

Чурикова Н. Я.

**РОЛЕВАЯ ИГРА - ОДНА ИЗ СТРАТЕГИЙ АДЕКВАТНОГО ПРИМЕНЕНИЯ ЗНАНИЙ
ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И СОЦИАЛИЗАЦИИ ОБУЧАЕМЫХ В СФЕРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И
ОБЩЕНИЯ**

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2008/2-3/101.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2012. № 2 (9): в 3-х ч. Ч. III. С. 237-239. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2008/2-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

1. Колкер Я. М. и др. Практическая методика обучения иностранному языку: Учеб. пособие / Я. М. Колкер, Е. С. Устинова, Т. М. Еналиева. - М.: Издательский центр «Академия», 2000.
2. Цыкалов Д. В. Возможности использования лирического текста на уроке иностранного языка // Методики обучения иностранным языкам в средней школе / Отв. ред. М. К. Колкова. - СПб.: КАРО, 2005. - С. 172-187.

РОЛЕВАЯ ИГРА - ОДНА ИЗ СТРАТЕГИЙ АДЕКВАТНОГО ПРИМЕНЕНИЯ ЗНАНИЙ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И СОЦИАЛИЗАЦИИ ОБУЧАЕМЫХ В СФЕРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ОБЩЕНИЯ

Чурикова Н. Я.
Гимназия № 7, г. Тамбов

Актуальность проблемы подготовки молодёжи к активной жизни совершенно очевидна. Реалии современного общества таковы, что бывший школьник за порогом учебного заведения оказывается в лабиринте социальных, психологических и личностных проблем. Достаточная степень его профессиональной подготовленности, умение адаптироваться к различным жизненным ситуациям, инициативность, реактивность в принятии решений, готовность брать на себя ответственность за себя и за других, коммуникабельность и умение владеть ситуацией - верный залог его жизненной успешности, мотивированности его социальной востребованности.

Современная школа, как средняя, так и высшая, обязана быть ориентированной на формирование социально востребованной личности.

Особо важная роль в этом процессе отводится предметам гуманитарного цикла и, в частности, иностранному языку, так как межличностное общение предполагает межнациональные контакты.

Основная цель обучения иностранному языку в наши дни - формирование личности, обладающей коммуникативной компетенцией, т.е. при общении с носителем языка человек должен уметь действовать адекватно: знать где, что и как сказать.

Одним из наиболее передовых и успешных методов обучения иностранному языку является ролевая игра. По определению американского психолога КЬЕЛЛА РУДЕСТАМА «...ролевая игра-исполнение какой-либо роли в любительском представлении. Ролевая игра используется для разучивания и совершенствования желательного и адаптивного поведения. Ролевая игра основывается на естественной способности людей к игре и создаёт такие условия, при которых индивидуумы, исполняя роли, могут творчески работать над личностными проблемами и конфликтами. Человек, играющий чужую роль, получает возможность более полно исследовать свои собственные чувства и способствовать своей самоактуализации» [Рудестам 1993: 178].

Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности обучаемых, их интересы, расширяет контекст деятельности. Она является эффективным средством мотивации к иноязычному общению, способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится обучаемый со своими потребностями и интересами. В процессе ролевой игры успешно реализуются цели развивающего обучения.

Исходя из уровня подготовки и возрастных особенностей обучаемых различают несколько видов ролевой игры: формирование критического мышления, развитие интеллектуальных умений. Она служит выработке поведенческой модели, адекватной социальному статусу участника игры, овладению культурой общения, умению чётко выразить и отстоять свою точку зрения, принять или опровергнуть аргументы оппонента, обеспечивает динамичность и продуктивность мышления, оперативной памяти в процессе речемыслительной деятельности, а, следовательно, становится средством интеллектуального развития обучаемого и выработки речевой и социокультурной компетенции. Эффективное применение метода ролевой игры обусловлено «взрывом» мотивации, повышением интереса к изучаемому языку. Мотивируя речевую деятельность, ролевая игра наглядно убеждает обучаемых в том, что язык можно использовать как средство общения, создаёт условия равенства в речевом партнёрстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Виды и типы ролевых игр

На начальной ступени обучения часто применяется **сюжетная ролевая игра**. Это может быть **игра с предметом**: обсуждение его назначения, способа его использования, его внешнего вида, его достоинств и недостатков и предложение о его применении здесь и сейчас. Это может быть портфель, мяч, книга, взятая в библиотеке, яблоко, принесённое из дома, подарок ко дню рождения, полученный в этот день от одноклассников и т.д. Преподаватель предлагает обстоятельства воображаемой деятельности, распределяет роли, определяет цели деятельности каждого участника, прогнозирует достигаемый сообща результат.

Стадии раннего обучения также прекрасно соответствует сюжетная ролевая **игра сказочного содержания**.

Для успешной ролевой игры на ранней ступени обучения педагог обязательно должен использовать подробную сюжетную канву, где определены все действия каждого участника.

