

УДК 378.8:016:81'243:371.382

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ У ПЕДАГОГІЧНОМУ КОЛЕДЖІ

Ірина Луцик

*Луцький педагогічний коледж
пр. Волі, 36, 43000 Луцьк, Україна*

Обґрунтовано доцільність використання рольових ігор як однієї з форм інтерактивних методів навчання на уроках іноземної мови в педагогічному коледжі, розкрито значення рольової гри як засобу інтенсифікації, оптимізації та стимуляції процесу навчання.

Ключові слова: інтерактивні методи, рольова гра, інтенсифікація навчання, робота в групах.

Зважаючи на науково-технічний прогрес, використання в освіті інноваційних технологій навчання, спеціаліст сьогодні повинен не тільки все знати, а й бути організатором, бачити перспективу розвитку освіти, вміти працювати з людьми. Це він повинен набути ще в студентські роки. З огляду на це в навчальному процесі слід застосувати різні форми, методи і засоби навчання, які інтенсифікують процес навчання, підвищують його ефективність. До таких методів належать інноваційні та ігрові заняття.

Нині значним недоліком традиційного навчання є перевантаження студентів навчальною інформацією. Наявна потреба у застосуванні в навчальному процесі імітаційних методів, ігрових занять, що активізують систему навчання.

Активні та інтерактивні технології сприяють, з одного боку, поглибленню та вдосконаленню знань, з іншого – імітації індивідуальної та колективної професійної діяльності. Крім того, вони розвивають творчі зусилля, самостійність у розв'язуванні проблемних ситуацій, виробляють позитивні аспекти динамічного стереотипу майбутнього спеціаліста (організаційні, професійні вміння і навички, вміння керувати, спілкуватись) [10, р. 59], а також допомагають у розв'язуванні дидактичних цілей і завдань (вивчення і закріплення матеріалу у разі високої активності студентів, узагальнення і систематизація навчального матеріалу, визначення ступеня засвоєння знань та їх контроль).

Однією з умов ефективності навчального процесу є свідоме засвоєння знань, що характеризується єдністю слова, образу і творчої діяльності студентів, активністю та самостійністю.

Досягнути високого рівня комунікативної компетенції в англійській мові, не будучи серед її носіїв, дуже важко. Важливим завданням вчителя є створення на уроці іноземної мови реальних і уявних ситуацій спілкування, використовуючи для цього різні прийоми роботи. Одним з таких прийомів є рольова гра.

Ігрове та інтерактивне навчання досліджували І. Абрамова, Н. Анікеєва, Н. Борисова, А. Вербицький, Ю. Ємельянов, І. Іванов, Д. Кавтарадзе, Л. Петровська, В. Платов, В. Рибальський, А. Смолкін, І. Сирожин, К. Фопель, Т. Чепель, С. Шмаков та ін.

А. Капська вважає, що використання в навчальному процесі рольових і сюжетних ігор є “своєрідним ключем до розвитку творчих умінь студентів, дія яких створює прекрасні умови для саморозкриття особистості, вироблення навичок логічно мислити, діяти словом і ділом. Ігри активізують у кожного учасника потенційні творчі здібності, які можуть виявлятися лише за певних умов. Наприклад, набути “вільності” тіла у виступах перед слухачами, чи “польоту” голосу, чи спостережливості, чи вміння слухати” [4].

Г. Сагач та О. Юніна вважають, що гра (рольова, ділова, організаційно-діяльнісна) є найбільш оптимальною й зручною формою викладання, вона має практичне застосування. “Гра, як ніяка інша активна форма, дозволяє учневі пройти основні етапи засвоєння матеріалу – сприймання, осмислення, запам’ятовування, застосування” [6].

Ми ставили за мету обґрунтувати доцільність використання рольових ігор на уроках іноземної мови, у розкритті значення рольової гри як засобу оптимізації і стимуляції процесу навчання і як важливого аспекту психологічного комфорту й усунення розумового перенапруження студентів.

Рольова гра – простий і природний спосіб пізнання людиною навколишнього середовища, найдоступніший шлях для оволодіння знаннями, вміннями, навичками. Необхідність раціональної побудови, організації і застосування рольових ігор у процесі навчання потребує ретельного і детального вивчення.

Гра, як праця й навчання, – один з головних видів діяльності людини. Гра як феномен культури навчає, виховує, розвиває, соціалізує, розважає.

На думку Г. Селевко, “гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду...” [7, с. 12].

Д. Ельконін вважає, що у людській практиці рольова гра виконує такі функції [8, с. 96]:

- розважальну (це головна функція гри – розважити, надихнути, викликати інтерес);
- комунікативну;
- терапевтичну (подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності);

- діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки);
- самореалізації та самопізнання;
- корекції (внесення позитивних змін);
- міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей);
- соціалізації (залучення систему суспільних відносин, засвоєння норм людського спілкування).

