

КРЕАТИВНАЯ МАСТЕРСКАЯ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА РЕАЛИЗАЦИИ РОЛЕВЫХ ИГР ПРОБЛЕМНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

АЛЕКСАНДРОВА Ольга Михайловна

ассистент кафедры методики обучения иностранным языкам

ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена»

г. Санкт-Петербург, Россия

В статье проанализированы ролевые игры проблемной направленности как эффективное средство обучения иностранному языку студентов бакалавриата лингвистического профиля. Автором уточнено определение ролевых игр проблемной направленности, их отличительные характеристики, преимущества использования в образовательном процессе, а также приведен пример ролевой игры проблемной направленности. Автором предложена продуктивная и нестандартная форма реализации ролевой игры проблемной направленности – креативная мастерская и подробно описана технология ее использования на занятиях по иностранному языку.

Ключевые слова: ролевые игры, ролевая игра проблемной направленности, проблемность, креативная мастерская, обучение иностранным языкам.

Известно, что с истоков использования игры в дидактических целях данное средство обучения представляло высокую значимость для развития умственных и психофизических способностей личности. Возникающий в игре эмоциональный подъем усиливает интеллектуальную деятельность играющих, в связи с чем, проявляется и развивается способность к обучению, восприятию и продуцированию разнообразных идей и замыслов, что также благоприятно влияет на усвоение иностранного языка, в том числе студентами-бакалаврами лингвистического профиля.

Еще больший обучающий потенциал несет ролевая игра как «форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения» [1, с. 306]. Ролевая игра позволяет воссоздать на занятии ситуацию реального общения, закрепить на практике, полученные знания, сформировать устойчивые навыки и умения иноязычного общения и взаимодействия с другими людьми. Несмотря на наличие определенных правил и установок ролевой игры, в игровой ситуации всегда присутствует элемент неожиданности, как и в ситуациях реальной коммуникации. Данная форма работы позволяет подготовить бакалавров-лингвистов к ситуативному и

спонтанному использованию речевого материала, невербальных средств общения, стратегий и тактик по достижению своих целей, реализации определенного поведения и т. д.

При этом нам видится важным разграничивать понятия ролевая игра и разыгрывание ситуации по ролям. Под первой понимается игра по сценарию и «основное отличие ролевых игр, прежде всего, в том, что тому, кто исполняет роль участника ситуации, выдается инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой тактики или стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы и ценности отстаивать и какие цели достигать» [3, с. 20]. В то время как при разыгрывании ситуации отсутствует прописанный сюжет с ролевыми предписаниями, и обучающиеся играют самих себя в новых для них ситуациях.

Данное разграничение важно, поскольку целью использования данного средства обучения лежит формирование всех навыков и умений иноязычной компетенции, выработка новых моделей поведения, подходящих для социокультурной ситуации возможной будущей профессиональной деятельности.

Обратимся к вопросу проблемности в ролевых играх. Проблемность в ролевой игре позволяет заинтересовать обучающихся, повысить их мотивацию и превратить обучение

в творческий процесс. «Проблемные ситуации активизируют мыслительную деятельность обучающихся» [4, с. 269], и дают возможность студентам переместить акцент с лингвистического аспекта на содержательный, изучить условия и поразмышлять над решением проблем на иностранном языке. Такая деятельность максимально близка к ситуациям реального общения, когда выпускникам-лингвистам необходимо решать различные вопросы с помощью иностранного языка и на иностранном языке спонтанно, сосредоточившись не на самом языке, а на проблеме. Ценность такой игры состоит еще и в том, что в совместной деятельности с преподавателем студент переживает процесс разрешения проблемы как усвоение принципов, способов и условий действия, активизируется развитие познавательной мотивации, интерес к содержанию предмета, будущей профессии.

Дидактическая польза применения проблемных ситуаций зависит от характера используемой в игре проблемной ситуации, так, например, одни будут стимулировать мыслительную деятельность учащихся на поиск и усвоение новых знаний, другие будут направлены на практическое применение уже имеющихся знаний, третьи – на формирование определенных навыков или умений. В методической литературе существуют следующие классификации проблемных ситуаций:

1) проблемные ситуации, основанные на недостаточности прежних знаний, навыков и (или) умений; такого рода проблемные ситуации стимулируют активную поисковую деятельность обучающихся для решения сформулированных проблем и способствуют активному усвоению полученных знаний, навыков и умений;

2) проблемные ситуации, основанные на необходимости использовать ранее усвоенные знания, навыки и (или) умения в принципиально новых практических условиях;

3) проблемные ситуации, основанные на наличии противоречия между теоретически возможным путем решения задачи и практической неосуществимости выбранного способа;

4) проблемные ситуации, основанные на наличии противоречия между практически достигнутым результатом выполнения учебного задания и отсутствием у детей знаний

для его теоретического обоснования [2].

