# ДИСКУССИОННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В КОММУНИКАТИВНО-ОРИЕНТИРОВАННОМ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

# THE DISCUSSION ROLE PLAY IN THE COMMUNICATIVE-ORIENTED TEACHING THE FOREIGN LANGUAGE

© 2014 Омарова Д. А

Дагестанский государственный педагогический университет © 2014 **Omarova D. A** 

Dagestan State Pedagogical University

**Резюме.** Статья посвящена такой проблеме, как использование ролевых игр в коммуникативно-ориентированном обучении иностранному языку. Рассматривается роль дискуссионной игры как одной из наиболее эффективных форм групповой работы в процессе обучения иностранному языку. Автор также раскрывает содержание ролевых игр и их обучающие возможности, в частности, дискуссионной ролевой игры.

Abstract. The article deals with the problem of using the role-plays in communicative-oriented teaching the foreign language. The author considers the role of discussion-play as one of the most effective methods of working in groups in the process of teaching the foreign language. She also tells about the matter of the role-plays and explains the teaching opportunities of the role-plays, in particular, the discussion role-play.

**Rezjume.** Stat'ja posvjashhena takoj probleme, kak ispol'zovanie rolevyh igr v kommunikativnoorientirovannom obuchenii inostrannomu jazyku. Rassmatrivaetsja rol' diskussionnoj igry kak odnoj iz naibolee jeffektivnyh form gruppovoj raboty v processe obuchenija inostrannomu jazyku. Avtor takzhe raskryvaet soderzhanie rolevyh igr i ih obuchajushhie vozmozhnosti, v chastnosti, diskussionnoj rolevoj igry.

**Ключевые слова:** ролевая игра, коммуникативно-ориентированное обучение, дискуссионная игра, дискуссия, речевая ситуация.

**Keywords:** role-play, communicative-riented teaching, discussion-play, discussion, speech situation.

Kljuchevye slova: rolevaja igra, kommunikativno-orientirovannoe obuchenie, diskussionnaja igra, diskussija, rechevaja situacija.

Игра – специально организованное занятие, которое основано на различных ситуациях, приближенных к реальным условиям общения и мотивирующих учащихся коммуникативные задачи. При этом ситуации могут быть как индивидуального характера (консультирование, интервью, личные отношения и т. д.) так и групповыми (переговоры, коллективная работа, работа в команде или группами). Игры готовят учащихся к речевому общению. В процессе игры развиваются навыки всех видов речевой деятельности.

Игры в обучении иностранному языку делятся на подготовительные (фонетические, лексические, орфографические, грамматические) и творческие, которые способствуют развитию

речевых умений. Существуют также аудитивные игры, проводимые с помощью аудиозаписей.

Ролевая игра, как одна из разновидностей коммуникативных упражнений является неотъемлемой частью коммуникативно-ориентированного обучения иностранному Ролевые игры положительно влияют на процесс обучения в целом, но требуют особой организации. Ролевая игра, являясь моделью иноязычного общения, позволяет сочетать индивидуальные и групповые формы работы на уроке. Ролевая игра может включать в себя коммуникативные ситуации, в различные процессе которых решаются следующие коммуникативные задачи говорящего: добиться внимания слушающего и приема своего сообщения, получить ответ, учитывать ситуацию

общения и личность слушающего. Ролевая игра обладает коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует их взаимодействию в классе, активизирует напряженную мыслительную деятельность. Это способствует формированию коммуникативной компетенции учащихся.

Основные трудности при обучении говорению на иностранном языке связаны с проблемой мотивации коммуникативной функции:

- ученики стесняются говорить на иностранных языках, боятся сделать ошибки, подвергнуться критике;
  - учащиеся не понимают речевую задачу;
- у учащихся не хватает языковых и речевых средств для решения поставленной задачи;
- учащиеся не вовлекаются в коллективное обсуждение предмета урока по тем или иным причинам;
- учащиеся не выдерживают в необходимом количестве продолжительность общения на иностранном языке [1. С. 156-157].

Доброжелательная обстановка на уроке, положительный эмоциональный климат обеспечивают высокий уровень коммуникативной мотивации. Необходимо также учитывать личностные качества учащихся, такие как, сфера интересов учащихся, их жизненный эмоционально-чувствительную сферу, темперамент, мировоззрение, способности, их статус в коллективе. Речевые ошибки в условиях коммуникации считаются нормальным явлением. Разговорная грамматика (spoken grammar) допускает определённые отклонения грамматики письменной речи.

Возможны также небольшие языковые «вторжения» на родном языке. Но задача общаться только на иностранном языке должна быть поставлена до начала игры и по возможности выполняться в ее процессе. Можно использовать в процессе игры такие элементы, цветные карточки, которые применяться как штрафные за использование родного языка; таблички или плакаты напоминанием, что надо говорить иностранном языке и т. п. [3. С. 41].

