

Овчаренко Зоя Петровна  
старший преподаватель  
НТУУ «КПИ»  
г. Киев, Украина

Место ролевой игры в процессе обучения студентов-заочников  
английскому языку

*Аннотация. Статья посвящена проблеме особенностей вовлечения ролевой игры в процесс обучения студентов-заочников английскому языку. В статье проводится сравнение эффективности использования ролевой игры на аудиторных и консультативных занятиях со студентами-заочниками. Также в работе приводятся преимущества использования платформ Интернет-конференций для проведения ролевых игр.*

В современное время постепенного слияния Украины с Европейским сообществом вопрос совершенствования навыков иноязычной коммуникации является наиболее актуальным. Вследствие чего, проблема обучения студентов языковой коммуникации в современной методике преподавания иностранных языков принадлежит к ряду первостепенных. В технических ВУЗах вопрос решения данной проблемы особенно актуален, так как именно студенты технических специальностей наиболее часто сталкиваются с трудностями общения, как во время пребывания за границей на семинарах, конференциях, выставках, так и при ознакомлении с зарубежными инновациями в научно-технической области. Сегодня наблюдается значительный рост роли английского языка в научной и технической среде, вследствие чего появляется необходимость корректировки методических подходов к обучению студентов данному предмету, особенно изложенное выше касается студентов-заочников.

Общеизвестно, что ролевая игра – действенный метод реализации коммуникативного подхода при обучении студентов английскому языку. Ролевая игра направлена на повышение активности при групповой работе, что

вполне соответствует требованиям современной методики преподавания иностранного языка. Игру, возможно, легко трансформировать в другие всевозможные формы индивидуальной активности студентов, что предоставляет свободное поле деятельности практически каждому студенту, является плацдармом для проявления индивидуальных личностных качеств и способностей.

Ролевая игра – тот вид деятельности, который способствует созданию эмоционально-стимулирующей заинтересованности и совершенствованию навыков произвольного запоминания. Как с педагогической, так и с психологической точки зрения применение ролевой игры на практических занятиях по английскому языку является вспомогательным элементом стимулирования мыслительной деятельности студентов. Игра – фактор, формирующий способность студентов к самостоятельному принятию решений, оценке собственных поступков, действий других участников коммуникации. Игра побуждает к анализу собственных знаний и является инструментом, предоставляющим возможность практически мгновенной демонстрации результата обучения. Среди ведущих преимуществ ролевой игры с психологической точки зрения выделяют следующие: наибольшее сближение с реальными жизненными ситуациями, как в бытовой, так и профессиональной сферах; определенная самостоятельность участников игры; принятие решений в условиях творческого соревнования [2, с.193]. Кроме того, проведение ролевых игр на занятиях по английскому языку создает дополнительную мотивацию к обучению, ведь именно при использовании данного вида игр создаются предпосылки для использования всех способов влияния на психику студентов [1, с.73; 3, с.196].

Однако, как было указано ранее, обучение студентов технических ВУЗов заочного отделения имеет свои особенности, и, соответственно, использование ролевых игр на занятиях со студентами-заочниками требует определенного, отличного от студентов дневного отделения, подхода.

Цель нашей работы состоит в рассмотрении вопроса целесообразности использования ролевой игры в процессе обучения английскому языку студентов-заочников в технических ВУЗах.

Ролевая игра – та форма организации обучения английскому языку, которая может быть наиболее результативно использована на занятиях со студентами технических специальностей. Ролевую игру в нашей работе трактуем согласно словарю Э.Г. Азимова и А.Н. Щукина, как "форму организации коллективной учебной деятельности на занятии, имеющую своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения"[6, с. 264]. Из приведенного выше определения следует, что использование ролевой игры на занятиях по английскому языку в техническом ВУЗе имеет своей целью развитие у будущих инженеров скорости реагирования, качества передачи и восприятия информации в условиях внезапной межкультурной коммуникации.

