

Мурзубраимова Д. У.

КЫРДААЛДЫК-РОЛДУК ОЮНДАР ОКУТУУНУН УСУЛУ КАТАРЫ

Мурзубраимова Д. У.

СИТУАЦИОННО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ

D. U. Murzubraimova

SITUATIONAL ROLE-PLAYING AS A METHOD OF TEACHING

УДК: 811.11;371.2(575.2)

Макалa кырдаалдык-ролдуу оюнду метод катары пайдаланууга арналган. Аны мектепте сабак өтүү үчүн мугалимге зарыл болгон көндүмдөрдү студент-практиканттарга үйрөтүү үчүн колдонуу варианты сүрөттөп жазылды. Оюндун схемасы, кыймыл-аракеттердин алгоритми жана натыйжаны баалоонун өзгөчөлүктөрү көрсөтүлдү. Сунушталган методдун артыкчылыктары талдоого алынды.

Негизги сөздөр: кыймыл-аракеттердин ырааты, кырдаалдарды моделдөө, кырдаалдык-ролдуу оюн, оюн процесси, оюндун схемасы, оюндун функциялары, чет тили.

Данная статья посвящена ситуационно-ролевой игре как методу обучения. Описан вариант ее применения в обучении студентов-практикантов навыкам, необходимым для ведения урока в школе. Представлены схема игры, алгоритм действий и особенности оценки результата. Проанализированы преимущества предложенного метода.

Ключевые слова: последовательность действий, моделирование ситуаций, ситуационно-ролевая игра, процесс игры, схема игры, функции игры, иностранный язык.

This article is dedicated to the role-playing games as the method of teaching. The way of using it in improving skills of student-teacher in holding lessons is described. The article presents schemes of games, actions and results of evaluation. The advantages of the suggested method are analyzed.

Key words: the sequence of actions, simulations, role-playing, game, driving games, functions games, foreign language.

В научно-методической литературе термины «ролевая игра» и «ситуационная игра» достаточно активно используются и применение этих игр имеет своеобразную историю [5, 62]. Цель ролевой игры – обучение определенному ролевому поведению, в данном случае профессиональному – роли учителя иностранного языка. Ситуационная игра предполагает закрепление ролевого поведения и позволяет отработать определенные навыки и умения, необходимые для учителя. Это обуславливает актуальность применения ситуационно-ролевых игр в преподавании английского языка.

Для удобства изложения и адаптации ситуационно-ролевых игр к учебному процессу по методике преподавания английского языка мы использовали конкретные жизненные ситуации, с которыми сталкивается обычно молодой учитель [2]. Нами были подобраны ситуации, которые помогут избежать типичных ошибок молодого учителя.

Ситуация 1. Игра “Почувствуй себя учителем” (“Try your hand at teaching”).

Задание:

1. Выучить выражения, используемые учителем для проверки правописания учащихся на доске (студенты пишут диктант на доске). “Classroom English”.

2. Приготовить тест на новые слова главы 2.
3. Заранее запланировать опрос конкретных студентов.
4. Приготовить доску к работе: чистота доски, наличие разноцветного мела и губку.

Ход игры:

Студенты готовы к уроку, преподаватель вызывает одного из них к проведению игры, которой отводится 15-20 минут от всей пары (90 мин).

Учитель-студент: Здравствуйте, дети. (оргмомент, “втягивает” всех учащихся, фокусирует их внимание на урок). И только после орг. момента: “Сегодня на уроке мы будем писать новые слова на доске под диктовку. Вы готовы? Я буду называть имя одного ученика, а он или она – выходят к доске и пишут слово, которое я продиктую, а мы, вместе с вами, потом проверим правильность этих слов”.

Далее учитель-студент диктует слова, и вызывает запланированных к опросу учеников, при этом он активно использует выражения из “Classroom English”:

Come out to the board, Go to the board, please (К доске, пожалуйста), *Move out of the way (step aside) so that everyone can see* (Отойди в сторону, чтобы все могли видеть),

Write it with the capital “F”(it begins with a “F”) (напиши с большой буквы “F”),

Don’t all shout/Don’t talk at once (Не все сразу/хором),

That’s the way/That’s right/That’s it/That’s correct (Правильно, верно) и т.д.

Следует отметить, что к организационному моменту урока относится краткий опрос учащихся или вовлечение их к беседе о дате, погоде, сколько учеников присутствуют на уроке, кто отсутствует и по какой причине.

Учитывая, что английский язык не является языком повседневного общения, мы стараемся делать акцент на наиболее характерных для общения на уроках выражениях и обосновываем их выбор. В зависимости от уровня подготовки учащихся, их желания и заинтересованности, можно моделировать различные ситуации, опираясь на профессиональные знания учителя-студента. Сама схема ситуационно-ролевой игры проста и предназначена для выработки у студента-учителя умения общаться с учащимися с разным уровнем овладения языком, развития языкового мышления и речевых навыков.

