

Ходько В.П.

(ГГУ, Гомель)

Научный руководитель – Чалова О. Н., канд. филол. наук

РОЛЕВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ

Аннотация. В настоящей статье рассматриваются вопросы, связанные с внедрением в процесс обучения диалогической речи элементов ролевой игры. В работе выделяются два подхода к использованию ролевой игры для обучения диалогу на английском языке: дедуктивный и индуктивный. Раскрывается суть каждого из них, оценивается степень целесообразности их применения на разных этапах обучения школьников диалогической речи. В результате проведенного анализа делается вывод об уникальности каждого из двух подходов и невозможности их взаимозамены.

Ключевые слова: английский язык, обучение диалогической речи, игровые технологии, ролевая игра, проблемная ситуация.

Khodko V.P.

(Gomel)

Academic supervisor – Chalova O.N., Ph.D. in Philology

ROLE PLAY IN DEVELOPING DIALOGIC ENGLISH SPEECH

Abstract. The article considers issues connected with applying elements of role play into the educational process aiming at developing dialogic English speech. Our work presents and characterizes two approaches (deductive and inductive) to using the elements of role play in class as well as defines the degree of their importance at different stages of teaching the English language and developing the necessary dialogic skills. The analysis reveals the importance of each approach and assumes that they can't be replaced by each other.

Key words: the English language, developing dialogic speech, edutainment, role play, problematic situation.

Как известно, одной из ведущих целей курса английского языка в школе является развитие у учащихся умений диалогической речи. Достичь этой цели можно за счет использования различных дидактических методов, приемов и технологий, в частности нетрадиционных, например, игровых.

В фокусе настоящей статьи находится такая разновидность игры, как *ролевая игра*, под которой понимается метод обучения, предполагающий свободное говорение ученика в определенных моделируемых учителем обстоятельствах. Важным условием игры является то, что, во-первых, ученик примеряет на себя определенную социальную роль (покупателя,

продавца, учителя, врача, зарубежного друга, отца, матери, PR-агента и т. д.), а во-вторых, учащийся должен решить (индивидуально или коллективно) некоторую сформулированную педагогом проблемную задачу. Такая деятельность, основанная на решении проблемной задачи, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности учащихся, психологически мотивирует последних на изучение английского языка. Кроме того, постановка проблемы и необходимость ее решения способствуют развитию у школьников критического мышления, навыков спора и аргументации.

Другими словами, преимущества внедрения элементов ролевой игры в учебный процесс очевидны, равно как и ее слабые места. Так, например, английский методист К. Ливингстоун относится положительно к вовлечению в игровой процесс максимального числа учащихся и считает, что ролевая игра повышает интерес к изучению языка и что использование ролевых игр не будет вызывать проблем с дисциплиной в классе. [3] К недостатку этой формы обучения автор относит сложность организации некоторых ролевых игр и необходимость траты огромного количества времени на подготовку учеников.

Несмотря на то, что плюсы и минусы игровых технологий достаточно хорошо описаны в педагогической науке [1; 2; 3 и др.], в ней до сих пор остаются неразрешенными проблемы, связанные с аспектами использования данной игровой технологии при обучении английской диалогической речи. К числу таких исследовательских лакун относятся вопросы, касающиеся приемов и способов введения элементов ролевой игры в учебную деятельность, ориентированную на развитие у учеников умений диалогической речи на английском языке. Именно об этих способах и приемах и пойдет речь в нашей работе.

По сути, обучение диалогической речи с помощью ролевой игры происходит либо дедуктивно (от общего к частному), либо индуктивно (от частного к общему). Остановимся подробнее на каждом из этих способов.

Дедуктивный способ основывается на умеренном использовании элементов ролевой игры и работе с готовыми диалогами-образцами, которые учащиеся прорабатывают и копируют, заучивают наизусть. Диалоги-образцы могут быть короткими и длинными.

Работу с короткими диалогами целесообразно организовывать на начальных этапах изучения языка или темы. Желательно, чтобы это были лаконичные диалоги, состоящие из двух-трех реплик, из стандартных, клишированных выражений. Это могут быть, например, приветствия, знакомства, формулы вежливости.

Необходимость привлечения ролевой игры к работе с мини-диалогами очевидна: разыгрывание диалога по ролям позволяет избежать монотонности заучивания и воспроизведения материала. Важной особенностью ролевой игры на данном этапе изучения языка и развития

навыков диалогической речи является то, что она (ролевая игра) не всегда предполагает решение проблемной задачи.

