

Игнаткина И. В.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/1/2009/8-1/22.html](http://www.gramota.net/materials/1/2009/8-1/22.html)

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

**Альманах современной науки и образования**

Тамбов: Грамота, 2009. № 8 (27): в 2-х ч. Ч. I. С. 54-55. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/1.html](http://www.gramota.net/editions/1.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/1/2009/8-1/](http://www.gramota.net/materials/1/2009/8-1/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [almanac@gramota.net](mailto:almanac@gramota.net)

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

*Игнаткина И. В.**Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, г. Самара*

Английский язык признан языком профессионального общения в разных сферах деятельности. Самой главной задачей преподавателя является повышение мотивации к изучению английского языка.

Обращение к игре как виду деятельности имеет давнюю традицию. Большой известностью в начале 20-го века пользовалась теория немецкого философа и психолога К. Гросса. Согласно его взглядам игра представляет собой функциональное упражнение, в рамках которого осуществляется непреднамеренное самообучение человека, его самосовершенствование.

Впервые деловую игру провели для обучения студентов в 1934-35 гг. Однако первые деловые игры не получили серьезного развития и применения. В нашей стране они стали предметом разработок и исследования только в 60-х годах. Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности.

Однако в деловой игре воспроизводятся только наиболее типичные обобщенные профессиональные ситуации в сжатом масштабе времени. Деловая игра создает обстановку условной практики (предметный контекст) и ставит обучающегося во взаимодействие с представителями других ролевых позиций (социальный контекст). В деловой игре студент выполняет деятельность, несущую в себе черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности.

Обратимся к содержанию ролевых игр. Интеллектуальный уровень и творческие возможности студентов позволяют им (особенно в условиях групповой работы) без существенных затруднений разрабатывать и усваивать смысловой, содержательный компонент ролевой игры, то есть определять коммуникативную ситуацию, намечать сюжет игры и ролевые взаимоотношения, привлекать дополнительный материал и т.д. Но следует отметить, что уровень самостоятельности студентов в разработке иноязычного аспекта своего ролевого поведения в период подготовки ролевой игры оказывается очень различным: от минимального до максимального, что обуславливает оказание им минимальной помощи и условно определяется как заданность (незаданность роли в иноязычном плане). Кроме того, степень заданности/незаданности роли в иноязычном плане приобретает разное значение на различных этапах обучения иноязычному общению в зависимости от особенностей иноязычного материала, например, общеупотребительной лексики для беседы в сфере социально-бытового общения или специального терминологического минимума для управления процессом подготовки и обсуждения ролевой игры как модели реального педагогического общения.

Дидактические условия ролевых игр осуществляются как по линии взаимодействия с учебно-коммуникативной ситуацией в процессе проведения ролевой игры, так и по линии управления процессом ее подготовки, проведения и обсуждения. Главную функцию в создании учебно-коммуникативных ситуаций и в управлении процессом подготовки, проведения и обсуждения ролевой игры может осуществлять как преподаватель, так и студент.

В системе активного обучения используется пять видов деловой игры: имитационные игры, операционные игры, исполнение ролей, метод инсценировки, психодрама и социодрама.

1. Имитационные игры, при проведении которых на занятии имитируются события, конкретная деятельность людей, обстановка и условия, в которых происходят события. Сценарий такой игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначение имитируемых объектов, описание обстановки, в которой происходят события.

2. Операционные игры, которые помогают отработать выполнение конкретных специфических операций.

3. Исполнение ролей, в которых отрабатывается тактика поведения, выполнения функций и обязанностей конкретного должностного лица. Разрабатывается модель-пьеса ситуации, распределяются роли с «обязательным содержанием».

4. Метод инсценировки - своеобразный «деловой театр», когда разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой ситуации. Основная задача данного метода - научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности, деятельность. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

5. Психодрама и социодрама - это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в контакт.

Какие же функции может выполнять ролевая игра?

С точки зрения процесса порождения речевого высказывания обучение иностранному говорению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует более продуктивному усвоению материала, активному включению студентов в деятельность (А. Н. Леонтьев, А. А. Смирнов и др.). Как подчеркивает И. А. Зимняя, «используемые в практике обучения иностранному языку приемы организации речевого общения, игровых ситуаций непосредственно направлены на приведение в

действие механизмов мотивации и тем самым на повышение эффективности обучения иноязычному говорению».

Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, и в этом смысле она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Ролевою игрою можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение в различных речевых ситуациях, т.е. ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры. Она помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях. Речь идет о воспитательной функции ролевых игр.

Ролевая игра формирует способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует студентов на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Характеризуя ролевою игрою, А. Н. Леонтьев подчеркивает, что противоречие, несоответствие между потребностью действия у молодого человека и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться в одном-единственном типе деятельности - в игровой деятельности, в игре, и ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию.

Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе 5 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

Ролевая игра способствует расширению сферы иноязычного общения, говорения. Это предполагает в свою очередь предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. В процессе ролевой игры происходит одновременно совершенствование и развитие навыков в использовании языкового материала, но это на данном этапе - периферийная задача, главное - это общение, мотивированное ситуацией и ролью. Поэтому ролевой игре следует отводить место на завершающем этапе работы над темой.

Эффект игры основан на таком механизме памяти как непроизвольное запоминание. В игре обучаемые (студенты) запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию.

#### *Список использованной литературы*

1. Азаров Ю. П. Искусство воспитывать. М.: Просвещение, 1985.
2. Арустанянц Е. С. Ролевые упражнения как одно из средств интенсификации обучения диалогической речи // Проблемы интенсификации обучения иностранному языку в высшей школе.
3. Балаев А. А. Активные методы обучения. М.: Профиздат, 1986.
4. Демин М. В. Игра как специфический вид человеческой деятельности // Философские науки. 1983. № 2.
5. Жилкина Д. Н. Решение коммуникативных задач в процессе обучения иностранному языку // ИЯ-ИЯШ. 1992. № 1.
6. Китайгородская Г. А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам // ИЯ-ИЯШ. 1988. № 6.
7. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // ИЯ-ИЯШ. 1989. № 4.
8. Пассов В. И., Стояновский А. М. Ситуация речевого общения как методическая категория // ИЯ-ИЯШ. 1989. № 2.
9. Прауде В. Р. Применение деловых игр в учебном процессе. Рига: ЛГУ им. П. Стучкм, 1986.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

#### МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

*Казарян А. Г.*

*Томский политехнический университет*

Рынок мобильных устройств постоянно расширяется, мобильные устройства доступнее персональных компьютеров, все это свидетельствует о целесообразности использования этих устройств при обучении языку.