



Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови

У статті розглядається проблема організації навчальної діяльності з іноземної мови з використанням рольової гри. Аналізується феномен рольової гри. Описуються її види, функції у навчальному процесі, характерні риси, структура й етапи реалізації рольової гри. Характеризуються категорії ролей, що притаманні рольовим іграм, а також позиція і роль учителя під час їх проведення. Наводяться правила організації та проведення рольових ігор на заняттях з іноземної мови. Пропонуються логіко-сміслові карти проблем, котрі можна використовувати як засіб і мовленнєву опору для проведення рольових ігор та з метою підвищення мотивації вивчення іноземних мов не лише у середніх школах, але й у вищих навчальних закладах.

Ключові слова: рольова гра, структура, функції, види рольової гри, іноземна мова, логіко-смістова карта проблеми, позиція та роль учителя іноземної мови.

Черныш В. В. Организация и проведение ролевых игр на уроках иностранного языка

В статье рассматривается проблема организации учебной деятельности по иностранному языку с использованием ролевой игры. Анализируется феномен ролевой игры. Описываются ее виды, функции в учебном процессе, характерные особенности, структура и этапы реализации ролевой игры. Характеризуются категории ролей, свойственных ролевым играм, а также позиция и роль учителя во время их проведения. Даются правила организации и проведения ролевой игры на занятиях по иностранному языку. Предлагаются логико-смысловые карты проблем, которые можно использовать в качестве средства и речевой опоры для проведения ролевых игр, а также для повышения мотивации изучения иностранного языка не только в средней школе, но и в высших учебных заведениях.

Ключевые слова: ролевая игра, структура, функции, виды ролевой игры, иностранный язык, логико-смысловая карта проблемы, позиция и роль учителя иностранного языка.

Chernysh V. V. Role plays at the foreign language lesson

The article deals with the problem of teaching foreign languages with the use of role plays. The phenomenon of the role play is analyzed. The role play types, its functions and structure, peculiar features, stages of its organization are described. The kinds of dramatization roles, and the roles of a foreign language teacher during role plays conducting are characterized. The rules of its organization and realization are provided. The author gives logical-semantic patterns of the problems as one of the means for role play conducting and the way of increasing the motivation of foreign languages studying not only at the secondary school but at the universities as well.

Key words: role play, structure, functions, types of a role play, foreign language, logical-semantic pattern of the problems, position and role of a foreign language teacher.

Ефективним засобом навчання іноземної мови (ІМ) та діалогічного мовлення (ДМ) зокрема є рольова гра (РГ). Проблема використання РГ залишається **актуальною**, оскільки ігрові форми роботи на заняттях з ІМ залучають всі рівні засвоєння знань та формування мовленнєвих навичок і вмій – від репродукції до самостійної творчої діяльності користувачі ІМ. Унікальністю феномена РГ для викладання і вивчення ІМ є те, що її можна використовувати з учнями будь-якого віку – від дошкільнят до дорослих, як у школах, так і у вищих навчальних закладах, на мовних курсах та курсах підвищення кваліфікації тощо.

Питанням використання РГ займалися М.Л.Вайсбурд, М.В.Дворник, О.В.Калимулина, О.А.Колесникова, А.В.Конишева, Е.А.Маслыко, Р.П.Мильруд, В.Л.Скалкин, В.М.Филатов, А.Н.Щукин, J. Anderson, С. Livingstone, L. Schiffler та інші, проте потребує розгляду питання систематизації РГ, її видів, функції у навчанні ІМ, ролі учителя під час реалізації різних етапів РГ, пошуку нових засобів проведення РГ тощо. Вказаним аспектам і присвячено цю статтю.

Рольова гра – це своєрідний навчальний прийом, при якому учень повинен вільно говорити в межах заданих обставин, виступаючи в ролі одного з учасників іншомовного спілкування. Таким чином, рольову гру можна визначити як ситуативно-керовану форму організації навчальної діяльності учнів на уроках ІМ, що спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, у якому складається й удосконалюється поведінка людини, і має на меті формування, розвиток та удосконалення мовленнєвих навичок і вмій в умовних ситуаціях, максимально наближених до обставин реального спілкування. В них учні включаються у змодельовану ситуацію, що вимагає від них прийняття рішення на основі аналізу цієї ситуації. РГ передбачає розподіл ролей між учнями та розігрування ситуації спілкування згідно із заданою темою і ролями учнів. Обов'язковим елементом РГ є розв'язання проблемної ситуації. Тому РГ вмотивовує мовленнєву діяльність учнів, так як вони опиняються у ситуації, коли активується потреба щось сказати, запитати, з'ясувати, довести, висловити свою точку зору, поділитися певною інформацією із співрозмовником тощо, робить висловлювання гравців більш аргументованими й емоційними. Пошук розв'язання поставленого завдання зумовлює природність спілкування. Поставлена проблема та необхідність її розв'язання служать розвитку критичного мислення школярів. Крім того, необхідність ретельного обдумування ситуації розвиває логічне мислення учнів, вміння наводити аргументи і контраргументи, переконувати співрозмовника. На відміну від діалогу або інсценування п'єси, під час якого навчають, як сказати, РГ відповідає на

запитання чому? (формується мотив висловлювання) та навіщо? (мета) щось сказати. Таким чином, центром уваги партнерів у РГ стає *зміст бесіди*.

РГ може використовуватися для навчання ІМ учнів будь-якого віку. Для школярів РГ – це ігрова діяльність, захоплююче заняття. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, РГ викликає потребу в спілкуванні ІМ, забезпечуючи особистісну, пізнавальну активність школярів, тобто РГ можна розцінювати як найточнішу *модель спілкування ІМ*, оскільки є наслідуванням дійсності в найсуттєвіших рисах, і в ній, як у житті, переплітається мовленнєва і немовленнєва поведінка партнерів.

Рольові ігри будуються на принципах колективної роботи школярів, практичної корисності, змагання, максимальної зайнятості кожного учня та необмеженої перспективи творчої діяльності у межах кожної РГ.

