

Соревновательность в ролевой игре как эффективная технология обучения подростков (на примере иностранного языка)

О. В. Рубцова,

выпускник кафедры лингводидактики факультета французского языка (теории и методики преподавания иностранных языков и культур) Московского государственного лингвистического университета им. Мориса Тореза

Статья посвящена вопросам применения ролевых игр, предназначенных для обучения подростков иностранному языку. Обсуждаются преимущества использования ролевых игр в процессе преподавания по сравнению с другими традиционными формами обучения. Подробно представлены психолого-педагогические функции ролевой игры. Проведен анализ отечественного и зарубежного подходов к включению ролевых игр в процесс обучения. Продемонстрировано принципиальное различие в использовании ролевых игр в российской и зарубежной педагогической практике. Обосновывается актуальность применения ролевых игр при обучении подростков, взаимосвязь способов построения игровых методик с возрастными особенностями подросткового периода, а также влияние ролевых игр на развитие детей этого возраста, обусловленное сменой ведущих мотивов и возрастающей ролью мотива самоутверждения. Раскрывается положение, что введение элемента соревновательности в ситуацию ролевой игры может существенно повысить уровень учебной мотивации подростков и стать стимулом к изучению иностранного языка. Обсуждается образец ролевой игры, разработанной в соответствии с гипотезой исследования.

Ключевые слова: подростковый возраст, ролевая игра, спад учебной мотивации, межличностная коммуникация, мотив самоутверждения, элемент соревновательности.

Главным содержанием подросткового возраста является переход от детского развития к взрослой стадии онтогенеза. При этом, по точному выражению А.А. Реана, «противоречивость подросткового положения (между миром детей и

миром взрослых), составляющая суть подросткового кризиса, выражается в обострении личностных особенностей и реакций подростков на воздействие извне, протекает в острой форме, порождает сильные эмоциональные переживания, нару-

*ovrubsova@mail.ru

шения в поведении и взаимоотношении со взрослыми» [4, с. 147]. Для подростков характерны резкие перепады настроения, предельная неустойчивость поведения, постоянные колебания самооценки, смена физического состояния и самочувствия, ранимость, неадекватность реакций. В то же время, по мнению Л. С. Выготского, за всяким негативным симптомом кризиса скрывается позитивное содержание, состоящее в переходе к новой и высшей форме. Так, подростковый кризис отличает становление нового уровня самосознания, «Я-концепции», что выражается в стремлении понять себя, свои возможности и особенности, а также занять определенное место в социальной жизни [1].

Особенности подросткового периода существенно влияют на подходы к содержанию и методам обучения, предлагаемым в данном возрасте. Традиционно этот этап считается крайне сложным в плане обучения, поскольку характеризуется резким спадом учебной мотивации. Причем из года в год трудности в обучении подростков нарастают. Современные исследования показывают, что спад учебной мотивации связан, в первую очередь, с тем, что сфера интересов подростка смещается в сторону межличностной коммуникации [4; 8; 9]. Познавательные мотивы вытесняются социальными, поскольку ребенок включается в систему социальных отношений. Большинство исследователей отмечают, что общение в подростковом возрасте становится одним из важнейших условий самоопределения. Именно через коммуникацию со взрослыми и сверстниками подростки пытаются осознать происходящие в них перемены, обнаружить и развить собственные способности, осмыслить свое место в социуме [7; 10].

В целях реализации мотивации и эмоциональных потребностей подростка современные педагоги все чаще прибегают к игре, рассматривая ее в качестве важного ресурса мотивации учащихся этого возраста. Известно, что игровые методики стали применяться в процессе обучения, начиная с XX века, благодаря исследованиям пси-

хологов, доказавших, что игровая деятельность оказывает влияние на развитие внимания, памяти, мышления, воображения и всех познавательных процессов. В частности, Д. Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важнейшими для ребенка функциями. По его мнению, игра – это средство развития мотивационно-потребностной сферы, познания, развития умственных действий, произвольного поведения [5]. Е. И. Пассов отмечает следующие черты игровой деятельности как средства обучения: мотивированность, отсутствие принуждения, индивидуализированная, глубоко личная деятельность, обучение и воспитание в коллективе и через коллектив, развитие психических функций и способностей, учение с увлечением [3]. В настоящее время игры получили широкое распространение, в частности, в европейской педагогике, завоевывая все большую популярность не только при обучении детей и подростков, но и взрослых. Вместе с тем проблема специфики учебного процесса с включением игровой деятельности на различных этапах обучения все еще в должной степени не изучена. В частности, она остается крайне актуальной для подростковой аудитории.

