

УДК 373.3

**Белусова Т.Ф.,
Никульченко О.Ю.**

**РОЛЕВАЯ ИГРА
В ЛИНГВО-
ДИДАКТИЧЕСКОМ
АСПЕКТЕ:
ДИАЛОГИЧЕСКАЯ РЕЧЬ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Ключевые слова: лингводидактика, ролевая игра, мотивация, диалогическая речь, коммуникативная компетенция.

В связи с высокими темпами развития общества и международных отношений не только взрослые, но и сами дети осознают необходимость владения иностранным языком. Поэтому вопрос обучения языкам не теряет своей актуальности, а преподаватели находятся в постоянном поиске новых способов наиболее быстрого и эффективного обучения.

В школах курс иностранного языка вводится во втором классе, и основной целью урока на этом этапе является развитие коммуникативной компетенции, которая согласно Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования включает в себя языковую и социокультурную компетенции.

Соответственно, из цели урока вытекает одна из самых главных задач: научить учащихся эффективной коммуникации на изучаемых языках. Возникает необходимость создать для учащихся такие условия, при которых будет сформирован навык говорения на иностранном языке, а не стандартное запоминание грамматических правил и заполнение пропусков в традиционных упражнениях. Результатом обучения должно стать овладение учащимися навыками ведения беседы как формы коммуникации, предполагающей передачу той или иной информации, а также возможное изменение интенций говорящего/слушающего в рамках заданной ситуации общения, в том числе побуждение коммуникантов к каким-либо действиям. Таким образом, первостепенная задача педагога – обучить диалогической речи.

В.М. Филатов определяет диалогическую речь как процесс общения, «характеризующийся поочередно сменяющимися репликами двух и более лиц» (Филатов, 2004, с. 263).

Более подробно понятие диалогической речи рассматривает В.Л. Скалкин, характеризуя ее как сочетание устных высказываний, которые объединены ситуативно-тематической общностью и коммуникативными мотивами и порождаются двумя и более собеседниками в акте общения (Скалкин, 2009).

Однако, как показывает опыт современной школы, цель свободного межличностного общения на иностранном языке не всегда реализуется в полной мере, что обуславливает дальнейший поиск более рациональной методики обучения, при которой планируемые результаты достигались бы при минимальных затратах времени и усилий, а процесс обучения был бы интересным и полезным для младших школьников.

Одним из наиболее эффективных приемов, известных методике, является использование ролевых игр при обучении диалогическому общению на начальном этапе овладения иностранным языком.

Детская психология традиционно рассматривает игру как ведущую деятельность для младшего школьного возраста (Запорожец, 1986; Леонтьев, 2014; Эльконин, 1989). Отсюда следует, что использование учебных игр на уроке – очень эффективный метод обучения, который обеспечивает повышение мотивации, уменьшение утомляемости, способствует ускорению темпа работы учащихся на уроке.

С другой стороны, ролевые игры как обладающая значительным лингводидактическим потенциалом разновидность учебных игр имеют неисчерпаемые образовательные возможности: совершенствуют коммуникативную компетенцию, обеспечивая запоминание и практически автоматизированное использование языкового

материала, обусловленного ситуацией общения.

Новый словарь методических терминов и понятий предлагает рассматривать ролевую игру как особую форму «организации коллективной учебной деятельности на уроке», детерминирующую закономерное «формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения» (Азимов, Щукин, 2009, с. 264). Как можно заметить, такая дефиниция отмечает важные характеристики ролевой игры, которые определяют ее лингводидактическую эффективность: исходную коллективность этого вида учебной деятельности, а также приближенность к реальной коммуникации. Последнее может, по нашему мнению, определяться и как имитация такого общения, и как собственно воспроизведение уже освоенных учащимися коммуникативных ситуаций. Таким образом, ролевая игра позволяет обеспечивать несколько важных для освоения иностранного языка лингводидактических параметров. Часть этих характеристик уже рассматривалась исследователями.

Так, М.Ф. Стронин в своих статьях определяет игру как «ситуативно-вариативное упражнение, предоставляющее возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальным ситуациям общения, с присущими им признаками спонтанности, эмоциональности и целенаправленности речевого высказывания» (Стронин, 1984, с. 63). По нашему мнению, это определение содержит указание на признаки одновременно ситуативности (а значит, в определенной степени ситуативной закрепленности) и вариативности ролевой игры. В сочетании с присущими коммуникации призна-

ками спонтанности и целенаправленности высказывания это также дает возможность предполагать высокую степень эффективности ролевой игры в процессе обучения.

