

Капралова М.С.

преподаватель кафедры «Иностранных языков»

филиал ВА МТО им. Хрулёва

Россия, г. Пенза

Галицкий А.С.

курсант 2 курса

филиал ВА МТО им. Хрулёва

Россия, г. Пенза

РОЛЕВАЯ ИГРА В ФОРМИРОВАНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ

Аннотация: В статье рассматривается тема ролевых игр с позиции разных авторов. В статье акцентируется внимание на том, что ролевая игра способствует применению теоретических знаний на практике, познанию реального мира, а также развитию и совершенствованию устной коммуникации. Ролевая игра формирует диалогическую англоязычную речь курсантов и доказывает, что организация и проведение ролевой игры с курсантами – это интересно и увлекательно, если они дружны и сплочённые. И особенно приятно, когда преподаватель становится частью этого коллектива, а курсанты могут видеть в нём своего наставника, который в любой момент может прийти им на помощь.

Ключевые слова: разговорные навыки, игровые методы, коммуникативная компетенция, ролевые игры, диалогическая речь, диалог.

Annotation: The article examines the topic of role-playing games from the perspective of different authors, and focuses on the fact that role-playing contributes to the application of theoretical knowledge in practice, knowledge of the real world,

as well as the development and improvement of oral communication. The role-playing game forms the dialogical English-speaking speech of cadets and proves that organizing and conducting a role-playing game with cadets is interesting and exciting if they are friendly and cohesive. And it is especially pleasant when a teacher becomes a part of this team, and cadets can see in him their mentor, who can come to their aid and support at any moment.

Key words: *conversational skills, game methods, communicative competence, role-playing games, dialogic speech, dialogue.*

Термин «ролевая игра» на многих иностранных языках определяется как восторг, радость и приятная атмосфера. По мнению Л. С. Выготского ролевая игра – это “мнимая ситуация”. В процессе игры действия и поведение не всегда совпадает с описанием хода игры. Человек сам старается придумывать разные ситуации, включая собственное воображение, которое, по его мнению, делает игру более интересной и увлекательной. Меняя в процессе игры действия предлагаемых персонажей, человек развивает своё мышление [4, с. 41].

Согласно М.Ф. Стронину, ролевая игра – это вид деятельности, предлагаемый преподавателем для курсантов, на которую они затрачивают много физической и моральной энергии. Игра их не только увлекает и приносит им радость, с помощью ролевой игры они становятся более раскрепощёнными, чувствуют себя равными, не зависимо от их уровня знаний. А ведение игры при этом на иностранном языке несёт в себе большой познавательный потенциал. Даже трудные задания кажутся им более лёгкими, не вызывающими трудность выполнения. Игра перерастает в театральное представление, где курсанты становятся актёрами. Роль каждого курсанта репетируется по нескольку раз, что способствует лучшему усвоению языкового материала и к более свободному ведению диалогов на английском языке [11,с. 68].

Э. Берн утверждал, что ролевая игра – это построение определённых ситуаций, возникших в конкретном месте и назначенном времени. Курсанты вживаются в роль своих персонажей, с учётом их характера. Содержание ролевой игры включает в себя парную и групповую работу. Условия осуществления ролевой игры – это порядок деятельности курсантов, их поступки во время игры, само построение игры. Участники ролевой игры могут действовать экспромтом, при этом соблюдая условия осуществления ролевой игры, не меняя её содержания, но влияя на её итог [3, стр. 255].

Из статьи в Википедии ролевая игра несёт в себе познавательный посыл, театральное начало. Игроки стараются чётко следовать своим ролям, не забывая про их особенности и о тематике ролевой игры. Игра курсантов может быть проведена удачно или нет, согласно с поставленными условиями осуществления ролевой игры. Ход игры строится самими курсантами при определённых условиях. Поведение игроков зависит от характера его героев и фантазии игроков.

Согласно С. М. Шишкину, ролевая игра – это восстановление событий и взаимоотношений между обычными людьми в повседневной жизни и героями из произведений. Ролевые игры способствуют расширению жизненных знаний, навыков, фантазии, чтобы стать более общительными [12, с. 167].

