

ТЕХНОЛОГИЯ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

«Учитель и ученик растут вместе...»
Конфуций

Игра – как форма познания человеком окружающего мира, уходит корнями в далекое прошлое. В древнем мире, игры были центром общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, к примеру, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал. Ролевая игра на уроках иностранного языка позволяет успешно создать межнациональный колорит, дает возможность познакомить студентов с культурой другой страны, с традициями относительно жизненного уклада, бытового поведения людей в разных ситуациях, проведения праздников и т.д. Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. В современной практике игра рассматривается, прежде всего, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта. Ролевая игра ценна участием максимального количества участников, возможностью индивидуализировать процесс подготовки студентов, привлекать дополнительные технические средства обучения, создавать атмосферу коллективности не просто релаксационного мероприятия, а учебного и вместе с тем творческого, познавательного процесса. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Таким образом, в ходе игры:

– осваиваются правила поведения и роли в них социальных групп класса (мини-модели общества), переносимые затем в «большую жизнь»;

– приобретаются навыки сотрудничества;

– накапливаются культурные навыки, учителями, привлеченными наглядными пособиями, учебниками.

В отличие от игр вообще, роль признаком – четко поставленной задачей ей педагогическим результатом учебно-познавательной направленности и ситуации при урочной форме занятий основным направлениям:

– дидактическая цель ставится в виде задачи;

– учебная деятельность подчиняется;

– учебный материал используется;

– в учебную деятельность вводятся переводит дидактическую задачу;

– успешное выполнение дидактической задачей игровым результатом.

Необходимо отметить, что игра – процесс серьезный и трудный для участников. Урок, проводимый в игровой форме, имеет свои правила:

1. Предварительная подготовка участников и форму проведения, заранее;

2. Обязательные атрибуты игры, способствующие повышению эмоциональности;

3. Обязательная констатация результатов;

4. Компетентное жюри.

5. Обязательные игровые моменты и снятия напряжения.

Ролевые игры часто привлекают учащихся, они оживляют урок, повышают дисциплину. Хорошо организованная ролевая игра – реальное использование языка на уроке. Проблема, решая которую, они играют, как средство общения. Часто можно услышать от учителей о том, что, несмотря на то, что учащиеся говорят на иностранном языке, их

ВНЕШНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

«Учитель и ученик растут вместе...»
Конфуций

...я человеком окружающего мира, ухо-
ое. В древнем мире, игры были цент-
и придавалось религиозно-политичес-
считали, что боги покровительствуют
р, к примеру, утверждал, что античные
сужить идеалом любых последующих
евнем Китае праздничные игры отк-
к участвовал. Ролевая игра на уроках
т успешно создать межнациональный
ознакомить студентов с культурой дру-
носительно жизненного уклада, быто-
их ситуациях, проведения праздников и
эффект игровой терапии определяется
х отношений, которые получает ребе-
енной практике игра рассматривается,
общения, обучения и накопления жиз-
ценна участием максимального коли-
ностью индивидуализировать процесс
злекать дополнительные технические
ь атмосферу коллективности не просто
ия, а учебного и вместе с тем творчес-
сса. В игре нет легко опознаваемого ис-
ого лица. Процесс обучения развивает-
и учат все участники игры в результате
другом. Игровое обучение ненавязчиво.
вольна и желанна.

...ры:
поведения и роли в них социальных
общества), переносимые затем в «боль-

– приобретаются навыки совместной коллективной деятель-
ности;

– накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участ-
никами, учителями, привлеченными дополнительными средствами:
наглядными пособиями, учебниками, компьютерными техноло-
гиями.

В отличие от игр вообще, ролевая игра обладает существенным
признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим
ей педагогическим результатом, которые характеризуются
учебно-познавательной направленностью. Реализация ролевой игры
и ситуации при урочной форме занятий происходит по следующим
основным направлениям:

– дидактическая цель ставится перед студентами в форме игро-
вой задачи;

– учебная деятельность подчиняется правилам игры;

– учебный материал используется в качестве ее средства;

– в учебную деятельность вводится элемент соревнования, кото-
рый переводит дидактическую задачу в игровую;

– успешное выполнение дидактического задания связывается с
игровым результатом.

Необходимо отметить, что подготовка к подобным мероп-
риятиям – процесс серьезный и требующий большой работы от всех
участников. Урок, проводимый в игровой форме, требует определен-
ных правил:

1. Предварительная подготовка: необходимо обсудить круг воп-
росов и форму проведения, заранее распределить роли.

2. Обязательные атрибуты игры – соответствующее оформление,
способствующее повышению эмоционального фона урока.

3. Обязательная констатация результата игры.

4. Компетентное жюри.

5. Обязательные игровые моменты для переключения внимания
и снятия напряжения.

Ролевые игры часто привлекают внимание преподавателя, т.к.
они оживляют урок, повышают интерес студентов к изучаемой
дисциплине. Хорошо организованная игра создает условия для
реального использования языка на уроке. Перед студентами ставит-
ся проблема, решая которую, они прибегают к иностранному языку
как средству общения. Часто можно слышать рассуждения препо-
давателей о том, что, несмотря на их старание, студенты не могут
говорить на иностранном языке, хотя хорошо выполняют упражне-

ния. Не вдаваясь в подробный анализ причин, мешающих студентам «заговорить», хотелось бы указать на одну из них. В формулировке целей урока по иностранному языку акцент ставится на формирование умений говорения, аудирования, чтения и письма, т.е. на отдельных видах речевой деятельности. Возможно, поэтому преподаватель только эпизодически прибегает к таким приемам обучения, когда студенту необходимо использовать сформированные умения в комплексе, так, как это происходит в естественной ситуации общения. Если преподаватель хочет научить студентов общаться на иностранном языке, т.е. хочет, чтобы они «заговорили», он не закончит изучение темы пересказом текста или составлением диалога, а будет рассматривать эти упражнения как создающие основу для общения. Традиционное деление упражнений на языковые/условно-речевые и речевые превратится в «тренировку в общении» и «практику в общении», т.е. общение на иностранном языке будет иметь свое определенное место, как в планах отдельных уроков, так и в учебном процессе по иностранному языку в целом. Итак, отсутствие практики в общении на уроке иностранного языка можно считать одной из причин, мешающих студентам использовать язык как средство общения.