РГ сприяють формуванню в учнів таких **якостей і вмінь**:

- усвідомлення приналежності її учасників до колективу, спільно визначати ступінь участі кожного з них у роботі;
- навчального співробітництва і партнерства;
- прийняття і виконання певної ролі;
- орієнтування у ролях партнерів по грі;
- схилитися до компромісу.

До *комунікативних вмінь*, що формуються під час РГ, відносять такі:

- вміння непередбаченого (спонтанного), емоційно забарвленого ДМ;
- вміння спілкуватися один з одним;
- вміння розпочати бесіду;
- вміння підтримувати бесіду/ розмову;
- вміння перервати співрозмовника;
- вміння погодитися/ не погодитися із думкою співрозмовника/ співрозмовників;
- вміння ставити уточнюючі запитання;
- здатність до пошуку відповідей на поставлені запитання;
- вибирати мовні засоби згідно ситуації;
- наводити й обстоювати свою точку зору;
- вміння цілеспрямовано слухати співрозмовника;
- передбачати конфлікт і знаходити шляхи його усунення;
- змінювати тактику своєї поведінки;
- володіти стратегіями спілкування (доцільно використовувати мовленнєві й етикетні форми; знати формули звернення; уміти висловлювати вдячність, прохання, згоду, незгоду, заперечення тощо).

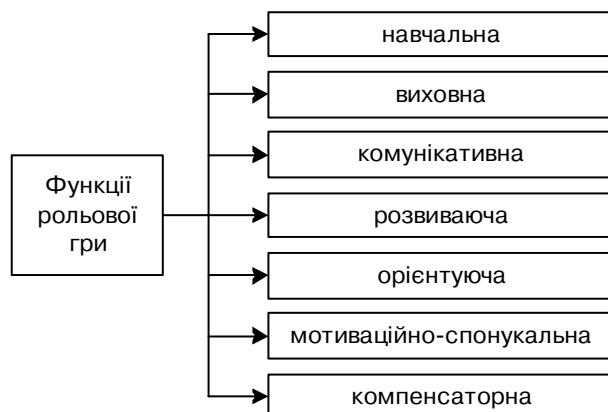
Крім того, як вказує О.А. Колесникова [1], РГ вчить учнів відчувати соціальне використання ІМ. Хорошим співрозмовником є не той, хто краще застосовує мовленнєві структури, а той, хто здатний найчіткіше розпізнати (інтерпретувати) ситуацію, в якій знаходяться партнери по спілкуванню, врахувати вже відому інформацію (з власного досвіду, ситуації) та вибрати ті лінгвістичні засоби, які будуть ефективними для спілкування.

Методисти виділяють такі **характерні риси РГ**:

- вільна діяльність, що розвивається і відбувається за бажанням учня ради отримання задоволення від самого процесу діяльності, а не лише для результату;
- творчий, у значній мірі імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності;
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо;
- наявність проблеми, що лежить в основі гри;
- наявність певних ролей, персонажів/дійових осіб, які мають різне ставлення до проблеми, що обговорюється;
- наявність проблемної ситуації, що містить у собі умови когнітивного конфлікту, в якій реалізується мовленнєва поведінка співрозмовників у їх типових соціально-комунікативних ролях;
- наявність прямих і непрямих правил, що відображують зміст РГ, логічну і часову послідовність її розвитку.

У методичній літературі виділяють такі **види РГ**: *імітаційні, творчі, ігри-змагання*. В залежності від складності мовленнєвого завдання, що пропонується для виконання РГ, та її тривалості розрізняють такі РГ: *керовані/контрольовані* (controlled role-play); у таких РГ учасники використовують готові запропоновані репліки; *напівкеровані/ контрольовані* (semi-controlled role-play) – учні отримують опис сюжету РГ і своїх ролей; *вільні/некеровані* (free role-play) – учням пропонується лише тема РГ і розподіл ролей; а також *епізодичні* (small-scale role-play) – розігрується лише окремий епізод РГ [2].

Як вказує А.В.Конишева[3], гра у навчально-виховному процесі виконує такі **основні функції**:



РГ забезпечує *навчальну функцію*, оскільки вона у значній мірі визначає відбір мовних засобів, сприяє розвитку мовленнєвих навичок і вмінь, дозволяє моделювати спілкування учнів у різноманітних мовленнєвих ситуаціях.

Виховна функція РГ полягає в тому, що саме в РГ виховується дисципліна і такі якості особистості як почуття відповідальності, взаємодопомоги і взаємопідтримки, гуманне й уважне ставлення до партнерів по грі, ввічливість, активність, готовність включитися до різноманітних видів діяльності, самостійність, вміння

відстоювати свою точку зору, проявляти ініціативу, знаходити оптимальне рішення у певних умовах.

Комунікативна функція РГ полягає у створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднанні учнівського колективу, встановленні нових емоційно-комунікативних стосунків, що базуються на взаємодії іноземною мовою.

Розвиваюча функція РГ спрямована на розвиток пам'яті, уваги, кмітливості, загальнонавчальних умінь і навичок учнів, уміння сприймати різноманітну інформацію, а також на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості.

Орієнтуюча функція – РГ формує у школярів здатність грати роль іншої людини, побачити себе з позиції партнера по спілкуванню. Вона орієнтує учнів на планування власної мовленнєвої поведінки і поведінки співрозмовника, розвиває вміння контролювати власні вчинки, давати об'єктивну оцінку вчинкам інших дійових осіб.

Мотиваційно-спонукальна функція РГ. Метою РГ є діяльність, що здійснюється, оскільки саме гра, мотиви закладені у зміст діяльності, а не за її межами. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, РГ викликає потребу у спілкуванні ІМ.

Саме в цій позиції вона виконує мотиваційно-спонукальну функцію.

Компенсаторна функція РГ проявляється в тому, що саме у грі розв'язується протиріччя між потребою дій у дитини і неможливістю здійснити необхідні операції, що вимагаються дією. Діти прагнуть до спілкування, і рольова гра дає їм можливість реалізувати її [4].

Таким чином, дидактичні функції РГ полягають у створенні відповідних адекватних умов для формування іншомовної комунікативної компетенції та методичних умінь, що забезпечують реалізацію основних педагогічних функцій учителя ІМ [4].