В процесс игры может быть включено музыкальное сопровождение, способствующее также повышению мотивации учащихся, их интереса к игре. Психологические особенности использования музыкального сопровождения предпосылки для оптимального формирования коммуникативных учащихся. Исследования, посвященные данному аспекту выявили эффективные возможности некоторых тональностей, в частности ля-минор, влияющей на интенсификацию процесса интеракции и адаптирующей к новой речевой учащиеся Иными ситуации. словами. настраиваются на общение с большим интересом.

Существуют такие виды ролевых игр, как контролируемая ролевая игра, умеренно-

контролируемая ролевая игра, свободная ролевая игра, эпизодическая ролевая игра, длительная ролевая игра. [4. С. 47]

Коммуникативно-ориентированное обучение иностранному языку старшеклассников предполагает использование всех видов ролевых игр. Наиболее эффективной формой группового общения на данном этапе является дискуссионная ролевая игра на различные интересующие учащихся темы. Дискуссионные игры могут принимать различные формы: дебаты, конференции, круглые столы.

Дискуссия – это процедура выработки общего мнения, снятия противоречий внутри коллектива. Дискуссия представляет собой последовательную серию высказываний участников относительно одного и того же что обеспечивает необходимую обсуждения. Дискуссия является связность одной из форм спора, как словесного состязания, в ходе которого происходит обмен мнениями в отношении какого-либо вопроса с целью окончательного его решения [5. С. 12]. Для ведения дискуссии как минимум необходимо различных точки зрения, два иметь две различных подхода соответствующего вопроса или проблемы. Дискуссия характеризуется целенаправленностью стремлением И компромиссу, а также эмоциональностью. В ходе дискуссии происходит обмен информацией между ее участниками, т. е. активизируется коммуникативная сторона общения. Учащиеся пытаются преодолеть коммуникативные барьеры общении на иностранном языке, способствует развитию иноязычной речи.

Во время дискуссионных игр происходит запоминание языкового материала, развитие умений осуществлять устно-речевое общение, языковые единицы многократно повторяются в формах. В разнообразных процессе дискуссионных игр формируются также определенные интеллектуальные умения учащихся: умение отбирать необходимые факты, выстраивая их в логической последовательности, умение анализировать информацию, умение выдвигать аргументы и т. д.

Большое внимание уделяется развитию этики общения на межличностном и межкультурном уровнях, организации совместной деятельности учащихся, распределению обязанностей среди участников дискуссии, т. е. интерактивной стороне общения. В процессе дискуссионной игры учащиеся оказываются вовлеченными в разные ситуации, которые могут осветить абсолютно любые сферы жизни — музыка, искусство, литература, экономика, биология, география и т. д. Таким образом, находясь в тесной связи с внешним миром, дискуссионная игра способствует формированию навыков межличностного общения.

Темы дискуссий (учебно-речевые ситуации) для старшеклассников могут быть, например, следующими:

- choice of career (выбор профессии)
- the problems of modern youth (проблемы современной молодежи)
- Internet: good and harm (интернет: польза и вред)

Представим следующую схему учебноречевой ситуации (рис. 1), возникающей в ходе дискуссионной игры.

Каждый участник группового общения остаётся в фокусе внимания остальных.

Поощряются пусть противоречивые, парадоксальные, даже "неправильные" суждения, но свидетельствующие о самостоятельности учащихся, об их активной позиции [6. С. 74]. В ходе дискуссионной игры возможно два вида обучения говорению: с опорой на текст, картинки, видео и без опоры, когда есть только тема, проблема, при этом могут применяться схемы, таблицы, речевые модели.



Рис. 1. Учебно-речевая ситуация

Следует уделить большое внимание подготовке дискуссионной игры. Организация говорения учащихся в ходе дискуссионной игры является довольно сложной. Следует начинать с работы в парах, затем небольшими группами учащихся. Роли участников должны быть заранее продуманы и распределены между ними, как и последовательность их выступлений. Что касается языковой стороны, то здесь также быть предварительно проработан должен материал, нужно отобрать лексический материал по теме, необходимо закрепить лексические единицы и грамматические структуры. Для закрепления материала используются различные упражнения. Например, приводится список выражений, учащиеся составляют предложения, затем микродиалоги, и выполняют упражнения, где требуется перефразировать, ответить на вопросы, перевести фразы. После подготовки учащиеся делятся на группы и приступают к обсуждению проблемы. Участники дискуссии выдвигают свои аргументы. По завершению дискуссии участники делают выводы. В ходе игры могут использоваться опорные лексикограмматические Основная схемы. преподавателя при этом состоит в том, что он направляет учащихся, концентрирует внимание на интересных проблемных ситуациях,

т. е. создает ситуацию выбора. Поиском, отбором и анализом ситуации занимаются в свою очередь учащиеся. Учащиеся, находясь в ситуации выбора, обращаются к собственному опыту, эмоциям, чувствам и это способствует выражению их собственного мнения по поводу предмета обсуждения.

