



РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД ИНТЕНСИФИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Нишонов Фатхиддин Пайзибоевич
Доцент Узбекского государственного
университета мировых языков

Аннотация: В данной статье рассматривается один из приемов преподавания иностранного языка “Игра”, суть которого активизировать творческую и мыслительную деятельность обучающихся, что позволяет усилить процесс самореализации личности. Отмечается, что ролевая игра обладает четко поставленной целью обучения, и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Ключевые слова: игра, ролевая игра “Поле творчества”, правила игры, имитация, игровая технология, эмоциональный метод, рациональный метод.

Annotation: This article considers one of the methods of teaching a foreign language "Game", the essence of which is to activate the creative and thinking activity of students, which allows to strengthen the process of self-realization of personality. It is noted that the role-playing game has a clearly defined learning goal, and its corresponding pedagogical result, which can be justified and characterized by educational and cognitive orientation.

Key words: game, role-playing game "Field of Creativity", game rules, imitation, game technology, emotional method, rational method.

Современный этап развития методики обучения иностранным языкам характеризуется значительным разнообразием применяемых педагогических технологий и методов. В последние годы наблюдается устойчивый рост интереса к активным методам обучения, среди которых особое место занимают игровые технологии.

Рассматривая основные виды деятельности с позиций педагогических технологий как важного условия формирования сознания личности, следует отметить их взаимосвязанность и взаимопроникновение. В реальной практике игра, учение и труд не существуют изолированно: игровые элементы могут интегрироваться в учебную деятельность, а учебные в трудовую. Вместе с тем, несмотря на тесную взаимосвязь, данные виды деятельности обладают качественной спецификой, обусловленной различиями в их целях, задачах и способах реализации.

Общим для таких видов деятельности, как игра, учение и труд, является необходимость освоения человеком системы социальных отношений, а также взаимосвязей между объектами, явлениями и процессами окружающей действительности с целью удовлетворения собственных потребностей и эффективной реализации деятельности.

Игра формирует особую модель реальности, принимаемую её участниками. В рамках данной модели конструируется воображаемая ситуация, трансформируются семантические значения предметов и действий, а временные параметры нередко подвергаются сжатию, что способствует насыщению игрового процесса интеллектуально и эмоционально значимыми событиями.

Функционирование игрового пространства возможно при условии согласованности мотивационных установок, интересов и творческого потенциала участников. Развитие игрового мира определяется также рядом дополнительных факторов, включая уровень владения участниками игровыми техниками, степень осознания ими своего положения в реальном и игровом контекстах, социальное восприятие личности и самой игры, а также общую культурную среду, оказывающую влияние на статус игровых практик и сообществ.

В отличие от игровой деятельности в целом, педагогическая игра характеризуется наличием четко сформулированной дидактической цели и

соответствующего ей образовательного результата. Данные цели и результаты поддаются осознанному выделению, обоснованию и обладают выраженной учебно-познавательной направленностью.

Согласно концепции А.Н. Леонтьева, игра выступает как форма реализации свободы личности в сфере воображения, представляя собой своеобразную «иллюзорную» форму удовлетворения нереализованных потребностей и интересов.

В научных исследованиях игра рассматривается как один из базовых видов деятельности наряду с трудом и учением. При этом психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности, включая стремление к самовыражению, самоутверждению, самоопределению, саморегуляции и самореализации.

Игра определяется как особый вид деятельности, реализуемый в условиях моделируемых ситуаций и направленный на воспроизведение и усвоение социального опыта, в процессе которого формируются и совершенствуются механизмы саморегуляции поведения.

Следует отметить, что игровая деятельность представляет собой условное воспроизведение реальной практики человеческого взаимодействия, создавая тем самым благоприятные условия для развития коммуникативных навыков. Эффективность обучения в данном контексте во многом обусловлена повышением учебной мотивации и ростом познавательного интереса. В этой связи использование ролевых игр открывает широкие возможности для активизации учебного процесса.

Ролевая игра активизирует студентов, мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда активизируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником. Ролевые игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному усвоению иностранного языка.

Главные черты игр раскрыты С.А. Шмаковым. Им выделены: *свободная развивающая деятельность*. Такая деятельность предпринимается лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); *творческий характер игры*. Он имеет в значительной мере импровизационный, очень активный характер — «поле творчества».

Любая игра немыслима без правил, которые, по словам А.Г. Асмолова, «можно считать полномочными представителями тенденции к устойчивости, стабильности, повторяемости жизни». И тут же он добавляет, что, тем не менее «никакие правила, принятые в игре, не дают возможности предсказать все ходы, все возможные варианты, т.е. получается, что игра — это одновременно как бы и хранилище норм, сберегающих устойчивость бытия, и школа социализации, готовности к непредсказуемости жизни».