Проведение данной ситуационно-ролевой игры требует большой организованности и сосредоточенности. Первые игры могут полностью не раскрывать поставленной задачи или быть растянутыми во

времени, так как учителя-студенты увлекаются самим процессом. Это часто имеет место на первых занятиях, пока учитель-студент не адаптируется к психоэмоциональным особенностям учащихся конкретного класса. Даже в этом случае игра выполняет положительную роль в учебном процессе, привлекая внимание учащихся. Для того, чтобы избежать неорганизованности проведения игры, необходимо придерживаться следующей последовательности действий:

- выдача домашнего задания, подбор основных речевых клише;
- информирование студентов о требованиях, согласно которым будет оценена работа;
- работа над ситуацией в конкретном классе;
- проведение общей дискуссии;
- анализ ситуации и хода игры;
- оценка работы студента;

В ходе занятия преподаватель моделирует ситуацию согласно теме, делает акцент на овладение конкретными навыками. Разработанная схема игры применима для апробирования различных ситуаций. Применение “одного шаблона позволяет студентам в ходе цикла занятий неоднократно меняться ролями, разыгрывать разные варианты решения задачи” [4, 56].

Как в любом методе обучения, в структуре ситуационно-ролевых игр можно выделить объективную и субъективную части. Объективная часть содержит общие для всех требования, правила и принципы, которые лежат в основе тематической игры. Субъективная часть метода обусловлена личностью педагога, студента и конкретными условиями. Ситуационно-ролевые игры представляют собой особый вариант педагогического взаимодействия со студентом, где доминирует субъективная сторона. Управляя ходом игры, “преподаватель одновременно и руководит учебно-познавательной деятельностью, и связывает ее с положительным эмоциональным фоном. В идеале создаются условия, при которых учащиеся самостоятельно приобретают недостающие знания из разных источников, учатся пользоваться ранее полученными знаниями, приобретают опыт работы в коллективе, развивают в себе логическое мышление” [5, 48-49]. Если это занятие нравится учащимся, то учебный материал усваивается намного эффективнее. Игра активизирует процесс произвольного запоминания.

В ходе апробации метода всеми преподавателями было отмечено, что в процесс игры постепенно вовлекаются и пассивные студенты. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся «маской», за которую они могут спрятаться и расслабиться, это делает их поведение более свободным и естественным. Ленивых студентов захватывает сам процесс игры.

Следует уделять особое внимание послеигровому разбору. Задача преподавателя – выделить главные моменты, обратить внимание студентов на допущенные ошибки. При выставлении итоговой оценки

учитывается общая активность студента на занятии. При оценке игрового компонента обращают внимание на [3]:

- речь учителя-студента (правильность формулировок, употребление речевых клише);
- демонстрацию практических навыков (правильный подбор места учителя, мимика и жесты, включая внешний вид.);

Обучающую цель ситуационно-ролевой игры можно считать достигнутой, если была выполнена поставленная задача.

Использование в учебном процессе ситуационно-ролевых имеет ряд преимуществ:

1. Акцент обучения переносится на выработку конкретных навыков.
2. Студенты учатся общаться с учащимися с разным уровнем знаний.
3. Преодолевается «сухость» и неэмоциональность.
4. У студентов развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде.

Ситуационно-ролевые игры как метод обучения содержат в себе большие потенциальные возможности активизации процесса обучения. Они обобщают сразу несколько педагогических функций [7]:

- образовательную (формирование умений и навыков работы с различными источниками информации, расширение педагогического кругозора);
- развивающую (развитие творческого, педагогического мышления, способностей самостоятельного поиска нужной информации);
- воспитательную (воспитание у студентов умения работать в коллективе, общаться с разными людьми, слушать и слышать других).

Всегда необходимо помнить, что игра может сыграть в обучении положительную роль в том случае, если она используется как фактор, объединяющий широкий арсенал традиционных методов, а не как их заменитель.

Литература:

1. Анисимова Л.А. Технология работы над кейсом в рамках кредитно-модульной системы для формирования и развития коммуникативной компетенции / Л.А. Анисимова // Вестн. МГОУ Сер. «Педагогика». - 2011. - №1. - С. 57-64.
2. Аракин В.Д. Практический курс английского языка: 2 курс: 5-е изд. - М.: Владос, 1998.
3. Ван Ментс, М. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр /М. ванМентс. - СПб.: Питер, 2002.
4. Загвязинский, В.И. Теория обучения: современная интерпретация / В.И. Загвязинский. - М.: Издат. центр «Академия», 2001.
5. Куприянов Б.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская // Монография / под ред. И.И. Фришман. - Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002.
6. Павельева Н. Кейс-метод в профессиональном образовании / Н. Павельева // Менеджмент знаний. - 2008.
7. <http://www.cyberleninka.ru/>