В лингводидактическом аспекте ролевая игра, как отмечают исследователи, «создает психологическую готовность детей к речевому общению и обеспечивает естественную необходимость многократного повторения ими языкового материала» (Palmer, 1968, p. 15).

Ролевая игра облегчает обучающимся выбор из существующих в системе изучаемого языка, в том числе иностранного, адекватного коммуникативной ситуации варианта общения и его запоминание, что детерминирует подготовку к освоению спонтанной речи.

Ролевые игры как особый вид игры могут использоваться в различных формах обучения: урочных и внеурочных, а также совмещающих признаки таких форм. Так, например, школьные театрализованные представления могут использоваться именно как форма внеклассной деятельности, но элементы театрализации можно использовать и непосредственно в ходе урока, совмещая собственно лингводидактический и лингвострановедческий аспекты. Проигрывание диалогов-образцов, составление диалога по предлагаемому тексту обычно предполагают актуализацию именно лингводидактического аспекта. Выстраивание диалогической коммуникации в типизированной ситуации можно рассматривать как синкретичную форму обучения, поскольку такая коммуникация сохраняет функции обучения, но требует от школьника, в первую очередь младшего, обращения к образному мышлению (ребенку необходимо вообразить себя в таком

статусе, который может быть им лично еще не освоен, а лишь гипотетически знаком ему в определенной степени, что зависит от степени социализации индивида).

М.А. Ариян отмечает, что работа по методу ситуативных ролей подразумевает речевую деятельность, в рамках которой учащиеся реагируют на ситуацию исходя из ранее принятой на себя роли-маски. Роли могут быть самыми разными: от социально-бытовых, например турист, кассир, до реальных личностей и литературных героев – Юрий Гагарин, Золушка, Робин Гуд (Ариян и др., 2004).

Учащиеся воспринимают ролевую игру как развлечение, которое дает возможность в какой-то мере реализовать творческие способности, а также, как им кажется, отдохнуть от урока. Учитель же закономерно рассматривает ее как особую форму обучения, лингводидактический потенциал которой позволяет реализовывать разнообразные по сложности цели и задачи, в том числе и задачу формирования одного из базовых коммуникативных навыков – свободного владения диалогической речью. В младших классах школы осуществляется обучение преимущественно устной диалогической речи на изучаемом языке.

Со стороны учителя ролевая игра управляема, носит учебный характер и обладает большими обучающими возможностями:

1. Ролевая игра способствует расширению сферы общения. Основу ролевой игры составляет решение той или иной проблемы, что активизирует речемыслительную деятельность обучающихся. Процесс разрешения проблемной ситуации способствует естественности коммуникативного поведения: ученик задает вопросы, рассуждает, чтобы получить ответ на

волнующий его вопрос или прийти к какому-либо умозаключению.

2. Использование ролевой игры позволяет успешно решить задачи освоения и закрепления учебных материалов, распознавания, формирования и активизации у детей способностей к творчеству. Являясь особой формой обучения устной речи, ролевые игры отлично вписываются в урок и могут быть использованы на любом этапе изучения материала.

3. Мотивационно-побудительный компонент ролевой игры актуализирует личностную сопричастность учащихся к самому процессу обучения, а опосредованно – и к изображаемой, воспроизводимой ситуации. Это обеспечивает возможность в дальнейшем выстраивать коммуникацию в реальных ситуациях в соответствии с уже освоенным материалом, по мнению психологов и лингводидактов, по принципу аналогии.

4. Построение учебной ситуации на основе ролевой игры по законам и принципам драматического произведения детерминирует расширение базы закрепленных и прогнозируемых ассоциаций в процессе освоения лингвистического материала, поскольку в соответствии с требованиями к жанру предполагает не только краткое воспроизведение места действия, участников коммуникации, но и обязательную диалогизацию.

Ролевые игры отличаются от других разновидностей игр набором признаков: обязательность роли ведущего, который организует деятельность команд и/или игроков, несет ответственность за направление развития самой ситуации игры, контролирует соблюдение правил; вариативность действий персонажа в рамках заданного игрового пространства, высокая степень творческой свободы; взаимо-

обусловленность действий персонажей, создаваемых игроками; вариативность деталей ролевых игр, что обеспечивает возможность многократного использования той или иной ролевой игры в процессе обучения, в том числе и диалоговой коммуникации. Однако наиболее важной отличительной чертой учебных ролевых игр, по мнению профессора Г.К. Селевко, может быть признана «четко поставленная обучающая цель и соответствующие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» (Селевко, 2005, с. 128).

