

Т. В. Бондарик, З. В. Полиенко

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: bond5747089@mail.ru

ИНТЕРАКТИВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КРИТИЧНОСТИ МЫШЛЕНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

В данной статье рассматривается использование ролевых игр в процессе обучения иностранному языку с целью формирования коммуникативной компетенции. Разделяются понятия «ролевая игра» на виды «игра-постановка» и «интерактивная игра». Приводятся отличительные характеристики каждого из данных видов, а также доводы в пользу использования определенного вида для достижения разнообразных обучающих целей.

Ключевые слова: иноязычная коммуникация; коммуникативная компетенция; критичность мышления; ролевая игра; моделирование ситуации общения; проблемная ситуация.

T. V. Bondaryk, Z. V. Polienko

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: bond5747089@mail.ru

INTERACTIVE ROLE-PLAYING AS A MEANS OF CRITICAL THINKING AND COMMUNICATIVE COMPETENCE DEVELOPMENT

In this article the use of role-plays in the process of foreign language teaching in order to form communicative competence is considered. The concept of “role-play” is divided into “performance play” and “interactive play”. The distinctive characteristics of each of these types are given, as well as the reasons for using a certain type to achieve a variety of educational objectives.

Key words: foreign language communication; communicative competence; critical thinking; role-playing game; communicative situation modeling; problematic situation.

Новая эпоха постиндустриального общества, где главной ценностью становится информация, немыслима без международной интеграции и сотрудничества. Редкая сфера общественной жизни обходится без зарубежных контактов. Совместные проекты с западными партнерами не обходятся без навыков иноязычной коммуникации, будь то личные встречи или же телефонные разговоры. Активно развивается и сфера туризма. В Европе сегодня никого не удивит знанием 3-4 иностранных языков. В

«джентльменский набор», как правило, входят английский, французский, немецкий, итальянский и один из восточноевропейских языков. Белорусские специалисты пока не так «разговорчивы», как их европейские коллеги. Чаще всего они владеют только английским или немецким, да и то порой не на должном уровне. На сегодняшний день предприятию или организации более выгодно взять на работу специалиста со знанием иностранного языка, нежели оплачивать услуги переводчика. Все это поднимает вопрос об актуальности хорошего владения иностранным языком. В новых условиях преподаватель вуза должен не просто дать студенту сведения о лексике и структуре иностранного языка с целью извлечения информации из иноязычного текста, но и обучить его грамотному применению ИЯ в различных коммуникативных ситуациях. Другими словами, максимально повысить коммуникативную компетенцию студента.

Опытному преподавателю хорошо известно, что степень сформированности навыка иноязычной речевой деятельности определяется не только объемом знаний языкового материала, но и уровнем развития психических познавательных процессов обучаемого, таких, как внимание, память и мышление. В своей статье мы остановимся на последнем из них и попытаемся объяснить, каким образом уровень развития критичности мышления отражается на умениях иноязычного говорения, а также на том, что необходимо делать, чтобы повысить его уровень, и, как следствие, добиться грамотного владения иноязычной речью.

По Блуму, уровни мышления имеют следующую иерархию (снизу вверх): знание, понимание, употребление, анализ, синтез и оценка. Три последних компонента образуют понятие «критичность мышления». [1] Традиционная система обучения иностранному языку предполагала развитие лишь первых двух, или, в крайнем случае, трех компонентов этой структуры. Например, студент сначала получал знание об определенном новом для него языковом явлении (например, времени Present Perfect в английском языке), мог узнавать его в тексте и выполнять подстановочное упражнение, нацеленное на употребление этого грамматического времени. Когда же речь шла о выходе в речь, это время либо употреблялось неуместно, либо не употреблялось вообще, а заменялось на более простое для менталитета время Past Indefinite. Для того, чтобы добиться сформированности навыка правильного употребления определенного языкового явления, необходима определенная степень развития более высоких мыслительных уровней, таких как анализ, синтез и оценка. Только в симбиозе знаний языковых явлений и развитости мыслительных процессов мы сможем добиться того, что в педагогике, психологии и лингвистике называется коммуникативной компетенцией.

Рольевые игры могут использоваться для достижения разнообразных обучающих целей, начиная от овладения первоначальными контекстуальными знаниями по предмету до приобретения навыков критического мышления и решения проблем. Эти цели могут варьироваться в зависимости от уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Джереми Хармер приводит следующие доводы в пользу ролевых игр:

- это всегда интересно и добавляет мотивации к изучению иностранного языка;
- более скромные студенты получают шанс выразить себя прямолинейно, без стеснения;
- пространство классной комнаты расширяется, превращаясь в часть внешнего мира, что дает больше возможностей для иноязычного общения [2]

Развитию мыслительных процессов высшего ряда, и, как следствие, повышению коммуникативной компетенции способствует такой вид иноязычной учебной деятельности, как ролевая игра (в форме диалога, полилога в малых группах, с включением всех студентов группы). Традиционно считается, что ролевая игра имеет следующие достоинства: 1) моделирование ситуации общения; 2) развитие навыков коммуникации; 3) мотивированное употребление активной лексики и грамматики; 4) развитие языковой и речевой компетенции; 5) развитие критичности мышления. Однако здесь следует отметить, что не всякая ролевая игра обладает перечисленными преимуществами. Чтобы объяснить, что мы имеем в виду, разделим понятие «ролевая игра» на виды «**игра-постановка**» и «**интерактивная игра**» относительно степени их подготовленности.