Алгоритм дедуктивной работы с короткими диалогами и привлечением ролевой игры должен быть примерно таким:

1) прослушивание диалога и проверка понимания услышанного (путем постановки вопросов, техники «правда-неправда» и др., просьбы заполнить пропуски нужной информацией и др.);

2) развитие произносительных навыков в результате повторения за педагогом всех или отдельных реплик диалога;

3) этап чтения (чтение, безусловно, должно быть ролевым);

4) время, отводимое ученикам на усвоение (запоминание) своей части диалога или всего диалога;

5) разыгрывание диалога учащимися перед классом и педагогом;

6) трансформация отдельных реплик с целью значительного или незначительного изменения смысла диалога (например, использование согласия вместо несогласия, или употребление уточняющего вопроса вместо ответа и т. д.);

7) творческий этап, предполагающий подготовку собственного диалогического продукта по имеющемуся образцу (тематика и объем диалога или состав его участников должны быть другими; более того, изменить следует и проблемную ситуацию, которую необходимо разрешить в рамках моделируемого диалогического общения).

Приверженцы дедуктивной модели организации работы с диалогом подчеркивают следующие ее положительные моменты. Во-первых, именно по такой модели и происходит развитие диалогических навыков человека (ребенка), когда он только учится говорить на своем родном языке. В связи с этим данная технология обучения диалогической речи на иностранном языке признается более естественной и методически целесообразной. Кроме этого, дедуктивная работа с диалогом-образцом предполагает его членение на более мелкие фрагменты, а усвоение отдельного (частного) через его соотнесение с целым существенно облегчает работу.

Тем не менее у дедуктивного подхода к развитию диалогических навыков имеются и противники, констатирующие в такой деятельности минимальный элемент творчества и избыточный компонент зазубривания и автоматизма.

Минусы дедуктивного подхода к развитию диалогических навыков заключаются в том, что использование ролевой игры лишь на некоторых этапах обучения позволяет выучить исключительно ограниченное количество диалогов, а для реализации истинных коммуникативных целей этого недостаточно. У учащихся не развивается способность самостоятельно конструировать диалог, а следовательно, теряется возможность свободного общения в диалогической форме.

Индуктивный способ развития диалогической речи посредством использования ролевой игры подразумевает отсутствие диалогического образца и построение собственного диалога на основе учебной ситуации. Понятно, что такой способ развития диалогических навыков требует от учащихся большей языковой подготовки, коммуникативной свободы и творчества, что обуславливает самое активное использование в учебном процессе ролевых игр.

Построение собственного диалога на основе ролевой игры предполагает выполнение следующих шагов:

1) усвоение базовых этикетных реплик (приветствие, благодарность, извинение, просьба и др.);

2) выполнение упражнений на соотнесение реплик (например, вопросов и вербальных реакций на них);

3) составление микро-диалогов, в которых должны быть использованы изучаемые реплики; составление микро-диалогов предполагает, во-первых, введение определенной коммуникативной ситуации и формулировку проблемы, которую нужно решить в ходе диалога, во-вторых, непосредственную работу по составлению микро-диалогов, в которых задействованы соответствующие реплики, и, в-третьих, ролевое воспроизведение (разыгрывание) этих диалогов перед классом и педагогом;

4) максимально творческий этап, подразумевающий подготовку и воспроизведение развернутых и очень содержательных диалогов любого характера и тематики, но с использованием опор наподобие ключевых слов, таблиц, текста и т. д.

Таким образом, индуктивный подход к использованию ролевых игр в развитии навыков диалогической речи на английском языке предполагает обучение разворачиванию реплик.

В отличие от дедуктивного подхода, индуктивный метод лучше использовать на завершающем этапе обучения, потому что учащиеся должны уметь сами строить диалогические единства и использовать их в коммуникативной ситуации.

Индуктивный способ фактически учит учащихся взаимодействию с другими людьми, способствует формированию диалогических умений. Говоря иначе, у учащихся развивается умение грамотно формулировать вопросы различных типов на английском языке, а также реагировать на вопросы собеседника, использовать соответствующие вводные структуры и клише, выражать согласие или несогласие и т. д.

В заключение подчеркнем, что дедуктивный способ использования ролевых игр является оптимальным на начальном этапе обучения диалогам, а индуктивный метод уместно использовать на финальном этапе обучения диалогической речи на английском языке.

Литература

1. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Газета «Английский язык», 2008, № 1, с. 4.
2. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. – СПб.: КАРО, : Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
3. Livingstone C. Role play in language learning. – L. : Longman, 2009. – 56 p.