

ЗНАЧИМОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

А. В. Сорокина,

преподаватель кафедры иностранных языков,

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка, г. Минск

Italia_20@mail.ru

В статье рассматривается значимость ролевой игры в обучении иностранному языку студентов вуза, описываются сценарии конкретных ролевых игр. Использование ролевых игр в учебном процессе благотворно влияет на процесс обучения иностранному языку. Ролевые игры помещают студентов в ситуации реальных обстоятельств какого-либо действия, что дает возможность студентам быстрее запомнить лексический материал, концентрировать внимание на происходящем, чувствовать себя свободнее и увереннее, чем на обычном занятии. Таким образом, применение ролевых игр позволяет разнообразить методы обучения иностранному языку и повысить эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на всех этапах обучения.

Ключевые слова: ролевая игра; обучение; метод; активизация; речевая деятельность; обучение.

THE IMPORTANCE OF USING THE ROLE-PLAYING IN TEACHING THE FOREIGN LANGUAGE

A. Sorokina

Lecturer of the Department of Foreign Languages,

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank, Minsk

Italia_20@mail.ru

The article reveals the importance of role-playing in teaching a foreign language to university students, describes the scenarios of specific role-playing games. The use of role-playing games in the educational process has a beneficial effect on the process of teaching a foreign language. Role-playing games place students in a situation of real circumstances in any action, which makes it possible to memorize lexical material quickly. Thus, the use of role-playing games allows to diversify the methods of teaching a foreign language and increase the effectiveness of the educational process.

Keywords: role-playing; teaching; method; stirring up; speech activity; education.

**«Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием которой
должно быть учение, овладение видами речевой деятельности»**

Ефим Пассов

В настоящее время человек все чаще сталкивается с социальной и психологической незрелостью, со сложностями в самопознании и самовыражении, неспособностью свободно вести открытый диалог; все это является следствием растущих материально-технических потребностей человечества. Социальные перемены, постоянно происходящие в обществе, влекут за собой необходимость совершенствования системы и практики образования. Сегодня изучение и внедрение новых педагогических технологий, а также реформирование высшего образования является важнейшим условием интеллектуального, нравственного и творческого развития студента. Вследствие этого в настоящее время необходимо менять функции и характер профессионального образования. Современное образование должно делать акцент на способность студентов к самоопределению. Необходимо готовить будущих специалистов к самостоятельным действиям, а не только передавать им знания и формировать умения [7].

В последнее время развитию творческих способностей студентов уделяется особое значение. В современном мире преподаватель все чаще отходит от строгих рамок занятия, обращаясь к нетрадиционным методам преподавания, пытаясь тем самым разнообразить учебную деятельность и повысить эффективность занятия. Особый интерес у студентов вызывают приемы, стимулирующие их активную мыслительную деятельность и побуждающие к высказыванию мыслей на иностранном языке. К таким приемам активизации творческой деятельности можно отнести творческие конкурсы, коммуникатив-

ные задания, мультимедийные презентации, проблемные творческие задания, приемы активизации устной речи в ролевой игре.

В данной статье речь пойдет о ролевой игре как о действенном способе активизации учебного процесса при обучении иностранному языку.

Вопросом использования нестандартных методов обучения на занятиях по иностранному языку занимались преподаватели кафедры иностранных языков БГПУ О. Ю. Шиманская, В. В. Бирюков, Н. М. Воронеж, а также преподаватель Е. С. Мицевич, которая говорит о том, что «нестандартные формы и методы обучения позволяют поднять интерес учащихся к учебе и, тем самым, повысить эффективность обучения, улучшить качество знаний, повысить самооценку обучающихся» [3; 5; 6].