Рольові ігри мають чотири головні риси [8, с. 117]:

- вільна розвивальна діяльність, що починається лише за бажанням дитини, заради задоволення від процесу діяльності (процедурне задоволення);
- творча, значною мірою імпровізаційна та активна діяльність („поле творчості”);
- емоційна піднесеність діяльності та емоційне напруження;
- наявність прямих чи непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Рольова гра як діяльність охоплює з'ясування мети, планування, реалізацію мети, а також аналіз результатів, у яких особистість цілком реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагання, задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації.

Гра як процес охоплює ролі, які виконуватимуть гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання предметів, тобто заміну реальних речей ігровими, умовними; реальні взаємини між гравцями; сюжет (зміст), сферу дійсності, умовно відтворену в грі.

Значення рольової гри в тому, що вона є розвагою та відпочинком, водночас вона здатна перерости в навчання, творчість, терапію та в модель типу людських взаємин і проявів у праці.

Соціальне середовище, у якому людина живе, є первинною соціалізацією. У ній особа поступово засвоює соціальний досвід, зафіксований у мові. Природно, що у процесі оволодіння іноземною мовою як засобом спілкування необхідно відтворити умови, подібні до умов, що наявні під час оволодіння рідною мовою. Соціологи ведуть мову про вторинну соціалізацію, що імітує первинну. Соціальні ролі в межах вторинної соціалізації мають штучний, умовний характер. Міра умовності може бути різною: перевтілення в реальних людей, літературних персонажів, героїв казок тощо. Елемент умовності й перевтілення наявний в усіх різновидах рольової гри [2].

Психологи виявили, що в рольовій грі насамперед розвивається увага та увага, закладається здатність оперувати образами дійсності, що створює основу для подальшого переходу до складних форм творчої діяльності.

Рольова гра має великі навчальні та виховні можливості:

1. Рольову гру можна розглядати як найточнішу модель спілкування. Вона наслідуює дійсність в найсуттєвіших проявах. У рольовій грі, як і в житті, мовна і немовна поведінка партнерів переплітається найтісніше.
2. Рольова гра має великі мотиваційно-спонукальні можливості. Спілкування, як відомо, неможливе без мотиву. Однак у навчальних умовах педагогові нелегко викликати у студентів бажання висловлюватись. Труднощі полягають в тому, що вчитель повинен подати ситуацію таким чином, щоб виникла атмосфера, що викликає у студентів внутрішню потребу у вираженні думок. В умовах іншомовного спілкування важливо, однак, щоб студенти змогли виразити те, що їм хочеться сказати. Мовне забезпечення (словниковий і граматичний матеріал, навички в користуванні ними) може приховати мету спілкування і від студентів, і від учителів. На уроках викладач має намір перевірити, як студенти вміють комбінувати мовний матеріал відповідно до заданої теми („Розкажіть про свого друга”, „Розкажіть про своє місто”). Мотив же, яким керуються студенти, за межами мови: їм важливо відповісти вчителю. Ситуація змінюється, якщо студенти залучені до рольової гри. Точно визначені „запропоновані обставини” створюють загальну спонукальну сферу, а конкретна роль, яку отримує студент, дає йому суб’єктивний мотив.
3. Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою. Під час рольової гри використовують різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Важливе значення має невідповідне висловлювання студентів. Рольова гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної та групової діяльності. Рольова гра тренує студентів висловлюватись у будь-якій ситуації на будь-яку тему.
4. Рольова гра дає змогу виявити особисту причетність до всього, що відбувається. Студент опановує ситуацією не через своє „Я”, а через „Я” відповідної ролі. Рольова гра надає можливості сором’язливим та невпевненим у собі студентам одягнути „маску”, за якою вони можуть сховатися. У рольовій грі такі студенти одержують свободу в своїх діях, розкривають свої приховані здібності.
5. Рольова гра сприяє розширенню асоціативної бази під час засвоєння мовного матеріалу. Наприклад, репліка “Have you done your homework?” (“Ви зробили домашнє завдання?”), яку сприймають студенти механічно, набуває значимості у рольовій грі. Студент, який виконує роль учителя у школі, звертається до іншого студента,

який виконує роль лінивого учня, із запитанням, що виражає докір, обурення і, навіть, погрозу. Емоція, що супроводжує тепер цю репліку, додає їй природної однозначності, налагоджуючи прямі зв'язки із ситуацією і створюючи сприятливі умови для запам'ятовування.

6. Рольова гра сприяє формуванню навчальної співпраці й партнерства, адже виконання „ситуації” дає можливість охопити всю групу студентів (рольова гра будується не тільки на основі діалогу, але і полілогу), які повинні злагоджено взаємодіяти. Під час розподілу ролей варто брати до уваги як мовні, так і “акторські” можливості студентів, доручати одним вербальні, іншим – пантомімні ролі чи призначати “суфлерами”. Майже весь навчальний час у рольовій грі відведено на мовленнєву практику. Не тільки студент, який говорить, але і той, хто слухає, максимально активний, він повинен зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, порівняти її із ситуацією, визначити, наскільки вона відповідає ситуації й завданню спілкування, і правильно відреагувати на репліку. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів студентів та сприяють усвідомленому вивченню іноземної мови. Студенти активно працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише керує навчальною діяльністю.
7. Рольова гра є цікавою для студентів. Як тільки студенти починають розуміти, що саме від них потрібно, вони із задоволенням дають волю своїй уяві. Оскільки це заняття їм подобається, навчальний матеріал вони засвоюються набагато ефективніше.
8. Під час рольової гри студенти, хоча й в елементарній формі, ознайомлюються з особливостями театру. Викладач повинен продумати використання простого реквізиту. Заохочуються всілякі вигадки студентів, у навчальних умовах ці можливості обмежені. Перевтілення сприяє розширенню психологічного діапазону, розумінню інших людей.