На среднем этапе успешно применяется сюжетная ролевая **игра бытового содержания**: взаимоотношения одноклассников, отношения с учителями, с родителями, поход в кино, театр, в лес, кафе, магазины, путешествия, различные непредвиденные ситуации.

На среднем этапе я предоставляю большую самостоятельность моим ученикам в разработке сюжетной линии, построении сценария и даже в отборе необходимого лексико-грамматического материала. Они сами выполняют функцию драматургов, режиссёров-постановщиков и аналитиков на заключительном этапе при обсуждении итогов. Моя роль-консультанта и помощника.

С целью предоставления максимальной свободы действий и стимулирования заинтересованности в самом факте игры и её результативности, мы создали творческую группу из 5 наиболее инициативных, креативно-мыслящих учеников с достаточным уровнем речевой компетенции. Один раз в месяц мы остаёмся после уроков и разрабатываем сюжетную линию очередной ролевой игры. Драматургическое творчество юных «генераторов идеи» поражает размахом фантазии и глубиной проникновения в суть ситуации. Сюжетные линии разрабатываются в рамках одного контекстного шаблона «Charlotte et sa famille». Французская семья оказывается в различных жизненных ситуациях, они путешествуют, ходят по магазинам, выбирают подарки, празднуют Рождество, ужинают в ресторане, попадают в невероятные приключения. Основные персонажи постоянны, это Charlotte-мать, Pierre-отец, Michel-младший сын и Mireille-старшая дочь. В зависимости от ситуации к ним присоединяются дополнительные персонажи: друзья сына или дочери, бабушка или дедушка, друзья родителей, случайные знакомые.

Исходя из степени нестандартности ситуации и обученности потенциальных игроков мы составляем детальную сюжетную канву или же просто подробно излагаем интригу. Затем на уроках знакомим остальных учеников с плодами нашего совместного творчества, решаем вопрос о распределении ролей, и каждый участник получает домашнее задание по речевому оформлению своей роли.

На старшем этапе интерес к ролевой игре по сценарию заметно снижается, и на смену ей приходят другие ролевые задания: **имитационная ролевая игра, игровые дискуссии, деловая игра**. Учащимся предлагается использовать самостоятельно найденные сведения, либо пользоваться личным опытом или призвать на помощь свою фантазию.

В качестве имитационной ролевой игры мы используем так называемый «microtrottoir», т.е. интервью журналиста по какой-то определённой тематике, которое он берёт у случайных прохожих на улице с целью выяснения общественного мнения по определённым событиям, персоналиям. Результаты интервью оформляются в **радио- или телерепортаж** с обязательными выводами и подведением итогов. Конечно же, это и пресс-конференция, где журналистов, наоборот, несколько, а главный герой один.

Мы применяем также деловую игру, т.е. имитационную игру профессионального содержания. В ней участвуют будущие юристы, экономисты, журналисты, врачи, учителя, домохозяйки. Такая игра позволяет имитировать ситуации, которые могут возникнуть в будущей профессиональной деятельности участников. Ситуации самые разнообразные, но обязательно **остро актуальные**: выведение игорных заведений с территории города, проект строительства атомной ЭС на территории города, решение о введении ЕГЭ как единственно возможной формы сдачи экзаменов по всем учебным предметам и т.д.

Но в большей степени учащиеся как старшего, так и среднего этапа отдают предпочтение **игровым дискуссиям** по молодёжным и другим телепроектам (например, «Дом-2», «Минута славы», «Две звезды» и др.), по категоричным фразам типа «Les professeurs ne vivent pas que de l'encre rouge», по наиболее ярким внутришкольным событиям (например, изменение статуса родного учебного заведения). Участники дискуссии не только высказывают свою точку зрения, но и должны чётко её аргументировать, укрепляя позицию «сторонников» или «противников» и добиваясь привлечения на свою сторону несогласных. 1-2 аналитика должны затем дать оценку действий «дуэлянтов». Такие дискуссии также удаются и на среднем этапе.

В отличие от всех вышеупомянутых игр ролевая **игра обиходного содержания** имеет успех на всех ступенях обучения. Она формирует нормы речевого поведения и этикета и культуру общения. Обучающиеся овладевают навыками приветствия, знакомства, телефонного разговора, выражения благодарности, умения извиниться, возразить, выразить сомнение, сочувствие, негодование и т.д.

С живым интересом мы проводим на уроках ролевое **интервьюирование**. Один раз в неделю ученик готовит вопросы в рамках изучаемой темы с позиции своей статусной роли, которую он выбирает сам: учителя, классного руководителя, директора школы, психолога, родителя, врача, работодателя, юриста и т.д. Вопросы готовятся дома и должны быть адресованы каждому партнёру по интервью.

