Зубовская, Н.К. Ролевые игры как средство активизации речевой компетенции студентов / Н.К. Зубовская, Н.М. Смирнова. И.И. Ковган // XVII Республиканская научно-практическая конференция «Актуальные вопросы германской филологии и методики преподавания иностранных языков». Брест, 28 февраля 2014 г.

**Н.К. Зубовская., И.И. Ковган., Н.М. Смирнова**

Минск, БГУ

**ролевые игры как средство активизации речевой компетенции студентов**

В данной работе предлагается один из возможных вариантов интенсификации учебного процесса по овладению иностранными языками, а именно, вариант использования ролевых игр, а также приема моделирования. Изучение иностранного языка – это работа, требующая больших усилий. Частью этой работы на занятиях может быть ролевая игра. Ролевая игра занимает немалое место в учебном процессе.

Ролевая игра ставит студентов в такие ситуации, в которых им необходимо использовать и развивать знание языка, игра помогает застенчивым студентам. Организуя ролевые игры, преподаватель должен продумать перечень проблем, источники информации. В процессе игры преподаватель контролирует речевое поведение студентов. Игра может проводиться на начальном, среднем и продвинутом этапах обучения.

Под игрой следут понимать различные виды работы. Речь может идти о действиях, которые строго ограничены временем, а также упражнениях, направленных на формирование определённого навыка или изучение определённой языковой единицы, или же о более масштабных действиях, мотивированных возможностью решения проблем социальной эмансипации. Игра может рассматриваться также как альтернатива занятиям, построенным только на использовании учебных материалов. Лингвистами уже разработаны игры для введения в тему и повторения материала, для говорения и письма или для знакомства с новым учебным материалом. В некоторых научных статьях можно встретить такое трактование игры, в котором на первый план выдвигаются ролевая игра, инсценировка и моделирование. Кроме того, следует разграничивать философские категории «учебные игры» и «языковые игры», хотя иногда их используют для замены друг друга.

В качестве составной части коммуникативных и альтернативных методов игры несколько десятилетий назад пережили настоящий бум, однако они актуальны и сейчас и могут использоваться на занятиях любого вида. В конце ХХ века особый интерес представляли игры, от которых ожидалось «снижение или восполнение» структурных недостатков институциональных занятий иностранным языком, и которые должны были позволить обучающимся самостоятельно реализовывать предварительно намеченные цели и использовать полученные на занятиях знания языка.

При этом возникает парадоксальная ситуация, связанная с тем, что в ролевой игре обучающиеся пытаются вести себя как иностранцы, т.е. таким образом, будто они владеют коммуникативными приёмами в игровом контексте как и иностранцы, хотя в их поведении существуют культурные и биографические различия. В ролевой игре на занятиях не используются, как в реальной жизни, так называемые «проблемные» языковые средства. Обучаемым в зависимости от места проведения занятий предлагаются либо правильные языковые средства, либо не предлагаются вообще никакие. Таким образом, ролевая игра не является несанкционированным пространством, а представляет собой место, где необходимо продемонстрировать имеющиеся знания языка.

Проблем подлинности, которыми изобилуют ролевые игры, используемые на занятиях иностранным языком, можно избежать с помощью концепции моделирования.

Вместо того, чтобы предполагать, что при моделировании речь идёт о своего рода игре или художественной самодеятельности, лучше исходить из того, что моделирование является точным описанием и исследованием, в котором обучающиеся являются не сторонними наблюдателями, а действующими лицами. Обучающиеся вовлекаются в происходящее, они принимают в нём активное участие. Можно сказать, что участники сами моделируют. Если представить себе моделирование как точное описание и исследование, то это понятие будет более нейтральным по сранению с игрой и позволит избежать ассоциаций, связанных с развлечением, игрой или любительским театром. Моделирование – это в основном групповая работа, преследующая серьёзную воспитательную цель.

Следует помнить, что участвующие в моделировании не должны «актёрствовать», они должны взять на себя задачи, ответственность и обязанности своих героев. Максимально хорошо идентифицировать себя с ними и так же вести себя. Находясь в фиктивном пространстве они –реально действующие лица. Преподаватель является руководителем и организатором, однако не подсказывает участникам, что они должны делать. Моделирование несомненно является средством, с помощью которого обучающимся даётся возможность относительно самостоятельно общаться на иностранном языке. Моделирование – это конструирование модели реальной системы, постановки экспериментов на этой модели. Моделирование является процессом принятия и исполнения роли студента в моделируемой обстановке, это процесс воспроизведения роли в соответствии с поставленной целью. Моделируя общение, игра создаёт условия для проявления особенностей общения учащихся на иностранном языке, что не представляется возможным в обычной учебной речевой практике.