До РГ висуваються такі **вимоги**:

1. Гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати у школярів інтерес і бажання добре виконати завдання, її слід проводити на основі адекватної реальної ситуації спілкування.
2. Потрібно добре підготувати зміст і форму РГ, а також чітко її організувати. Важливо, щоб школярі були переконаними в необхідності добре виконати ту чи іншу роль. Лише за цієї умови їх мовлення буде природним і переконливим.
3. РГ повинна бути сприйнятою усією групою учнів.
4. РГ неодмінно має проводитися у доброзичливій, творчій атмосфері. Чим вільніше почувається учень, що бере участь у РГ, тим ініціативнішим він буде у спілкуванні. З часом у нього з'явиться почуття впевненості в своїх силах, у тому, що він виконуватиме різні ролі.
5. РГ повинна організовуватися таким чином, щоб учні мали змогу в активному мовленнєвому спілкуванні з максимальною ефективністю використовувати ви-

учуваний у межах певної теми мовний і мовленнєвий матеріал.

6. Учитель повинен вірити в ефективність і доцільність проведення РГ. Лише за таких умов він зможе досягти хороших результатів, оскільки педагог керує активною і свідомою діяльністю учнів з метою свідомого засвоєння ними виучуваного навчального матеріалу ІМ.
7. У зв'язку з цим великого значення набуває вміння учителя встановити контакт з учнями. Створення сприятливої, доброзичливої атмосфери на уроці ІМ є надзвичайно важливим фактором.

Дотримання цих вимог під час підготовки та проведення РГ допоможуть учителеві ефективно використати її навчальний потенціал для навчання спілкування ІМ.

Крім того, методисти розробили **правила організації та проведення РГ**, а саме:

- учень повинен уміти поставити себе в ситуацію, що може виникнути в реальному житті;
- учень повинен адаптуватися до своєї ролі у запропонованій ситуації, при цьому в одному випадку він може грати самого себе, а в інших – уявну роль;
- учні-учасники РГ мають поводитися під час РГ неначе все відбувається у реальному житті, їх поведінка повинна відповідати їх ролям;
- учасники РГ повинні зосереджувати свою увагу на використанні мовних і мовленнєвих одиниць ІМ з метою спілкування, а не їх закріпленні.

У структуру РГ як навчального процесу входять такі **основні компоненти**:

- 1) тема, що визначає зміст мовленнєвої взаємодії;
- 2) ситуація як сукупність конкретних умов мовленнєвого спілкування;
- 3) сюжет (зміст) – проміжок дійсності, що умовно сприймається у грі.
- 4) ролі, що розподіляються між учасниками РГ;
- 5) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- 6) завдання (інструкція) розіграти ситуацію, що моделюється, з позиції визначеної ролі та рольових взаємовідносин із партнером;
- 7) реальні стосунки між гравцями;
- 8) ігрове використання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними.

Науковці виділяють п'ять категорій **ролей, притаманних РГ**:

- 1) *вроджені*, тобто ті, що визначають стать і вік учасника РГ;
- 2) *надані* (приписані), тобто національність або належність до тієї чи іншої соціальної групи;
- 3) *набуті*, тобто такі, що конкретизують професію;
- 4) *дійові* (дієві), тобто такі, що пропонують коло дій у певній заданій ситуації (наприклад, візит на пошту, замовлення туру в туристичному бюро, купівля квитків у касі, на вечірці з нагоди Дня народження тощо);

5) *функціональні*, тобто такі, що визначають функції спілкування (наприклад, пропозиція надання допомоги, висловлювання співчуття, радості, привітання тощо).

Для навчання ІМ найважливішими є останні дві категорії ролей. Зокрема, функціональні ролі розглядаються як мінімальні комунікативні блоки, з яких складається РГ. Ці блоки можуть входити до багатьох різноманітних ситуацій, тому їх потрібно відпрацьовувати на підготовчому до РГ етапі. Дійові ролі допомагають учневі обрати шлях до розв'язання поставленого завдання. Ролі, що передбачені РГ, подаються списком. Опис ролі дається на рольовій картці. Інформація про роль може репрезентуватися детально: надаються дані про людину (добра, порядна, лінива, хитра тощо), про її життєвий і мовленнєвий досвід, про її звички, хобі тощо. Проте інформація не повинна бути надто детальною, оскільки в цьому випадку учасник РГ позбавляється можливості творити свій образ. Опис ролі може даватися стисло, для того, щоб учень міг розширити своє висловлювання.

Ролі для гри розподіляються згідно її навчальних цілей. Як правило, ролі між учнями розподіляє учитель, враховуючи рівень знань, сформованість у школярів навичок і вмінн іншомовного спілкування, індивідуальні та психологічні особливості учнів. Проте залежно від особистісних характеристик школярів у групі, їх віку (старша школа), а також бажання творити, проявляти артистичні риси та здібності, рівня володіння ІМ ролі можуть обиратися самими учнями. Крім того, як переконує практика викладання ІМ, доцільно час від часу на ключові ролі призначати більш слабких учнів.

З методичної точки зору РГ – це цілісний цикл керуваної взаємодії між учителем та учнями, який складається із **чотирьох етапів** (підготовчий /у класі та вдома/, пояснення, проведення РГ /власне гра/, заключний /контроль, аналіз та узагальнення/) (Табл. 1).

Розглянемо ці етапи детальніше.

