

**УДК 34.00.00**

Тагиева Наталья Викторовна  
к.г.н., доцент преподаватель ФСПО НАН ЧОУ ВО Академии ИМСИТ

**Лавхаева Лиана Маликовна**  
студентка 18-СПО-ПД-01 НАН ЧОУ ВО Академии ИМСИТ

## **ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ.**

Ролевая игра — это игра обучающего или развлекательного назначения, вид драматического или дидактического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей. Являясь "организованным речевым общением", ролевая игра несет в себе значительный дидактический потенциал развития речевой компетенции. Дидактическая ролевая игра имеет ряд признаков, среди которых содержащая конфликт тема, содержание элементов критики, вариации, обсуждения, анализа, повторяемость, изменяемость, гибкое течение и пр.

**Ключевые слова:** игры, правила, дети, обучение, сюжет, педагогика, цель, речь.

По определению В.Н. Кругликова, дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы [1].

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они - в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует.

Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,
- словесные игры,
- игры по ознакомлению с природой,
- по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдосюжетные игры [4].

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя. Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

Остановимся подробнее на ролевых играх.

Согласно определению Б.В. Куприянова, ролевая игра в самом общем смысле представляет собой игру обучающего или развлекательного предназначения, такой вид драматического акта, участники которого взаимодействуют в рамках определенных ими ролей, руководствуясь ее характером и внутренней логикой построения действия, вместе создавая или следуя уже существующему сюжету [1].

С позиций психологии и педагогики ролевая игра может также рассматриваться как дидактическое средство. Так, например, С.М. Шишкин понимает под ролевой игрой воспроизведение действий и взаимоотношений персонажей какой-либо истории, как вымышленной, так и реально произошедшей. Участники идентифицируют себя с тем или иным персонажем, отрабатывая какой-либо навык, снимая эмоциональное напряжение. Несмотря на то, что отрабатываемая роль вымышленна, эмоциональный опыт, который приобретает человек, вполне реален. Поэтому так важен профессиональный подход к организации подобных игр во

избежание закрепления ошибочных навыков, умений и результатов [1].

В работах профессора В.А. Артемова, ролевая игра рассматривается как «организованное речевое общение» в соответствии с заданными ролями и игровым сюжетом, который определяется изучаемой темой. Цель ее – развитие речевых умений, закрепление языкового материала [3].

Ролевая игра, по словам профессора, является «моделью общения», в организации которой он рекомендует использовать опыт театра. Предшественниками игр он считает упражнения на драматизацию текста типа: «читайте по ролям», «инсценируйте диалог, текст» и т.д. Мы считаем, что эти упражнения не потеряли своей полезности и в настоящее время. На всех этапах обучения следует проводить короткие игры по теме: «речевой этикет и культура поведения», в ходе которых учащиеся должны приобрести навыки культуры общения.

Н.Ф. Одилова рассматривает ролевую игру как комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему, чаще всего социальный конфликт, (диагноз и решение), и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, то есть компетентно–ролевое отношение к учебной цели [2].

Дидактическая цель ролевой игры заключается, прежде всего, в способствовании развитию компетенции действия, показывая и обосновывая возможности альтернативных действий.

Методическая цель ролевой игры заключается в проигрывании и опытной проверке стратегий решения проблем в конфликтных случаях, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения. Прежде всего, стимулируются сопереживание, способности наблюдению, сотрудничеству и общению с другими людьми, а также к решению проблем для достижения учебной цели [1].

По словам Й. Хейзинги, действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры. Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа [7].

Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может

выглядеть как угодно, но именно он определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры. Мир может быть полностью придуманным, основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе).

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира [2].

Дидактическая ролевая игра, по оценке О.В. Калимулиной, имеет следующие признаки:

- исходное положение: содержащая конфликт тема, имеющая связь с жизненным миром;
- систематический учебный процесс;
- элементы: критика, вариация, смена ролей, обсуждение, анализ;
- модельная новая конструкция действительности;
- повторяемость, изменяемость, прозрачность;
- игроки состоящих из малых групп и наблюдатели - не зрители;
- гибкое течение игры, никакого предписанного текста [4].

