

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ И АНАЛИЗА КОНКРЕТНЫХ СИТУАЦИЙ

Хамдамова С.О.

*Хамдамова Севара Ойбековна – преподаватель английского языка,  
кафедра обучения языкам,  
Ферганский политехнический институт, г. Фергана, Республика Узбекистан*

**Аннотация:** в данной статье даются интерактивные методы обучения как ролевая игра и анализ конкретных ситуаций (*case-study*), широко применяемые автором на занятиях иностранного языка. Автор описывает возможности и практическое значение использования данных методов в системе высшего профессионального образования. Также поднимает вопросы нового подхода к изучению языкового материала на занятиях, помогающих в усвоении базовых знаний по предмету, которые формируют навыки самоконтроля, мотивируя к учению студентов.

**Ключевые слова:** ролевая игра и анализ конкретных ситуаций, инновационные педтехнологии, специфические умения и компетентность.

Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования требует учета профессиональной специфики при изучении иностранного языка, его нацеленности на реализацию задач будущей профессиональной деятельности выпускников. Необходимо строить процесс обучения, организацию и методику занятия широко вовлекая студентов в самостоятельную творческую деятельность по усвоению новых знаний и успешному применению их на практике. Данную проблему можно решить при помощи внедрения инновационных педагогических технологий в процесс преподавания. Новые технологии способны сделать образование гибким, проблемным, направленным на активизацию и повышение качества обучения [1]. **Ролевая игра** — это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры. Ролевая игра предполагает деятельность студентов в рамках выбранных ими *ролей*, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направления и исход игры. Понятия ролевой и деловой игр не тождественны, хотя частично их содержание совпадает. Деловые игры тоже предполагают распределение ролей между участниками, но процедура деловых игр в отличие от ролевых структурирована и регламентирована, в то время, как ролевые игры представляют собой свободный процесс импровизации в рамках ролевых «ограничений», направление которого определяется самими участниками в соответствии с их индивидуальными особенностями. Если в деловой игре, как правило, перед игроками стоит необходимость достижения общей цели, то в ролевой игре ролевые цели игроков могут не совпадать и даже противоречить. В ролевых играх одну и ту же роль в заданной ситуации могут последовательно проигрывать несколько участников, что позволяет анализировать разные варианты поведения и их эффективность. Ролевая игра позволяет расширять репертуар поведенческих реакций, развивать профессионально-важные качества личности (креативность, гибкость, способность к эффективному межличностному взаимодействию и т.п.). Однако управление ролевой игрой, анализ ее процесса и результата требует от преподавателя специфических умений и компетентности в психологии групповых процессов. В частности, умение организовывать групповую рефлексию, которой должна завершаться любая ролевая игра, во время которой личные впечатления, переживания и самооценка участников игры соотносится с впечатлениями, переживаниями и оценками наблюдателей, а так же с объективными результатами игры [2].

**Существенные признаки ролевой игры:** наличие игровой ситуации; набор индивидуальных ролей; несовпадение ролевых целей участников игры, принимающих на себя и исполняющих различные роли; игровое взаимодействие участников игры; проигрывание одной и той же роли разными участниками, многовариативность решений; групповая рефлексия процесса и результата. Так, например, на занятиях, в которых только распределяются роли участников и задается фабула ситуации, но не задаются жестко этапы игры, не регламентируется поведение игроков, демонстрирующих многообразные формы индивидуального поведения, определяющие направления и результаты игры.

## **Этапы подготовки и проведения ролевой игры**

1. Этап *планирования* требует от преподавателя определения цели ролевой игры, выбора формы ее проведения, т.е. способа разыгрывания содержания ситуации и действий участников игры, подготовки ее методического оснащения (инструкций, карточек с описаниями ролевых характеристик, оборудования, необходимого для ее проведения).

2. *Доигровой* этап предполагает непосредственное взаимодействие преподавателя с участниками игры с целью их инструктирования, распределения ролей, подготовки пространства для разыгрывания.

3. *Собственно игровой* этап представляет собой погружение в ситуацию и разыгрывание ее участниками в соответствии с их трактовкой ролей и опытом игрового взаимодействия. Этот этап предполагает ротацию в форме поочередного проигрывания участниками одной и той же роли, повтора ситуации с разным составом участников, сменой ролей и т.п.

4. Четвертый этап включает в себя *рефлексию* полученного игроками опыта ролевого взаимодействия по выходу из предложенной ситуации, урегулированию конфликтных отношений, реализации намеченных целей, и *подведение ведущим итогов*, выделение наиболее значимых результатов, обобщение, установление взаимосвязей игровой ситуации с реальными жизненными ситуациями и личностными позициями участников. Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

#### **АНАЛИЗ КОНКРЕТНЫХ СИТУАЦИЙ (CASE-STUDY)**

**Анализ конкретных ситуаций (case-study)** — метод активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых, при котором студенты и преподаватели участвуют в непосредственном обсуждении деловых ситуаций или задач.

Названный метод характеризуется следующими *признаками*:

- ✓ наличие конкретной ситуации;
- ✓ разработка группой (подгруппами или индивидуально) вариантов решения ситуаций;
- ✓ публичная защита разработанных вариантов разрешения ситуаций с последующим оппонированием;
- ✓ подведение итогов и оценка результатов занятия.

Критерии, отличающие кейс от других учебных занятий:

1. *Процесс отбора информации*. При отборе информации для кейса на первое место всегда ставятся учебные цели. При этом содержание ситуации должно быть весьма реальным, (близким к жизни) способным вызвать неподдельный интерес.

2. *Содержание*. Кейс должен содержать дозированную информацию, которая позволила бы студенту быстро войти в проблему иметь все необходимые для решения данные, но не иметь избыточной информации, не быть перенасыщенным ею.

3. *Проверка*. Одна из форм проверки – выяснение реакции студентов на кейс в группах, где он уже был опробован, или в новой группе, непосредственно в ходе занятия.

4. *Устаревание*. Материалы кейса постепенно устаревают, поскольку изменяющиеся ситуации требуют новых подходов, поэтому их надо постоянно обновлять.

#### **Виды ситуаций:**

✓ *Ситуация-проблема* представляет собой описание реальной проблемной ситуации. Цель студентов: найти решение ситуацию или прийти к выводу о его невозможности.

✓ *Ситуация-оценка* описывает положение, выход из которого уже найден. Цель студентов: провести критический анализ принятых решений, дать мотивированное заключение по поводу представленной ситуации и ее решения.

✓ *Ситуация-иллюстрация* представляет ситуацию и поясняет причины ее возникновения, описывает процедуру ее решения. Цель студентов: оценить ситуацию в целом, провести анализ ее решения, сформулировать вопросы, выразить согласие-несогласие [3].

#### **Список литературы**

1. Умарова Д.З. Интерактивные методы обучения в высшей школе. Москва, журнал “Вопросы науки и образования”. № 2 (3), 2017. С. 107.
2. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995.
3. Масалков И.К. Стратегия кейс-стади: методология исследования и преподавания: учебник для вузов / И.К. Масалков, М.В. Семина. М.: Академический Проект; Альма Матер, 2011. 443 с.