1. Етап **підготовки** до РГ передбачає підготовку як з боку вчителя, так і з боку самих учнів. Підготовчий етап може відбуватися у два підетапи: у класі та підготовка учнів до участі в РГ удома. Підготовка учителя включає усі вказані вище дії. Завдання вчителя на цьому етапі (крім перерахованих вище) полягає в тому, щоб відібрати необхідні ситуації-ілюстрації і ситуації-проблеми на конкретному матеріалі. Стосовно предмета обговорення, то ним може бути тема з підручника, за яким навчаються школярі (наприклад, проїзд у громадському транспорті, проблема екології, миру, культурних традицій та звичаїв, прийом зарубіжних друзів, вибір професії, хобі, перебування з навчальною/ туристичною поїздкою за кордон тощо), статті із закордонних журналів і газет, кінофільм або мультиплікаційний фільм, радіопередача, інсценування уривків художнього твору тощо. РГ можна також побудувати на основі картини або серії малюнків. Учитель розробляє дидактичний матеріал, він може подаватися у вигляді картки-завдання для кожного учасника (вона може містити підказку про характер діяльності персо-

Етапи реалізації рольової гри

№ Етап	Зміст етапу
1. Підготовчий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ вибір теми РГ; ▪ визначення проблеми, змісту і навчальної мети РГ; ▪ виділення основних етапів, типових проблемних ситуацій РГ; ▪ уточнення параметрів ситуації: <ul style="list-style-type: none"> – час, місце, кількість учасників, ступінь офіційності; – статусно-рольові характеристики партнерів; – особистісні характеристики персонажів; – мовленнєві наміри: запит інформації, висловлення згоди/незгоди, аргументація власної думки тощо; ▪ визначення конкретних цілей діяльності в РГ; ▪ уточнення цілей гри і кінцевого результату, що планується; ▪ визначення функцій її учасників, характеру їх міжособистісної взаємодії у спільній ігровій діяльності; ▪ розробка сценарію РГ; ▪ складання плану; ▪ загальний опис РГ; ▪ визначення та формулювання правил РГ; ▪ визначення характерних особливостей дійових осіб; ▪ попередній розподіл ролей між учасниками РГ; ▪ укладання інструкцій і матеріалів для всіх учасників РГ; ▪ відбір для повторення необхідних мовленнєвих засобів; ▪ встановлення об'єктів контролю; ▪ розробка системи критеріїв оцінювання результатів РГ та ігрових дій учасників РГ; ▪ підготовка необхідного реквізиту й атрибутів для проведення РГ (наочні посібники, картки (зі списком формул/запитань, зразки листів зарубіжних школярів, фрагментів фільмів, аудіозаписів тощо).
2. Пояснення	<ul style="list-style-type: none"> ▪ вступна бесіда вчителя з учнями; ▪ орієнтація учнів щодо виконання ігрових дій; ▪ пояснення режиму роботи; ▪ формулювання головної мети РГ; ▪ постановка проблеми; ▪ пояснення учням правил РГ; ▪ ознайомлення учнів з пакетом матеріалів, інструкцій; ▪ психологічна підготовка учасників РГ.
3. Проведення РГ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ процес РГ; ▪ (спостереження за перебігом РГ з боку вчителя).
4. Контроль, аналіз та узагальнення	<ul style="list-style-type: none"> ▪ аналіз, рефлексія; ▪ оцінювання й самооцінювання; ▪ висновки й узагальнення; ▪ надання рекомендацій щодо подальшого покращення організації та проведення РГ; ▪ виконання різноманітних завдань (написання статті до газети, лист другу тощо) за результатами проведеної РГ.

нажив). Крім того, педагогу необхідно підібрати групи учнів та розподілити ролі між учнями, продумати передбачувані/очікувані відповіді та репліки учнів (за необхідності підказати їх окремим учням).

Якщо група підготовлена завчасно, то гру можна проводити зразу після уточнення ситуації.

На етапі підготовки вчитель продумує **об'єкти контролю та критерії оцінювання дій учнів**. Основні критерії оцінювання ігрових і мовленнєвих дій учнів ті ж самі, що й у навчанні ДМ: ефективність спільної діяльності та відповідного їй іншомовного спілкування; сформованість відповідних мовленнєвих навичок і вмінь; кількість реплік/діалогічних єдностей, кількість зроблених помилок за певний проміжок часу; ступінь володіння учасниками РГ різноманітними способами та прийомами розв'язання мовленнєвих завдань; повнота і якість виконання рольового репертуару та рольових функцій. При цьому враховується також правильний вибір мовних засобів згідно ситуації і виконуваної ролі.

Важливим моментом у підготовці РГ є розробка і визначення правил гри з подальшим їх поясненням учням та вимогою дотримуватися їх. Формулюючи правила гри, учителям слід враховувати: а) часову регламентацію етапів РГ – чіткий відлік часу, що відводиться для виконання конкретних завдань, кількість часу і перерв для самостійної роботи; б) норми поведінки гравців, що зумовлюється рольовим репертуаром, а також їх взаємодію; в) доцільно передбачити можливість захисту своєї точки зору кожним гравцем (наприклад, у РГ на соціально-політичні теми типу «Телеміст», «Теледебати», круглі столи, рольові дискусії тощо). При цьому можна залучати додаткову літературу та інформаційні джерела, звертання до «експертів» (у ролі експертів можуть бути як учителі ІМ, так і інші предметники – вчителі історії, географії тощо).

З метою дотримання школярами правил РГ можна використовувати інструкції для гравців, в яких включають загальні й інструктивні вказівки типу: 1) визначення ролі (повна назва ролі, її значення в ігровій організації та рекомендовані рольові дії); 2) права та обов'язки кожного гравця; 3) взаємодія учасників РГ; 4) перелік дій на кожному етапі РГ; 5) репертуар іншомовної мовленнєвої поведінки; 6) комунікативні стратегії і тактики тощо.

Підготовка учнів полягає у таких діях:

- пошук додаткових даних до теми або вивчення роздавального матеріалу;
- читання додаткових текстів, журнальних / газетних статей, оповідань тощо з тематики РГ;
- повторення мовленнєвих формул і лексики з теми;
- підготовка необхідного реквізиту й атрибутів для проведення РГ (наочні посібники, картки (зі списком формул/запитань, зразки листів зарубіжних школярів, фрагментів фільмів, аудіозаписів тощо)).

Для успішного проведення РГ великого значення набуває те, наскільки вдало зможе вчитель підготувати уч-

нів до цієї форми занять. Л.Шиффлер дає такі рекомендації:

- а) необхідність створення обстановки, вільної від страху перед висловлюванням;
- б) участь учителя в підготовці РГ/ у РГ, де він повинен ідентифікувати себе з учнями;
- в) коректна поведінка вчителя, який повинен бути максимально стриманим у будь-якій, в тому числі і в конфліктній, ситуації;
- г) вміння показати учням, що вчитель їх цінує і поважає не лише на словах, але й шляхом індивідуальних завдань, довіряючи їм самостійну організацію та проведення тих чи інших форм/фрагментів гри;
- д) цікаво й різноманітно організувати роботу [5].