Из вышеперечисленных определений мы можем сделать заключение, что все учёные, изучающие ролевые игры, хоть и разными путями, но пришли к одному и тому же выводу, что ролевая игра – это действенное педагогическое средство, приводящее благодаря своей практической основе к реальному росту формирования навыков диалогической речи на иностранном языке. Ролевая игра – это одномоментное соединение трёх составляющих: игра, общение, учёба. По мнению курсантов, ролевая игра - это творческий процесс, в котором они выступают, как актёры. По мнению преподавателя, ролевая игра – это отличный способ формирования навыков диалогической речи у них. Ролевой игрой можно управлять, она как трансформер, то есть

процесс игры можно повернуть в ту сторону, которая нужна преподавателю на данный момент в зависимости от темы, цели и задач занятия. Виды обучающих направлений ролевой игры безграничны, этим она и привлекает преподавателей.

По Н. П. Аникеевой ролевая игра служит для выполнения первостепенных функций: мотивационную, воспитательную, ориентировочную, обучающую и компенсаторскую.

1. Мотивационно-побудительная. С помощью этой функции курсанты энергичнее работают на занятии, лучше воспринимают учебную информацию. Во время игры возрастает стремление к языковому контакту с собеседником. Это ведёт к лучшему усвоению учебного материала.

2. Обучающая. Здесь ролевая игра выступает как занятие для формирования навыков диалогической речи, построения речевых взаимоотношений между курсантами.

3. Воспитательная. С её помощью курсанты учатся работать в команде, становятся более дружными, смелыми, коммуникабельными. Ролевые игры повышают организованность, энергичность, деятельность, решительность, усердие, они способствуют выработке своего собственного мнения.

4. Компенсаторская. Эта функция помогает курсантам осуществить их стремление - ускорить процесс взросления.

5. Ориентировочная. Данная функция помогает курсантам применить к себе образы людей других профессий и социальных слоёв. Учит просчитывать ход диалога, держать его под контролем [1, с. 29].

Согласно А. В. Коньшевой ролевые игры состоят из трёх составных частей: роли, ролевые действия, исходная ситуация.

1. Роли бывают социальными, межличностными, психологическими.

А. Социальная роль показывает положение индивида и его отношения в социальном обществе. На занятии царит рабочая обстановка. Это одна сфера общения, но их существует большое множество: игровая, домашняя,

служебная, трудовая и так далее. В каждой из них человек играет свою определённую социальную роль. Она может быть как типичная: прапорщик, артиллерист, генерал, наводчик, так и уточнённая: Жуков, Суворов, Дмитрий Медведев, Александр Македонский и так далее.

Б. Межличностная роль. Она раскрывает положение человеческой личности в отношениях с другими людьми. Качество этих отношений зависит от внутренних особенностей характера каждого. Социальная роль переплетается с межличностной и собеседник-однокурсник предстаёт как друг и прапорщик.

В. Психологическая роль. Она больше всего раскрывает внутренний мир человека. Он может предстать в ролевой игре в негативном, неприглядном, отрицательном свете или в нейтральном свете, или в хорошем, положительном, достойном. В ходе игры курсанты имеют возможность предстать в любой из этих ролей. От этого их знания оказываются более глубокими, а мировоззрение становится более широким.

Когда ролевая игра основывается на учебных диалогах, курсанту достаточно уловить, подметить тип поведения его собеседника. А цепь событий может быть построена им самим как угодно. Возникает импровизация. В беседе появляются новые фразы, идущие не только из текста, но и от самого курсанта. Это как раз и ведёт к наилучшему формированию навыков диалогической речи.

2. Ролевое действие – это момент исполнения роли курсантов. Оно включает в себя не только сами диалоги, но и психологическое, эмоциональное взаимодействие между собеседниками, мимику, интонации соответствующие образам, жесты и окружающую их атмосферу – мебель, приборы и вещи, необходимые для поддержания этой атмосферы.

3. Исходная ситуация. При подготовке к проведению ролевой игры важно учесть место её проведения и правильно подобрать участников игры. Они должны не только комфортно чувствовать себя в отношениях друг с

другом, но ещё суметь сделать игру более интересной и познавательной не только для себя, но и для окружающих, чтобы им также захотелось стать участниками такой игры. Ролевые игры, проводимые на английском языке, имеют свои особенности, в них сама игра переплетается с обучением, расширением лексического запаса, с формированием навыков диалогической речи [7, с. 64].

По мнению Е. Д. Матрона, работа преподавателя и учащихся в процессе проведения ролевой игры делится на четыре этапа:

1. Подготовка к игре. Создание сюжетной линии, разработка порядка проведения игры, знакомство с индивидуальными особенностями каждого собеседника.

2. Объяснение. Преподаватель знакомит участников с темой предстоящей игры, они вместе составляют план, прорабатывают каждый его пункт, в зависимости от тематики игры. Каждый курсант, участвующий в ролевой игре, получает от преподавателя все необходимые устные и письменные рекомендации, распечатки диалогов, инструктаж по последовательности их проведения.

