

*Бакиева С.Т., Качкынчиева А.Ж., Насырова М.Т.*

**АНГЛИС ТИЛИН ҮЙРӨТҮҮГӨ РОЛДУК ЖАНА КОММУНИКАТИВДИК  
ОЮНДАРДЫН ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ**

*Бакиева С.Т., Качкынчиева А.Ж., Насырова М.Т.*

**ВЛИЯНИЕ РОЛЕВОЙ И КОММУНИКАТИВНОЙ ИГРЫ НА ОБУЧЕНИЕ  
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

*S.T. Bakieva, A.Zh. Kachkynchieva, M.T. Nasyrova*

**ROLE, COMMUNICATIVE GAMES FOR LEARNING ENGLISH**

УДК:371.96.4

*Бул макалада студенттерге англис тилин үйрөтүүдө ролдук оюндардын тийгизген таасири жөнүндө айтылат. Ролдук оюндар студенттердин монологдук жана диалогдук кебин өстүрүүдө кеңири колдонулат.*

*Авторы уделяют большое внимание ролевым играм при изучении английского языка. Ролевые игры помогают развивать коммуникативную речь студента, как в монологической и диалогической речи.*

*The authors pay more attention to the role games in learning English. It helps to develop the student's oral speech habits, as in monologue and dialogue skills.*

Что представляет собой ролевая игра? Что мы обычно понимаем под ролевой игрой? Когда студенты принимают роль, то они разыгрывают ее в определенной ситуации. Группа студентов, разыгрывающая роль уподобляется группе студентов, играющих в институт, суды, работников правоохранительных органов и т.д. И те и другие бессознательно создают, творят свою собственную реальность и делая это, оперируют своим знанием реального мира, развивая свои способности взаимодействовать с другими людьми. В этой ситуации нет зрителей. Деятельность доставляет удовольствие и не угрожает личности индивида, студента. Такая игра в роль укрепит уверенность в себе.

Вторым преимуществом ролевой игры является то, что она дает возможность использовать неподготовленную речь. Основная цель любой ролевой игры – тренировка неподготовленной речи.

Каковы преимущества использования ролевой игры в аудитории?

1. Посредством ролевой игры в аудиторию могут быть привнесены разнообразные:

а) формы опыта;

б) функции, структуры, большой объем лексического материала.

Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать студентов в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

2. Ролевая игра ставит студентов в ситуации в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы как смазочный материал социальных взаимоотношений.

3. Люди часто учат английский для того, чтобы подготовиться к определенной роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.

4. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся «маской», за которую они могут спрятаться. Студенты испытывают огромные затруднения, когда основой в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. В ролевой игре – освобождение, поскольку их личность не затронута, им не нужно раскрываться.

5. Преимущество ролевой игры доставляет удовольствие играющим в нее. Как только студенты начинают понимать, что именно от него требуется с удовольствием дают волю своему воображению. Занятие нравится, учебный материал усваивается намного эффективнее.

6. Ролевая игра принадлежит к категории технологии обучения языку, которую относят к технологии обучения с низким и высоким выводом. Сконцентрированная вокруг учителя фаза очень коротка. После короткого вступления студентов погружают в деятельность, в которой выполнение задания намного важнее, чем использование точных слов: деятельность, в которой беглость превалирует над аккуратностью.

Ролевые игры, которые обрабатываются, заучиваются и проигрываются для других студентов – не являются больше ролевыми играми, а называются драматическими представлениями. Ролевая игра касается в основном процесса игры, а не готового продукта. Это должно быть уяснено с самого начала, поскольку многие студенты очень застенчивы и они робеют, когда их заставляют участвовать в спектакле. В ролевой игре они не участвуют в спектакле, там нет публики. Даже учитель должен отойти на задний план, поскольку его присутствие может препятствовать – своей готовностью наброситься на студента каждый раз, когда допускаются ошибки. Обучение наиболее эффективно в атмосфере, свободной от напряжения.

Ролевая игра это изучение языка.

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 приучают студентов к ролевой игре.

- Ролевая игра должна быть рассчитана на разнообразие типов студентов.

- Студенты должны понимать ситуацию и то, что написано в ролевой карточке перед началом игры.

- Не используйте ролевой игры чересчур трудной и требующей эмоциональной перегрузки, до тех пор, пока ваши студенты не привыкнут к этому виду деятельности. Если же вы этого не учтете, то студенты могут перейти на родной язык. Старайтесь терпимее относиться к невольным языковым вторжениям на родном языке, если это помогает продвижению ролевой игры.

- Ваши студенты переходят на родной язык, 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 закреплена и необходима предварительная подготовка (коммуникативные упражнения чтобы студенты расковались).

- 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.

#### **Проблема ошибок студентов.**

Ошибки являются неотъемлемой частью процесса обучения языку, и возможность свободно делать ошибки на уроке скорее содействует обучению нежели сдерживать его. Они постепенно исчезают, по мере того, как студенты становятся более компетентными и уверенными в себе.

Студенты на данном уровне обычно допускают ошибки одинакового типа, как в ролевой игре вы можете предусмотреть наиболее типичные ошибки, продумав предварительные упражнения.

Во время игры преподаватель должен переходить от группы к группе замечая ошибки с тем, чтобы после ролевой игры или на следующем уроке приступить к работе над ошибками. Очень важно при этом заставить студентов самих дать правильный вариант фразы или слова, в котором были допущены ошибки, написать их на и сопроводить их при этом каким-то типом коррективных упражнений, которые могли бы наилучшим образом способствовать отработке правильного варианта самим студентами.