При виконанні цих умов між учителем та учнями виникають стосунки партнерства і співробітництва, які є необхідними умовами для досягнення цілей.

Підготовка до РГ може тривати від декількох хвилин до декількох днів.

2. Етап **пояснення** (його можна вважати факультативним, адже він може входити до попереднього). Цей етап відбувається безпосередньо перед початком розігрування РГ. На цьому етапі проходить введення, орієнтація учасників на гру. Необхідно пояснити учням проблему та вибір ситуації. Ситуація може створюватися як вербальними, так і невербальними засобами: серіями малюнків, графічною наочною, монологічними/діалогічними текстами, фрагментами кіно- і мультиплікаційних фільмів тощо. Школярам видаються завчасно укладені пакети необхідних матеріалів, інструкцій, правил, а також необхідного реквізиту й атрибутів РГ. В разі потреби учні звертаються по допомогу до вчителя за додатковими поясненнями. Вчитель повинен налаштувати учнів на те, що не можна бути пасивним у грі, порушувати регламент і правила, дотримуватися правил поведінки, мовленнєвого і невербального етикету. На цьому етапі вчитель розподіляє ролі між учнями.

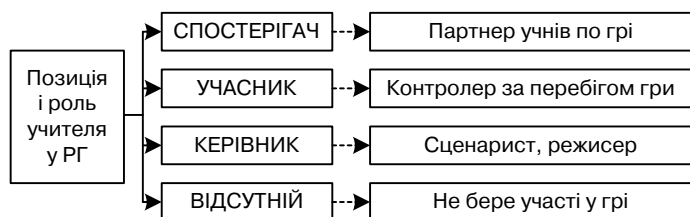
3. Етап **проведення** гри – це власне перебіг РГ. Залежно від цілей РГ, кількості учнів та рівня їх мовної підготовки РГ проводиться в парах, підгрупах із декількох учнів та колективно (вся група грає в одну гру).

РГ в парах – найбільш простий вид РГ. Під час проведення РГ можна використовувати різноманітні анкети, опитувальні листки, для заповнення яких учням потрібно поставити один одному запитання.

РГ у підгрупах проводяться по-різному. Деякі методисти вважають, що РГ проводиться паралельно у всіх підгрупах, а вчитель контролює їх роботу, переходячи від підгрупи до підгрупи. Допускається, що підгрупи грають по черзі, при цьому одна підгрупа розігрує РГ, а решта учнів спостерігає та оцінює, щоб пізніше взяти участь в обговоренні результатів проведення РГ. Іноді РГ у підгрупах стає першим шаблоном, підготовкою до проведення РГ більш складного порядку як за кількістю учасників (всю академічну групу, клас, паралель класів

тощо), так і за своєю організацією. Такими РГ є дискусії на різноманітні теми, «круглі столи», телемости тощо.

На етапі проведення РГ **роль учителя** постійно змінюється. На початковому етапі вчитель активно контролює діяльність учнів, поступово учитель виступає у ролі режисера, який може непомітно для учнів керувати ходом РГ, не беручи на себе активної ролі. Іноді педагог може взяти на себе виконання певної ролі, проте не головної, щоб гра не перетворилася на традиційну форму роботи під його керівництвом. Бажано, щоб соціальний статус виконуваної учителем ролі допомагав йому спрямовувати мовленнєве спілкування у групі. Учитель повинен залишатися активним спостерігачем, він може щось рекомендувати, але не нав'язувати свого рішення. А.В.Конишева виділяє такі позиції вчителя під час проведення РГ [3]:



Аналогічної точки зору дотримуються У. Літлвуд, К.Лівінгстоун [6]. Так, К.Лівінгстоун вказує, зокрема, що вчитель може взяти на себе будь-яку незначну роль у грі. Якщо ж він цього не робить, він повинен бути непомітним і зводити свою діяльність до фіксації помилок, які повинні розбиратися по завершенні РГ або на наступному уроці. Цікаве зауваження, яке висловлює К.Лівінгстоун стосовно можливості переривання РГ вчителем у випадку її недостатньої підготовки. На думку автора, «рольова гра, котра була перервана вчителем, вже не може вважатися рольовою грою» [6], тому вона повинна відклатися або її необхідно розпочати спочатку. У зв'язку з цим великого значення набуває вміння учителя встановлювати контакт зі школярами.

4. Етап **контролю аналізу й узагальнення**. Необхідний елемент у проведенні РГ. Він може проводитися зразу після її завершення або на наступних уроках, що залежить від складності РГ. Учитель разом із учнями аналізують помилки, вказують можливі варіанти виправлення, проводять узагальнення, обмінюються думками, що, на їх погляд, вийшло, а над чим доведеться попрацювати. Оцінювати проведену РГ та участь у ній учнів учитель повинен тактовно, особливо результати першої РГ. Негативна оцінка діяльності учасників РГ призведе до зниження активності учнів. Доречно розпочати із вдалих моментів і лише потім перейти до аналізу помилок і недоліків. Тут необхідно зазначити, що якщо РГ була успішною і учні отримали задоволення від використання своїх знань на практиці, то почуття задоволення може щезнути в разі детального аналізу кожної незначної помилки на тому ж уроці. Психологічно більш вдалою роботою, що проходить після РГ, є обмін думками про її успішність, про труднощі та найвдаліші моменти. В кінці учитель констатує досягнуті результати, підбиває підсумок. Крім того, після об-

говорення результатів проведення РГ логічним продовженням може стати написання статті в газету/журнал, на веб-сторінку в Інтернеті, листа / електронного листа товаришеві, зарубіжному другу, замітку до блогу або форуму на сайті з проблеми, що обговорювалася тощо).

