

Чомокеева К. У.

ЧЕТ ТИЛИНОКУП ҮЙРӨНҮҮДӨ ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУ ЫКМАСЫ

Чомокеева К. У.

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

K. U. Chomokееva

ROLE PLAY AS A METHOD OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

Аннотация: Макала оюндар аркылуу чет тили боюнча ЖОЖдордун студенттерин окутуу актуалдуу маселеге арналган. Окуу процессинин тенсификациясы окуучулардын өтүлүп жаткан материалына кызыкчылыгын колдоо жана баардык окуу процессинде алардын иш аракетин жогорулатууга каражат издөөгө максат коет. Бул көйгөйдү чечүүчүн натыйжалуу каражат билим берүүдө оюндар болуп саналат. Студенттерди окутуу курсунда оюндардын классификациясы каралган.

Негизги сөздөр: чет тили; даярдоо оюндар; баарлашкан компетенттүүлүк; ролдукоюн; оюныкмасы; коомду кокутуу; сүйлөө жөндөмдүүлүгү; бизнес-оюндар; байланышкатуу түрү; биргелешип иштөө; баарлашкан принцип.

Аннотация: Статья посвящена актуальной проблеме обучения студентов вузов иностранного языка с помощью игр. Интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры. Рассматривается классификация игр, которые входят в курс обучения студентов.

Ключевые слова: иностранный язык; подготовительные игры; коммуникативная компетенция; ролевая игра; игровой метод; социальный тренинг; речевые навыки; деловые игры; мотивация к общению; коллективная работа; коммуникативный принцип.

Annotation. The article is devoted to the actual problem of teaching students of foreign languages with the help of games. Intensification of the educational process raises the task of finding ways to maintain the interest of students in the material studied and the activation of their activities throughout the class. Educational games are an effective means of solving this problem. We consider the classification of games that are included in the curriculum of students.

Keywords: foreign language; preparatory games; communicative competence; role-playing game; game method; social training; speech skills; business games; motivation to communicate; teamwork; communicative principle.

Проблема современной методики преподавания иностранных языков заключается в организации обучения с помощью игр. Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры. Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка.

Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Игра представляет собой сложный социокультурный феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и методических исследований. Среди них особое место принадлежит вопросу об использовании игры в учебных целях. Об обучающей функции игры известно уже давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность учащихся. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения, – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся. Использование игры на уроках иностранного языка также не ново. И, тем не менее, несмотря на очевидную привлекательность обучающих игр, они недостаточно используются на уроках иностранного языка, не стали подлинным средством обучения, частью общей системы. Практика показывает, что игры чаще всего служат развлекательным моментом на уроке, учителя к ним прибегают скорее для того, чтобы снять утомление учащихся, используя их лишь в качестве разрядки. А вместе с тем, игра имеет и большой обучающий потенциал. Это и побуждает нас еще раз заострить внимание на некоторых аспектах данной проблемы.

Видное место в классификации игр, используемых на уроках иностранного языка, занимают труды М. Ф. Стронина[1]. Он считает, что игры можно подразделить на 2 группы: подготовительные и творческие. Подготовительные игры включают грамматические, лексические, фонетические и орфографические. Они способствуют формированию речевых навыков. Эти игры могут проводиться в виде индивидуального или командного соревнования. Подготовительные игры не носят чисто грамматический или лексический характер. Все они между собой связаны. Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Дж. В. Оллер отмечает, что ролевая игра делает человека более гибким, т. е. добившись мастерства в языковом поведении, он с легкостью сможет применять полученные навыки и умения в новых ситуациях [2].

Таким образом, игра это основной вид деятельности учащегося. Она служит своеобразным общим языком для всех студентов. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее учащимся [3].

Говоря о важности различных подготовительных игр, следует сказать, что грамматические игры должны занимать ведущее место, так как овладение грамматическим материалом создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Тренировка в употреблении грамматических структур, требующая многократного повторения утомляет своим однообразием, поэтому грамматические игры делают эту работу интересной и увлекательной.

Данные игры преследуют цели:

-научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

-создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

-развить речевую творческую активность учащихся.

Игры включают наиболее важный грамматический материал – глаголы – be, have, may, can, must; конструкцию – thereis / thereare; временные глагольные формы группы Indefinite, Continuous, Perfect; сослагательное наклонение; косвенную речь.

Рассматривая ролевую игру, как один из методов обучения, можно выделить следующие ее виды: контролируемая; умеренно-контролируемая; свободная; эпизодическая;

длительная.

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 этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее приготовить на карточках и раздать учащимся). Новый диалог должен быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое накопление, другую форму вопросов и ответов [4].

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из студентов сыграть роль какого либо персонажа из текста, а другим студентам – взять у него интервью. Причем студенты-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие.

