

Maryash JOLLIBEKOVA,
 Berdax nomidagi KDU fakultetlararo chet tili kafedrasida dotcenti, PhD
 E-mail: jolibekova.m@gmail.com
 Tel: (91)-307-98-72

Ajiniyoz nomidagi pedagogika instituti dotsenti, p.f.d S. Eshimbetova taqrizi asosida

PRODUCTIVE USE OF ROLE PLAY TO FORMATION OF DIALOGICAL ENGLISH SPEECH SKILLS IN SCHOOLCHILDREN

Annotation

The article "Productive use of role-playing games to develop dialogic English speech skills in schoolchildren" explores methods of using role-playing games in the educational process to develop dialogic English speech skills in schoolchildren. The authors consider the effectiveness of this approach and offer practical recommendations for organizing lessons using role-playing games. The results of the study allow us to conclude that this method has a positive impact on the level of language proficiency of students.

Key words: role-playing game, motivation, education, orientation, training, methodology.

MAKTAB O'QUVCHILARIDA INGLIZ TILIDA DIALOGIK NUTQ KO'NIKMALARINI SHAKLLANTIRISH UCHUN ROLLIY O'YINDAN SUFATLI FOYDALANISH

Annotatsiya

"Maktab o'quvchilarida ingliz tilidagi dialogik nutq ko'nikmalarini rivojlantirish uchun rolli o'yinlardan unumli foydalanish" nomli maqola maktab o'quvchilarida ingliz tilidagi dialogik nutq ko'nikmalarini rivojlantirish uchun o'quv jarayonida rolli o'yinlardan foydalanish usullarini o'rganadi. Muallif ushbu yondashuvning samaradorligini ko'rib chiqadilar va rolli o'yinlardan foydalangan holda darslarni tashkil qilish bo'yicha amaliy tavsiyalar beradi. Tadqiqot natijalari ushbu usul o'quvchilarning tilni bilish darajasiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi, degan xulosaga kelish imkonini beradi.

Kalit so'zlar: rolli o'yin, motivatsiya, ta'lim, orientatsiya, trening, metodologiya.

ПРОДУКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ У ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация

Статья "Продуктивное использование ролевой игры для формирования навыков диалогической англоязычной речи у школьников" исследует методы использования ролевой игры в образовательном процессе для развития навыков диалогической английской речи у школьников. Автор рассматривает эффективность данного подхода и предлагает практические рекомендации по организации уроков с использованием ролевых игр. Результаты исследования позволяют сделать вывод о положительном влиянии данного метода на уровень владения языком у учащихся.

Ключевые слова: ролевая игра, мотивация, воспитание, ориентация, обучение, методика.

Введение. К настоящему моменту никто определённо не может сказать где, как и когда появилась ролевая игра. По мнению Д. Б. Эльконина, на заре существования человечества, когда общество находилось на низшей ступени своего развития, и орудия труда были примитивными, жизнь людей была настолько тяжела, что детям, вступая в жизнь, приходилось работать наравне с взрослыми, используя те же орудия труда.

Спустя века, когда человеческое общество было уже более развитым, дети уже имели свои орудия труда, соответствующие их возрасту и способностям. Они отличались как размером, так и областью применения.

Появились символические игрушки, сделанные взрослыми специально для детей, которые готовили ребят к взрослой жизни. Игрушки способствовали развитию двигательной активности, мелкой моторике, мышления. Это служило воспитательным моментом в формировании ребёнка, как члена общества.

Таким образом, академик Д. Б. Эльконин утверждал, что возникновение ролевой игры зависит не только от исторического развития общества, но и от роли ребёнка в этом обществе, от социальных условий его жизни [51, с. 14].

Результаты исследования. Термин «ролевая игра» применили в 20 веке. В 1946 году Дж. Морено впервые применил экспромт в драматической постановке. Он стал прообразом современной ситуационной ролевой игры.