Интересна и другая классификация проблемных ситуаций, опирающаяся не только на знания, навыки и умения обучающихся. К такой классификации можно отнести следующую:

1) по содержанию неизвестного (цель, объект деятельности, способ деятельности, условие выполнения деятельности);

2) по уровню проблемности (возникающие независимо от приемов, вызываемые и разрешаемые преподавателем, вызываемые преподавателем и разрешаемые учеником, самостоятельное формирование проблемы и решения учеником);

3) по виду рассогласования информации (неожиданности, конфликта, предположения, опровержения, несоответствия, неопределенности);

4) по методическим особенностям (непреднамеренные, целевые, эвристические, проблемные, демонстрационные, исследовательские и т. д.) [5, с. 140]

Проанализировав представленные классификации можно прийти к выводу, что оптимальным решением является сочетать разные типы и виды проблемных ситуаций для наиболее эффективного усвоения обучающимися иноязычных знаний, навыков и умений. Обучающая ценность проблемных ситуаций возникает, когда содержательная сторона проблемы представляет интерес для обучающихся и является посильной для разрешения, иными словами, опирается на уже имеющийся опыт или знания.

Предпринятый анализ значимых характеристик ролевой игры и проблемных ситуаций позволил сформулировать собственное определение выбранного средства обучения. В нашем понимании **ролевая игра проблемной направленности** – это метод обучения, при котором обучающиеся действуют в рамках предписанных ролей и сюжета с целью понимания и усвоения знаний, навыков, умений, норм и правил поведения при межкультурном иноязычном взаимодействии в ситуациях общения максимально приближенных к реальным. Данный метод обучения включает самостоятельный поиск путей решения и решение личностных профессионально-ориентированных задач, заданных

условиями игры.

При этом ролевые игры проблемной направленности имеют ряд характеристик, отличающих их от ролевых игр вообще.

Наиболее значимая отличительная черта – наличие нескольких источников проблемности. Первый источник проблемности задан сюжетом и целью игры, где студентам требуется не просто разыграть ситуацию, но найти некое решение задачи, которое устроит всех участников игры. Второй источник проблемности вызван необходимостью перевоплотиться в игровую роль, перенять новые модели и паттерны речевого и неречевого поведения. Третий источник проблемности определен особыми условиями реализации ролевых предписаний – *прагма-рамками*. Прагма-рамки задают каждой игровой роли особый настрой – физическое и психо-эмоциональное состояние, точка зрения и отношение к разыгрываемой ситуации, испытываемые эмоции к другим участникам общения.

Включение разнообразных прагма-рамок в ролевую игру проблемной направленности позволяет сделать ее более реалистичной, учит оценивать ситуацию с различных точек зрения и апробировать новые модели поведения. В качестве иллюстрации приведем примеры прагма-рамок для рядового сотрудника, узнавшего о необходимости работать сверхурочно: 1) это возможность дополнительно заработать и новость будет восприня-

та с энтузиазмом; 2) это срыв собственных планов, что вызовет гнев или расстройство; 3) это обычная ситуация, которая будет встречена с равнодушием. Со сменой отношения к ситуации меняется речевое поведение говорящего, используются различные невербальные средства общения, требуются различные способы самоконтроля и саморегуляции для высказывания своего отношения в корректной форме.

С целью иллюстрации ролевых игр проблемной направленности приведем одну игру, которая разыгрывается в парах. Обратим внимание – преподаватель имеет возможность дифференцированного распределения ролей и прагма-рамок – для каждой роли предлагается два ролевых предписания на саму роль и на прагма-рамку, что позволяет сделать ролевую игру индивидуально-направленной.

Игра «Зачетная работа»

Ситуация и суть игры: Студент не сделал важную работу к зачету в срок и просит преподавателя сдвинуть срок сдачи. Отчетная работа является частью зачета, без нее студент не сможет приступить к дальнейшей сдаче не только по этой дисциплине, но и по всем остальным.

Игроки: студент; преподаватель.

Цели: студент – убедить преподавателя дать ему отсрочку; преподаватель – выяснить причины задолженности и принять решение.

