

Технология стимуляции речевого общения на примере игрового метода

*Григорьева М.Б.*

*Владивостокский Государственный*

*Университет Экономики и Сервиса*

Об обучающих возможностях игрового метода известно давно. Многие методисты справедливо обращают внимание на эффективность его использования. Игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также предоставляет прекрасную возможность преподавателю вывести профессиональное мастерство на уровень современных технологий.

По мнению ученых, игра- вид развивающей, социальной деятельности, форма социального опыта, одна из способностей человека. Человеческая культура возникла и развивается как игра. Игра- опосредованный способ связи ребенка с окружающим миром- является своеобразной школой эмоций, важнейшим инструментом, позволяющим формировать эмоциональный и познавательный мир детей. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников. Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно и что доступно их пониманию.

Использование игровых форм обучения делает учебно- воспитательный процесс более познавательным и более качественным так как:

-игра втягивает в познавательный процесс каждого в отдельности и всех вместе, становясь эффективным средством управления учебным процессом

-обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, в процессе которой усваивается до 90% информации

- состязательность- неотделимая часть игры, которая стимулирует учащихся на достижение высоких результатов

-в игре все изначально равны, так как игра в процессе дает каждому возможность самовыражения, самоопределения и саморазвития. [Коньшева, 2006: 13].

Необходимо создавать на уроке те ситуационные перипетии, в которых учащийся оказывается вынужденным активизировать свои творческие способности, мобилизовать свое внимание и память под воздействием эмоционального переживания событий. Для создания подобных ситуаций на уроке преподаватель должен соблюдать три принципа: создание языкового окружения, постоянный мониторинг и ситуация успеха.

Многие преподаватели знают на своем опыте как бывает сложно подобрать так называемые “ice breakers” для того, чтобы создать благотворную психологическую обстановку на уроке, которая даст возможность ученикам преодолеть стеснительность, мешающую свободно общаться на изучаемом языке и снизит боязнь ошибок. Педагог-новатор Ш.А.Амонашвили призывал: «Чаще приглашайте на уроки Момуса-бога смеха и шуток, чтобы прогнать с уроков Морфея-бога сна» [Амонашвили 1986: 57]. Ситуация успеха- очень важный фактор стимуляции общения на уроке. Для этого существует много типов игровых упражнений и заданий:

**1. Коммуникативно-прагматические задания** (контролируемые-реплики участников запланированы )

**I типа:** направлены на тренировку по выбору и использованию социокультурных стратегий в речевом поведении, включают элементы социального тренинга (упражнений в общении)

*\*FLOWER (дарят друг другу воображаемый цветок, произнося по очереди друг другу фразу –комплимент « I want to give this flower to you because ...»*

*\*CONTACTS (подходя друг к другу начинают разговор)*

*\*POLITENESS (обращаются друг к другу с вежливыми просьбами)*

*\*CONFLICT (учатся правильно реагировать на «эмоциональную фразу» партнера) [Коньшева 2006: 60].*

**II типа:** направлены на употребление этикетных формул речевого поведения

*“Let’s not chat”- “You are sitting in the cinema waiting for a film to start. A very talkative man takes a seat close to you. He is eager to chat, but you are not in the mood and just want to relax. Try to ignore the conversation politely”.*

**III типа:** направлены на использование невербальных средств речевого поведения – *“I can’t hear you”- You are to say something urgent to your partner but a glass separates you. Use your gestures to explain your message”.* (Example: *Come here. \ Wait for a minute. I’m thinking \ Call me at 5. \ I love you).*

**2. Интерактивные задания** (умеренно-контролируемые- речевое поведения задается только частично, основная линия поведения развивается во время выполнения задания). Способствуют формированию коммуникативной гибкости речевого поведения *“Catch the initiative in the talk”*

A) *Take a card with your topic. Your task is to maintain the conversation of the group by interrupting the conversation politely and trying to change the topic according to your card.*

B) *Two students come to the centre of the circle. One of them starts the talk with any remark on any topic he likes. His partner is to encourage the conversation, then switch a new topic. The first partner should try to keep to his subject.*

### **3. Ролевые игры** (с включенными в них «ситуациями выживания»)

Согласно Л.Шапиро, «дети учатся решать проблемы, руководствуясь накопленным опытом, поэтому необходимо побуждать учеников к самостоятельному решению проблем и стоящих перед ними задач, не предоставляя им заготовленных ответов и решений». [Шапиро 2005].

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. Ролевые игры являются эффективным средством создания мотивации к иноязычному общению. Ситуации общения, моделируемые в

ролевой игре, позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации и дают возможность использовать язык как средство общения, применяя при этом вербальные и невербальные средства общения. Подобные задания просто необходимо включать в процесс обучения. По определению Р.Родригеса и Р. Вайта: «Ролевая игра соединяет классную комнату и жестокую реальность» [Эльконин 1978: 25]. Заказ блюд в ресторане, покупка билетов, посещение магазинов- ситуации необходимые для формирования реального социокультурного поведения учащихся. Выбирайте приближенные к жизни ситуации, которые требуют принятия определенного решения или высказывания определенной точки зрения. Ситуации должны быть понятны обучаемым для их возрастного жизненного опыта.

**А) Контролируемая ролевая игра** может быть построена на основе диалога (на примере базового диалога ученики составляют свои диалоги) или текста (после знакомства с текстом, ученикам предлагается исполнить роли персонажей- наиболее распространенная форма «интервью»). Участники получают необходимые реплики.

**В) Умеренно контролируемая ролевая игра** дает общее описание сюжета и ролей и \ или точную линию действия имеет кто-то один из учеников, остальные ориентируются по ситуации.

Situation: Two friends (Student A, Student B) and one teacher are at the exam.

*“Student A feels the need to cheat and tries various covert ways (looking at Student B’s paper and referring to the cheat sheet). Student A gets the answers, finishes up the test and accidentally drops the cheat sheet while leaving the room. It falls to the floor nearest Student B. The teacher finds the cheat sheet and then starts to question Student B about cheating”.*

**С) Свободная ролевая игра** (учащиеся получают лишь обстоятельства общения, они сами по развитию сюжета решают какую лексику использовать и как развивать действие в данной ситуации).

1. *An adult not having enough money to take a bus or subway home.*

2. *Two parents having to break up an argument between siblings*
3. *Someone cutting into line at a bus stop, grocery store*
4. *A driver hitting another car, but only a young child saw the accident*
5. *A taxi driver and a passenger finding an envelope of money after dropping off some passenger* [Snarski 2007: 5]

В заключении хочется отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности. В процессе игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели- *творческо-поисковой* деятельности. Игра занимает особое место в процессе активного обучения, являясь одновременно и методом и формой организации обучения. Это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности.

### **Литература**

1. *Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети.*- М.: Просвещение, 1986
2. *Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам.*- СПб.:КАРО, 2006
3. *Шаниро Л. Как воспитать ребенка с высоким коэффициентом развития.*- М:Эксмо,2005
4. *Snarski M. Using Replacement Performance Role-Plays in the Language classroom.*-English Teaching Forum, Volume 45, Number 4, 2007
5. *Эльконин Д.Б. Психология игры.*-М.: Педагогика,1978