Необходимо обеспечить содержательность высказываний на изучаемом языке, исключить высказывания, не имеющие связи с реальностью, не соответствующие ей, использовать фразы, способствующие привлечению внимания учащихся к проблеме обсуждения. Например, такие, как: «You don't say so!», «Why so?», «I couldn't agree more»; «There is nothing more to add to this», «Is it really so?», «Do you agree?», «I completely (absolutely, totally) agree with you»; «This is perfectly true...», «Well, I agree with you on the whole, but ...», «I can agree with you to a certain extent but ...», «You definitely have the point here but I'd like to add that ... », «It is certainly reasonable, however ...» и др.

Передачу сообщений от одного участника к другому в ходе дискуссии, т. е. коммуникативный акт можно схематически изобразить следующим образом на рис. 2.

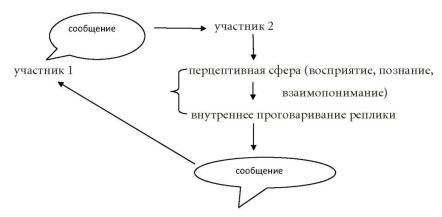


Рис. 2. Коммуникативный акт

Все участники дискуссии активны и каждый пытается донести свои намерения, цели, мысли, настроения до других, одновременно пытаясь понять и их. Этот процесс восприятия и оценки собеседниками друг друга называется перцепцией или перцептивным компонентом общения, и он крайне важен для успешного контакта людей. Перцепция, или восприятие своего собеседника, происходит как наблюдение и анализ внешних особенностей человека, его поведения и жестов, интонации и манеры говорить, эмоциональная оценка другого. [2] В ходе дискуссии выполняется перцептивная функция общения, т. е. учащиеся познают себя в процессе общения, познают и понимают собеседника.

Итак, в процессе дискуссионной игры у vчашихся повышается самоконтроль, развивается логическое мышление, внимание; воспитывается их речевая культура, культура творческого мышления, вырабатывается умение действовать в интересах группы, появляется внимательное отношение к собеседникам, интерес к иным точкам зрения, уважение мнения других и умение анализировать их, способствует формированию коллектива; у учащихся совершенствуются навыки диалогической, монологической речи, коммуникативные и лексико-грамматические навыки.

### Литература

1. Алхазишвили А. А. Основы овладения устной иностранной речью: учеб. пособие. М.: Просвещение, 2006. 308 с. 2. Бороздина Г. В. Психология делового общения: учеб. пособие. М., 1998. 3. Зарецкая Е. Н. Риторика: теория и практика речевой коммуникации. 4-е изд. М.: Дело, 2002. 480 с. 4. Пассов Е. И. Концепция коммуникативного обучения иноязычной культуре. Просвещение. М., 1993. 156 с. 5. Пряхин М. Н. Практикум по курсу "Журналистское мастерство". Тема: "Телевизионная дискуссия". М.: УДН, 1989. 34 с. 6. Рахманов И. В. Обучение устной речи на иностранном языке: учеб. пособие. М.: Просвещение, 2004. 205 с.

### References

**1.** Alkhazishvili A. A. The basis of learning an oral foreign speech: textbook. M.: Prosveshchenie, 2006. 308 p. **2.** Borozdina G. V. Psychology of business communication: textbook. M., 1998. **3.** Zaretskaya E. N. Rhetoric: theory and practice of speech communication. 4<sup>th</sup> edition. M.: Delo, 2002. 480 p. **4.** Passov E. I. The concept of communicative teaching of foreign culture. M.: Prosveshchenie, 1993. 156 p. **5.** Pryakhin M. N. Practical course of "Journalistic skill". Topic: "Television discussion". M.: UDN, 1989. 34 p. **6.** Rakhmanov I. V. The teaching of foreign spoken language: textbook. Moccow: Prosveshchenie, 2004. 205 p.

## Literatura

1. Alhazishvili A. A. Osnovy ovladenija ustnoi inostrannoi rech'ju: ucheb. posobie. M.: Prosveshhenie, 2006.308 s. 2. Borozdina G. V. Psihologija delovogo obshhenija: Ucheb. posobie. M., 1998. 3. Zareckaya E.N. Ritorika: teorija i praktika rechevoj kommunikacii. 4-e izd. M.: Delo, 2002. 480 s. 4. Passov E. I. Koncepcija kommunikativnogo obuchenija inojazychnoi kul'ture. Prosveshhenie, M., 1993. 156 c. 5. Prjahin M. N. Praktikum po kursu "Zhurnalistskoe masterstvo". Tema: "Televizionnaja diskussija". M.: UDN, 1989. 34 s. 6. Rahmanov I. V. Obuchenie ustnoj rechi na inostrannom jazyke: ucheb. posobie. M.: Prosveshhenie, 2004. 205 s.

Статья поступила в редакцию 11.06.2014 г.