

Методические рекомендации по организации ролевых игр на уроках иностранного языка

Ивашкина И.С., учитель иностранного языка

МБОУ гимназии №9 г.о. Коломна

Известно, что 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.

Практически все 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, правильно отреагировать на нее.

Ролевая игра мотивирует процесс обучения, она отвечает на вопросы (Почему?) - мотив и (Зачем?) - цель, т.е. нужно что - то сказать. Центром внимания становится содержание беседы. 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. В структуре ролевой игры выделяются такие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент - роли. Роли, которые исполняют учащиеся на уроке могут быть социальными (профессиональные, социально-демографические), и межличностными (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей в игре должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация, выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и

обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов. Выделяются следующие компоненты ситуации: 1) субъект, 2) объект (предмет разговора), 3) отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью, главным компонентом ролевой игры, и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры (Д.Б.Эльконин). Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.

Основные требования к ролевым играм:

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

2) Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

3) Ролевая игра должна быть принята всей группой.

4) Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее будет он в общении.

5) Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал.

6) Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов. Роль учителя в процессе подготовки и проведения игры меняется. На начальной стадии работы учитель активно контролирует деятельность учащихся, но постепенно он становится только наблюдателем.

7) Большую значимость в этой связи приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной атмосферы на занятии- очень важный фактор успешности ролевой игры.

Существует огромное количество форм ролевых игр на уроках английского языка:

- презентация
- интервью
- заочное путешествие
- пресс-конференция
- круглый стол
- телемост
- экскурсия
- сказка
- репортаж
- клуб по интересам

Основные моменты, на которые следует обратить внимание при организации ролевой игры:

- При организации ролевой игры следует начинать всегда с парной, а не с групповой работы (гораздо легче организовать беседу с кем-то одним, находящимся рядом с вами или перед вами, не нарушая планировки).

Существует еще и психологическое обоснование: на начальных этапах следует организовать короткие виды деятельности, которые постепенно приучат учащихся к ролевой игре.

- Ролевая игра должна быть рассчитана на разнообразные типы учащихся. Учащиеся должны понимать ситуацию и то, что написано в ролевой карточке перед началом игры.

- Следует быть очень тактичным, чтобы создать благоприятные условия для развития игры.

- Не используйте ролевой игры чересчур трудной и требующей

эмоциональной перегрузки, до тех пор, пока ваши учащиеся не привыкнут к этому виду деятельности. Если же вы этого не учтете, то учащиеся могут перейти на родной язык. Старайтесь терпимее относиться к небольшим языковым вторжениям на родном языке, если это помогает продвижению ролевой игры.

- Если ваши учащиеся все же переходят на родной язык, то устанавливайте задания более развернуто, начиная с работы в парах и легкой ролевой игры с информационными заданиями. Если это не срабатывает, то это означает, что ваша аудитория слишком закрепощена и необходима предварительная подготовка (коммуникативные упражнения) чтобы учащиеся стали более раскованными.

- Всегда продумывайте последующие виды деятельности для тех групп или пар, которые заканчивают раньше других.

- Установите точный лимит времени и старайтесь добиваться, чтобы каждый этап ему соответствовал.

- 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.

Включение ролевой игры возможно на любом этапе обучения, однако, обычно лучше оставлять ролевую игру на заключительные уроки или обобщающие уроки. Поскольку большинство учителей требует от учащихся свободного владения материалом, а также создание оригинального продукта, схемы, проекта, коммуникативного общения. На начальном этапе отработки материала учитель обычно использует имитационную игру, которая имеет следующие признаки:

- 1) наличие модели социальной системы (т.е. конкретной ситуации общения: магазин, библиотека, вокзал и т.д.);
- 2) наличие шаблона, схемы общения, доведенных до автоматизма;

3) наполнение этого шаблона лексическим и смысловым содержанием, соответствующим данной ситуации.

Пример:

Из учебника берется диалог «В библиотеке», отрабатывается и обыгрывается в парах. После чего учащиеся входят в роль, внося свои личностные элементы, индивидуальные особенности (запрашивают именно ту книгу, которую они хотели прочитать, предлагают прочитать книгу, написанную определенным автором). Учащиеся воспроизводят знакомый текст, наполняя его новым содержанием, используя такие экстралингвистические средства как: темп, мимику, интонацию. Доведение до автоматизации учитель осуществляет при помощи транзакционного общения (традиционному обмену фразами), используя такие схемы как:

- стимул- реакция

-Can I help you?

-Yes, please.

Такая схема позволяет процессу коммуникации проходить гладко, поскольку учащемуся не приходится задумываться над правильным ответом;

- схема постепенно усложняется, особенно в тех случаях, когда учитель задействует для обмена репликами разные психологические роли

-You must be careful

-I am always careful! Don't worry!

- более сложные, скрытые транзакции, требующие одновременного участия более чем двух состояний

Shop-assistant: Look! This pair of shoes is very nice, but it is expensive.

Customer: I haven't much money, but I like it so much, that I'll buy it.

Именно эта категория чаще всего используется учителем для основы игры.

Ролевая игра используется учителем на более продвинутом этапе. От имитационной она отличается тем, что роли учащиеся не заучивают, а используют материал, усвоенный ранее, дополняют его по-своему. Большое внимание уделяется при этом использованию оценочных суждений,

разговорных клише типа:

I think.....

I guess.....

To my mind.....

Sure....

As for me.....etc.

Учитель чаще всего проводит ролевую 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 микроситуации, небольшие сценки, разыгрываются диалоги.