Термин «ролевая игра» на многих иностранных языках определяется как юмор, хохот, восторг, радость и приятная атмосфера. По мнению Л. С. Выготского ролевая игра – это "мнимая ситуация". В процессе игры действия и поведение ребёнка не всегда совпадает с описанием хода игры. Ребёнок сам старается придумывать разные ситуации, включая собственное воображение, которое, по его мнению, делает игру более интересной и увлекательной. Меняя в процессе игры действия предлагаемых персонажей, школьник развивает своё мышление [11, с. 41].

Согласно М.Ф. Стронину, ролевая игра – это вид деятельности, предлагаемый учителем для школьников, на которую они затрачивают много физической и моральной энергии. Игра их не только увлекает и приносит им радость, с помощью ролевой игры дети становятся более раскрепощёнными, чувствуют себя равными, не зависимо от их уровня знаний. А ведение игры при этом на иностранном языке несёт в себе большой познавательный потенциал. Даже трудные задания кажутся школьникам более лёгкими, не вызывающими трудностей выполнения. Игра перерастает в театральное представление, где школьники становятся актёрами. Роль каждого ученика репетируется по несколько раз, что способствует лучшему усвоению языкового материала и к более свободному ведению диалогов на английском языке [44, с. 68].

Из статьи в Википедии ролевая игра несёт в себе познавательный посыл, театральное начало. Игроки стараются чётко следовать своим ролям, не забывая про их особенности и о тематике ролевой игры. Игра учеников может быть проведена удачно или нет, согласно с поставленными условиями осуществления ролевой игры. Участники ролевой игры могут действовать экспромтом, соблюдая условия осуществления ролевой игры, не меняя её содержания, но влияя на итог. Ход игры строится самими участниками при определённых условиях. Поведение игроков зависит от характера его героев и фантазии игроков [61].

Из вышеперечисленных определений мы можем сделать заключение, что все учёные, изучающие ролевые игры, хоть и разными путями, но пришли к одному и тому же выводу, что ролевая игра – это действенное педагогическое средство, приводящее благодаря своей практической основе к реальному росту формирования навыков диалогической речи на иностранном языке.

Ролевая игра – это одномоментное соединение трёх составляющих: игра, общение, учёба. По мнению школьников, ролевая игра – это творческий процесс, в котором они выступают, как актёры. По мнению преподавателя, ролевая игра – это отличный способ формирования навыков диалогической речи у школьников. Ею можно управлять, она как трансформер, то есть процесс игры можно повернуть в ту сторону, которая нужна учителю на данный момент в зависимости от темы, цели и задачей урока. Виды обучающих направлений ролевой игры безграничны, этим она и привлекает школьных преподавателей.

По Н. П. Аникеевой ролевая игра служит для выполнения первостепенных функций: мотивационную, воспитательную, ориентировочную, обучающую и компенсаторскую.

1. Мотивационно-побудительная. С помощью этой функции ученики энергичнее работают на уроке, лучше воспринимают учебную информацию. Во время игры возрастает стремление к языковому контакту с собеседником. Это ведёт к лучшему усвоению учебного материала.

2. Обучающая. Здесь ролевая игра выступает как занятие для формирования навыков диалогической речи, построения речевых взаимоотношений между школьниками.

3. Воспитательная. С её помощью дети учатся работать в команде, становятся более дружными, смелыми, коммуникабельными. Ролевые игры повышают организованность, энергичность, деятельность, решительность, усердие, они способствуют выработке своего собственного мнения. Во время ролевой игры ученику может быть предложено примерить на себя несвойственный себе негативный образ, который помогает понять смысл фразы «что такое хорошо, и что такое плохо».

4. Компенсаторская. Эта функция помогает школьникам осуществить их не всегда выполнимое стремление – ускорить процесс взросления.

5. Ориентировочная. Данная функция помогает школьникам применить к себе образы людей различных профессий и социальных слоёв. Учит просчитывать ход диалога, держать его под контролем [2, с. 29].

