

УДК 378.016:81'243

Дышекова О.В.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Ключевые слова: драматизация, ролевая игра, профессиональная компетентность, методическая подготовка, профессионально ориентированные умения, мотивация.

В современной методике преподавания иностранных языков все большее распространение получают такие термины, как «театральная педагогика», «драматизация и инсценирование», «театрализованная деятельность», «статусно-ролевые отношения», «сценическое действие» и др. Это свидетельствует об актуальности использования игровых технологий при обучении иностранному языку, которые создают необходимый фон на занятии. Специфика коммуникативной направленности самого предмета также способствует формированию информативной и социокультурной компетенций студентов, а средства драматизации усиливают эмоциональное, интеллектуальное и лингвистическое развитие личности студента.

Драматизация как педагогическая технология особенно эффективна на первом этапе обучения иностранному языку. Между студентами разыгрываются всевозможные мини-ситуации, различные представления, маленькие спектакли, обыгрываются повседневные жизненные ситуации.

В основе драматизации лежит компетентностный подход в образовании, направленный на развитие у студентов способностей решать определенные задачи в соответствии с требованиями к личностным и профессиональным качествам; овладение механизмами взаимодействия с окружающими людьми и приемами действий в нестандартных ситуациях, в условиях неопределенности, рефлексии, самооценки собственной деятельности [7].

Драматизация творчески развивает самые разнообразные способности студентов: воображение, память, наблюдательность, внимание, ассоциации, двигательный ритм, пластичность, создает благоприятный морально-психологический климат в группе. Ис-

пользование такого вида работы вносит новизну в традиционные занятия и повышает интерес у студентов. Эта технология помогает совершенствовать их языковую компетенцию за счет обогащения и активизации лексического запаса, освоения грамматического материала коммуникативным путем и совершенствования аудитивных навыков.

Современные технологии построения занятия по иностранному языку предполагают моделирование учебно-речевых ситуаций, способствующих активизации мыслительной деятельности студентов, максимально приближающих их к естественному общению. По нашему мнению, именно приемы драматизации улучшают психологический климат на занятии, усиливают творчество, спонтанность, мотивированность, сопереживание, являющиеся теми психологическими факторами, которые способствуют овладению иностранным языком в учебной ситуации.

Преподавателю следует помнить о том, что любой прием, используемый на занятии по иностранному языку, например ток-шоу, дискуссия, ролевая игра, должен применяться в рамках целостной системы изучения языкового программного материала, не быть оторванным от предыдущего контекста. То есть студенты должны осознавать циклическую закономерность изучаемых тем в общей системе занятий. Этому способствует современный модульный принцип преподавания иностранного языка, согласно которому темы обеспечивают содержательную основу модуля, а ситуация (каскад ситуаций) представляет собой его сюжетно-игровую основу. При этом каждый модуль программы имеет логическую последовательность изложения языкового материала, предметность и завершенность [1].

Необходимо отметить, что ролевая игра должна является логическим завершением пройденного материала. Ее проведение требует тщательной подготовки преподавателя по выбору наиболее подходящих из существующих учебных средств и созданию дополнительных материалов. Изначально следует уточнить те лексико-грамматические умения, навыки студентов, которые будут сформированы в процессе реализации игры. Отработку грамматического материала, который «привязан» к конкретной ролевой игре, необходимо осуществлять предварительно с учетом различного уровня владения языком, способностей и коммуникативных потребностей обучаемых.

Во время проектирования этапов ролевых игр преподавателю важно использовать коммуникативно значимый языковой материал, формулировать задания таким образом, чтобы они влияли на проявление творчества и эрудиции студентов, а предлагаемые студентам ситуации общения, коммуникативные задания, направленные на подготовку проведения ролевой игры, должны иметь педагогическую и методическую обусловленность.