Весь час, що призначається на проведення РГ, відводиться мовленнєвій практиці, при цьому не тільки учень, що говорить, але й учень, що слухає, максимально активні, оскільки останній повинен зрозуміти й запам'ятати репліку партнера, співвіднести її з ситуацією, визначити, наскільки вона релевантна ситуації та завданням спілкування, і, відповідно, правильно відреагувати на репліку співрозмовника.

Таким чином, рольова гра – це опанування дії, що підвищує якість навчання, це потужний мотиваційний фактор, дає учням опору (підказки, якими мовленнєвими моделями можна висловити ту чи іншу думку у певній комунікативній ситуації), супроводжується, як правило, емоційним підйомом, що позитивно впливає на результативність та ефективність навчання.

Говорячи про підготовку й організацію РГ, слід зупинитися на так званій *логіко-смысловій карті проблеми* (ЛСКП) (див. ст. 14-15), запропонованій та розробленій А.В.Конишевою [3]. Прийом використання такої карти достатньо ефективний, а сама гра проходить цікаво й невимушено.

Зупинимося на ній детальніше. На думку А.В.Конишевої [3], це достатньо складний вид опори для організації РГ, оскільки складною є саме явище – проблема, яку запропонована карта моделює, представляючи її спрощену структуру. Справа в тому, що для того щоб учні дійсно спілкувалися на уроці, необхідна певна організація мовленнєвого матеріалу. Ю.І.Пассов вважає, що для розвитку вміння спілкуватися на уроці необхідна адекватна презентація матеріалу, тобто, в його розумінні, це проблемна організація мовленнєвого матеріалу [7].

Укладати ЛСКП достатньо трудомістко для вчителя, проте за допомогою цієї карти дуже легко відтворити дійсно комунікативне спілкування на уроці ІМ, оскільки учні можуть програвати саме ті ролі, які їм найближчі у реальній дійсності. Коли учні звикають до ЛСКП, вони самі залюбки укладають такі карти і пропонують свої проблеми для організації РГ. Необхідно зауважити, що використання ЛСКП створює певну творчу обстановку у класі.

Для того щоб укласти ЛСКП, необхідно визначити проблему, яка буде цікавою усім учням групи і дасть їм можливість висловитись з різних позицій і виконувати значущі для них ролі. Як правило, вибирається декілька героїв. Імена їм краще давати ті, які не зустрічаються у класі, щоб учні не ототожнювали себе із запропонованими героями, проте одночасно кожен учень обере саме того героя, який йому близький, і буде грати ту роль, яка йому здається найбільш підходящою.

Удосконалення ЛСКП розпочинається визначен-

ням основної тези, яка формулюється у верхній частині карти зразу після імені. Вона висловлює / виражає ставлення до проблеми, притаманне цій людині. Зазвичай воно (ім'я) розташовується від позитивного до негативного ставлення (це можна прослідкувати по запропонованій карті). Це робиться для того, щоб учні могли вибрати саме ту позицію, яка їм здається найбільш прийнятною для них. Імовірно і своє бачення проблеми, що пропонується. Про це необхідно сказати учням на початку обговорення проблеми. Вони зможуть запропонувати свій варіант, і це варто заохочувати.

Далі розташовуються ключові слова і вирази, що розкривають у логічному та смислово-плані розв'язання запропонованої проблеми. Ці слова і речення можуть стосуватися різноманітних сторін проблеми, допомагаючи учневі найбільш повно висловитися.

Закінчує ЛСКП теза, але вона вже є свого роду висновком, що виражає головну ідею проблеми. Тут також слід пам'ятати, що кожен учень може претендувати на свій власний висновок і вчителю слід вітати самостійність та ініціативу школяра.

Вся карта заповнюється іноземною мовою. Запропоновані карти (с. 14-15) подаються українською мовою, щоб нею могли скористатися усі ті, хто зацікавився таким способом організації РГ.

Проводити РГ з використанням ЛСКП можна у вигляді «тусовки», де збираються учні, щоб поговорити про свої проблеми, обмінятися думками, відпочити, щось обговорити тощо. Можна запропонувати РГ у вигляді прес-конференції, на якій будуть присутні журналісти, лікарі, психологи. Вони будуть давати пояснення з цієї проблеми, а учні, які обрали певну роль, будуть обстоювати свою точку зору, яка до кінця гри може змінитися.

Можуть бути й інші варіанти. Все залежить від фантазії учителя і тієї атмосфери, яка існує у кожному конкретному класі. Проте незалежно від форми, в якій гра буде проводитися, вона матиме велике виховне значення і залишить певний слід у душі кожного школяра, і, напевно, дасть поштовх до подальших роздумів учнів.

А.В.Конишева зазначає, що робота з ЛСКП є достатньо цікавою і має свої особливості:

1. Усуваються внутрішні бар'єри щодо творчих проявів; учні готуються до творчого пошуку, набувають впевненості, оскільки мають можливість висловити свою точку (важливо організувати обговорення таким чином, щоб учень не боявся зробити помилку). Усе це забезпечить учневі необхідне психологічне налаштування.
2. Приділяється увага роботі підсвідомості: навіть якщо проблема не знаходиться безпосередньо у центрі нашої уваги, наша підсвідомість непомітно для нас працює з нею.
3. Учням дається можливість розумової «розминки»: учень може висловлюватися аргументовано, оскільки його висловлювання пов'язуються із рішенням мовленнєво-мисленнєвих завдань проблемного характеру.

4. Підтримується жвавість уяви. Необхідно підтримувати прояви вільної уяви, оскільки воно служить основою творчого мислення, а ЛСКП створює основу для багатства асоціації і тим самим сприяє розвитку якості продуктивності мовленнєвого вміння.
5. «Дисциплінується» уява та у певній мірі контролюється. І вчитель, і учень пам'ятають, що після певного «дозрівання ідей» усі думки будуть критично переглядатися і частина їх буде відкинута.
6. Розвивається сприйняття, підвищується чутливість учнів.
7. Розширюється фонд знань школярів. Це проявляється у тому, що необхідність постійного звернення до ЛСКП та багаторазового її перегляду сприяють міцнішому запам'ятовуванню ЛО та розвитку механізму читання. Також карта є одним із засобів розвитку логічності мовлення та її зв'язності.
8. Здійснюється допомога учням у з'ясуванні смислу і загального спрямування їх творчої діяльності [3].