Ролевая игра как эффективный метод обучения используется в разных системах подготовки кадров (О.Ф. Волобуева, А.М. Воробьев, П.М. Городов, В.А. Губин, О.И. Гуськов, В.П. Иванов, Г.А. Китайгородская, В.Д. Лопатка, Т.И. Олейник, О.Б. Тарнопольский, Н.В. Шувалова и др). В ВУЗах ролевую игру применяют как дидактический метод формирования профессиональной коммуникативной компетенции студентов (Г.Е. Пузырева, М.Н. Кузнецова, Г.О. Бударина, Г.В. Кашеева, Т.Н. Лицманенко, Н.В. Матвеева, Л.П. Якубовская), а также как эффективный прием активизации обучения студентов иностранному языку (М.И. Потапова, О.О. Артемьева).

Принимая во внимание специфику работы со студентами заочной формы обучения в техническом ВУЗе (ограниченное количество аудиторных часов), использование ролевых игр во время аудиторных занятий по иностранному языку в техническом ВУЗе является нерациональным. Однако, учитывая наличие консультационных часов на изучение вышеупомянутой дисциплины, то при условии применения Интернет-технологий, реализация

коммуникативного похода к изучению иностранного языка сквозь призму ролевой игры становится вполне вероятной перспективой.

Вопрос дистанционного использования ролевой игры в процессе обучения иностранному языку поднимается в работе Н.В.Титаренко, где автор доказывает, что использование ролевых игр проблемной направленности в процессе дистанционного обучения иностранному языку способствует повышению эффективности обучения [4]. Однако данная работа ориентирована на школьные занятия по иностранному языку во время использования сетевой модели дистанционного обучения, что не является полностью доступным на занятиях со студентами заочной формы обучения, так как сетевая модель дистанционного обучения предусматривает присутствия всех студентов в отдельно отведенной аудитории. В тоже же самое время использование платформ для проведения Интернет-конференций может стать решением данной проблемы.

В работе Е.С. Полат справедливо отмечено, что "одной из перспективных моделей обучения в будущем, как сейчас уже очевидно, будет модель интеграции дистанционной и очной форм обучения"[5, с. 3]. При заочной форме обучения, учитывая наличие "консультационных" часов в межсессионный период уже сегодня представляется возможным использовать время, отведенное на самоподготовку студентов, для совершенствования последними коммуникативных навыков в сфере английского языка.

Заметим, что при условии использования вышеупомянутых платформ для Интернет-конференций студенты получают несколько дополнительных преимуществ (в отличии от аудиторного проведения ролевых игр):

- возможность увеличения количества студентов, принимающих участие в ролевой игре;
- возможность участия в игре студентов с разных факультетов, что работает на повышение мотивации при изучении иностранного языка;

- при условии проведения ролевой игры в аудио формате – отсутствие зрительного контакта с участниками игры и преподавателем, что позволяет студентам с более низким уровнем знаний активнее принимать участие в игре.

Необходимо заметить, что вышеприведенный перечень преимуществ введения ролевой игры в процесс обучения иностранному языку с привлечением платформы для Интернет-конференций является лишь предположительным, условно допустимым и только после соответствующих подтверждающих исследований с последующей корректировкой может быть принят как окончательный.

Итак, применение ролевой игры на занятиях по английскому языку со студентами-заочниками технических ВУЗов – целесообразно и нуждается в дальнейшем рассмотрении. Перспективой будущих исследований считаем детальное ознакомление с существующими методиками использования ролевой игры в обучении иностранному языку в высшей школе и создания собственной методики, которая будет соответствовать упомянутым условиям.

#### Список литературы

1. Китайгородская, Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Изд-во МГУ, 1986. – 176 с.
2. Леонтьев, А.А. Психология общения / А.А. Леонтьев. – Тарту: Тартуский университет, 1974. – 219 с.
3. Тер-Саакянц, Г.М. Применение ролевой игры / Г.М. Тер-Саакянц, Н.А.Красовская // Методика интенсивного обучения иностранным языкам. – К.: Рад.шк., 1988. – С.194-208.
4. Титаренко, Н.В. Методика организации ролевых игр проблемной направленности при дистанционном обучении иностранным языкам: на материале английского языка: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Титаренко Наталия Владимировна. – М., 2007. – 197с.
5. Педагогические технологии дистанционного обучения: учебное пособие для студентов высш. учебн. заведений / [Е. С. Полат, М. В. Моисеева, А. Е. Петров и др.] под ред. Е. С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия»,

2006.

б. Словарь методических терминов (теория и практика преподавания языков) / под ред. Э. Г. Азимова, А. Н. Щукина. – СПб, «Златоуст», 1999.