Как утверждают специалисты в области методики преподавания иностранных языков, системное применение игрового имитационного эксперимента (этюдов, игр) оказывается очень полезным для отработки и поиска интеграции разнопредметных знаний в решении профессиональных задач. Учебно-ролевые игры при этом выступают в качестве стратегии, своеобразного полигона, на котором будущие специалисты могут проверять различные схемы профессионального поведения. При подготовке игрового имитационного эксперимента для будущих специалистов основой игры

могут стать предметы или процессы их деятельности по соответствующей теме: схемы, проекты, макеты, ментальные и интеллектуальные карты (mind mapping), кластеры и мнемокарты и другие реквизиты [1].

К основным положительным условиям для активного и свободного участия обучаемых в деятельности относятся такие условия, при которых возникает возможность свободного выражения своих мыслей и чувств в процессе общения, когда каждый участник группового общения остается в фокусе внимания остальных. При этом самовыражение личности становится более значимым, чем демонстрация языковых знаний. В этом случае педагог поощряет любые суждения, свидетельствующие о самостоятельности обучаемых, об их активной позиции. Важным фактором является то, что участники общения чувствуют себя в безопасности от критики, преследования за ошибки и наказания, а использование языкового материала подчиняется задаче индивидуального речевого замысла [3–5].

Стивен Крашен, специалист в области лингвистики и известный эксперт по изучению языков, утверждает, что обучаемые имеют индивидуально-психологические особенности, влияющие на процесс их говорения: «отчаянные» (monitor under-users) не придают значения правильности формы; «сверхосторожные» (monitor over-users) боятся сказать что-то на иностранном языке, мучительно вспоминая правила. Между ними находится оптимальный вариант (optimal monitor users), к которому необходимо стремиться [8].

Таким образом, основным условием для создания игровой деятельности на занятиях по иностранному языку, по нашему мнению, является формирование мотивационного и эмоцио-

нального компонентов, которые дают возможность студентам более полно удовлетворить свои интеллектуальные и профессиональные потребности и стремиться к профессиональной компетентности. Этому также сопутствуют социально ориентированный, творческий характер деятельности студентов, диалоговый способ общения, сотрудничество всех участников моделируемой ролевой игры.

Одним из самых эффективных методических приемов, относящихся к группе активных способов обучения практическому овладению иностранным языком, несомненно, является игровая технология. Возможности ролевых игр практически безграничны, что четко отражено в ряде функций, которые они выполняют.

Коммуникативная функция способствует развитию лингвистических и коммуникативных умений студентов, которые участвуют в ситуациях реального общения, характеризующихся свободой речевого и творческого поведения персонажей. Взаимодействие студентов в ролевых сюжетах развивает чувство ответственности, исполнительности, коллективизма, что является необходимым условием формирования специалистов высокого класса.

Игра дает возможность не только на практике применить тот языковой материал, который известен студенту, но и выявить имеющиеся пробелы в знаниях (*функция самоактуализации*).

Функция дифференциации позволяет учитывать индивидуальные особенности личности, так как преподаватель распределяет роли в соответствии с лингвистическими способностями каждого студента.

Социокультурная функция ролевых игр состоит в том, что в процессе их реализации студенты отрабатывают различные модели поведения в за-

висимости от предлагаемой ситуации. Участие в учебно-ролевой игре требует от них проявления определенной концентрации, желания выиграть, соблюдая правила и игровые условия. Поэтому *развивающая функция* ролевой игры проявляется в формировании определенных черт характера студентов, тренировке памяти, расширении диапазона воображения, совершенствовании навыков самоконтроля и саморегуляции.

Благодаря *психотерапевтической функции* ролевых игр у обучаемых меняется эмоциональное отношение к самим себе, к окружающему миру, появляется возможность проявить свои скрытые способности, научиться выявлять и разрешать имеющиеся конфликты и противоречия в коллективе.

Одной из самых важных является *воспитательная функция* ролевых игр, являющихся мощным средством воспитания искренних взаимоотношений между членами коллектива. Хотя роли бывают часто вымышленными, переживания, возникающие в процессе игровой деятельности, всегда реальны.

Использование ролевых игр на занятии создает благоприятный учебный климат, элемент развлечения, воодушевляет и вдохновляет студентов, соответственно, обеспечивая высокий уровень мотивации при изучении программного материала по дисциплине «Иностранный язык» (*развивающая и мотивационная функции*).