На данный момент важное место среди игровых методик, предназначенных для подростков, занимает *ролевая игра*, которая является моделью взаимодействия партнеров по коммуникации в обстановке, максимально приближенной к условиям реального общения [11]. По существу, она представляет собой особую форму моделирования социальных отношений, что непосредственно отвечает ведущей мотивации подросткового возраста – ознакомлению и экспериментированию с различными социальными ролями. В настоящее время ролевые игры все чаще используются на уроках иностранного языка, поскольку они позволяют учащимся погрузиться в ситуацию общения и активно использовать накопленные знания на практике. Значительным преимуществом этих игр, по сравнению с другими видами учебной деятельности, является их полифункциональность. К основным функциям ролевых игр можно отнести:

- *мотивационную*: создается мотив деятельности, который значим для игрока, не отодвинут во времени, игрок включается в деятельность с первых минут;

- *образовательную*: в период подготовки к ролевой игре и в ходе ее игрок получает ранее неизвестную информацию, знания, которые закрепляются значительно быстрее благодаря практическому использованию в игровом процессе;

- *воспитательную*: в участниках развивается умение уважительно относиться к чужим ценностям, корректно отстаивая собственные взгляды; прививается культура поведения;

- *развивающую*: развивается быстрота реакции, гибкость ума и поведения, внимание, память, творческие способности, организаторские качества, актерские навыки;

- *коммуникативную*: развиваются навыки культуры общения, умение вести себя в социуме, стимулируется умение завязывать контакты, строить и поддерживать коммуникацию;

- *компенсаторную*: у подростков компенсируется потребность в проявлении взрослости, включая их в социально значимые отношения;

- *терапевтическую*: развивается умение погашать конфликты, снимается агрессивность, стрессы, подросток отвлекается от отрицательных эмоций;

- *релаксационную*: снимается эмоциональное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.

Как отмечает Н.И. Гез, ситуация ролевого общения является стимулом к развитию спонтанной речи, если она связана с решением определенных проблем и коммуникативных задач [2]. В процессе ролевой игры языковой материал перестает быть самоцелью и превращается в «инструмент» решения социальных задач, что является важнейшим этапом в изучении иностранного языка.

Следует, однако, подчеркнуть, что взгляд на ролевою игру как на технологию обучения существенно отличается в отечественной и западной педагогической тради-

ции. Отечественная педагогика рассматривает ее в качестве заключительного этапа работы с определенным языковым материалом. Исторически сложившаяся в России система преподавания иностранного языка ориентирована в первую очередь на формирование теоретической базы – определенного массива знаний, который учащиеся смогут впоследствии реализовать на практике, т. е. в процессе общения. Данная педагогическая модель предполагает, что ролевая игра как симуляция естественной ситуации общения фактически является скрытой формой контроля, призванной выявить слабые места в материале, который был изучен и закреплен на предшествующих занятиях. Таким образом, в отечественной школе проведению ролевой игры обычно предшествует длительная подготовка: ознакомление с новым лексическим и грамматическим материалом в рамках определенной темы, его тренировка и закрепление в процессе выполнения традиционных заданий и упражнений. В ходе ролевой игры подросток получает минимальное количество новых знаний. Задача учащегося заключается в применении ранее отработанного на практике материала.

Принципиально иначе рассматривают игровую методику в зарубежной педагогике. Для западных преподавателей ролевая игра выступает в первую очередь в качестве эффективного тренинга, в процессе которого подросток осваивает новый материал. Здесь акцент делается не на теоретическую подготовку, которая служит основанием для коммуникации, а на саму коммуникацию как на источник знаний. Важно отметить, что в связи с растущей потребностью быстро осваивать иностранные языки страны ЕС предлагают разнообразные формы курсов, основной задачей которых является формирование коммуникативных навыков (в том числе в группах для начинающих), причем среди возможных технологий их формирования ведущее место отводится именно ролевой игре.

Как пишет профессор Олусеган (Olusegan, США), на данный момент ролевая игра представляет собой одну из наиболее пер-

спективных технологий обучения, поскольку она обладает принципиально новыми возможностями по сравнению с традиционными педагогическими методами. В условиях информационного общества, когда особую значимость имеет скорость приобретения различных умений, ролевая игра позволяет учащимся быстро осваивать новый материал и овладевать навыками, на формирование которых обычно требуется значительно более длительный срок. Уникальность ролевой игры, по его мнению, заключается также в ее способности переводить теоретические понятия в практический формат, а также предоставлять участникам возможность глубоко индивидуальной и творческой работы [12, с. 355–358].

Одной из наиболее интересных работ, посвященных возможностям ролевой игры в преподавании, является исследование Алексис Табенски (Tabensky). В своей книге «Спонтанность и взаимодействие: ролевая игра в преподавании иностранных языков» автор размышляет об уникальности ролевой игры как технологии обучения, сочетающей в себе черты спонтанной коммуникации и целенаправленного педагогического воздействия, способного формировать вполне определенные навыки и умения [13]. По мнению автора, ролевая игра фактически снимает противоречие между «искусственностью» учебного процесса и потребностью в создании педагогических условий, максимально приближенных к ситуации естественного общения.

