

**Кузьменко Анастасія Олексіївна** (Україна)  
Дніпро, ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України»  
кандидат філологічних наук, викладач кафедри мовної підготовки

**РОЛЬОВА ГРА**  
**ЯК НАЙСКЛАДНІШИЙ ТА НАЙЕФЕКТИВНІШИЙ МЕТОД**  
**ВИВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ТА ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ**  
**КОМПЕТЕНЦІЇ**

Рольова гра – методичний прийом, який відноситься до груп активних способів навчання практичного оволодіння іноземною мовою. Використання цього прийому в навчальному процесі сприяє досягненню мети навчання діалогічного мовлення і розширеному монологічному висловлюванню, активізації мислення і мовної діяльності школярів, формуванню у них навиків і умінь самостійного вираження думки, освіти і вихованню учнів засобами іноземної мови.

Рольова гра як методичний прийом навчання іноземних мов одержала широке застосування у практиці. Рольова гра деякими зарубіжними методистами (J. Revell, J.Laylor) визначається як спонтанна поведінка того, хто навчається, його реакція на поведінку інших людей, що беруть участь в гіпотетичній ситуації. Методист D.Verne дотримується такої самої думки. Він визначає рольову гру як прийом, коли студент повинен вільно імпровізувати в межах заданої ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників. Вона належить до групи активних засобів навчання, допомагає активізувати мовну діяльність студентів, формує у них уміння самостійно висловлювати свої думки, виховує у студента почуття впевненості в собі, сприяє створенню позитивного психологічного мікроклімату на занятті, залучає до активної мовленнєвої 8

діяльності всіх присутніх. Ефективність рольової гри як методичного прийому навчання підвищується, якщо викладач правильно визначає тривалість мовленнєвого спілкування учасників. За даними досліджень, тривалість оптимальної працездатності у спілкуванні студентів початкового рівня – до десяти хвилин, а середнього та достатнього рівнів – до п'ятнадцяти хвилин [1, с. 90-92].

Гра поряд із працею й навчанням – один з основних видів діяльності людини, дивний феномен нашого існування. Гра як феномен культури навчає, виховує, розвиває, соціалізує, розважає, дає відпочинок [3].

Рольова гра – (англ. *Role-playing game*) - гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже існуючій (зазвичай із фантастичних творів), у видуманих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на образ персонажа, а дії завершуються успіхом чи провалом згідно визначеній системі правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.

Рольова гра володіє великими навчальними можливостями:

Рольову гру можна розцінювати як найточнішу модель спілкування. Вона наслідує дійсність в її найістотніших рисах. У рольовій грі, як і в житті, мовна і немовна поведінка партнерів переплітається найтіснішим чином.

Наприклад, розігрується ситуація “Ранок студента”. Мати входить у кімнату, ласкаво говорячи до сплячого: “Уставай синочку, уже сьома година, пора...” Дійсність – кімната, у якій спить хлопчик і в котру входить мати; час і місце дії складають фон, на якому відбувається мовленнєвий вчинок (звертання до сина), тобто здійснюється функція мови як засобу спілкування.

Рольова гра має великі можливості спонукального плану. Спілкування, як відомо, немислимо без мотиву. Однак у навчальних умовах не просто викликати мотив до висловлення. Труднощі полягають у тому, що викладач повинен змалювати ситуацію таким чином, щоб виникла атмосфера, що 9

викликає у студентів внутрішню потребу у вираженні думок. Але в умовах іншомовного спілкування важливо, щоб студенти змогли виразити те, що їм хочеться сказати. На занятті переважають висловлення, викликані до життя директивно: “Розкажи про свого друга”, “Розкажи про свою родину”, тому що викладачу хочеться перевірити, як студенти вміють комбінувати відповідний мовний матеріал. Мотив же, яким керуються при цьому студенти, лежить за межами мови: їм важливо відповісти викладачу. Становище змінюється, якщо студенти залучені до рольової гри.

