

Т.О. Потехина

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И МОДЕЛИРОВАННЫЕ СИТУАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ РЕАЛЬНОМУ ОБЩЕНИЮ

Каждый, кто когда-либо изучал иностранный язык, согласится, что овладение иностранным языком на высоком уровне — это сложный и длительный процесс. Одной из самых больших проблем является перенос тех знаний и умений, которые обучающийся усвоил на занятиях, в ситуации реального общения. Говорение на иностранном языке в классной комнате в рамках определенной заданной ситуации, когда обучающийся чувствует себя достаточно уверенно и комфортно, очень сильно отличается от условий, в которых происходит реальная коммуникация за пределами класса. Выученные списки слов по теме и выполненные грамматические упражнения неожиданно оказываются бесполезными, например, при заказе еды в ресторане. Использование ролевых игр и моделированных ситуаций

помогает снять трудности общения на иностранном языке при переходе от учебных ситуаций к реальным. Существует, по крайней мере, четыре причины, по которым ролевые игры (Р. И.) и моделированные ситуации (М. С.) должны быть включены в программу по обучению иностранному языку:

1. Смена деятельности всегда приветствуется обучающимися, а использование Р. И. и М. С. создает на занятиях атмосферу оживления и заинтересованности.
2. Данные виды заданий дают возможность использовать ранее освоенный и отработанный материал в коммуникативных ситуациях, приближенных к реальности, а также помогают выявить пробелы и проблемные места в системе знаний и навыков, которые приобрели обучающиеся.
3. Р. И. и М. С. являются мощным стимулом повышения активности и мотивации обучающихся.
4. Р. И. и М. С. помогают преподавателю объективно оценить успехи своих учеников в процессе их полной вовлеченности в эти виды работы, а также детально проанализировать речевую деятельность каждого участника при выполнении своей роли.

Моделированная ситуация аналогична ролевой игре за исключением того, что в рамках М.С. участники могут принимать свои собственные решения, и их поведение не ограничивается какими-либо условиями. Каждый участник ролевой игры действует в рамках заданной ситуации в соответствии с той ролью, которая ему предписана.

Например, по ситуации ролевой игры один участник играет роль работника отдела закупок, который хотел бы купить определенный продукт, в то время как другой участник играет роль работника этого же отдела, который настроен скептически по отношению к данному продукту. Задание ролевой игры будет заключаться в том, чтобы участники обсудили данный продукт и попытались убедить друг друга в своей правоте. Им не обязательно приходиться к согласию по поводу какого-либо одного продукта. Ключевая цель данного вида деятельности — процесс коммуникации и использование определенных конструкций для убеждения своего собеседника.

В отличие от ролевой игры в моделированной ситуации может быть более двух участников. Например, один может быть бухгалте-

ром, другой — менеджером по маркетингу, третий — менеджером по закупкам и т.д. Они играют свои роли в рамках основного сценария; например, их компания занимается продажей велосипедов, новая модель велосипеда появляется на рынке, и им нужно рассмотреть возможность закупа данного продукта и извлечения из него максимальной прибыли. Они должны обдумать, сколько нужно заплатить за каждый велосипед, по какой цене их нужно будет продавать, кто будет их потенциальным покупателем и как можно будет продвигать продукт на рынке. Они могут принимать любые решения по своему усмотрению. У участников будет определенная сумма денег, которую они должны потратить с максимальной эффективностью. В ходе выполнения задания студенты используют приобретенные ранее умения и навыки, а также стараются получить как можно большую прибыль.

В процессе разыгрывания ситуации преподаватель добавляет дополнительную информацию (более высокие процентные ставки, высокие транспортные расходы, новые конкуренты и т.д.), которую участникам ситуации придется принимать во внимание.

Ниже приводятся ситуации для ролевых игр, которые можно использовать на занятиях по деловому английскому:

1. Student A is the designer of a new style of cordless iron for the home and he is looking for a manufacturer; B is the managing director of a manufacturing company but he is sceptical about this product.

Студент А является разработчиком новой модели утюга, в данный момент он занимается поисками производителя; Студент Б — управляющий директор производственной компании, он настроен скептически по отношению к данному продукту.

2. Student A is the managing director of a small company; B is the advertising director and wants to advertise the products on television. The MD is keen on advertising in newspapers and is unconvinced about the value of television advertising (in terms of costs and returns) so B has to try to persuade the MD.

Студент А — управляющий директор небольшой компании; студент Б — директор по рекламе, который хотел бы рекламировать их продукты по телевизору. Управляющий директор заинтересован в размещении рекламы в газете и не уверен в ценности ТВ рекламы в плане стоимости и эффективности. Студент Б должен постараться убедить управляющего директора.

3. Student A sells clothes but doesn't like products made of fur. However, her company is losing money. B produces products such as short jackets, stoles, gloves and belts made of fur. B has to try to persuade A to sell his products. There are high profit margins in fur products.

Студент А продает одежду, но не занимается меховыми изделиями. Его компания несет убытки. Студент Б производит одежду и аксессуары из меха, такие как куртки, накидки, перчатки. Студент Б пытается убедить студента А начать продавать его продукты, так как они приносят высокую прибыль.

Основные различия между ролевой игрой и моделированной ситуацией заключаются в следующем:

- М.С. включает больше участников.
- Разыгрывание М.С. занимает больше времени по сравнению с Р.И.
- М.С. больше подходит для студентов с уровнем владения языком Intermediate и выше, т.к. для их разыгрывания необходим достаточно обширный словарный запас и умение использовать в речи разнообразные грамматические конструкции и речевые модели.
- В случае моделированной ситуации акцент делается на общее беглое и свободное владение языком, а не на использование определенных языковых моделей.
- В М. С. в отличие от Р.И. нет установленных рамок по поводу того, как участники должны себя вести. У каждого участника есть определенная роль, но он решает самостоятельно, как он будет играть свою роль.

В заключение можно указать следующие преимущества использования ролевых игр и моделированных ситуаций на занятиях по иностранному языку:

- Р.И. и М.С. являются в высшей степени мотивирующими, поскольку содержат элемент игры и непредсказуемость развязки. Студенты видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в данных видах деятельности, в реальной жизни, чего не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур.
- Данные задания требуют полной отдачи от участников. Здесь используются их знания и умения, приобретенные как в классной комнате, так и за ее пределами, т.е. общий запас знаний и умений.
- Р.И. и М.С. несут в себе элемент неожиданности («моменты шока»), с которым так часто встречаются студенты в процессе

реального общения. Во время Р.И. и М.С., как и при реальном общении, участники должны внимательно слушать друг друга, так как они не знают заранее, что скажут их партнеры, они должны быстро думать и адекватно реагировать на реплики своих партнеров. При выполнении данных видов работы имеет место эмоциональный подъем, что чрезвычайно положительно влияет на качество обучения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Bussines Communication Games. Angela Lloyd, Anne Preier. Oxford University Press, 2008.
2. Cotton David, Falvey David, Kent Simon. Market leader Intermediate. Pearson-Longman, 2005.