Ролевые игры широко распространены и в немецкой педагогике. Как пишет Йозеф Бройх (J. Broich), автор одной из самых популярных книг по ролевым играм в Германии, данная методика позволяет участникам выступать в качестве активных и творческих субъектов игровой деятельности, предоставляет уникальную возможность экспериментировать с ролями, способами и формами коммуникации, успешно развивает коммуникативные навыки [6].

Результатом многочисленных исследований, проведенных по возможностям ролевой игры в качестве технологии обучения в странах Западной Европы и США, ста-

ло повсеместное внедрение данной игровой методики в обучении различным дисциплинам – истории, политике, этике, культуре и, в первую очередь, иностранному языку. Разнообразные педагогические сайты, созданные в помощь преподавателям, не только рекомендуют использование ролевых игр на уроках, но и постоянно предлагают новые сценарии, разработанные, в частности, для подростковой аудитории. Примечательно, например, что такие педагогические сайты как FLENET: Français langue étrangère et Internet (Франция, [14]), IUFM de Paris (Франция [15]) или Futurelab: innovation in education (Великобритания [16]), предлагают десятки готовых сценариев для проведения ролевых игр в классе.

В целом можно сказать, что в мировой практике существует множество классификаций игровых методик, разработанных исследователями на основе различных критериев. Наиболее общая классификация выделяет два основных типа игр: *кооперативные* и *соревновательные*. Первые направлены на формирование умений командной работы, развитие способности участвовать в обсуждении и постановке задач и идти на компромисс ради достижения общей цели. Вторые же предполагают, что каждый из участников работает либо на самого себя, либо на свою команду, выбирая оптимальный путь для опережения соперника. Традиционно на уроках иностранного языка наиболее часто используются кооперативные ролевые игры, организованные в форме интервью, круглого стола, пресс-конференций, экскурсий и др.

Вместе с тем, исследование мотивов в подростковом возрасте показывает, что *мотив самоутверждения* является одним из ведущих на данном этапе. Именно этот мотив во многом определяет поведение подростка в различных ситуациях, в том числе в условиях обучения. Опираясь на результаты исследований особенностей игровой деятельности, мы полагаем, что направленность подростков на самоутверждение в полной мере не реализуется в процессе кооперативной ролевой игры. Иначе говоря, несмотря на то что такая игра об-

ладает широким спектром разнообразных функций и возможностей и позволяет подростку экспериментировать с социальными ролями, она в должной степени не отвечает основной мотивации данной возрастной группы.

В нашем исследовании мы исходим из того, что средством повышения эффективности обучения подростков иностранному языку могут стать ролевые игры, основанные на соревновательности (игры-соревнования, игры-конкурсы и т. д.), поскольку они отвечают основному мотиву возраста – мотиву самоутверждения. Если элемент соперничества вводится в ролевую игру, она становится предпосылкой для возникновения познавательного интереса у учащихся, способствует сохранению мотивации, инициирует процессы коммуникации и взаимопонимания, что ведет в итоге к повышению эффективности обучения подростков.

В соответствии с результатами исследования нами разработан сценарий ролевой игры, основанной на соревновательности. Игра проводится в два этапа:

1) на первом этапе подростки учатся работе в команде, т. е. их основной деятельностью является кооперация;

2) на втором этапе в игру вводится эле-

мент соперничества – ученики делятся на несколько команд и получают установку на скорость выполнения учебных заданий.

Такая организация игрового процесса позволяет сначала развивать у учащихся навыки работы в команде (условия игры заставляют участников убеждать, отстаивать собственное мнение, стремиться к урегулированию конфликтных ситуаций, проверять факты, наблюдать, корректно интерпретировать полученную информацию), а затем применять приобретенные умения против команды соперника. Предварительные результаты исследования свидетельствуют, что введение элемента соревновательности в ролевую игру способствует сохранению мотивации в классах с подростками, поскольку позволяет им реализовать потребность в самоутверждении, которая, в свою очередь, определяет адресную направленность поведения подростков в ситуации обучения.

Таким образом, ролевая игра, являясь одним из наиболее перспективных средств организации учебной деятельности подростков, может стать эффективной технологией обучения (в том числе обучения иностранным языкам) в этом возрасте, если она будет соответствовать потребностям и мотивам данного периода.