Використання опори у вигляді ЛСКП для організації РГ дозволяє збагачувати мовленнєві можливості учнів, оскільки учні оволодівають способом побудови свого висловлювання, використовуючи цю опору; його планування; підбором адекватних засобів вираження думок, їх оформлення згідно комунікативного наміру. Таким чином, ЛСКП сприяють міцнішому засвоєнню ІМ, формуванню в учнях навички працювати творчо й самостійно [3]. Наведемо приклади такої ЛСКП (схеми 1, 2).

Організуючи РГ, учитель повинен передбачити її місце і час, що відводиться на її проведення на уроці – вона залежить від різних факторів: рівень мовної підготовки учнів, складності й обсягу навчального матеріалу, конкретних цілей уроку та цілей РГ. Якщо РГ використовується як тренувальна вправа при первинному закріпленні навчального матеріалу, то на її проведення можна відвести 15-20 хвилин уроку. У подальшому РГ може проводитися протягом 3-5 хвилин і служити своєрідним повторенням уже вивченого матеріалу, а також як пауза для релаксації. На старшому етапі навчання у СНЗ урок може проводитися у вигляді РГ.

Говорячи про використання РГ для навчання ДМ на уроці ІМ, слід зупинитися на позитивних і негативних моментах застосування РГ.

А.В.Конишева [3], А.М.Щукін [4] позитивними моментами у проведенні РГ на уроці ІМ вважають:

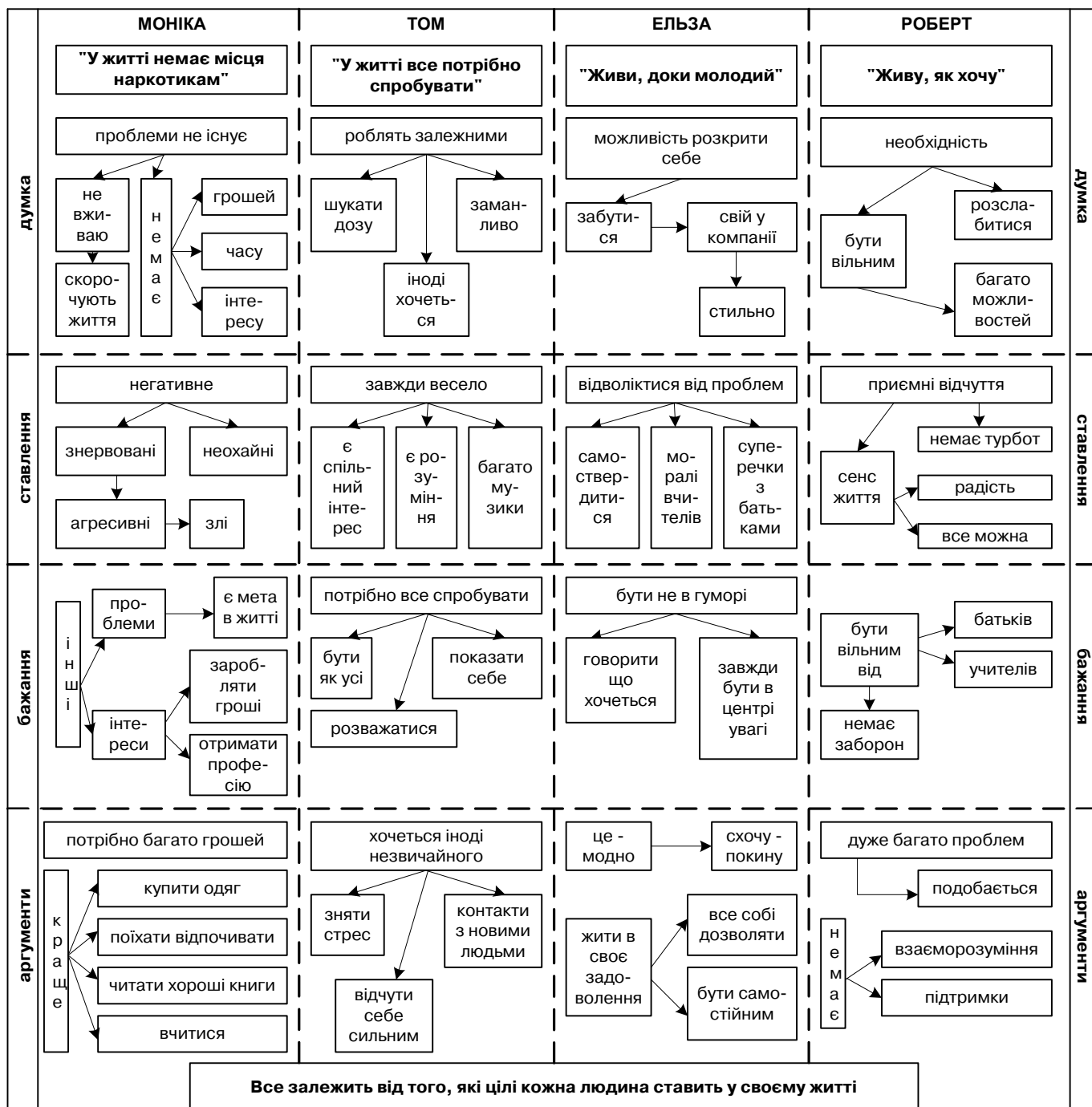
- учні отримують задоволення від проведення гри, оскільки будь-яка гра має високу мотивацію;
- урок проходить на високому емоційному рівні;
- під час гри учні імітують певну діяльність, що формує вміння і навички, а також вчать застосовувати свої знання;
- обговорення, що проводиться після РГ, сприяє закріпленню знань.

Одночасно ці ж методисти називають такі негативні моменти організації проведення РГ:

- висока трудомісткість підготовки до уроку (для вчителя);

ЛЕКСИКО-СМИСЛОВА КАРТА ПРОБЛЕМИ «ЖИТТЯ З НАРКОТИКАМИ ЧИ БЕЗ?»

