на их взгляд, получилось, а над чем еще стоит поработать. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог урока. При анализе обращается внимание на соответствие использованной имитации с соответствующей областью реальной ситуации.

СПОСОБЫ МОТИВАЦИИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ.

Игровая форма обучения способствует использованию различных способов мотивации.

1. Мотивы общения:

а) учащиеся, совместно решая задачи, участвуют в ролевой игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;

б) в ролевой игре, при решении коллективных задач, используются различные возможности учащихся; учащиеся в практической деятельности на собственном опыте сознают полезность своих действий и действий своих товарищей по игре; они могут критически оценить, насколько быстро соотносят их партнеры; в игре ученики становятся осмотрительными, а порой и рискованными;

в) совместные эмоциональные переживания во время ролевой игры способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы:

в ролевой игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности и играющим с ним другим ученикам.

3. Познавательные мотивы:

а) ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса; неудача воспринимается не как личное поражение, а элементарное поражение в игре, и стимулирует познавательную деятельность;

б) в игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность, мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

С помощью ролевой игры осуществляется учебно-познавательная деятельность учащихся. Ролевая игра отличается двуплановостью, т.е. наличием двух реальностей, в которых пребывает участник игры: искусственно созданная (благодаря созданию имитационной модели) и действительная. Поэтому исполнителю определенной роли постоянно приходится соотносить свои решения, в результате чего и происходит усвоение знаний и умений учащимися. Но играющий во время игры этого

не замечает (не осознает, что обучается), так как обучение осуществляется тут латентно (скрыто, не явно для учащегося).

Хочется отметить, что обучение в процессе ролевой игры осуществляется посредством организации учебной деятельности самими учащимися, которая по своему типу является продуктивной и творческой, а по содержанию познавательной, практической и ценностно-ориентированной.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обобщая сказанное выше, мы можем сделать выводы о том, что:

Ролевая игра ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специфической организационной формой обучения общению, ролевые игры легко вписываются в урок.

Важнейшим элементом игры является ситуация как воображаемый момент реальной деятельности, в которой реализуется речевое поведение собеседников в их типичных социально-коммуникативных ролях. Эти роли носят условный характер. Однако, проигрывая определенные ситуации, ученики получают возможность подготовиться себя к подобной ситуации в реальной жизни. Если в условиях проблемного обучения учащиеся решают проблемные задачи теоретически, то в ролевой игре они делают это практически, поскольку посредством определенной модели создается искусственная условная реальность, имитирующая действительность, на которой проверяются правильность решения или поиск пути решения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Знание, 1987. – 204 с.
2. Денисова Л.Г. Драматические игры для творческого этапа обучения//Иностранные языки в школе. - № 2, 1990. С. 101-104.

3. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам//Иностранные языки в школе. - № 4, 1989. – С. 14-16.
4. Коммуникативное обучение иноязычной культуре: Сборник научных трудов. Выпуск 4. – Липецк, 1993. – 243 с.
5. Коньшева А.В. Коллективная деятельность как средство субъектности обучаемых//Феномен человека в психологических исследованиях и социальной практике. – Смоленск, 2003. – С. 145-150.