Любая игра ставит перед собой четкую цель обучения и подразумевает соответствующий педагогический результат. Также игра характеризуется учебно-познавательной направленностью. Игровые технологии при обучении иностранному языку помогают повысить мотивацию студентов, облегчают восприятие новой информации, систематизируют пройденный материал, что в итоге минимизирует психологический дискомфорт при изучении иностранного языка. Ролевые игры обращаются к скрытому речевому потенциалу обучающегося, позволяют ему раскрыть свою собственную индивидуальность, развивают его когнитивные, аналитические и творческие способности, не вызывая напряжения и перегруза от количества учебных задач. Кроме того, процесс игры способен снять психологическое напряжение и даже физическую усталость. Таким образом, игра превращает занятие или его часть в нестандартное увлекательное событие и, как правило, вызывает у его участников только положительные эмоции.

Ролевая игра – это совокупность речевой, учебной и игровой деятельности одновременно, которая строится на межличностных отношениях. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Ролевая игра предполагает наличие определенного количества участников, а также игровой проблемной ситуации, в которой участники игры взаимодействуют. Каждый участник в ходе игры организует свое поведение в зависимости от поведения партнеров и своей коммуникативной цели. Итогом игры должно стать разрешение конфликта. Учебный характер игры учащимися часто не осознаётся. В то время как преподаватель четко понимает образовательную направленность игры и может легко управлять ею. С позиции преподавателя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для педагога цель игры является формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра позволяет моделировать ситуацию реального общения и отличается, прежде всего, свободой и спонтанностью речевого поведения участников. Игра обладает большими обучающими возможностями. Также следует отметить, что ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнёрства. Ведь её исполнение предполагает охват группы учащихся, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции товарищей, помогать друг другу. Даже удачно найденный жест или какое-то немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате учащиеся с более слабой подготовкой преодолевают робость, смущение и со временем полностью включаются в игру [2, с. 115].

Ввиду того, что ролевая игра подражает действительности, и в ней, как и в жизни переплетается речевое и неречевое поведение партнёров, она может расцениваться как точная модель общения.

Ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения. Это предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволяют учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований, учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности, потребности учащихся.

Работа над ролью у разных учащихся протекает по-разному. Можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино аудиторную и воспитательную работу. Так, например, можно предложить следующие ролевые игры: *merge-go-round* (участники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами), *kind words* (участники говорят приятные слова в адрес собеседника), *rally* (участники учатся обращаться к аудитории).

Рассмотрим примеры некоторых ролевых игр более подробно:

