

## **ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОНОЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

*Кукса Б. В.*

*кандидат педагогічних наук, викладач англійської мови  
кафедри іноземних мов за професійним спрямуванням*

**Національний університет харчових технологій  
м. Київ, Україна**

Використання рольової гри під час навчання іноземної мови сприяє мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу й формуванню міцних навичок усного мовлення. Вона, з одного боку, сприяє активізації емоцій та емоційної пам'яті, з іншого – містить необхідні для навчання одиниці монологічного та діалогічного мовлення. Рольова гра – це надзвичайно цінний метод навчання іноземної мови, оскільки стимулює процес мислення і спонукає до творчості, допомагає студентам розвивати та застосовувати на практиці мовленнєві вміння, формує мотивацію до навчання [1, с. 104]. Оскільки рольова гра мотивує мовленнєву діяльність, а мотиви – це чинники активізації психічних процесів, то вона позитивно впливає на психічний розвиток люди-

ни. Гра сприяє розвитку класифікуючого сприйняття, довільної уваги і пам'яті, а також мови, виробленню вміння спілкуватися, інтелектуальному зростанню (Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін, А. Н. Леонтьєв та інші).

Тер-Саакянц Г. М. виділяє наступні структурні компоненти рольової гри:

- цілі гри,
- зміст гри,
- загальна кількість ролей,
- комунікативні та дидактичні умови її реалізації.

Цілі рольової гри можуть розглядатися з різних позицій – з позицій того, кого навчають, і з позиції того, хто навчає. Для студента рольова гра – це ігрова діяльність, її навчальний характер ним не усвідомлюється. Поведінка студента спрямована на досягнення прямої мети, тобто на виконання безпосереднього завдання гри. Одночасно для викладача рольова гра є переважно засобом керування групою взаємодією тих, кого він навчає, що реалізує навчальні, загальноосвітні та виховні цілі [4, с. 25].

Китайгородська Г. А. підкреслює, що пряма та фактична цілі мають перебувати у певному зв'язку. Поведінка студентів спрямована на досягнення прямих цілей, які усвідомлюються студентами, оскільки вони є мотивами програми їх мовленнєвих дій; а фактична ціль, будучи прямою метою студента, залишається для учня неусвідомленою і розкривається для студента фактично ретроспективно. Студент завжди усвідомлює пряму мету, що поставлена перед ним викладачем і якої можна досягти завдяки певному акту поведінки, а мовні засоби, необхідні для її досягнення, інтеріоризуються тільки стосовно даної ситуації, і при цьому усвідомлюється лише їх комунікативне значення.

Також Китайгородська Г. А. зазначає, що розмежування безпосередніх й опосередкованих цілей у педагогічному процесі практично означає розв'язання питання про можливість поєднання усвідомлюваного та неусвідомлюваного в навчанні, тобто можливість керувати довільними та мимовільними увагою, пам'яттю в учбовому процесі. Всебічний вплив на студента, зокрема на його емоційне сприйняття, вимагає від викладача цілеспрямованого використання всіх засобів організації учбово-виховної діяльності, включаючи засоби невербальної комунікації. При цьому завданнями викладача є: організація та керування всіма засобами, що забезпечують мимовільну увагу та запам'ятовування матеріалу, стимулювання всієї сфери потреб та мотивацій студента, формування та підтримка позитивної психологічної атмосфери і сприятливих міжособистісних стосунків в учбовій групі [3, с. 65-66].

Таким чином, студентам рольова гра уявляється виключно ігровою діяльністю, а її навчальний характер не усвідомлюється, що дозволяє створювати атмосферу розкутості та невимушеного спілкування іноземною мовою. Для викладача є цінною можливість керувати ходом рольової гри, отже, її навчальний характер чітко усвідомлюється викладачем. При цьому

педагогічна мета використання рольової гри в навчанні усного мовлення реалізується завуальовано.

Тер-Саакянц Г. М. вважає, що змістом рольової гри є стосунки між людьми, що виникають і розвиваються в процесі їх спілкування, вона моделює міжособистісні відносини. Таким чином, її суть відтворює взаємовідносини між членами групи в процесі пізнавальної діяльності. Цей зміст реалізується через конкретний учбовий матеріал, призначений для актуалізації в ході рольової гри, і розгортається за певним сюжетом [4, с. 38].