В литературе различают следующие виды ролевой игры, причем, само собой разумеется, что во время проведения применимы смешанные формы:

— Спонтанная (тема или ситуация определяется и разрабатывается самими участниками, т.е. без указаний руководителя игры; прежде всего, в дошкольном возрасте и на уровне начальной школы в отличие от дидактической, направляемой и управляемой ролевой игры) [3].

— Открытая (никакого установленного течения и завершения игры в отличие от закрытой ролевой игры с установленным течением и завершением игры) [6].

— Ролевая игра с участие протагониста (один участник в качестве главного актера). Темы: личное душевное состояние, лично пережитые ситуации, общественные, экономические, экологические или культурные отношения в отличие от повествующей ролевой игры (ознакомление с культурой, основанное на тексте или развивающее историю) и др. [5].

— Общественные, сценические игры, имитационные игры [7].

Кроме собственно ролевой игры Т.М. Шараутдинова выделяет и изобразительные игровые формы сценические представления (короткие сцены, осознанное подхватывание событий, например, из повседневной школьной жизни), психодрама (для терапии пациентов с нарушенной психикой, исполнение собственной роли), социодрама (совместная

переработка важного для группы конфликта), имитационная игра (рациональное развитие ориентированных на действительность стратегий разрешения конфликтов для серьезной ситуации), деловая игра (течение игры по представленным планам/информации: нахождение решения, ориентированного на действительность в упрощенных условиях). Общее у них:

- модельное воссоздание действительности;
- метакоммуникация на протяжении всего хода игры, прежде всего, в оценивании учебы/обучения через самосознание;
- связь познавательного с эмоциональным;
- социальные контакты и восприятие (в отличие от учебных средств, таких как книги, фильмы) [].

По словам М.Ф. Стронина, обязательным является выполнение следующих правил игры:

- интересы и мнения излагаются четко и убедительно;
- игра проводится корректно/честно и обсуждается. Все имеют возможность высказаться. Дается возможность высказаться другим;
- следует стремиться к целесообразному решению в ролевой игре [4].

Таким образом, ролевая игра является одной из разновидностей дидактических игр, играет значимую роль в вопросах повышения учебной мотивации, развития интереса к изучению иностранного языка и формирования коммуникативной компетенции.

Под компетенцией Н.Д. Гальсковой понимается способность применять знания, умения, успешно действовать на основе практического опыта при решении задач общего рода, также в определенной широкой области[2].

Речевая компетенция, по определению Н.Н. Романовой и А.В. Филиппова, – это свободное практическое владение речью на данном языке, умение говорить правильно, бегло и динамично как в диалоге, так и в виде монолога, хорошо понимать слышимую и читаемую речь, включая умение производить и понимать речь в любом функциональном стиле. Это также неотъемлемая составная часть культуры индивида. Она обусловливается языковой компетенцией, широкой речевой практикой общения, большим объемом чтения литературы разных жанров [3].

Толковый переводоведческий словарь под редакцией Л.Л. Нелюбина объединяет понятия «речевая компетенция» и «коммуникативная компетенция» и подразумевает под данным термином способность использовать накопленный языковой материал в речи с целью общения [4].

Однако большинство современных лингвистов эти понятия все-таки разделяют, и соотносят их как часть к целому: речевая компетенция, наряду с лингвистической, социолингвистической, социокультурной, социальной, дискурсивной, предметной, профессиональной и стратегической компетенциями является частью более обширного понятия – коммуникативной компетенции [6] Под этим термином обычно понимается способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями и ситуацией общения в рамках той или иной сферы деятельности. В ее основе лежит комплекс умений, позволяющих участвовать в речевом общении в его продуктивных и рецептивных видах [5].

Формировать и совершенствовать речевую компетенцию следует в совокупности всех ее составляющих, а именно:

1. совершенствование умений в четырех основных видах речевой деятельности: говорении, аудировании, чтении и письме;
2. формирование умения систематизировать ранее изученный материал;
3. развитие навыков оперирования языковыми единицами в коммуникативных целях;
4. увеличение объема знаний о социокультурной специфике англоговорящих стран;
5. компенсаторные компетенции - дальнейшее развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче иноязычной информации;
6. учебно-познавательные компетенции - развитие общих и специальных учебных умений, позволяющих совершенствовать учебную деятельность по овладению английским языком, удовлетворять с его помощью познавательные интересы в других областях знания;
7. умение планировать свое речевое и неречевое поведение[6].