1. *What happens, if ...?* Целью данной игры является формирование и активизация речевой и мыслительной деятельности студентов. Ход игры: участники работают в парах, один студент получает вопроса, и ему необходимо придумать его конец. Например, *What happens, if ...* (возможное продолжение вопроса – *everybody drives more carefully in the rain?*). *What happens, if ...* (one day you change your appearance?). *What happens, if ...* (people stop smoking?). Второй участник игры, должен быстро среагировать на заданный вопрос и ответить на него. Например, *If people stop smoking, they will become healthier.* Такой вид работы позволяет сформировать благоприятную атмосферу на занятии, раскрепостить студентов, снять напряжение и вовлечь их в дальнейший творческий, учебный процесс.
2. *If I were...* Цель игры: формирование навыков и умений употребления в иноязычной речи сослагательного наклонения на основе активизации речевой и мыслительной деятельности. Ход игры: преподаватель предлагает участникам представить себя в роли известного художника, актера, общественного деятеля, политика и сообщить, как бы они выглядели, чем бы занимались и т.п. Например, *If I were Brad Pitt, ...* (возможное продолжение предложения – *I would be the richest man in the world*). *If I were Queen Elizabeth, ...* (*I would change the world for the better*). *If I were Angelina Jolie, ...* (*I would be the most famous woman in the world*).
3. *A good professor.* Цель: практика иноязычного общения будущих преподавателей иностранного языка. Ход игры: играющим предлагается список слов, характеризующих хорошего преподавателя. Участники игры должны рассмотреть их по степени важности, обосновать предлагаемую последовательность употребления и использовать в дискуссии. Например: *sociable, wise, enthusiastic, objective, restrained, calm, humorous, purposeful, presuming, just, well-read, clever, resourceful, sensible, intelligent, good-looking.*
4. *Pros and cons.* Цель: активизация аргументирующей монологической речи. Ход игры: играющим предлагается обсудить какое-либо событие или явление (можно предложить тему *Technologies of the XXI century*). Участники должны назвать плюсы и минусы современных технологий, аргументировать свою точку зрения. Возможные варианты плюсов и *really miss those days when they talked to each other face to face in reality, and* минусов: *new technologies or gadgets make many things faster, easier and more interesting; people are becoming anti-social and too dependent on their gadgets; some people not virtually etc.*
5. *Message.* Цель: активизация лексики в иноязычной речи. Ход игры: один из играющих получает записку, зачитывает ее, а затем с помощью вопросов разыскивает её автора. Когда автор записки найден, играющие обсуждают её содержание. Такой вид ролевой игры может быть использован при изучении лексической темы *My personality* или *My appearance*. Примерный вариант записки: *When I look at myself in the mirror, I see a blond girl with straight hair, dark eyes and a slender figure. My face is oval and fresh. I have a snub nose, round cheeks and even teeth. My smile is always cordial, soft and friendly. I am of medium height. In my opinion I make a favourable impression and I am delicately made. I think, I'm pretty, elegant, charming and fresh.*
6. *Advertising.* Цель: практика иноязычного общения в форме дискуссии по заданной теме. Ход игры: каждая пара участников получает какое-нибудь рекламное объявление. Участники должны обсудить рекламируемый товар, оценить его качества и стоимость. Пример рекламного объявления для дальнейшей дискуссии: *A new Japanese phone of the future, which combines audio data transmission with holographic technologies. It'll give you new opportunities.*
7. *Noah's Ark.* Цель: практика дискуссии. Ход игры: преподаватель напоминает студентам миф о Ноевом ковчеге и предлагает каждому составить список того, что необходимо сохранить для будущих поколений (животные, растения, произведения искусства и литературы, предметы материальной культуры и техники и т.п.). Например, из следующего перечня выбрать наиболее ценные и важные предметы: *an elephant, a giraffe, a palmtree, a rose, pictures of Pablo Picasso and Amadeo Modigliani, «Mona Lisa» by L. DaVinci, «Romeo and Juliet» by W. Shakespeare, a vacuum-cleaner, a coffee-machine, a computer, a cell phone etc.* После составления списков, каждый участник аргументирует свой выбор.
8. *Starting a business.* Такая игра является примером деловой игры, целью которой является практика дискуссии. Учащиеся делятся на пары, им предлагается список слов для ведения беседы на бизнес

тему. Необходимо договориться о цене товара, его доставке/отправке, составить запрос на товар, обсудить сроки отправки. Примерный список слов: terms of paying, shipment, delivery, business matters on the phone, enquiry, equipment, quotation, catalogue, office hours, prices for different goods, business hours, plant, factory.

9. *Travelling*. Целью данной игры является развитие навыков аргументирования, убеждения на иностранном языке. Студентам предлагается обратиться в туристическое агентство, выбрать маршрут, тип путешествия, заказать билеты, оплатить их. Для этого им предлагается список необходимых слов и выражений: journey, voyage, flight, drive, excursion, by car, by railway, by air, by sea, hitchhiking, on foot, on horseback; to choose the route, to phone the travel agency, to make a reservation, to ring up the booking-office.
10. *Steps*. Основной целью игры является активизация смыслового восприятия иноязычного материала. Ход игры: участники рисуют лестницу с определенным количеством ступеней. На ступенях по степени экспрессивности необходимо расположить слова, обозначающие эмоциональное состояние человека. Список слов прилагается. Например, angry, cruel, fierce, savage, furious, indignant, exasperated, insidious, perfidious, crafty.
11. *What are the differences?* Участники работают в парах, один играющий получает картинку, второй – такую же картинку, но с некоторыми изменениями, задавая вопросы друг другу, они должны найти различия, при этом показывать картинки друг другу не разрешается. Такого рода задания стимулируют умение работать в паре, тренируют вопросно-ответное взаимодействие.
12. *The right decision*. Целью данной ролевой игры является совместный поиск правильного решения из сложившейся ситуации. В ходе игры участникам предлагается ситуация, которую они обсуждают и принимают верное решение. Например, you lost your money and documents in a foreign country; you missed the train; you were fired from your job. Студенты объединяются в пары или небольшие группы, в конце представляют всем участникам наиболее удачные и верные способы решения проблем.
13. *One day in London*. Цель: активизация монологической речи в определенной ситуации. В ходе игры участникам дается ситуация: экскурсия по городу. Каждый участник игры должен назвать достопримечательности города и выбрать те, которые он хотел бы посетить в течение дня. Например, the Tower of London, St. Paul's Cathedral, the Houses of Parliament with Big Ben, Westminster Abbey, Buckingham Palace. Участники должны пояснить свой выбор.