Китайгородська Г. А. наголошує, що перш за все викладач організує безперервне спілкування шляхом розв'язання багатьох комунікативних завдань. Вони створюються як природні життєві ситуації з опорою на конкретний мовний матеріал, який запланований в цих завданнях для певного етапу його відпрацювання. Оскільки мовленнєве спілкування є єдиним смислом та метою участі студентів у спільній учбовій діяльності, це дуже швидко призводить до створення комунікативної спільноти учнів [2, с. 8].

Вихід з будь-якої ситуації, сформульованої в комунікативному завданні, знаходиться завдяки використанню загальновідомих та загальнодоступних засобів, оскільки використовується «багаж» всієї групи. Ігрова умовність завжди співвідноситься з реальними умовами, а це полегшує пошук й еталонів поведінки, і засобів вербалізації висловлювань. Крім того, не можна не враховувати соціально-комунікативний досвід студентів. У цих умовах до пізнавального процесу, що здійснюється індивідуально, залучається й та інформація, яку студент отримує від партнерів зі спілкування. В результаті змінюється ставлення студента до самого предмета, що уявляється йому не тільки як об'єкт пізнання, але й як засіб задоволення потреб у плані певних стосунків з членами групи. Завдяки цьому установка на готовність до навчання органічно містить у собі відповідальне ставлення до учіння у поєднанні з особистісною потребою ділитися власними результатами з іншими членами учбового колективу. Іншими словами, ефект солідарності, який фактично характеризує будь-яку колективну діяльність, стає особистим стимулом діяльності кожного. Таким чином, ігрова діяльність стає формою реалізації навчально-виховного процесу [3, с. 67– 8].

Один із зарубіжних методистів (Livingstone С.) підкреслює, що при проведенні рольової гри особливу увагу необхідно приділити відбору та розподілу ролей. Ролі слід розробляти не лише згідно з лінгвістичними здібностями студентів та їх рівнем володіння мовою, але й з урахуванням особистості кожного студента, що передбачає знання викладачем індивідуально-психологічних особливостей студентів [6, с. 46].

Один із зарубіжних методистів (Littlewood W.) виділяє 5 категорій ролей в рольовій грі:

- 1) "inherent" («природжена»), що визначає стать і вік учасника гри;

- 2) “ascribed” («приписана»), що визначає національність або належність до соціальної групи;
- 3) “acquired” («набута»), що визначає професію;
- 4) “actional” («діяльна»), що визначає сферу діяльності в життєвій ситуації, наприклад під час візиту до лікаря або відвідування виставки, тобто в ситуації, в якій може опинитися кожна людина і яка є тимчасовою;
- 5) “functional” («функціональна»), що визначає функціональне спілкування, наприклад, пропозиція своєї допомоги, вияв співчуття [5, с. 18].

#### **Література:**

1. Василенко М., Щеголь В. *Граючись – виграємо (Використання гри як основного методу навчання інішомовного спілкування на початковому етапі) // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003. – № 1. – С. 104 – 106.*
2. Кобзар О. І., Лешньова Н. О. *Рольові ігри на уроках англійської мови // Англійська мова та література. – 2003. – № 16. – С. 7 – 9.*
3. Китайгородская Г. А. *методические основы интенсивного обучения иностранным языкам. – М.: МГУ, 1986. – 176 с.*
4. Тер-Саакянц Г. М., Красовская Н. А. *Применение ролевой игры / Методика интенсивного обучения иностранным языкам. – К.: Рад. шк., 1988. – 218 с.*
5. Чепурна М. В. *Рольова гра – один з основних засобів особистісно зорієнтованого навчання // Англійська мова та література. – 2006. – № 22 – 23. – С. 17 -27.*
6. Яніна В. М. *Навчаємося спілкуватися іноземною мовою через рольові ігри і драматизації // Іноземні мови. – 2003. – № 3. – С. 17-18.*