Дидактическая функция позволяет педагогу целенаправленно объяснить новые лексические и грамматические структуры, повторить и систематизировать ранее изученный студентами материал, используя при этом не механическую тренировку, а мотивированные ситуации доброжелательного взаимодействия между обучаемыми.

В итоге студенты отрабатывают умения создавать динамичные лексические связи и использовать новые слова в общении.

И наконец, *функция профориентации* нацелена на моделирование различных сторон определенной профессиональной деятельности. Обучаемые осознают важность избранной профессии, стремятся совершенствоваться в ней путем расширения профессиональных знаний и умений, в том числе и благодаря иностранному языку.

В современной методической литературе существует огромное количество классификаций ролевых игр. Известный специалист в области психологии и педагогики М.Р. Битянова предлагает классификацию игр, которая, на наш взгляд, наиболее полно отражает эмоционально-смысловое понимание деятельности обучаемых через осознание ими своего актуального жизненного опыта.

Это «игра-оболочка», во время которой создается некоторое обрамление, общий фон психологической работы-тренинга, обучение определенным навыкам. Наполнением игры служат различные психологические и педагогические задания познавательного, социально-психологического и творческого характера. Сюжет игры служит своеобразной «приправой», огранкой тренингового, обучающего процесса.

«Игра-проживание» позволяет создать условия для совместного и в то же время индивидуального, личного освоения некоторого игрового пространства, построения в его рамках некоторых межличностных отношений в предложенной ситуации проживания. Игры-проживания в работе с обучаемыми позволяют моделировать ситуации, в которых участники учатся выстраивать свою деятельность и от-

ношения, соотносясь с заданными условиями, правилами, своими интересами и интересами других людей. Такие игры позволяют сделать акцент как на деятельностном, так и на ценностном аспекте человеческой жизни и человеческих отношений.

«Игры-драмы» подразумевают действия человека, находящегося в ситуации выбора, который необходимо осознать, осуществить и принять все вытекающие из него следствия. В играх-драмах все методические приемы работают на главную цель: сделать момент совершения выбора и проживания его следствий значимым личностным опытом, который затем можно осознавать, переживать, анализировать и т.д. За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой игры-драмы стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершения личного, а иногда группового выбора, за которым всегда стоит, очевидно или завуалировано, ценностно-смысловое определение личности [2].

Для успешного проведения любой коммуникативной игры необходим правильный отбор и тщательная методическая подготовка. Описанные выше функции, виды игр и приоритетные направления в теории учебно-ролевых игр помогают преподавателю на практике осуществлять построение такой игровой модели, которая воплощает одновременно наиболее характерные признаки и свойства реального речевого акта и наиболее полно отражает характерные особенности участников игры как собеседников.

Существуют основные этапы методической подготовки проведения игры, которые можно представить следующим образом.

Выбор игры. Преподаватель должен предложить игру, подходящую к

изучаемому программному материалу, лингвистическим способностям и интересам студентов, правильно определить ее цели, продумать возможные варианты ее развития, приготовить необходимый материал. Трудность данного этапа заключается в том, что выбранная игра может не соответствовать пройденной теме, уровню способностей обучаемых и т.д. Однако если игра тщательно продумана, спланирована и подготовлена, риск столкнуться с этой трудностью минимален. Не следует подбирать слишком легкие игры, в них должны содержаться небольшие лингвистические трудности, чтобы студент смог применить имеющиеся языковые знания и умения, высказать и отстоять свою точку зрения, продемонстрировать материал в моделируемой ситуации.

Создание мотивации. На этом этапе в задачу преподавателя-режиссера входит создание благоприятной обстановки, включение «механизмов» мотивации (заинтересованности, активизации, эмоционального настроя и т.д.) для проведения игры. На старших курсах иногда моделируемая ситуация сама по себе является сильным стимулом, поскольку студенты уже стремятся к серьезной профессиональной деятельности. Если позволить студентам самостоятельно придумывать для себя роли, определять правила игры, то можно сразу заметить их творческое отношение к процессу учения.