Наприклад, розігрується сцена в гуртку філателістів. Студент – член цього гуртка приводить сюди свого друга. Керівник гуртка повідомляє хлопцям, що гурток уже цілком укомплектований. Тоді студент розповідає про свого друга, переконуючи керівника гуртка, що друг вартий бути прийнятим у цей гурток. Сама ситуація диктує лінію мовленнєвої поведінки.

Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою: у ході рольової гри використовуються різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Велика роль приділяється невідповідній мові студентів. У цьому плані рольова гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної і групової діяльності. Рольова гра тренує студентів говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему.

Рольова гра припускає посилення особистісної причетності до усього, що відбувається. Учень входить у ситуацію, хоча і не через своє “Я”, але через “Я” відповідної ролі. Коли учні приймають роль, то вони грають її у визначеній ситуації. Група учнів, що грає роль у класі, уподібнюється групі дітей, що грають у школу, лікарню, і т.д. Вони несвідомо створюють свою власну реальність і, роблячи це, оперують своїми знаннями, розвиваючи свої здібності взаємодіяти з іншими людьми. У цій ситуації немає глядачів. І відповідно до цього учні зміцнюють свою впевненість у собі.

Рольова гра сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу. 10

Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства, адже виконання етюдів припускає охоплення групи студентів (рольова гра будується не тільки на основі діалогу, але і полілогу), що повинні злагоджено взаємодіяти. При розподілі ролей варто враховувати як мовні, так і “акторські” можливості учасників, доручаючи одним більш вербальні, іншим – пантомімні ролі, третім же призначаючи на ролі “суфлерів”, даючи їм право підказувати на основі тексту. Практично весь навчальний час у рольовій грі відведено на мовленнєву практику, при цьому не тільки студент, що говорить, але і слухаючий максимально активний, тому що він повинний зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, співвіднести її із ситуацією, визначити наскільки вона релевантна ситуації і задачі спілкування, і правильно відреагувати на репліку. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів слухачів, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови. Студенти активно працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише керує навчальною діяльністю.

Рольова гра приємна для студентів. Як тільки вони починають розуміти, що саме від них потрібно, вони з задоволенням дають волю своїй уяві. А оскільки це заняття їм подобається, навчальний матеріал засвоюється набагато ефективніше.

У ході рольової гри студенти знайомляться з технологією театру, хоча й в елементарній формі. Викладач повинний заохочувати усяку вигадку, тому що в навчальних умовах можливості в цьому відношенні обмежені. Саме ж перевтілення сприяє розумінню інших людей.

Якщо ж педагог вважає своєю задачею не тільки навчання іноземній мові, але і виховання, то рольова гра – це саме той прийом, за допомогою якого можна скласти об'єктивну думку про загальну обстановку в групі. Викладач відмовляється від своєї традиційної ролі контролера і керівника, і атмосфера в групі залежить у більшій мірі від самих студентів.

При роботі з підлітками (16-18 років = 1-3 курс), що володіють іноземною мовою на належному рівні, але не мають достатнього досвіду саме в цьому виді 11

роботи, можна використовувати наступний прийом: час від часу переривати хід гри і пропонувати учасникам наступні питання: Який я в цій грі? Чи часто я помиляюся? Що мені хотілося б змінити у власному поведженні? і т.д.

Відповіді фіксуються студентами на папері й обговорюються після закінчення гри. Подібний вид роботи дозволяє учасникам гри об'єктивно глянути на себе з боку й у ході наступних ігор домогтися кращих результатів. Істотною перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є стовідсоткова зайнятість студентів, а також концентрація уваги учасників протягом усієї гри. [2, с. 122-124]

Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів студентів, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність; вихованню відчуття колективізму. Студенти, що вчаться активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише управляє учбовою діяльністю.

Структуру сюжетно-рольової гри утворюють такі компоненти (Д. Ельконін):

- ролі, що беруть на себе студенти в процесі гри; - ігрові дії, за допомогою яких студенти реалізують обрані ролі; - ігрове використання предметів, за якого реальні предмети замінюють ігровими;
- навчально-мовленнєва ситуація;
- реальні стосунки між студентами, які виявляються в різноманітних репліках, зауваженнях, за допомогою яких регулюється розвиток гри.

