##  Методика обучения диалогическому общению на основе использования ролевых игр

В методической литературе ролевая игра определяется как спонтанное поведение учащихся, их реакция на поведение других людей, участвующих в гипотетической ситуации. Ролевая игра – это своеобразный учебный прием, при котором учащийся должен свободно говорить в рамках заданных обстоятельств, выступая в роли одного из участников иноязычного общения.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры –ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, учащийся немедленно начинает думать, как же на него ответить. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. В условиях обучения устной иноязычной речи ролевая игра – это прежде всего речевая деятельность, игровая и учебная одновременно. С точки зрения учащихся ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Учебный характер игры школьниками не осознается. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем.

В учебных условиях не просто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующем: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, и в этом смысле она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Применение ролевой игры в обучении - яркий пример двуплановости, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме.

Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

Программа проведения игры разрабатывается учителем, и учащимся сообщается список всех типовых и проблемных ситуаций, в которых им предстоит принять участие. Все типовые и проблемные ситуации детально прорабатываются на уроке иностранного языка, изучаются образцы диалогов, имеется возможность получить консультацию учителя по лексическому и грамматическому материалу.

Чаще всего при работе с художественными текстами используется сценарная игра. При подготовке к сценарной игре учащиеся разрабатывают программу, сценарий под руководством учителя. Они подбирают языковое содержание определенных ролей в режиме индивидуальной, парной или групповой работы. В ходе подготовки к сценарной ролевой игре формируются навыки коллективной учебной деятельности по созданию ее сценария, определению проблемных ситуаций, поиску дополнительной информации по теме.

Ролевая игра ставит учащихся в ситуации в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы как смазочный материал в работе социальных взаимоотношений, которыми так часто пренебрегают наши учителя.

При подготовке к ролевой игре учителем всегда учитываются следующие ее признаки:

1)Ситуация должна быть наиболее приближенной к жизни.

2)Роли, выбираемые учащимися должны в наибольшей степени подходить/ соответствовать данной ситуации.

3)Участники ролевой игры должны учитывать наличие различных ролевых целей (если кассир продает билет и дает определенную информацию покупателю, то покупатель не только покупает билет, но и запрашивает необходимую информацию, а также отсчитывает деньги, справляется о багаже и т.д.)

4)Участники ролевой игры не должны действовать индивидуально, а только коллективно, реплики одного должны вызывать ответную реакцию другого, а за реакцией следует действие партнера.

5)Наличие общей цели у всего коллектива.

6)Участники игры приходят к собственному решению, подсказанному ситуацией и наклонностями самого учащегося; куда поехать отдыхать, какую книгу прочитать и т.д.

7) Наличие систему группового и индивидуального оценивания деятельности участников игры. Каждый участник игры в зависимости от выполнения заданной ролью задачи оценивается либо экспертом из числа самих участников, либо преподавателем.

8)Наличие управляемого эмоционального напряжения. Создания доброжелательной атмосферы.

Учитель чаще всего проводит игру на завершающем этапе при закреплении речевых навыков. Однако подготовка к ней осуществляется заблаговременно с самого начала изучения той или иной темы. В ходе работы по подготовке к ролевой игре проигрываются микро ситуации, небольшие сценки, разыгрываются диалоги.

Ролевая игра обладает целой гаммой технологий (коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует взаимодействию в классе и повышает мотивацию).

Место игр на уроке иностранного языка и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20 – 25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Основные этапы проведения сюжетно-ролевых игр:

Подбор обучающего материала.

Учитель заранее должен отобрать материал, который будет использован для этого вида деятельности, при этом обучающий материал может быть взят как из учебника, так и из дополнительных источников, такие как книги, сценарии, комиксы, кинофильмы, мультфильмы и картины. Учитель может также использовать собственные обучающие материалы для игры. Обучающие материалы должны соответствовать уровню обученности учеников и их интересам.

Выбор ситуации и создание диалога.