3. Проведение игры – это самый интересный этап. Курсанты разыгрывая свои сцены.

4. Анализ и обобщение. Преподаватель-предметник совместно с учащимися подводит итог сделанной работы, они разбирают все её детали. Курсанты проводят самоанализ своей работы. Преподаватель, в свою очередь, также оценивает всех участников игры, делает свои замечания, высказывает пожелания [8, с. 193].

Н. Д. Гальскова пишет о видах ролевых игр:

1) контролируемая. Преподаватель предлагает курсантам разучивать реплики диалога из учебника;

2) умеренно-контролируемая. Преподаватель общими словами описывает курсантам сюжет ролевой игры и их роли;

3) эпизодическая;

4) свободная. Это трудный, непростой вид ролевой игры. Преподаватель-предметник предлагает лишь тему ролевой игры, а со сценарием, репликами и применяемыми в них лексическими единицами курсанты должны определиться сами [5, с. 265].

Согласно О. А. Колесниковой, в учебных заведениях на занятиях английского языка применяются следующие типы ролевых игр:

1) лексические и грамматические подготовительные ролевые игры, с помощью которых развиваются речевые навыки у курсантов. Если мы не используем данный тип ролевых игр на уроках, тогда тренировка в выборе правильных грамматических конструкций или лексических единиц и применении их в диалогической речи становится неинтересной, утомляющей, однообразной. А в процессе ролевой игры на занятии работа с грамматическими конструкциями и лексическим материалом становится нестандартной и очень захватывающей. Это ведёт к хорошему усвоению грамматики и лексики у курсантов, а это в свою очередь к ведению свободного, непринуждённого, оживлённого и динамичного диалога на английском языке;

2) творческие ролевые игры используют креативный, творческий подход к формированию коммуникативных навыков у курсантов. Они применяются на уроках на этапе повторения пройденного материала. В данных ролевых играх присутствует импровизация, динамичность в общении, курсант должен так сконцентрироваться и психологически настроиться, чтобы показать в игровой деятельности все свои реальные речевые навыки и возможности.

Преподавателю английского языка следует отводить верное количество времени от занятия на проведение ролевой игры. 20 минут от занятия занимает игра, которая знакомит курсантов с новой темой, или предлагает тренировочные задания для первичного закрепления лексического,

грамматического или фонетического материала. Если курсанты повторяют тему, на ролевою игру преподаватель отводится 10 минут [6, с. 16].

Трендовой и самой простой формой ролевой игры является интервью. Курсанты могут выбрать различную тематику, первая команда курсантов – корреспондентов придумывает и задаёт вопросы, а вторая команда интервьюируемых отвечает на поставленные вопросы в зависимости от того образа, в котором они находятся.

Вторая форма ролевой игры – импровизация, она используется на окончательном этапе обучения английскому языку. В этой игре нет ни реплик, ни сценариев, курсанты проявляют своё воображение, они придумывают ситуацию общения, общую характеристику своих персонажей и их реплики.

По М. А. Ариян есть ряд правил, относящихся к проведению ролевой игры:

- 1) повышение заинтересованности курсантов в изучении английского языка;
- 2) достаточно хорошо обдуманная тематика игры, грамотная её организация, правильно подобранные персонажи, диалоги которых правильно раскрывают и отражают основную мысль игры;
- 3) предлагаемая ролевая игра должна быть интересна для всех её участников;
- 4) ролевая игра проводится в комфортной, благоприятной обстановке, которая ведёт к развитию фантазии у курсантов;
- 5) ролевая игра способствует максимальному усвоению уже изученного речевого материала;
- 6) стопроцентная заинтересованность педагога в продуктивности данной игры;
- 7) преподаватели и курсанты должны чувствовать себя одной большой творческой командой [2, с. 15].

Ролевые игры, применяемые на уроках английского языка, способствуют непосредственному живому общению как между преподавателем и курсантами, так и между самими курсантами. Это стимулирует курсантов к более глубокому изучению иностранного языка. Они с удовольствием активно работают на занятии, охотно изучают дополнительную информацию, предлагаемую им преподавателем.

Если ролевая игра подобрана правильно, то значение её в процессе обучения английскому языку очень велико. Это может быть и повторение и изучение, и освоение новой лексики, грамматики, отработка произношения, что немаловажно в изучении английского языка. Всё это может происходить в режиме импровизации, живого речевого общения, непринуждённости и лёгкости [10, с. 68].

