

2. Ушинский, К. Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии (1861) / К. Д. Ушинский. – М. : изд-во Академии наук РСФСР, 1945. – 475 с.

3. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам / Е. Н. Соловова. – М. : Просвещение, 2002. – 239 с.

4. Маркова, А. К. Психология труда учителя: книга для учителя / А. К. Маркова. – М. : Просвещение, 1993. – 192 с.

5. Пассов, Е. И. Методическое мастерство учителя : учебное пособие / Е. И. Пассов, Е. А. Морозова, Н. Е. Кузовлева. – Воронеж : НОУ «Интерлингва», 2002. – 40 с.

6. Щукин, А. Н. Обучение иностранным языкам. Теория и практика / А. Н. Щукин. – М. : Филоматис, 2004. – 416 с.

7. Андреасян, И. М. Инновационные технологии овладения иноязычным общением / И. М. Андреасян // *Замежные мовы ў Рэспубліцы Беларусь*. – 2006. – № 2. – С. 18–22.

УДК 37.091.3:811'243:005.336.5:316.77

В. В. Сакун

(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

Научный руководитель: преподаватель Т. В. Друк

РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ УМЕНИЙ

В статье рассматривается роль ролевой игры на занятиях по иностранному языку, а также психологические основы ее успешности в обучении. Обосновывается мысль о том, что ролевая игра является моделью естественной коммуникации и стимулирует неподготовленную речь. Приводится пример ролевой игры для учащихся среднего этапа обучения.

Ролевая игра определяется как спонтанное поведение учащихся, их реакция на поведение других людей, участвующих в гипотетической ситуации [1, с. 17]. Некоторые авторы рассматривают ролевую игру как способ воссоздания на уроке того мира, который существует вне учебного класса.

Большая привлекательность использования ролевых игр на уроке иностранного языка связана, прежде всего, с тем, что позволяет побудить учащихся к общению в осмысленных ситуациях. Успешность ролевых игр основывается на спонтанности, поскольку импровизация

является важным элементом человеческого познания реальности. Неподготовленная, импровизированная речь на иностранном языке, которой отводится незначительное место на уроке, должна стать постоянным элементом в процессе обучения [2, с. 8].

Цель использования ролевой игры – стимулирование неподготовленной, с использованием доступных иноязычных ресурсов импровизированной речевой деятельности, основанной на языковой, мыслительной, спонтанности, гибкости, креативности.

Поскольку доминантной деятельностью на уроке является общение, то ролевая игра помогает учителю достигать на уроке учебные цели и создавать иллюзию реальной коммуникации. Присвоение каждому учащемуся престижной социальной роли и постоянное внимание к его индивидуальной значимости помогают снять психологические барьеры общения, что является необходимым условием успешного обучения [3, с. 160].

Для разыгрывания ролевой игры нужно превратить класс в арену действий, которая бы соответствовала естественным условиям коммуникации. Ролевую игру нужно хорошо подготовить и четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

Ролевая игра непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости.

Примером такой ролевой игры является разработанная игра «Теремок», которая может проводиться в 6 классе по теме «Животные».

Урок состоится в воображаемом лесу, где живет множество животных. Кабинет наглядно оформлен различными картинками, чучелами животных, растениями. Такой небольшой реквизит позволяет создать атмосферу места действия ролевой игры и способствует развитию коммуникативной направленности урока.

Цель игры: совершенствование умений диалогической речи по изучаемой теме.

Ролевая игра начинается экскурсией по лесу и знакомством с животными. Учащиеся выступают в роли экскурсантов, они рассматривают животных, слушают экскурсовода-учителя, который кратко рассказывает о животных, их месте обитания, питании.

В ходе экскурсии учащиеся видят стоящий теремок в лесу. Им предлагается вспомнить сказку, и узнать, кто там живет. Для этого им раздаются карточки, в которой описывается роль ученика, и даются

основные характеристики его персонажа. Характеристики расположены в порядке ответов.

Например: 1) *Hase* (заяц); 2) *grau* (серый), *weiß* (белый), *lange Ohren* (длинные уши); 3) *Kohl* (капуста), *Mohrrübe* (морковка); 4) *hüpfen* (прыгать), *laufen* (бегать). Таким образом, используя раздаточный материал, учащиеся имеют перед собой план предстоящего диалога, а именно: в ответах персонаж представляется, описывает свою внешность, вкусовые предпочтения, а также умения. В качестве образца предлагается мини-диалог, обращая внимание на последовательность реплик и их возможное грамматическое направление.

Таким способом прорабатывается персонаж для каждого учащегося. В ходе работы каждый ученик выполняет 2 роли: отвечающего, а затем спрашивающего. Таким образом, прорабатываются вопросно-ответные грамматические структуры, характерные для диалога.

Работа начинается с демонстрации образца. Учитель, исполняя роль мышки, подходит к домику, стучится и воспроизводит диалог, выполняя роль спрашивающего и отвечающего.

Урок с использованием ролевой игры мотивирует процесс обучения, способствует осознанному усвоению иностранного языка, содействует развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, воспитанию чувства коллективизма. Ролевая игра позволяет избежать искусственной коммуникации «учитель-ученик», организованной в форме «вопрос-ответ». Она позволяет развить умения задавать вопрос, реагировать на собеседника, свободно размышлять.

Игра на уроках иностранного языка активизирует речемыслительную деятельность учащихся, пробуждает интерес к изучению иностранного языка, способствует положительным изменениям в речи учащихся, расширяет и обогащает лексический запас учащихся, а также доставляет удовольствие в процессе обучения.

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познавательную активность школьников.

Список использованной литературы

1. Калимулина, О. В. Ролевые игры в обучении диалогической речи / О. В. Калимулина // Иностранные языки в школе. – М., 2003. – № 3 – С. 17–18.
2. Griesshaber, W. Authentisches und zitirendes Handeln. Bd. 2. Rollenspiel im Sprachenunterricht / W. Griesshaber. – Tübingen, 1987. – 235 s.
3. Газманов, О. С. Каникулы: игра, воспитание / О. С. Газманов. – Москва : Просвещение, 1988. – 160 с.