Согласно О. А. Колесниковой, в школах на уроках английского языка применяются следующие типы ролевых игр:

1) лексические и грамматические подготовительные ролевые игры, с помощью которых развиваются речевые навыки у школьников. Если мы не используем данный тип ролевых игр на уроках, тогда тренировка в выборе правильных грамматических конструкций или лексических единиц и применении их в диалогической речи становится неинтересной, утомляющей, однообразной. А в процессе ролевой игры на уроке работа с грамматическими конструкциями и лексическим материалом становится нестандартной и очень захватывающей. Это ведёт к хорошему усвоению грамматики и лексики у школьников, а это в свою очередь к ведению свободного, непринуждённого, оживлённого и динамичного диалога на английском языке;

2) творческие ролевые игры используют креативный, творческий подход к формированию коммуникативных навыков у школьников. Они применяются на уроках на этапе повторения пройденного материала. В данных ролевых играх присутствует импровизация, динамичность в общении, ученик должен так сконцентрироваться и психологически настроиться, чтобы показать в игровой деятельности все свои реальные речевые навыки и возможности.

Учителю английского языка следует отводить верное количество времени от урока на проведение ролевой игры. 20 минут от урока занимает игра, которая знакомит учеников с новой темой, или предлагает тренировочные задания для первичного закрепления лексического, грамматического или фонетического материала. Если ученики повторяют пройденную тему, на ролевую игру учитель отводится 5 минут [22, с. 16].

Трендовой и самой простой формой ролевой игры является интервью. Ученики могут выбрать различную тематику, первая команда учеников – корреспондентов придумывает и задаёт вопросы, а вторая команда интервьюируемых отвечает на поставленные вопросы в соответствии в зависимости от того образа, в котором они находятся.

Вторая форма ролевой игры – импровизация, она используется на старшей ступени обучения английскому языку. В этой игре нет ни реплик, ни сценариев, ученики проявляют своё воображение, они придумывают ситуацию общения, общую характеристику своих персонажей и их реплики.

Ролевая игра должна быть подобрана в зависимости от возраста учащихся. Для учеников младшей ступени обучения предлагаются ролевые игры со сказочной или бытовой тематикой, которые направлены на изучение правил поведения, речевого этикета. Для учеников средней ступени обучения предлагаются ролевые игры с бытовой тематикой или обиходного содержания.

Для учеников на старшей ступени обучения предлагаются имитационные ролевые игры с познавательной направленностью или деловые ролевые игры.

Ролевые игры, применяемые на уроках английского языка, способствуют непосредственному живому общению как между преподавателем и учениками, так и между самими учащимися. Это стимулирует школьников к более глубокому изучению иностранного языка. Они с удовольствием активно работают на уроке, охотно изучают дополнительную информацию, предлагаемую им преподавателем.

Если ролевая игра подобрана правильно, то значение её в процессе обучения английскому языку очень велико. Это может быть и повторение и изучение, и освоение новой лексики, грамматики, отработка произношения, что немаловажно в изучении английского языка. Всё это может происходить в режиме импровизации, живого речевого общения, непринуждённости и лёгкости [37, с. 68].

По мнению Р. С. Немова, функции учителя на каждом этапе ролевой игры имеют отличия. На этапе подготовки в функцию преподавателя входит контроль за ходом игры, работа с учениками, которым трудно даётся их роль, как в игровой, так и в речевой части. На данном этапе учитель может даже ставить их гидом, советчиком, помощником, чтобы направить их умения и старания в нужном направлении. Также в функцию преподавателя входит ознакомление каждого ученика конкретно с его ролью. Проходит обсуждение, где ученик может внести свои коррективы в образ своего

персонажа, как в плане диалогов, сценического костюма, так и в плане включения различной мимики, жестов и других актёрских приёмов. Также на этапе подготовки нельзя забывать о декоративном оформлении игры, различной бутафории, где ученики «творят» и фантазируют вместе с учителем.

На следующей стадии игры учитель выполняет функцию зрителя. Он сначала оценивает игру в целом, а затем каждого актёра в отдельности. В критерии оценки входит как созданный образ учащимся, так и его диалогическая речь, уровень знания английского языка, свобода общения на нём. Все ошибки и недочёты преподаватель озвучивает на следующем уроке.