Зміст кожної гри розкривається завдяки виконанню студентами обраних ролей. Ігрова ситуація виступає як спосіб організації. При створенні ситуації необхідно враховувати й обставини реальної дійсності, і взаємини комунікантів.

Розрізняють наступні компоненти ситуації:

- 1) суб'єкт; 12

2) об'єкт (предмет розмови);

3) відношення суб'єкта до предмета розмови, умови мовленнєвого акта [5].

Як показують результати навчання, застосування рольової гри на уроках іноземної мови сприяє позитивним змінам у мовленні студентів як у якісному відношенні (різноманітність діалогічних єдностей, ініціативність мовних партнерів, емоційність висловлення), так і в кількісному (правильність мови, обсяг висловлення, темп мови) .

Рольова картка є одною з типових рис рольової гри. Існує кілька варіантів оформлення карти. Наприклад, у карточці може бути надана інформація про ситуацію у рольовій грі, яка є одною й тою ж самою для всіх студентів, а з іншого боку – інформація для кожного студента, яка розписує його роль в грі. Інший варіант рольової картки може включати інформацію про рольові дії одного конкретного учасника рольової гри, яка подається з одного боку рольової картки, та список рекомендованих мовних структур з другого.

Рольова картка має бути короткою. Якщо передбачається використання якихось лінгвістичних структур, то студенти мають бути з ними добре ознайомлені. Коли учасники прочитають свою ролеву картку, вони повинні або повернути її викладачу або перевернути її і звертатися до неї лише тоді, коли їм необхідно [5].

У роботі з рольовими картками:

- інформація на карточці повинна бути легкою для того, щоб учасники швидко розуміли її. На ній повинно бути тільки основне.
- Студентам слід розібрати ситуацію перед самою грою.
- Запропоновані лінгвістичні структури повинні бути їм знайомі.
- Після того, як студенти ознайомились з карточкою, вони повинні перевернути її та повернутися до неї саме тоді, коли у них виникають проблеми, чи повернути її викладачу, щоб не копіювати всю інформацію на картці [4, с. 78].

Існує декілька різних типів ролей. Наприклад, є ролі, що відповідають реальним потребам у житті студента. У цю категорію ми можемо включити 13

ролі доктора та пацієнтів, продавця та покупців і т.д. У таких випадках дуже легко поєднати рольову гру із важливими повсякденними клопотами.

У другому типі ролей учасники грають самих себе у різноманітних ситуаціях, з якими в них може бути (але необов'язково) пов'язаний певний досвід. Скарги покупців та прохання допомогти знайти дорогу підпадають під цю категорію. Такі ролі не вимагають ані спеціальної професійної підготовки, ані серйозних тренувань чи володіння певними рисами характеру, адже кожна людина може відчувати себе у подібній ситуації. Більшість студентів знаходять цей тип рольової гри дуже мотивуючим, адже вони колись мали схожі ситуації.

Також існує тип ролей, у яких студенти наврядчи коли у житті опинялися, але можуть їх легко зіграти, адже стикалися з ними у оточуючій реальності. Роль телерепортера є гарним прикладом цієї категорії.

Останній тип – це ролі нереальних, фантазійних персонажів, які можуть бути невіроподібними, вигаданими або навіть безглуздими. Більшість викладачів помічають, що такі ролі дуже інтригують студентів, адже вони ніяк не пов'язані із реальним життям. Учасники можуть спробувати відчувати себе будь-яким казковим героєм, страшним чудовиськом і т.д. В цій категорії студенти мають великий простір для прояву творчості.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Дианова Е.М., Костина Л.Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. – 1988. – №3. – С.90-92
2. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. Иностранные языки в школе, № 4, 1989
3. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання. – М: 1950,
4. Ladousse G.P. Role Play. – Oxford: Oxford University Press, 1992. – 181 p.
5. Philips B.D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. – L.: Crane Publishing Ltd.,1994. – 729 p.