Необходимо продумать ситуацию или ситуации для ролевой игры. Для каждой ситуации необходимо составить диалог. В зависимости от уровня учеников учитель дает готовый диалог, либо дети составляют его сами.

Введение и разучивание лексических единиц.

Необходимо разучить с детьми слова и выражения, которые они будут использовать в своих диалогах. Учитель должен убедиться, что детям понятны все лексические единицы и они могут грамотно использовать их в своей речи.

Практика.

Учащиеся отрабатывают в парах или группах свои диалоги. После того как они разучили свои слова, нужно предложить им поменяться ролями. Тем самым они лучше отработают свой диалог. Когда ученики готовы, учитель просит выступить перед классом.

Изменение ситуации.

После того как учитель убедился, что ученики хорошо запомнили диалог, он предлагает изменить ситуацию. Ученики создают свои диалоги по образцу.

Проверка знаний и оценивание.

По окончании ролевой игры учитель должен оценить эффективность проведения ее и проверить насколько хорошо учащиеся усвоили новые слова и выражения.

Ролевая карточка должна быть краткой. Если предполагается использование каких-то лингвистических структур, то учащиеся должны быть с ними хорошо ознакомлены. Когда учащиеся прочтут свою ролевую карточку, они должны либо вернуть ее учителю, либо перевернуть ее и обращаться к ней только тогда, когда им необходимо.

Основные требования к ролевым играм были сформулированы Р.П. Мильрудом. [3. 37]. В своей работе автор утверждает:

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый речевой материал.

Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. По словам Аникеевой Н.П., ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. [1. 433].

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником.

Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Как считает Мильруд Р.П., ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта) и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения. Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику. [3.45].

В зависимости от цели занятия и уровня подготовленности, учащихся ролевые игры могут проводиться в парах, подгруппах и в целой группе. Ролевая игра в парах – самый простой вид ролевых игр. Здесь можно использовать анкеты, которые учащиеся должны заполнить, задавая, друг другу вопросы.

Рисунок 2. Этапы технологии ролевой игры

|  |  |
| --- | --- |
| Этап подготовки | * разработка сценария;
* составление плана;
* общее описание игры;
* характерные особенности действующих лиц.
 |
| Этап объяснения | * ориентация участников;
* определение режима работы;
* формулировка главной цели;
* постановка проблемы;
* выбор ситуации;
* работа с пакетом документов;
* психологическая подготовка участников.
 |
| Этап проведения | — процесс игры. |
| Этап анализа и обобщения | * вывод из игры;
* анализ, рефлексия;
* оценка и самооценка работы;
* выводы и обобщения;
* рекомендации.
 |

Можно использовать воображаемую игровую ситуацию, нереальный, сказочный или фантастический сюжет. Это позволяет применять на уроках сюжетные ролевые игры сказочного содержания. Например, с целью отработки в устном высказывании некоторых вопросов о погоде, природных явлениях, временах года используется ролевая игра по сюжету сказки «Теремок».

Целесообразность использования ролевых игр на уроках иностранного языка в первом-четвертом классах обусловлена тем, то дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость. При всем разнообразии сюжетов в играх раскрывается одно и то же содержание - деятельность человека и отношения людей в обществе.

В обучении иностранному языку используются речевые ситуации, т.е. такие, которые вызывают речевую реакцию учащихся. Выделяются следующие компоненты ситуации: субъект, объект, отношение субъекта к объекту, условия речевого акта.

По мере развития речевых умений школьников степень развернутости каждого из компонентов учебно-речевых ситуаций может уменьшаться. Соответственно изменяется и степень самостоятельности школьников в ролевой игре.

Таким образом, мы выяснили, что ролевая игра это обучение в действии, повышающее качество обучения; это в высшей степени мотивирующий фактор, сопровождающийся , как правило, эмоциональным подъёмом, что положительно влияет на качество обучения, повышает его эффективность.