Этап подведения итогов. Функция учителя на этом этапе – оценка проведённой ролевой игры, которую необходимо начать с благодарности за проведённую работу. Выделить тех учеников, которые проявили себя с наилучшей стороны, как в плане творчества, так и в плане показанных знаний английского языка. Также стоит похвалить и других учеников, не менее талантливых, способных и знающих. Затем нужно выслушать мнения самих учащихся о проведённой игре, что им понравилось, что удалось, а что нет, учесть их пожелания. И только после этого преподавателю следует указать на их ошибки, недочёты, чтобы не понизить самооценку учеников, не отбить желание продвигаться к поставленной цели – изучение английского языка.

Ролевые игры в настоящее время очень востребованы и перспективны, и могут быть применимы учителем не только на уроках английского языка, но и во внеурочное время для более эффективного формирования навыков диалогической речи. Хотя делать это надо очень корректно, чтобы ролевые игры не наскучили школьникам, и не перестали вызывать у них должный интерес [32, с. 688].

Ролевая игра повышает желание людей общаться между собой.

Например, на уроке английского языка школьники могут проходить темы: «Sights of New York», «New York weather», где ученики делают пересказ текстов, учат новые незнакомые слова, разбирают грамматическое построение предложений, ведь целью ученика является дать правильный ответ на вопрос и больше ничего. Школьник не думает, не стремится поделиться своими собственными мыслями, у него нет своего отношения к теме урока.

Теперь посмотрим, как можно обыграть эту же тему урока с помощью ролевой игры. Согласно тематике ролевой игры девочка из Каракалпакстана имеет подругу в Нью-Йорке и хочет пригласить её к себе в гости. Гуляйм рассказывает Джесике о своей стране, о людях, которые в ней живут, о погоде, о своём родном городе. А Джесика в свою очередь через интернет делится с Гуляйм информацией о себе, о своей стране, о своей семье. Для проведения данной ролевой игры ученики составляют диалоги, в которых применяют новые слова и словосочетания по изученной теме. Цель учеников – не просто ответ на уроке, а интересное общение с собеседником на ту тему, к которой они лично сопричастны, по которой им очень хочется выразить своё собственное мнение. Это способствует наилучшему формированию навыков диалогической речи. Девочки становятся частью своей роли, учатся не только слушать, но и слышать друг друга, подстраиваться под собеседника, помогать друг другу, если кто-то забудет свои слова или ошибётся. Урок становится интересным, а атмосфера лёгкой и доброжелательной, располагающей к общению, которое так важно в процессе формирования англоязычной диалогической речи.

Заключение. Таким образом, ролевая игра формирует диалогическую англоязычную речь школьников и доказывает им, что организация и проведение игры в коллективе – это интересно, весело, легко, если этот коллектив дружный и сплочённый. И особенно приятно, когда учитель становится частью этого коллектива, а ученики могут видеть в нём своего друга и наставника, который в любой момент может прийти им на помощь и поддержать.

ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева Н. П. Воспитание детей игрой. – Москва: Просвещение, 1987. – 29 с.
2. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 41–47.
3. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4. – С. 14-16.
4. Машарипова С. Т. Основы обучения союзам русского языка в каракалпакской школе // Интернаука. – 2023. – Т. 17. – С. 32.
5. Немов Р. С. Психология. – Москва: Издательство ВЛАДОС ИМПЭ им. А. С. Грибоедова, 2001. – Том 1. – 688 с.
6. Рабинович Ф. М. Ролевая игра – эффективный прием обучения говорению. – Москва: Просвещение, 1983. – 68 с.
7. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. Москва: Просвещение, 1984. – 68 с.
8. Свободная энциклопедия Википедия, статья «Компьютерная обучающая программа» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 21.02.2020).
9. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва: Просвещение, 1978 – 14 с.
10. Хошмуратова И. П. Приемы развития речи учащихся на основе пословиц и поговорок на уроках русского языка // Интернаука. – 2023. – Т. 17. – С. 38.