По мнению исследователей, «именно ролевые игры выделяются из всей гаммы коммуникативных техник своей способностью развивать беглость языка, способствовать взаимодействию учащихся в классе и повышать мотивацию» (Ladousse, Maley, 1989, p. 7).

При подготовке урока, содержащего ролевые игры, учителю следует грамотно продумать правила игры, роли и примерный ход игры для того, чтобы сделать игру контролируемой. Следует учитывать возрастные и психологические особенности детей младшего школьного возраста, что подразумевает выбор соответствующих тем и лексики, которая будет отвечать интересам детей. Отрабатываемые грамматические конструкции необходимо обозначить перед началом игры, чтобы повысить образовательный эффект. Материал должен быть сильным, сама игра должна проходить в динамичной форме, не перегружать и не утомлять детей.

В качестве примера можно привести следующие ролевые игры, разработанные нами для учащихся второго класса общеобразовательной школы:

1. Игра «Family portrait».

Сюжет: Катя приехала в Англию к своим друзьям и показывает им семейные фотографии. Друзья стараются догадаться, кто изображен на фото.

Роли: Kate, Jessica, Mike.

Лексический материал: picture, family, mother, aunt, sister, twins, long dark hair, green, glasses, hat.

Грамматические конструкции: «Has... got...?», «What about...?».

Пример диалога:

J: Are these pictures of your family?

K: Yes, they are.

M: Wow, it's a big family here! Which one is your mother?

K: Guess! She is not wearing glasses.

J: Has she got long dark hair?

K: No, she hasn't. My aunt has. My mother has got glasses.

M: Oh! I see her! This is your mother!

J: Who is a girl in a green hat? Is that you?

K: No, it isn't. It is my sister. We are twins.

J: She looks like you.

K: Yes, but we have different colour of eyes.

M: What about this baby? Is that your little sister?

K: No. He is my younger brother.

J: He looks very cute.

K: Thank you!

2. Игра «В магазине».

Для игры нужно заранее подготовить или попросить детей принести из дома «товар для продажи». Например, для магазина одежды можно распечатать иллюстрации с изображением разных видов одежды.

Роли: a seller, a customer.

Лексический материал: white, yellow, brown, dress, shorts.

Грамматические конструкции: How can I help you?, Have you got...?, How much is it?, So cheap!, Anything else?, Here it is.

Пример диалога:

C: Good morning!

S: Good morning! How can I help you?

C: Have you got a yellow dress?

S: Yes, we have. Here it is.

C: Thank you very much. How much is it?

S: 5 pounds.

C: So cheap! Have you got white shorts?

S: No, we haven't. We have got brown shorts. Do you like them?

C: No, I don't. Thank you. I'll take only this dress.

S: Ok. Good bye.

C: Good bye.

3. Игра «В кафе».

При подготовке к игре учитель может составить меню, содержащее ранее изученную лексику по теме «Еда». Главная роль в игре отводится официанту, который встречает посетителей, предлагает им меню и спрашивает о предпочтениях. В ответ на предложение гости могут согласиться или отказать.

Роли: the waiter, the customer.

Лексический материал: cup of tea, piece of cake, sandwich, bill.

Грамматические конструкции:

«Give me a menu, please», «Here you are», «Are you ready to...?», «I'd like...», «Good appetite!», «Anything else?», «May I have?».

Пример диалога:

W: Good afternoon!

C: Good afternoon! Give me a menu, please.

W: Here it is!

C: Thank you!

W: Are you ready to order?

C: Yes. I'd like a cup of tea and a piece of cake.

W: Here you are. Good appetite! Anything else?

C: Yes. May I have a sandwich, please, and a bill?

W: Sure. Here you are.
C: Thank you. Goodbye.
W: Goodbye.

4. Игра «Celebration».

Сюжет: один из русскоговорящих ребят приглашает друзей из Англии к себе отмечать Новый год и рассказывает о том, что в этот день все люди дарят друг другу подарки. Ребята из Англии интересуются, что обычно дарят в России на Новый год, а затем отвечают на вопрос о своей стране.

Роли: Igor, Olivia, Charlie.

Лексический материал: present, toy, souvenir, sweets, teddy bear, toy car, brown, green, yellow.

Грамматические конструкции: «We like to...», «What do you want to get for...?», «Good choice!».

Пример диалога:

O: What presents do you usually give for the New Year?

I: We usually give toys, souvenirs and sweets.

C: We like to give souvenirs too.

Дети также могут спрашивать друг друга о подарках, которые каждый хотел бы получить, например:

I: What do you want to get for the New Year?

O: I want to get a teddy bear.

I: Good choice. Do you want to get a brown teddy bear?