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 сложным являются свободная и длительная ролевые игры, которые дают возможность 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 группу на подгруппы и предложить каждой подгруппе 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 показывает какую-то другую помощь. Творческое ролевое общение требует развития социальных умений. Поэтому ролевая игра на уроках иностранного языка нередко включают элементы социального тренинга.

Также ролевые игры можно разделить на две группы:

Первая группа составляет грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры способствующие формированию речевых навыков. Основное внимание уделяется грамматическим играм, так как овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся.

Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию

речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики.

Вторая группа называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Такие игры тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Английские авторы А. Мейли и А. Дафф предлагают различные ролевые игры, в которых учащиеся могут попробовать свои силы в актерском мастерстве. В игры они вносят элементы естественности и непосредственности, которые сопровождают реальные ситуации общения. Одна из предлагаемых ими ролевых игр называется “ Intruders ”. При проведении этой игры А. Мейли и А. Дафф предлагают разделить всех учащихся по группам. Каждой паре групп даются одинаковые ситуации, например, такого плана: “ A man arrives to repair a woman’s TV set. He completes the job, and while doing so, settles down to live in the room” [5].

Получив карточки с описанием ситуации, каждая группа распределяет роли и определяет линию поведения, которая приведет к разрешению сложившейся конфликтной ситуации. Затем две группы, получившие одинаковые задания, представляют ролевую игру друг перед другом. На заключительном этапе участники комментируют, анализируют и обсуждают использованный метод при разрешении конфликта, эффективность использования групповых средств другой группой.

Другие исследователи предлагают основывать ролевые игры на сравнении двух языков – родного и иностранного. Эффективность такого подхода они объясняют тем, что ребенку очень трудно представить себя представителем другой культуры, говоря на иностранном языке. Гораздо проще ученику быть тем, кем он является, т. е. ребенок понимает ситуацию и то, что от него требуется, и только потом участвует в игре на иностранном языке. Авторы считают, что данный прием повышает мотивацию к общению на иностранном языке, так как возможность сначала «высказаться» на родном языке снимает страх и напряжение [6].

Таким образом, ролевая игра это метод, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создаёт условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Она эффективна как на младшем этапе обучения, так и на среднем и старшем. Ролевая игра дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируется не только знания но и развиваются коллективные формы общения.

Учителю необходимо постоянно искать новые подходы в преподавании иностранного языка, находить такие методы обучения иностранному языку, которые активизировали бы мыслительную деятельность обучаемых, позволили бы сделать учебный процесс качественным и в то же время привлекательным и интересным.

Игровой метод является одним из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как, в игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

Рассматривая ролевую игру как метод обучения иностранному языку можно сказать, что ролевая игра – метод, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Также выделяются следующие виды ролевой игры: контролируемая, умеренно-контролируемая, свободная, эпизодическая, длительная.

В структуре ролевой игры можно выделить следующие три компонента: роли, которые выполняют учащиеся на уроке; ситуация, выступает как способ ее организации; ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль.

Обучение лексике иностранного языка – процесс, который охватывает несколько этапов. На первом этапе осуществляется введение нового слова. На следующем этапе учащиеся тренируются в создании лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях. Результатом обучения является умение учащихся создавать динамичные лексические речевые связи, то есть свободно использовать новые слова в общении.

Игровые методы часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игровые методы могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. В методической разработке приведены игровые упражнения, актуализирующие знания лексики по теме и игровые ситуации, с помощью которых на уроке были созданы ситуации общения. Данные игровые приемы были успешно проведены на практике.

В заключении хочется отметить, что ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом. Потому использование ролевой игры на уроке иностранного языка повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранять интерес учащихся к изучаемому языку на всех этапах обучения.

Ролевая игра является одним из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа в обучении иностранному языку. Ролевая игра – это обучение в действии. Ролевая игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, обучающиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре в реальной жизни, что не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур. Во время ролевой игры имеет место эмоциональный подъем, что чрезвычайно положительно влияет на качество обучения.

Литературы:

1. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: – М.: 2006. – 298 с.
2. Оллер. Дж. В., Ричарде, Дж. К. Фокус на ученике. Роули, Массачусетс. 1973-с. 79-100.
3. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: учебное пособие. – М.: 2008. – 237 с.
4. Жилкина, Д. Н. Ролевые игры на уроках английского языка– М.:2010 – с. 34 – 38.
5. 5. Maley A., Duff A. Technique in Language Learning. - Cambridge University: 1978. - 104 с.
6. Маслыко, Е. А. Настольная книга преподавателя иностранных языков – М: 2005 – 279 с.

Рецензент: к. пед. н., доцент Шамурзаева Т. Т.