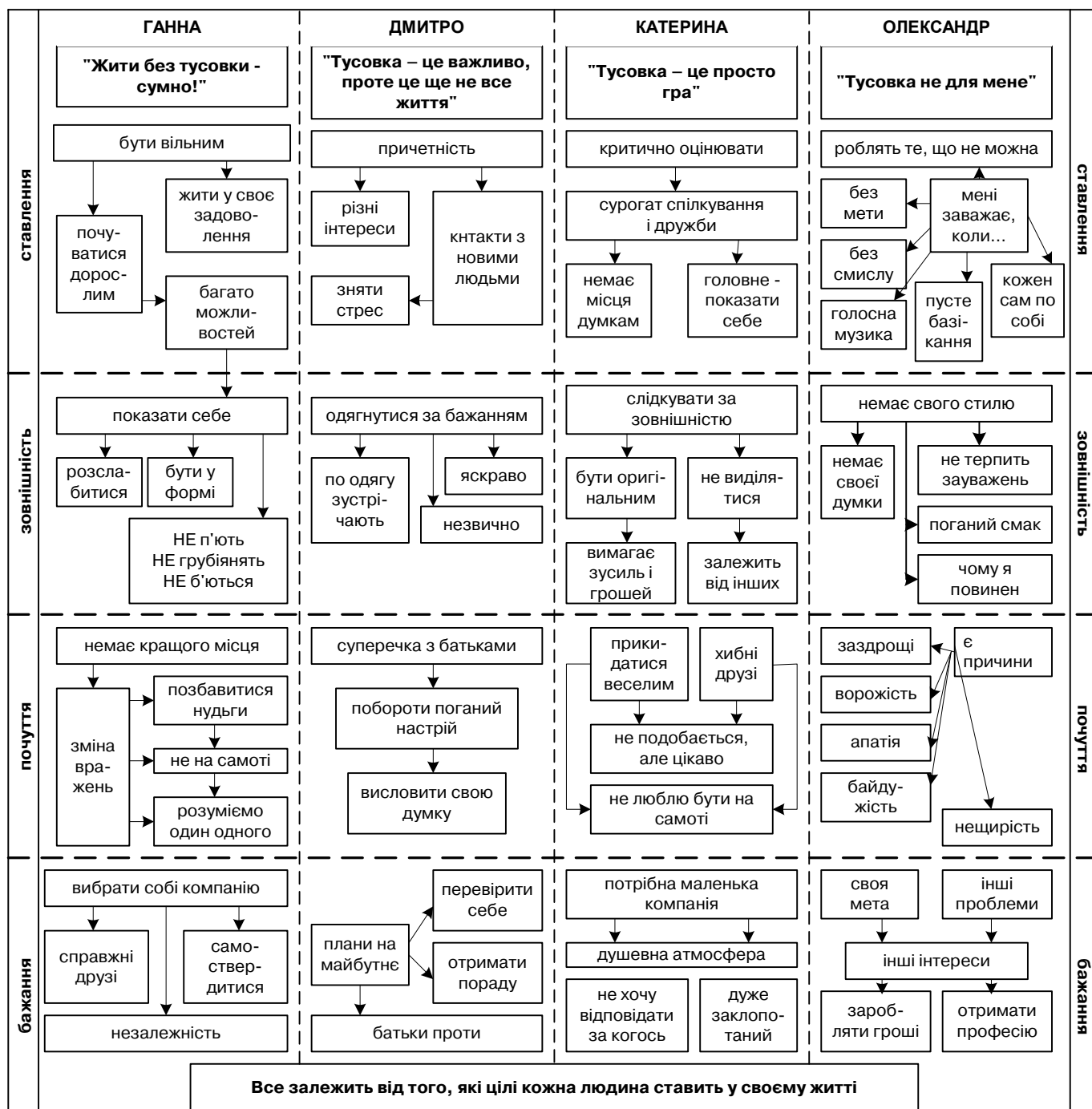
(За А.В.Конишевою [3])



- велике напруження для вчителя, оскільки він зосереджений на неперервному творчому пошуку. Вчитель повинен бути хорошим сценаристом, режисером, актором. Якщо він не володіє цими якостями, то йому буде складно правильно організувати гру, що може призвести до розчарування учнів;
- труднощі із заміною учасників гри, якщо хтось відсутній у момент проведення.
Таким чином, ми розглянули феномен рольової гри у навчальному процесі, проаналізували її функції,

описали притаманні їй характерні риси й категорії ролей, що розігруються, а також систематизували правила організації і проведення РГ на заняттях з ІМ. Особливої уваги надали позиції та ролі вчителя на різних етапах реалізації РГ. *Перспективами* подальших досліджень ми вбачаємо у систематизації та укладанні добірок логіко-сміслових карт проблем для організації РГ на різних етапах навчання ІМ та для навчання професійно орієнтованого спілкування майбутніх учителів ІМ зокрема.

ЛЕКСИКО-СМИСЛОВА КАРТА ПРОБЛЕМИ «З ТУСОВКОЮ ЧИ БЕЗ НЕЇ?» (За А.В.Конишевою)



СПИСОК ДЖЕРЕЛ

- Колесникова О. А. Рольові ігри в обученні іноземним мовам / О. А. Колесникова // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4. – С. 14 – 16.
- Щукин А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь : более 2000 единиц / А. Н. Щукин. – М. : Астрель : АСТ : Хранитель, 2007. – 746 с.
- Конишева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Конишева. – СПб. : КАРО, Минск : Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с., Конишева А. В. Английский язык. Современные методы обуче-

ния / А. В. Конишева. – Минск : ТетраСистемс, 2007. – С. 38 - 103.

- Schiffler L. Interaktiver Fremdsprachenunterricht. – Stuttgart, 1980. – S. 344.
- Livingstone C. Role Play in Language Learning. – М., 1988, P. 62.
- Пассов Е.И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур / Е.И.Пассов. – Минск: ООО «Лексис», 2003. – 184 с.
- Пассов Е. И. Урок иностранного языка / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. – Р. н/ Д : Феникс; М. : Глосса-Пресс, 2010. – С. 620 – 621.

Отримано 28.10.10