Якщо ж педагог вважає своїм завданням не тільки навчання своїх студентів іноземній мові, але й їхнє виховання, то рольова гра – це саме той прийом, за допомогою якого можна скласти об'єктивну думку про загальний стан у групі. Викладач відмовляється від своєї традиційної ролі контролера і керівника, і атмосфера в групі залежить значною мірою від самих студентів. Ризик „злитися” з групою і втратити об'єктивність оцінення зводиться для вчителя до мінімуму. Хто є лідером у групі, хто є аутсайдером, який загальний настрій групи? Відповіді на ці запитання вчитель може одержати, спостерігаючи за ходом рольової гри. Під час роботи зі студентами, які володіють іноземною мовою на належному рівні, але не мають достатнього

досвіду саме в цьому виді роботи, можна зупиняти гру і пропонувати учасникам такі запитання. „Який я в цій грі? Чи часто я помиляюся? Що мені хотілося б змінити у власному виконанні ролі?” тощо. Відповіді студенти фіксують на папері та обговорюють після закінчення гри. Такий вид роботи дає змогу учасникам гри об'єктивно оцінити себе та в наступних іграх досягнути кращих результатів.

Суттєвою перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є стовідсоткова зайнятість студентів, а також концентрація уваги учасників протягом усієї гри.

Отже, рольова гра має великі освітні та виховні можливості.

Завдання педагога полягає в тому, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій, в яких може бути реалізоване прагнення студента до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинен постійно вдосконалювати процес навчання, що дає змогу студентам ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати рольові ігри на уроках.

Рольова гра допомагає спілкуванню, сприяє передачі набутого досвіду, здобуттю нових знань, правильному оціненню вчинків. Вона розвиває комунікативні навички, пам'ять, мислення та уяву. Рольова гра сприяє розвитку таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що рольові ігри мають величезну методичну цінність, вони просто цікаві як педагогові, так і студентіві.

Більшість студентів оцінюють рольові ігри позитивно, застосування їх у навчальному процесі розглядають як велику практичну користь. Думки вчителів різняться. Частина з них ставиться до рольових ігор негативно. На їхню думку, розучування ролей призводить до „примітивізації” мовлення учнів, збільшення кількості помилок та дисциплінарних проблем. Справді, з подібними труднощами доводиться стикатися під час проведення ігор, але переваг цього прийому набагато більше, ніж недоліків. Деякі викладачі навіть вважають, що оволодіння формами усного іншомовного спілкування можливе тільки в рольових іграх, а успішність гри залежить від рівня її підготовки, правильності організації, регулярності застосування певного прийому навчання і, звичайно, від майстерності вчителя і його відданості своїй справі.

Прийом рольової гри має велику дидактичну цінність, адже вона сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і поліпшенню загального настрою в класі, а також подоланню психологічних бар'єрів як у самій групі, так і між групою і педагогом.

1. *Берн Э.* Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1992.

2. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 5–16.
3. *Дианова Е. М., Костина Л. Т.* Ролевая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. 1988. № 3. С. 12–16
4. *Капська А. Й.* Педагогіка живого слова: Навч.-метод. посіб. К., 1997.
5. *Маслыко Е. А., Бабинская П. К.* Настольная книга преподавателя иностранного языка. Игровое обучение иностранным языкам и иноязычному общению. Минск, 1999.
6. *Сагач Г. М.* Золотослів: Навч. посіб. для серед. і вищ. навч. закл. К., 1993.
7. *Селевко Г. К.* Современные образовательные технологии: Учеб. пособие. М., 1998.
8. *Эльконин Д. Б.* Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. М., 1957.
9. *Ladousse G. P.* Role Play. Oxford English Resource Books for Teachers Series edited by Alan Maley. Oxford, 1987.
10. *Philips B. D.* Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. Crane Publishing Ltd., 1994.

ROLE PLAY AS A TOOL OF INTENSIFYING FOREIGN LANGUAGE LEARNING IN THE PEDAGOGICAL COLLEGE

Iryna Lutsyk

*Pedagogical College of Luts'k
Volya Av., 36, UA – 43000, Luts'k, Ukraine*

The paper outlines the importance of a role play as a tool of interactive learning foreign language in the pedagogical college. It determines the value of role plays as a means of learning intensification, optimization and stimulation.

Key words: interactive methods, role play, intensification of learning, group work.

Стаття надійшла до редколегії 10.11.2006

Прийнята до друку 12.12.2006