Игра-постановка предполагает заранее подготовленное развитие ситуации, построенное на заранее подготовленных высказываниях (ролях). Ее отличительными характеристиками являются следующие: преподаватель сам задает тематику, дает краткое определение роли (при этом вынужден акцентировать внимание студентов на необходимости использования активного языкового материала). Затем студенты выстраивают сюжетную линию, предварительно записывая свои высказывания, тренируют их в парах или в группах, и лишь затем воспроизводят заученные высказывания перед аудиторией. Развитие ситуации заранее спланировано и подготовлено. Несомненно, игра-постановка полезна в плане тренировки механического запоминания, но она лишь частично помогает развитию критичности мышления и повышению коммуникативной компетенции, так как по сути представляет собой подготовленную речь с той лишь разницей, что представлена не в монологической, а в диалогической форме.

Среди недостатков игры-постановки можно выделить и то, что студент «зациклен» на своей роли, не слушает собеседника (или выступающих), и преподавателю сложно удерживать внимание аудитории. Более застенчивые студенты «отмалчиваются» из-за страха перед выступлением, их высказывания максимально просты и кратки, часто лишены фантазии. Не все студенты обладают талантом «писателя» или «драматурга», и им сложно выстроить сюжетную линию, особенно с одновременным использованием активного языкового и речевого материала. Условия общения отдалены от реальных в силу подготовленности высказываний и известности развязки, а заученные наизусть реплики редко могут применяться в реальном (внеаудиторном) иноязычном общении.

Интерактивная ролевая игра предполагает лишь частичную подготовку, события развиваются спонтанно, в зависимости от реакции собеседника. Она имеет следующие характеристики. Выбирается проблемная ситуация, предполагающая много вариантов разрешения. Изначальный сюжет задается преподавателем или придумывается более сильными студентами. Один из персонажей является «вариативным», т. е. на его место может стать любой другой студент со своей позицией. Альтернативные варианты развития ситуации могут предварительно обсуждаться в малых группах, что дает возможность высказаться менее активным студентам. После обсуждения на место «вариативного» персонажа становится другой студент; первый придерживается своей позиции. Ситуация может развиваться непредсказуемо, каждая последующая фраза и развязка зависят от реакции собеседника. Очевидно, что такая ролевая игра является более эффективной в плане повышения коммуникативной компетенции, поскольку необходимость выбора языковых средств диктуется реальным собеседником исходя из ситуации, и ни один из собеседников не знает, какая реплика будет следующей. Для того, чтобы правильно сориентироваться в речевой ситуации в режиме реального времени, необходима степень развития аналитических и синтетических функций мышления, что и достигается при регулярном применении данной формы работы на занятиях по иностранному языку. Помимо этого, интерактивная ролевая игра имеет целый ряд других преимуществ. Во-первых, внимание студентов удерживается самопроизвольно. Во-вторых, наблюдается сильнейшая мотивированность аудитории и «вынужденная» установка на коммуникацию, так как любой из студентов может стать на место выступающего. В-третьих, удерживается постоянный интерес к собеседнику или выступающему, поскольку от его высказывания зависят высказывания всех остальных. В-четвертых, этот вид работы способствует развитию антиципации («предвиденья») речевой ситуации и максимально моделирует

реальные условия общения, что является необходимым условием для развития коммуникативной компетенции.

В заключение мы хотели бы отметить, что, безусловно, оба вида ролевой игры имеют право на существование, однако преследуют они разные цели. Если для фонетической тренировки, освоения новой лексики и заучивания определенных языковых и речевых конструкций (клише) более предпочтительной является игра-постановка, где акцент делается на тренировке навыка, то для развития коммуникативной компетенции более эффективным видом работы будет интерактивная игра.

Нельзя не отметить поучительную и познавательную функции интерактивной игры. Исполнение какой-либо роли в той или иной ролевой игре является полезным навыком для будущей профессиональной деятельности специалиста, так как такие занятия погружают их в мир реальной жизненной ситуации. Участие в игре фокусирует внимание участников на определенных моментах, помогающих им лучше разобраться в той ситуации, которую предполагает сценарий игры. Кроме того, атмосфера игры располагает к большей свободе высказывания, что позволяет даже не уверенным в своих знаниях студентам принимать активное участие в игре. В данном случае они пытаются высказать не свое личное мнение, а мнение того персонажа, роль которого они исполняют в данный момент.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Bloom, B. S. Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals: Handbook 1, cognitive domain / B. S. Bloom. – New York : Longman, 1956. – 207 p.
2. Хармер, Д. Практика преподавания английского языка / Д. Хармер. – Лонгман, 2008. – 448 с.