Игровые карточки:

Социокультурные роли		Прагма-рамки
студент	отличник, готовился к итоговому тесту по другой дисциплине, успел сделать задание частично;	переживает, что этот преподаватель запомнит его как нерадивого студента, что может негативно сказаться на будущих ГОСах;
	студент со средней успеваемостью, ездил на молодежный саммит по тематике, связанной с будущей специальностью;	волнуется, что получит низкую оценку на зачете и потеряет стипендию;
преподаватель	строгий преподаватель, которого студенты побаиваются, готов принять работу с задержкой только снизив оценку на балл;	сочувствует, не хочет терять свой имидж в глазах студентов;
	демократичный преподаватель, часто идет студентам навстречу, в данном случае думает недопустить студента до зачета, однако на оценку это напрямую не влияет;	сердится, хочет проучить студента и сделать его случай поучительным для других;

В данной игре студентам необходимо проявить мастерство убеждения на иностранном языке, используя различные стратегии и тактики речевого общения, воздействуя на партнера по коммуникации за счет вербальных и невербальных средств общения. Исход у игры – непредсказуем и зависит от игроков.

Технология реализации ролевой игры проблемной направленности может быть как классической, так и достаточно нестандартной, позволяя задействовать скрытые резервы личности, воображение и мышление обучающихся, предоставляя большие возможности для самовыражения и саморазвития. Одной из таких форм является **креативная мастерская**. Под данным понятием понимается «оригинальный способ организации деятельности обучающихся в составе малой группы (7-15 учеников) при участии преподавателя-мастера, инициирующего поисковый, творческий характер деятельности учеников» [6, с. 423]. Креативная мастерская позволяет студентам перевоплотиться и стать не просто игроками в ролевой игре проблемной направленности, а подмастерьями игры, наполнить ее и дополнить совместно с мастером-преподавателем.

Серьезная и тщательная подготовка и проработка деталей становится не задачей преподавателя, но задачей обучающихся. Бакалавры-лингвисты могут развить и конкретизировать сюжетную линию, выявить и описать стратегии и тактики общения возможные в определенном преподавателем сценарии общения, сформулировать игровую задачу, прописать правила игры, разработать ролевые предписания для участников игры и отобрать подходящие прагма-рамки.

Преподаватель при этом становится ма-

стером, который объясняет, направляет, помогает подмастерьям создать конечный продукт. Для того, чтобы организовать работу мастерской преподавателю необходимо выполнить ряд задач:

1) открыть креативную мастерскую – ввести обучающихся в атмосферу сотрудничества, объяснить цель работы мастерской и их общую роль как подмастерьев;

2) распределить производственные задания – распределить обучающихся на группы, пары и/или индивидуальных подмастерьев, выдать конкретные задания для каждой группы подмастерьев, проверить понимание обучающимися своих задач;

3) установить сроки исполнения производственных заданий;

4) проводить мониторинг деятельности подмастерьев – осуществлять текущий контроль выполнения заданий, помогать и направлять обучающихся;

5) осуществить приемку законченных работ – собрать и проверить выполненные подмастерьями задания;

б) упаковать полученный продукт и закрыть мастерскую – провести ролевую игру проблемной направленности, подвести итоги выполненной работы.

Совместная творческая деятельность преподавателя и студентов-филологов позволит создать уникальные ролевые игры проблемной направленности, максимально отвечающие интересам и потребностям обучающихся. Преподаватель может гибко варьировать объем и перечень заданий, которые необходимо выполнить студентам в рамках креативной мастерской, учитывая психологические особенности конкретной группы и педагогические условия проведения занятий.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Азимов Э.Г., Щукин А.Н.* Новый словарь методических терминов и понятий. – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.
2. *Махмутов М.И.* Организация проблемного обучения в школе. – М., 1977. – 240 с.
3. *Панфилова А.П.* Сравнительный анализ технологии ролевых игр и метода разыгрывания ситуации в ролях // Инновационные тенденции развития системы образования: Сборник материалов V Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 05 февраля 2016 года / ФГБОУ ВПО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова»; Харьковский национальный педагогический университет имени Сковороды; Актюбинский региональный государственный университет им. К. Жубанова; ООО «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс». – Чебоксары: Общество с ограниченной от-

ветственностью «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2016. – С. 14-19.

4. *Панфилова А.П.* Игротехнический менеджмент: Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала / А.П. Панфилова; Санкт-Петербургский институт внешнеэкономических связей, экономики и права, Общество Знание Санкт-Петербурга и Ленинградской области. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский Институт внешнеэкономических связей, экономики и права, 2003. – 535 с.

5. *Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии: учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

6. *Селевко Г.К.* Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т.1 – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.