По мнению Р. С. Немова, функции преподавателя на каждом этапе ролевой игры имеют отличия. На этапе подготовки в функцию преподавателя входит контроль за ходом игры, работа с курсантами, которым трудно даётся их роль в речевой части. На данном этапе преподаватель может даже стать их гидом, советчиком, помощником, чтобы направить их умения и старания в нужном направлении. Также в функцию преподавателя входит ознакомление каждого курсанта конкретно с его ролью. Проходит обсуждение, где курсант может внести свои коррективы.

На следующей стадии игры преподаватель выполняет функцию зрителя. Он сначала оценивает игру в целом, а затем каждого курсанта в отдельности. В критерии оценки входит диалогическая речь, уровень знания английского языка, свобода общения на нём. Все ошибки и недочёты преподаватель озвучивает в конце игры.

Этап подведения итогов. Функция преподавателя на этом этапе – оценка проведённой ролевой игры, которую необходимо начать с благодарности за проведённую работу. Выделить тех курсантов, которые проявили себя с наилучшей стороны, как в плане творчества, так и в плане показанных знаний

английского языка. Также стоит похвалить и других курсантов, не менее талантливых, способных и знающих. Затем следует выслушать мнения самих курсантов о проведённой игре, что им понравилось, что удалось, а что нет, учесть их пожелания. И только после этого преподаватель указывает на их ошибки, недочёты, чтобы не понизить самооценку курсантов, не отбить желание продвигаться к поставленной цели – изучение английского языка. [9, с. 688].

Ролевая игра повышает желание людей общаться между собой. Например, на занятии английского языка курсанты могут проходить темы: «You are in the army», «Army values», «Personal data», где они делают пересказ текстов, учат новые незнакомые слова, разбирают грамматическое построение предложений, ведь целью курсанта является дать правильный ответ на вопрос и больше ничего. Курсант порой не хочет думать, не стремится поделиться своими собственными мыслями, и у него нет своего отношения к теме занятия.

Теперь посмотрим, как можно обыграть тему урока «Personal data» с помощью ролевой игры. Согласно её тематике корреспондент российской молодёжной газеты берёт интервью у американского курсанта. Корреспондента интересует: где он учится, как идут дела в учёбе, чем ещё он любит заниматься, хватает ли времени на спорт и другие дела, далеко ли его родной дом и бывает ли он там. Цель американского курсанта – не просто ответ на занятия, а интересное общение с корреспондентом на эту тему, к которой они лично причастны. Данная ситуация общения способствует наилучшему формированию навыков диалогической речи. Курсанты становятся частью своей роли, учатся не только слушать, но и слышать друг друга, подстраиваться под собеседника, помогать друг другу, если кто-то забудет свои слова или ошибётся. Занятие становится интересным, а атмосфера лёгкой и доброжелательной, располагающей к общению, которое так важно в процессе формирования диалогической речи на английском языке.

Таким образом, ролевая игра формирует диалогическую англоязычную речь курсантов и доказывает им, что организация и проведение ролевой игры в коллективе – это интересно и увлекательно, если курсанты дружны и сплочённые. И особенно приятно, когда преподаватель становится частью этого коллектива, а курсанты могут видеть в нём своего наставника, который в любой момент может прийти им на помощь и поддержать.

Использованные источники:

1. Аникеева, Н. П. Воспитание детей игрой. – Москва: Просвещение, 1987. – 29 с.
2. Ариян, М. А. Ситуативная роль как фактор повышения эффективности обучения устной речи на иностранном языке в средней школе: автореф. канд. дис. – Москва: Просвещение, 1982. – 15 с.
3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений: пер. с англ А. Грузберг - Москва: ЭКСМО, 2008. – 255 с.
4. Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 41– 47.
5. Гальскова, Н. Д. Теория и практика обучения иностранным языкам // Начальная школа. – Москва: Айрис-пресс, 2004. – С 265-289.
6. Колесникова, О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4. – С. 14-16.
7. Конышева, А. В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. – Минск, «Тетра Системс», 2008. – 64 с.
8. Машбиц, Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. – Москва: Педагогика, 1988. – 193с.
9. Немов, Р. С. Психология. – Москва: Издательство ВЛАДОС ИМПЭ им. А. С. Грибоедова, 2001. – Том 1. – 688 с.

10. Рабинович, Ф. М. Ролевая игра – эффективный прием обучения говорению. – Москва: Просвещение, 1983. – 68 с.

11. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. Москва: Просвещение, 1984. – 68 с.