В целом алгоритм действий учителя, направленных на развитие речевой компетенции учащихся, предложенный Т.И. Шамовой, выглядит так:

1. Проводится входящая диагностическая работа, единая для всех учащихся данного класса, чаще всего в форме комплексного анализа текста или теста по форме ЕГЭ (упрощенный вариант).
2. Определяется уровень сформированности речевых навыков.  
1 блок (знать\ понимать):
  - осмысление темы текста;
  - умение выделять микротемы;
  - определение основной мысли (проблемы, идеи);

- определение стиля и типа речи;
- определение основных грамматических и лексических явлений в тексте.

2 блок (владеть):

- соблюдение норм письма (речевых, грамматических, лексических, спеллинговых, орфографических и т.д.).

3 блок (использовать):

- умение видеть языковые средства, самому использовать в речи;
- умение создавать свой текст по образцу;

3. Формируются группы учащихся по степени обученности. Для этого может использоваться карта учета диагностических признаков сформированности уровня речевой компетенции учащихся.

4. Намечается зона ближайшего развития каждой группы учащихся в целом и отдельно каждого ученика, в соответствии с чем проводится отбор содержания материала, знакомство с алгоритмом действий, предлагаются различные формы работы. Планируется предполагаемый результат.

5. Используется тренинговая технология, позволяющая довести общеучебные навыки до автоматизма (насколько это возможно).

6. Проводится повторная, теперь уже разноуровневая диагностическая работа.

7. Оценивается степень усвоения ЗУН и степень продвижения учащихся. С этой же целью осуществляется постоянный мониторинг по каждой теме, каждому разделу, курсу, что позволяет перевести ученика с низкого уровня на более высокий.

8. Организуется коррекция задач, повторения. Проводятся индивидуальные и групповые консультации. Домашнее задание дается дифференцированно [7].

Такая целенаправленная система работы приводит к положительным практическим результатам, создает условия для обучения школьника в зоне его ближайшего развития, учебная деятельность перестает быть для учащихся источником негативного отношения и превращается в механизм эффективного, активного и осознанного формирования речевой компетенции.

К основным видам игр, формирующие речевую компетенцию, можно отнести следующие:

1. Коммуникационные игры.

— picture gap - у обучаемых имеются почти одинаковые картинки, некоторые изображения отличаются, и различия нужно обнаружить при помощи вопросов, не видя картинки партнера, - matching tasks;

— ext gap - у школьников имеются аналогичные тексты или фрагменты одного и того же текста одного ученика, отсутствуют в тексте другого ученика, и недостаток информации нужно восполнить - jig-saw reading;

— knowledge gap - у одного ученика имеется информация, которой нет у другого, и ее нужно восполнить complete-the-table tasks;

— belief gap - у обучаемых имеются разные убеждения, а нужно выработать единое мнение;

— reasoning gap - у школьников имеются разные доказательства, которые важно собрать вместе и сопоставить[7].

### **Список использованных источников**

1. <https://www.webkursovik.ru/kartgotrab.asp?id=-152127>
2. [https://studbooks.net/1957241/pedagogika/osobnosti\\_prakticheskogo\\_primeneniya\\_igry\\_protssesse\\_obucheniya\\_inostrannym\\_yazykam\\_detey\\_mladshego\\_shkolnogo](https://studbooks.net/1957241/pedagogika/osobnosti_prakticheskogo_primeneniya_igry_protssesse_obucheniya_inostrannym_yazykam_detey_mladshego_shkolnogo)
3. <https://multiurok.ru/files/ighra-kak-sriedstvo-obucheniia-mladshikh-shkol-ni.html>
4. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/inostrannyi-yazyk/2014/01/11/igrovoy-metod-v-obuchanii-inostrannomu-yazyku>
5. [https://studexpo.ru/213441/pedagogika/podhody\\_obucheniya\\_inostrannomu\\_yazyku\\_detey\\_mladshego\\_shkolnogo\\_vozrasta](https://studexpo.ru/213441/pedagogika/podhody_obucheniya_inostrannomu_yazyku_detey_mladshego_shkolnogo_vozrasta)
6. <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/01/15/igra-metod-obucheniya-mladshikh-shkolnikov-inostrannym>
7. <https://infourok.ru/igrovie-priemi-v-obuchanii-inostrannomu-yazyku-mladshih-shkolnikov-1508929.html>