Итак, в данной статье были проанализированы некоторые виды ролевых игр на занятиях по иностранному языку. Реализация этих и других приемов, безусловно, зависит от умений преподавателя вовлечь учащихся в процесс усвоения английского языка и определяется мотивацией учащихся к приобретению и совершенствованию своих языковых умений и знаний.

В заключение следует ещё раз отметить, что ролевая игра является перспективной формой обучения, так как она способствует созданию благоприятного психологического климата на занятиях; повышает мотивацию и активизирует деятельность учащихся; даёт возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях и помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на всех этапах обучения. Также такой вид работы на занятиях способствует развитию творческих способностей студентов.

Выполняя такого рода задания, студенты могут посмотреть на результаты своего труда со стороны, оценить свои сильные и слабые стороны, а также увидеть пути дальнейшего развития и совершенствования своей профессиональной компетенции [1, с.53].



Библиографический список:

1. Алипичев, Ю. А. Специфические возможности дисциплины «Деловой иностранный язык» для формирования профессионально важных качеств выпускников неязыкового вуза / Ю. А. Алипичев // Преподавание иностранных языков в поликультурном мире: традиции, инновации, перспективы: материалы II-й Междунар. науч.-практ.онлайн-конф., г. Минск, 26 марта 2020 г./ Белорус.гос.пед. ун-т им. М. Танка; редкол.: А. В. Торхова [и др.]; отв. ред. О. Ю. Шиманская. — Минск : БГПУ, 2020. — С. 48–53.
2. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н. Д. Гальскова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : АРКТИ, 2003. — С. 114–125.

3. Мицевич, Е. С. Повышение познавательной деятельности студентов на занятиях иностранного языка путем использования нестандартных форм и методов обучения / Е. С. Мицевич // Предметная и методическая компетентность как важнейшая составляющая профессионального мастерства преподавателя иностранного языка: материалы III общеуниверситетского семинара, г. Минск, 31 марта 2016 г. / Белорус. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол.: А. В. Торхова [и др.]; отв. ред. В. П. Скок. — Минск : БГПУ, 2016. — С. 113–116.
4. Семёнова, Т. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семёнова, М. В. Семёнова // Иностранные языки в школе. — 2005. — № 1. — С. 16–17.
5. Шиманская, О. Ю. Применение элементов социодрамы в реализации коммуникативно ориентированного подхода в обучении английскому языку / О. Ю. Шиманская // Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам. Материалы XIII Междунар. науч. конф., посвящ. 98-летию образования Белорусского государственного университета. — 2019. — С. 499–503.
6. Шиманская, О. Ю. Использование обратной связи google forms для усовершенствования процесса преподавания языка специальности / О. Ю. Шиманская // Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам. Материалы XII Междунар. науч. конф., посвящ. 97-летию образования Белорусского Государственного Университета; председатель редсовета В. Г. Шадурский. — 2018. — С. 115–116.
7. Шляховая, И. С. Нетрадиционные методы обучения как средство профессионального самоопределения личности студента / И. С. Шляховая // Фундаментальные исследования. — 2011. — № 8-1. — С. 83–84; URL: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=26787>.