Игра – это определенный вид деятельности с правилами, целями и элементами развлечения.

Имеются 2 основных типа игр:

1. Состязательные игры – в которых игроки или команды состязаются, соревнуются за то, чтобы 1-ым и достичь цели.

2. Кооперативные игры – в которых игрок и команды идут вместе к общей цели.

Коммуникативные игры относятся к типу кооперативных игр, состязательные элементы игры, в которых делается акцент на быстроту выполнения нарушают правильное использование языка.

Успешное завершение коммуникативной игры заключается в выполнении определенного задания (нанесение маршрута на карту, заполнение схемы, диаграммы или нахождения двух совпадающих картинок), нежели правильное построение структуры предложения (использование языка).

Основной акцент в коммуникативной игре делается на успешную коммуникацию, а не на правильную речь. Коммуникативную игру следует использовать на сравнительно продвинутой стадии обучения или на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале.

Игры следует отнести к существенной части языковой программы, а не к развлекательной деятельности, используемой на последней неделе занятий или в конце четверти. При помощи игр на продвинутом уровне обучения появляется возможность для реальной коммуникации. Игра является диагностическим инструментом для учителя, позволяющим определить наиболее трудные моменты, степень усвоения материала, и стало быть предпринять все меры по их ликвидации.

В основе коммуникационных игр лежат различные технологии такие как например, заполнение пропусков, догадка, поиск, подбор одинаковой пары, обмен, накопление или способ, комбинации и карточные игры, проблемы и загадки, ролевые игры и воспроизведение.

Коммуникативные игры разыгрываются в небольших группах, все члены группы располагают определенной информацией.

Игры на догадку: обладающие информацией, умышленно придерживают пытаются догадаться.

Поисковые игры: частей информации, которая необходима для заполнения анкеты или решения проблемы. Собрать всю имеющуюся информацию, информантом и собирателем информации.

Игры на подбор пар: вовлечению участников в подбор схожих пар, карт, картинок могут быть разыграны целым классом, при этом каждый участник игры должен циркулировать по классу до тех, пока не найдет партнера с той же самой карточкой или картинкой.

- Игры на соответствие:

- Игры по обмену или сбору информации:

- Комбинированная деятельность:

Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен передвигаться от группы к группе, прослушивать, снабжать необходимой информацией (т.е. оказывать языковую помощь), замечать ошибки, но не перебивать и не исправлять. Делать пометки на бумаге.

Коммуникативная игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт на основании которого язык усваивается более осмысленно. Задания строятся на основе игрового, имитационного и свободного общения.

Работа, основная на задании, включает выполнение заданий, вычленение нужного языкового материала – включение нового материала в речевую практику.

Нужно отметить, что речевые ошибки в условиях коммуникации не только возможны, но и нормальны. Разговорная грамматика допускает определённые отклонения от грамматики письменной речи.

Коммуникативно – ориентированное обучение ИЯ возможно в условиях аутентичного процесса социализации студентов.

В данном контексте понятие « аутентичный» предполагает не только использование на занятии студентом «взятого из жизни» учебного материала, но и создание методически целесообразных условий естественного учебного общения. Для этого в учебных условиях обеспечивается «репетиция» реального употребления языка.

Наиболее простой является ролевая игра, для участия в которой студент получает необходимые реплики. Задача заключается в том, чтобы, внимательно слушая друг друга, объединить данные реплики в контекст ролевого обращения.

Более сложной является ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным важно догадаться, какой линии поведения следует их

партнёр, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Творческое ролевое обращение требует развитых социальных умений. Поэтому ролевые игры на уроках ИЯ нередко включают элементы социального тренинга (упражнений в общении).

Для успешного проведения ролевых игр, необходимо овладеть хотя бы минимумом диалогических единств на английском языке, которые развиваются в процессе выполнения упражнений. Прежде чем ввести данный приём в учебный процесс, необходимо провести большую работу. Следовательно, чтобы организовать обращение в рамках ролевой игры необходимо сформулировать эти навыки в условиях учебного процесса. Для достижения этих целей используются:

1. Упражнения на тренировку выражений этикетного характера:
2. Упражнения на тренировку студента в составлении микродиалогов в парах в рамках предложенной ситуации.
3. Студентам предлагается диалог – образец, который является основой для составления их собственного диалога. Работа проводится поэтапно.

Без «реальных» ситуаций общения невозможно научить студентов обращаться с носителями языка. Ролевая игра позволяет формировать у обучаемых коммуникативные умения, что делает ее неотъемлемой частью и оптимальным средством обучения ИЯ.

#### Литература:

1. Губарева Г.Ю., Грамматика английского языка в таблицах и схемах. Москва «Лист», - 1996.
2. Н.А. Лукьянова. 95 устных тем по английскому языку. Москва – 2009.
3. А.С. Сушкевич, М.А. Маглыш. Устные темы с упражнениями и играми.– Минск: – 1999.
4. Н.И. Бурова. Пособие по английскому языку.– Москва: Высшая школа, – 2008.
5. Гольцинский Ю.Б., Гольцинская Н.А. Грамматика английского языка в играх. Санкт-Петербург, 2009.

**Рецензент: д.филос.н., профессор Утүров К.**