С одной стороны, игра представляет собой довольно жесткую структуру, так как она требует от участников обязательного соблюдения правил, определяющих ее ход. А с другой - правила игры, ограничивая степени свободы, допускают, однако, разнообразные импровизации и вариативность поведения. Таким образом, мы хотели бы отметить, что игра образует противоречивое единство свободы и необходимости, заданности и творчества, жесткости игровых обстоятельств и условности поведенческих границ.

С методической точки зрения выделяются 3 этапа проведения ролевых игр: подготовка, проведение, анализ.

Предварительно необходимо спланировать все, что необходимо для ролевой игры, продумать активное участие всех, вопросы для подведения итогов. Следует подготовить необходимую информацию для каждой роли. Информации должно быть достаточно, чтобы участники убедительно сыграли свою роль.

Необходимо подготовить и потренировать участников, если требуется (например, когда ролевая игра демонстрируется перед аудиторией несколькими обучаемыми методом «аквариум»).

Во время проведения следует короткое вступление преподавателя (несколько предложений) или сразу же начинать с ролевой игры.

После проведения игры следует анализ игры и подведение итогов, среди которых возможны вопросы:

- *Была ли решена проблема? Почему? Почему нет? Была ли достигнута цель? Каким образом?*
- *Какую другую линию поведения можно было выбрать?*
- *Приходилось ли вам в жизни иметь дело с аналогичной ситуацией?*
- *Как вы можете охарактеризовать поведение того или иного персонажа?*
- *Какие ошибки были допущены?*

Преподаватель акцентирует внимание на ее ходе, достоинствах и недостатках. Выделяются удачные, спорные, творческие ситуации, на которые необходимо обратить внимание в перспективе.

Следует отметить, что в игре разрушается барьер между студентом и преподавателем. Каждый получает свою роль и должен быть активным в речевом общении, поэтому даже «слабые», робкие студенты преодолевают барьер неуверенности. В ролевой игре участникам предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную проблему или ситуацию.

Еще одной формой игрового общения становится «подражательная» ролевая игра. «Подражательные» игры преследуют не только образовательные цели, но имеют целью формирование у обучающихся социально-политической зрелости, нравственных знаний и убеждений, воспитания идеологической стойкости. Имитацией называются ролевые игры с использованием (имитацией) известных, устоявшихся процедур, например: судебный процесс,

переговоры, общественные слушания и т.д. Так, например, можно имитировать дискуссию между узбекскими студентами и их «зарубежными сверстниками». Студенты рассказывают «зарубежным гостям» о молодежных организациях нашей страны, о своей учебе, о правах и обязанностях граждан Узбекистана. Проводятся также игровые дискуссии, направленные на будущую профессиональную деятельность обучающихся.

С этой точки на более высоких этапах можно организовать имитационные деловые игры, которые являются важным средством не только обучения иностранному языку, но и профессиональной подготовки к будущей специальности. Эти методики способствуют:

- Развитию воображения и навыков критического мышления;
- Развитию способности ясно выражать свое отношение, мнение и ценности;
- Применению на практике другой линии поведения;
- Применению на практике умения решать проблемы;
- Воспитанию сочувствия к другим людям.

Игры можно проводить независимо от учебного аспекта. Как, например, при изучении темы “Путешествие” можно выделить несколько подтем.

I. Бронирование билетов в кассе с возможными вариантами: наличие и отсутствие билетов, о виде поезда (скорый, пассажирский), время отправления в место назначения, время в пути.

II. Беседа с родственниками о предстоящей поездке;

III. В вагоне - место занято пожилым человеком, встреча с другом, который занял не свое место в вагоне;

IV. Впечатления о путешествии.

Можно предложить учащимся разыграть ситуацию на “тонущем” корабле. Где из 10 человек (ребенок восьми лет, капитан, беременная женщина, депутат, известная актриса, монашка, политик, врач, адвокат,

гламурная дама) могут спастись только пятеро. Играя роль предложенных персонажей, участники должны убедить экспертов, что именно они должны быть спасены.

Таким образом, игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального методов обучения. Игра соответствует естественным потребностям и желаниям студента и является уникальным средством ненасильственного обучения. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях.

Игра, как прием обучения, есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной и творческой деятельности. Бесспорно, ролевая игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, она позволяет более эффективно достигать поставленной цели и задачи урока и всего учебного процесса.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Авлиякулов Н.Х. Педагогические технологии. Ташкент, 2009.
2. Азизходжаева Н.Н. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. Ташкент, 2006.

3. Воинова М.Г. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. Ташкент, 2006.
4. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. Москва, 1977.
5. Пидкасистый И.И. Технология игры в обучении и развитии. Москва, РПА, 1996.
6. Шмаков С. Ш. Игры учащихся – феномен культуры. Москва, Новая школа, 1994.