Как организовать такую практику? Наиболее подходящей формой общения на уроке является ролевая игра. Как и упражнения, ролевые игры можно разделить на две группы: тренирующие в общении и организующие практику в общении. Игры, тренирующие в общении, будут более простыми, выбор языковых средств учащимися ограничивается изучаемой темой. Игры, организующие практику в общении, будут более сложными, выбор языковых средств ничем не ограничен. При организации ролевой игры необходимо также, определяя состав играющих, учитывать их интеллектуальное развитие, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих, быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для студентов; не иметь отвлекающих факторов. Необходимо также следить за тем, чтобы у роли было действие: роль без действия мертва, студент выйдет из игры, если ему нечего делать. Результатом игры могут быть не только обобщение и закрепление знаний, тренировка в общении, закрепление тематической лексики, но и конкретные предметы, изделия (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.); важно, чтобы студент добровольно проявлял инициативу и действительно захотел участвовать в мероприятии. Музыкальные номера и музыкальное

сопровождение помогут снять и текст песни при этом должен оценивая студентов, необходиманием никого; любой, даже и урока заслуживает доброго сло

Ли

1. Коноплева, Т.Г. Веселый не лева. – Ростов н/Д.: Феникс
2. Кукушин, В.С. Теория и м В.С.Кукушин. – Ростов н/Д.:

Рахим

КазНУ им. аль-Фара

ИННОВАЦИОННЫЕ ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИНОСТРАННЫЕ

Аннотация. Данная статья и личных инновационных технологий.ременная школа должна стать перонных технологий, местом, где челзнания, но и проникается духом совБез применения информационно-комзвательное учреждение не можеттус в образовании.

В современной методике и приоритетным является форминой компетенции студентов. Фоцию, не находясь в стране изучеПоэтому перед преподавателем и приемов обучения, новых видовразовательную деятельность. Гобучения и технологии реальнотелекоммуникационных ресурсовмую взаимосвязь участников обрамультисервисных технологий, вкоммуникационного оборудовани

нализ причин, мешающих студентам
ать на одну из них. В формулировке
языку акцент ставится на формирова-
ания, чтения и письма, т.е. на отдель-
и. Возможно, поэтому преподаватель
т к таким приемам обучения, когда
зять сформированные умения в комп-
т в естественной ситуации общения.
учить студентов общаться на иност-
ы они «заговорили», он не закончит
та или составлением диалога, а будет
как создающие основу для общения.
ений на языковые/условно-речевые и
овку в общении» и «практику в обще-
нном языке будет иметь свое опреде-
ельных уроков, так и в учебном про-
в целом. Итак, отсутствие практики в
го языка можно считать одной из при-
ользовать язык как средство общения.
практику? Наиболее подходящей фор-
ся ролевая игра. Как и упражнения,
ь на две группы: тренирующие в об-
ику в общении. Игры, тренирующие в
и, выбор языковых средств учащими-
емой. Игры, организующие практику
ыми, выбор языковых средств ничем
и ролевой игры необходимо также, оп-
тывать их интеллектуальное развитие,
сы, уровни общения и совместимости
ответствовать ее сюжету, содержанию,
сла играющих, быть безопасным, ги-
бным для студентов; не иметь отвле-
ю также следить за тем, чтобы у роли
твия мертва, студент выйдет из игры,
зультатом игры могут быть не только
ний, тренировка в общении, закрепле-
и конкретные предметы, изделия (мо-
рукторы, куклы и др.); важно, чтобы
л инициативу и действительно захотел
Музыкальные номера и музыкальное

сопровождение помогут снять напряжение, создать особый колорит,
текст песни при этом должен быть понятен, нравиться студентам.
Оценивая студентов, необходимо отмечать лучших, не обделяя вни-
манием никого; любой, даже незначительный вклад в проведение
урока заслуживает доброго слова.

Литература

1. Коноплева, Т.Г. Веселый немецкий [Текст]: учеб. пособие/ Т.Г.Коноплева. – Ростов н/Д.: Феникс, 2008. – С. 189-202
2. Кукушин, В.С. Теория и методика обучения [Текст]: учеб. пособие/ В.С.Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005. – С. 178-213

Рахимбаева Р.М.

КазНУ им. аль-Фараби, Алматы, Казахстан

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

***Аннотация.** Данная статья посвящена вопросам использования различных инновационных технологий при обучении иностранных языков. Современная школа должна стать передовой площадкой в части информационных технологий, местом, где человек получает не только необходимые знания, но и проникается духом современного информационного общества. Без применения информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) образовательное учреждение не может претендовать на инновационный статус в образовании.*

В современной методике преподавания иностранного языка приоритетным является формирование и развитие коммуникативной компетенции студентов. Сформировать иноязычную компетенцию, не находясь в стране изучаемого языка, дело весьма трудное. Поэтому перед преподавателем встает задача поиска новых форм и приемов обучения, новых видов наглядности, оптимизирующих образовательную деятельность. Переход на интерактивные методы обучения и технологии реального времени требует значительных телекоммуникационных ресурсов, способных обеспечить необходимую взаимосвязь участников образовательного процесса, поддержку мультисервисных технологий, высокую производительность телекоммуникационного оборудования и пропускную способность сетей