Презентация игры. Преподаватель знакомит студентов с содержанием учебно-ролевой ситуации, оговаривает ее ход, цели и результат. На этом этапе трудности могут возникнуть, если объяснение является недостаточно ясным либо сопровождается невнимательностью студентов. Преподаватель должен убедиться, что студенты понимают правила игры, ее цель, конечный про-

дукт, к которому должны прийти все ее участники. Это может быть принятое решение, схема, вывод, высказанное мнение и т.д.

Распределение ролей, команд. Преподаватель предлагает статусно-ролевые характеристики партнеров (или социальное положение, возраст и т.д.) с учетом психологических особенностей студентов, уровня их языковой подготовки, а личностные характеристики персонажей, характер и манеру их поведения обучаемые могут придумать сами. Затем распределяются ролевые карточки, содержащие слова и выражения, необходимые для данной роли. Информация в ролевой карточке может быть представлена детально, но она не должна быть избыточной, с тем чтобы участник игры мог домыслить образ персонажа, роль которого он будет исполнять. На этом этапе также уточняются параметры игрового сюжета: время, место, количество участников, степень официальности, речевые намерения, атрибуты игры, наглядные пособия и т.д. Одновременно следует обсудить лексический, грамматический и раздаточный материал, который может понадобиться в ходе игры. Мы считаем, что также представляется целесообразным выполнение заданий, направленных на подготовку студентов к игровой ситуации, например: выделить основные лексические единицы по теме игры, повторить соответствующий грамматический материал, предложить составить диалоги и разыграть мини-ситуации и т.д.

Подведение итогов. Этот этап является не менее важным, чем все предыдущие. Здесь преподаватель оценивает каждого студента, выясняет трудности, возникшие в процессе игры. Студенты выделяют положительные и отрицательные моменты своей деятельности, обсуждают результаты

и делают выводы о том, была ли достигнута поставленная цель игры. На этом этапе, по нашему мнению, стоит вернуться к лингвистическим ошибкам студентов, исправить наиболее типичные из них, обсудить, какие существуют другие варианты решения поставленной проблемы. В целом, обратная связь значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке.

Таким образом, можно сказать, что использование ролевых игр на занятиях по иностранному языку позволяет совершенствовать важнейшие компоненты коммуникативной компетенции, а именно: умения речевой деятельности: чтение, аудирование, говорение и письмо (речевая компетенция); владение лексическими и грамматическими средствами в соответствии с темами и ситуациями общения (языковая компетенция); умения межкультурного общения (социокультурная компетенция); общие и специальные учебные умения, универсальные способы деятельности (учебно-познавательная компетенция).

В ходе ролевых игр профессиональной направленности студенты приобретают дополнительные социально-психологические стимулы к изучению иностранного языка, учатся поддерживать в группе особую психологическую атмосферу, характерные для коллектива взаимоотношения и, самое главное, усваивают новые знания, необходимые для будущей профессии.

Литература

1. *Артемяева О.А., Макеева М.Н.* Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности. Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007.
2. *Битянова М.Р.* Организация психологической работы в школе: учеб. пособие. М.: Совершенство, 1998.
3. *Елухина Н.В., Тихомирова Е.В.* Контроль устного неофициального общения // Иностранные языки в школе. 1998. № 2. С. 14–18.

4. *Мильруд Р.П.* Организация ролевой игры // Иностранные языки в школе. 1987. № 3. С. 8–13.
5. *Мильруд Р.П., Максимова И.Р.* Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2000. № 4. С. 10–12; № 5. С. 17–22.
6. *Рожкова С.В., Мошненко В.В.* Использование ролевых игр на занятиях по иностранному языку в вузе // Актуальные вопросы филологии. Теория и методика преподавания иностранных языков: межвуз. сб. науч. статей. Ростов н/Д, 2010. Вып. 8.
7. *Ушакова Я.В.* Нетрадиционные методы коммуникативного общения на уроке иностранного языка. URL: <http://e-lib.gasu.ru/vmu/archive/2004/01/41.shtml>.
8. *Krashen S.D.* Second Language Acquisition and Second Language Learning. Prentice-Hall International, 1988.