Литература

1. *Выготский Л. С.* Проблема возраста // Собр. соч. Т. 4. М., 1984.
2. *Гез Н. И.* Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М., 1982.
3. *Пассов Е. И.* Урок иностранного языка в средней школе. М., 1988.
4. *Реан А. А.* (ред.) Психология подростка. Полное руководство для психологов, педагогов и родителей. М., 2003.
5. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М., 1978.
6. *Broich Josef.* Rollenspiel-Praxis. Berlin, 1999.
7. *Desroches Antoine.* Réflexions sur l'adolescence. La crise d'adolescence. Tours, France. URL: <http://actupsy.free.fr/adokrisis.html>.
8. *Diel Paul.* Psychologie de la motivation. Paris, 1991.
9. *Feiring C., Lewis M.* The transition from middle childhood to early adolescence: sex differences in the social network and perceived self-competence. Sex roles, 1991//24 (7–8).

10. *Lafienière P. J.* Une perspective développementale du rôle des pairs dans le processus de socialisation. In: F. Durning et R. E. Tremblay (dir.), Relation entre enfants. Recherche et interventions éducatives. Paris, 1988.
11. *Mucchielli.* Les jeux de rôle. Paris, 1983.
12. *Olusegan Agboola Sogunro* (USA, CT). Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: some reflections. Journ. of Management Development. Vol. 23. Iss. 4.
13. *Tabensky Alexis.* Spontanéité et interaction: le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères. Paris, 1997.
14. FLENET. URL: <http://flenet.rediris.es/actipedago.html> (Français langue étrangère et Internet, site pédagogique).
15. IUFM de Paris. URL: <http://www.paris.iufm.fr> (site pédagogique, France).
16. Futurelab. URL: <http://www.futurelab.org.uk/> (innovation in education/United Kingdom pedagogy site).

Competition in the Role-Play Game as an Effective Technology for Teaching Adolescents (with a Foreign Language as an Example)

O. V. Roubtsova,

Alumnus, Chair of Linguadidactics, Faculty of the French Language (Theory and Methodology of Teaching Foreign Languages and Cultures), Moscow State Linguistic University named after Maurice Thorez

The article addresses the issue of using the role-play games designed to teach adolescents a foreign language. The advantages of using the role-play games compared to other traditional forms of teaching are discussed. The psychological and pedagogical functions of role-play game are presented in detail. The analysis of domestic and foreign approaches to the inclusion of role-play games in the learning process was carried out. The fundamental difference is demonstrated in the use of role-play games in the Russian and foreign educational practices. The necessity of applying role-play game for teaching adolescents is supported. The relationship between methods of game techniques construction and age-related peculiarities of adolescence are described, as well as influence of role-play games on children's development at this age, which is conditioned by the change of leading motives and the increasing role of the self-affirmation motive. Introduction of a competition element into situation of the role-play game can significantly improve learning motivation in adolescents and encourage learning a foreign language. An example of a role-play game developed in accordance with the hypothesis of the study is discussed.

Keywords: adolescence, role-play game, decrease of educational motivation, interpersonal communication, self-affirmation motive, element of competition.

References

1. *Vygotskij L. S.* Problema vozrasta // *Sobr. soch.* T. 4. M., 1984.
2. *Gez N. I.* Metodika obuchenija inostrannym jazykam v srednej shkole. M., 1982.
3. *Passov E. I.* Urok inostrannogo jazyka v srednej shkole. M., 1988.
4. *Rean A. A.* (red.) Psihologija podrostka. Polnoe rukovodstvo dlja psihologov, pedagogov i roditel'ej. M., 2003.
5. *Jel'konin D. B.* Psihologija igry. M., 1978.
6. *Broich Josef.* Rollenspiel-Praxis. Berlin, 1999.
7. *Desroches Antoine.* Réflexions sur l'adolescence. La crise d'adolescence. Tours, France. URL: <http://actupsy.free.fr/adokrisis.html>.
9. *Broich Josef.* Rollenspiel-Praxis. Berlin, 1999.
8. *Diel Paul.* Psychologie de la motivation. Paris, 1991.
9. *Feiring C., Lewis M.* The transition from middle childhood to early adolescence: sex differences in the social network and perceived self-competence. *Sex roles*, 1991//24 (7–8).
10. *Lafienière P. J.* Une perspective développementale du rôle des pairs dans le processus de socialisation. In: F. Durning et R. E. Tremblay (dir.), *Relation entre enfants. Recherche et interventions éducatives.* Paris, 1988.
11. *Mucchielli.* Les jeux de rôle. Paris, 1983.
12. *Olusegan Agboola Sogunro* (USA, CT). Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders : some reflections. *Journ. of Management Development.* Vol. 23. Iss. 4.
13. *Tabensky Alexis.* Spontanéité et interaction: le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères. Paris, 1997.
14. FLENET. URL: <http://flenet.rediris.es/actipedago.html> (Français langue étrangère et Internet, site pédagogique).
15. IUFM de Paris. URL: <http://www.paris.iufm.fr> (site pédagogique, France).
16. Futurelab. URL: <http://www.futurelab.org.uk/> (innovation in education/United Kingdom pedagogy site).