O: No, I don't. I want to get a green teddy bear. And do you want to get a toy car?

I: Yes, I do. I want a yellow car!

5. Игра «What is your favourite subject?».

Сюжет: Перемена. Tommy и Jack обсуждают свои любимые занятия и оказалось, что они оба любят баскетбол и собираются поиграть в него.

Роли: Tommy, Jack.

Лексический материал: math class, favourite subject, class.

Грамматические конструкции:

«What class is next?», «What's your favorite subject?», «My favourite subject is...», «That's a good idea».

Пример диалога:

T: What class is next?

J: Math. I like Math classes.

T: And I don't like Math.

J: What's your favourite subject?

T: My favourite subject is P.E. I like playing sports. I like basketball.

J: I play basketball every day.

T: I like basketball too, but I can't play very well.

J: Don't worry. I can help you.

T: Really?

J: How about playing basketball after school?

T: That's a good idea.

Использование предложенных игр на уроках английского языка в начальной школе позволит учащимся в легкой и интересной форме овладеть умениями диалогической речи. Они научатся говорить о своей семье, интересах, любимых праздниках, вести диалог в магазине и кафе. Такие темы и ситуации являются актуальными для детей младшего школьного возраста, так как они только начинают понимать систему социальных ролей в обществе и осознавать свою роль в нем. Таким образом, использование игр может выполнять комплексно две функции:

- обучение иностранному языку;
- социализация школьников.

Итак, ролевая игра закономерно относится к активным методам обучения иностранному языку. Правильное использование ролевых игр на уроках английского языка, с учетом всех требований к их использованию, ведет к развитию у учащихся навыков диалогической речи, активного самостоятельного мышления, предпринимательских способностей личности, а также к

созданию необходимых условий для активизации творческого потенциала учащихся. В результате эффективного использования ролевой игры в процессе обучения повышается заинтересованность школьников в изучении иностранных языков на различных этапах этого длительного процесса. В лингводидактическом аспекте значимым следствием выбора ролевой игры как формы обучения следует признать закономерное совершенствование коммуникативной компетенции учащихся и ее реализации в общении как на иностранном, так и на родном языке.

Литература

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009.
2. Ариян М.А., Оберемко О.Г., Шамов А.Н. Методика преподавания иностранных языков: общий курс. Нижний Новгород: НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 2004.
3. Запорожец А.В. Избранные психологические труды: в 2 т. М.: Педагогика, 1986.
4. Леонтьев А.А. Язык, речь, речевая деятельность. М.: URSS, 2014.
5. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: Народное образование, 2005. Т. 1.
6. Скалкин В.Л. Обучение диалогической речи на материале английского языка. М.: Инфра, 2009.
7. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: (Из опыта работы): пособие для учителя. М.: Просвещение, 1984.
8. Филатов В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе. Ростов н/Д: Феникс, 2004.
9. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989.
10. Ladousse, G.P. and A. Maley (Ed.), 1989. Role Play. Oxford: Oxford University Press.
11. Palmer, H.E., 1968. The Scientific Study and Teaching of Languages. London: Oxford University Press.

References

1. Azimov, E.G. and A.N. Schukin, 2009. New dictionary of methodical terms and concepts (theory and practice of teaching languages). Moscow: IKAR. (rus)
2. Ariyan, M.A., O.G. Oberemko and A.N. Shamov, 2004. Methods of teaching foreign languages: general course. Nizhny Novgorod: Linguistics University of Nizhny Novgorod. (rus)
3. Zaporozhets, A.V., 1986. Chosen psychological works: in 2 vols. Moscow: Pedagogika. (rus)
4. Leontiev, A.A., 2014. Language, speech, speech activity. Moscow: URSS. (rus)
5. Selevko, G.K., 2005. Encyclopedia of educational technologies: in 2 vols. (Vol. 1). Moscow: Narodnoye Obrazovaniye. (rus)
6. Skalkin, V.L., 2009. Teaching dialogical speech while teaching English. Moscow: Infra. (rus)
7. Stronin, M.F., 1984. Games at an English lesson: (practical experience): teaching manual. Moscow: Prosveshcheniye. (rus)
8. Filatov, V.M., 2004. Methods of teaching foreign languages at primary and secondary comprehensive school. Rostov-on-Don: Phoenix. (rus)
9. Elkonin, D. B., 1989. Chosen psychological works. Moscow: Pedagogika. (rus)
10. Ladousse, G.P. and A. Maley (Ed.), 1989. Role Play. Oxford: Oxford University Press.
11. Palmer, H.E., 1968. The Scientific Study and Teaching of Languages. London: Oxford University Press.