В книге «La communication dans la classe de la langue» автор Joe Sheils предлагает разделение всех ролевых игр на 9 типов согласно целям и задачам, стоящим перед их участниками:

- 1) échange de l'information - общение с целью обмена информацией;
- 2) jeu de rôle à partir d'un scénario - развитие сюжета согласно заданному сценарию;
- 3) établissement et entretien de relations interpersonnelles - установление и поддержание межличностных контактов;
- 4) mime-игра - пантомима;
- 5) jeu de rôle à partir d'objets - игра с предметом;
- 6) jeu de rôle à partir de sons - игра на основе услышанных звуков;
- 7) jeu de rôle à partir d'images - игра на основе картинки;
- 8) jeu de rôle à partir de texts - игра на основе текстов;

9) simulation - имитационная игра.

На мой взгляд, типы игр № 1, № 2 и № 3 - это основа любой игры на всех ступенях обучения, так как установление и поддержание контакта, обмен информацией и сюжетная линия присутствуют в любой игре, а №№ 4-8 специфичны для использования на младшем этапе, хотя их элементы вполне могут присутствовать и в структуре типов 1-3. Тип № 9-это так называемый «высший пилотаж» владения методом ролевой игры, который можно рассматривать как моделирование деловой игры. Как правило, в ней больше участников и в основе её лежит необходимость решения какой-то проблемы, что требует чёткости аргументации, логики, а также владения большим объёмом лингвистического материала и соответственно достаточным уровнем речевой компетенции. Она требует большего времени для подготовки и проведения. «Simulation» вовлекает обучаемых в деятельность, требующую активизации максимума воображения. Это может быть, например, разработка какой-то программы: способ выжить на необитаемом острове, строительство молодёжного комплекса, запрет на усыновление детей иностранцами, пути и средства борьбы с вредными привычками, с употреблением наркотиков и т.д.

Если выбранная ситуация конфликтная, то она должна разрешиться принятием решения в процессе высказывания представителей двух команд «за» и «против» предложения или проекта и подведением итогов (репортаж, небольшой доклад).

Структура ролевой игры

В структуре ролевой игры выделяются 3 компонента: роли, исходная ситуация и ролевые действия.

Роли могут быть врождёнными (пол, возраст), приписанные (национальность или принадлежность к социальной группе), приобретённые (профессия), действенные (круг действий в определённой ситуации), функциональные (способ общения).

Исходная ситуация - способ организации ролевой игры на уроке. Чем ниже ступень обучения, тем подробнее учитель описывает все необходимые вербальные и невербальные средства передачи роли.

На средней ступени обучения условия речевого акта осмысливаются самими участниками игры.

На старшей ступени - минимальная опека со стороны педагога, возможны указания только на отношение субъекта к предмету разговора.

Ролевые действия - главный компонент игры - включают действия вербальные и невербальные, возможное использование бутафории.

Организация ролевой игры.

В ролевой игре выделяются 3 этапа:

- подготовительный;
- собственно игра;
- заключительный.

Подготовительный этап - это беседа преподавателя, который знакомит учащихся с ролевой ситуацией, с лексическим наполнением игры, он же осуществляет тренировку лексических единиц и грамматических структур. В нашем случае ознакомление с ролевой ситуацией может быть проведено драматургом или режиссёром, т.е. членом творческой группы, а лексическое наполнение игры осуществлено самими участниками в качестве домашнего задания.

Второй этап - собственно игра - реализуется самостоятельно, без вмешательства учителя. Ошибки могут лишь фиксироваться для последующего их исправления после окончания игры.

На заключительном этапе необходимо организовать обсуждение игры, можно сделать резюме или составить письмо другу по результатам игры.

Желательно перед началом игры создать атмосферу неучебной обстановки, по возможности разместить участников согласно сюжетной линии, что позволит реализовать принцип адекватности, обеспечить атмосферу непринуждённости и удовлетворения от общения.

Список использованной литературы

1. **Захарова Г. В.** К вопросу об истории развития коммуникативного подхода к обучению иностранным языком в Германии // ИЯШ. - 2006. - № 1.
2. **Мильруд Р. П.** Организация ролевой игры на уроке // ИЯШ. - 1997. - № 1.
3. **Кьелл Рудестам.** Групповая психотерапия. Ролевая игра. - М.: Прогресс-Универс, 1993.
4. **Sheils Joe.** La communication dans la classe de la langue. - Les éditions du Conseils de l'Europe, 1991.

ЭЛЕМЕНТЫ И ПРЕДПОСЫЛКИ «МАГИЧЕСКОГО» РЕАЛИЗМА В АНГЛИЙСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XIX-XX ВЕКОВ

*Шамсутдинова Н. З.
Казанский государственный университет*

Обращение к элементам чудесного, необычного, иногда мистического в английской литературе, не является прерогативой только лишь «магических» реалистов. Мотивы чудесного встречаются в произведениях таких признанных реалистов, как Чарльз Диккенс и Мюриэл Спарк, постмодерниста Джона Фаулза, современной писательницы Джанет Уинтерсон и многих других. Только имена упомянутых авторов говорят о