

*Кузьмина Мария Октамовна
студентка 2 курса магистратуры,
факультет психолого-педагогического образования
Нижегородский государственный социально-педагогический институт,
Россия, г. Нижний Тагил
e-mail: masha0600119941@mail.ru*

*Научный руководитель: Уткин А.В.,
доктор педагогических наук
профессор кафедры педагогики и психологии, доцент,
Нижегородский государственный социально-педагогический институт,
Россия, г. Нижний Тагил*

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МОТИВАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: В статье рассматриваются возможности использования ролевых игр в обучении младших школьников на уроках английского языка. Целью статьи является анализ актуальности и целесообразности применения ролевых игр в обучении иностранным языкам. Выделяются и описываются характерные особенности использования сюжетно – ролевых игр в обучении иностранным языкам. На основе изучения данного вопроса была установлена перспективность необходимости применения ролевых игр как педагогического метода с целью повышения мотивации обучающихся.

Ключевые слова: ролевая игра, английский язык, сюжетно-ролевая игра, процесс мотивации, процесс обучения, мотивация, младший школьник.

*Kuzmina Maria Oktamovna
2nd year master student,
faculty psychological and pedagogical education
Nizhny Tagil State Socio- Pedagogical Institute,
Russia, Nizhny Tagil*

*Scientific adviser: Utkin A.V.,
Doctor of Pedagogical Sciences
Professor of the Department of Pedagogy and Psychology, Associate Professor,
Nizhny Tagil State Socio- Pedagogical Institute,
Russia, Nizhny Tagil*

ROLE GAMES AS A MEANS OF DEVELOPING MOTIVATION IN ENGLISH LESSONS

***Abstract:** the article discusses the possibilities of using role-playing games in teaching younger students in English lessons. The purpose of the article is to analyze the relevance and feasibility of using role-playing games in teaching foreign languages. The characteristic features of the use of role-playing games in teaching foreign languages are singled out and described. Based on the study of this issue, the prospects for the need to use role-playing games as a pedagogical method in order to increase the motivation of students were established.*

Key words: role-playing game, English language, role-playing game, motivation process, learning process, motivation, junior schoolchild.

В условиях решения задач реформы общеобразовательной школы, педагоги и методисты находятся в непрерывном поиске резервов повышения уровня качества и эффективности обучения английскому языку. Считалось, что для успешного обучения английскому от ученика требуются только усидчивость и прилежное отношение. Но в процессе изучения этого вопроса были установлены еще два фактора, без которых овладеть английским языком оказывается непросто даже для самых ответственных и исполнительных обучающихся. 1-й фактор – это мотивация, 2-й - правильно подобранная методика обучения. «Мотивация имеет первостепенное значение. Даже если язык необходим только для работы, это далеко не всегда является залогом успеха, скорее это лишь повод для того, чтобы прийти на курсы или поступить в вуз. Истинная мотивация представляет собой мощный движущий фактор, буквально толкающий человека на подвиги. Так, одним из примеров классической и очень действенной мотивации для изучения английского является желание говорить на одном языке с любимым человеком. Обычно люди, изучающие язык с такой целью, показывают великолепные результаты», - поясняет Светлана Воронина [1].

Сюжетно – ролевая игра отражает некую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе ролевой игры ситуация воспроизводится несколько раз подряд и при этом каждый раз в новой вариации. Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность, так как именно игра, мотив лежат в содержании деятельности, а не вне ее. Являясь моделью межличностного

общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на английском языке. И именно в этой позиции она выполняет мотивационно-побудительную функцию. [2]

Задача педагога состоит в том, чтобы отобрать требуемые ситуации-иллюстрации и ситуации-проблемы на конкретном материале, организовать дидактический материал: карточки - задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности), подобрать группы обучающихся и распределить роли, установить задачу, по которой обучающиеся обязаны высказывать свою точку зрения, продумать предполагаемые выводы и реплики (если необходимо, подсказать их определенным учащимся), показывать к учащимся интерес и внимание во время выполнения игры.

Элис О. Хэдли предлагает сюжетно - ролевые игры, базирующиеся на так называемой "культурной капсуле", кратком описании, состоящем из 1-2 различий между культурными традициями родной страны и страны изучаемого языка, дополняемое фотографиями, предметами. Данный прием, с точки зрения автора, помогает обучающимся в игровой форме изучить различия и сходства в поведении в аналогичных ситуациях в двух культурах. Также такие сюжетно - ролевые игры являются действенным средством развития коммуникативных и речевых умений [7].

Но наиболее широко используемыми вариантами сюжетно - ролевых игр являются интервью и импровизация. Как считают С.Д. Крашен и Т.Д Террел интервью — одна из самых простых форм проведения ролевой игры. В качестве основы для интервью может быть использован любой материал на иностранном языке.

Один участник игры исполняет воображаемую роль, предварительно придумав "историю". Второй участник готовит интересные вопросы, которые затем задает в интервью. Джек Ричарде и Дэвид Нунан предлагают записывать интервью на видеомэгнитофон, для дальнейшего анализа ролевой игры с точки зрения успешности общения. [6]

Что касается импровизации, то Л.Г. Денисова считает данный прием эффективным при обучении иноязычному общению, так как импровизация предполагает активную работу воображения школьников. В инструкциях к данному виду ролевой игры дается недостаточно информации, фактов для проведения реалистичной ролевой игры. Участникам необходимо самостоятельно додумывать ситуацию и выбирать линию поведения.[4]

Следует отметить, что игровые формы обучения актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, ведь они активизируют познавательные процессы обучающихся, повышают мотивацию к изучению английского языка. Но что особенно важно – игровые методики воссоздают вполне естественные ситуации общения между участниками.

Таким образом, как показывают результаты обучения применение ролевой игры на уроках английского языка способствует положительным изменениям в речи обучающихся как в качественном отношении (разнообразие диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи). можно отметить, что ролевые игры строятся на принципах групповой работы, реальной полезности, соревновательности, максимальной вовлеченности каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках сюжетно - ролевой игры. Применение на уроках английского языка такой методики как сюжетно - ролевая игра способствует глубокому раскрытию личностного потенциала каждого обучающегося, его личных качеств, помогает сохранять и укреплять учебную мотивацию. Следовательно, ролевые игры формируют познавательный интерес, содействуют развитию самостоятельности и воспитанию чувства коллективизма. Ролевая игра является одним из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа в обучении английскому языку.

Список литературы:

1. Абрамова И.В. Игры на уроках немецкого языка // Иностранные языки в школе. 2004. № 1. С. 44-47.
2. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
3. Антонина Дрозд. Профессионально ориентированная лексика и ее роль в формировании иноязычной компетенции студентов [Электронный ресурс] // URL: https://docviewer.yandex.ru/?url=http%3A%2F%2Felib.bsu.by%2Fbitstream%2F123456789%2F5145%2F1%2Fdrozd_2011_trudy.pdf&name=drozd_2011_trudy.pdf&lang=ru&c=56c9c84a1403&page=1 (дата обращения 12.10.2011 г.).
4. Белкин А.С. Основы возрастной педагогики: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2000. 192 с.
5. Бескина Р.М., Виноградова М.Д. Идеи А.С. Макаренко сегодня. М.: Знание, 1988. 80 с.
6. Бим И.Л. Обучение устной речи младших школьников (на материале первого года обучения в школе с преподаванием ряда предметов на немецком языке) // Иностранные языки в школе. 2011. № 8. С. 56-64.
7. Борисов Е.А. Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку // ИЯШ. 2002. № 3. С. 29-31.