

## КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД: ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

*Статья посвящена актуальной проблеме поиска новых эффективных методов обучения иностранному языку и повышению мотивации студентов. Автор рассматривает возможности использования дидактических ролевых игр в рамках компетентностного подхода и иллюстрирует свою точку зрения на примере игр для преподавания французского языка.*

**Ключевые слова:** компетентностный подход, дидактическая ролевая игра, повышение мотивации, стратегии общения.

Все возрастающий интерес современных лингвистов и преподавателей к проблемам эффективности обучения иностранному языку делает необходимым поиск новых методов и техник познания, применяемых в современной науке. В наше время, реализация компетентностного подхода в уровневой профессиональной подготовке студентов вузов требует введения новых приемов повышения мотивации и активизации обучающихся. В психологических исследованиях последних лет также экспериментально подтверждены преимущества групповых и парных форм работы, когда при непосредственном контакте обучаемых друг с другом педагогическое воздействие оказывается не прямым, а косвенным. Вышеперечисленные аспекты находят отражение в дидактических ролевых играх, которые, как никакие другие упражнения, способствуют вовлечению студентов в учебную деятельность. Действительно, эффективная ролевая игра обеспечивает высокую активность практически каждого участника игры, даже если роли отличаются по объему.

Термин "ролевая игра" весьма многозначен. Современные исследователи выявили множество отличительных черт дидактической ролевой игры. Так, по мнению психолога Д. Б. Эльконина, ролевая игра является формой *моделирования социальных отношений*, которая улавливает и отражает изменения в развитии общества [5, с. 412]. Отечественный лингвист Г. А. Китайгородская подчеркивает двойственный характер ролевой игры: с одной стороны, – это учебное задание, обозначающее *инсценировку ситуаций* для решения определенной учебной проблемы, а с другой, игровая деятельность предполагает прием *свободной импровизации* ученика в рамках заданной ситуации [2, с. 213].

В работах зарубежных методистов ролевой игре даются такие определения, как: вид *упражнений, имитирующих* ролевое общение; форма *разыгрывания коротких сценок*; моделирование, воспроизведение (*simulation*), обязательным элементом которого является разрешение проблемы; форма практического занятия, представляющая собой *предвосхищение* и имитацию реальных *ситуаций*.

На современном этапе преподавания, предполагающем коммуникативный и личностно-ориентированный подходы, отличительной чертой дидактической ролевой игры становится сочетание двух принципов обучения: *принцип моделирования будущей профессиональной деятельности* и *принцип проблемности*. Методист Н. Ф. Вешкурцева отмечает, что в "учебной игре процесс решения задачи становится поисковым, исследовательским", активизируя при этом творческую и познавательную деятельность студента и формируя его самостоятельную позицию [1, с. 152].

Опыт сопоставления ролевых игр с традиционными формами проведения занятий по иностранному языку, позволяет также сделать вывод о том, что ролевые игры обладают целым рядом преимуществ. Так, в ролевой игре достигается более высокий уровень общения, чем при традиционном обучении, так как непременное условие дидактической игры – реализация конкретной деятельности в процессе коммуникации (обсуждение проекта, участие в конференции, беседа с коллегами). Это – коллективная деятельность, предполагающая активное участие всей группы и каждого ее индивидуума. При этом в ролевой игре формируются и вырабатываются навыки установления контакта, правильного восприятия партнера и оценки его как личности, а также формируются стратегия и тактика общения.

Анализ российской и зарубежной литературы позволяет определить сущность ролевой игры как социальной речевой деятельности, моделирующей реальную жизнь и предполагающей имитацию реальных ситуаций. В структуре ролевой игры выделяются такие компоненты, как: роли, сюжет и содержание (область действительности, условно воспроизводимая в игре), исходная ситуация, правила игры, а также игровое действие (процесс реализации ролей) и игровое использование предметов (замещение реальных вещей игровыми, условными). Рассмотрим наиболее важные из них.

Очевидно, что основной единицей игры является *роль*, которая является средством реализации сюжета. По мнению Г. А. Китайгородской [2, с. 215], она может быть *социальной* или *межличностной*. В первом случае, роль обусловлена местом участника в системе объективных социальных отношений (профессиональных, социально-демографических), а во втором – определяется его местом в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и т.д.).

В классификации Д. Б. Эльконина [4, с. 239] роли подразделяются на *статусные*, *позиционные* и *ситуативные*. *Статусные* роли могут быть заданы от рождения или приобретены в течение жизни (как, например, роль гражданина определенного государства); *позиционные* роли обычно кодируются правилами, определяющими некоторую позицию в обществе (профессиональную, семейную и пр.); *ситуативные* роли бывают представлены в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для

проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения (гостем, туристом, пешеходом и др.).

Между *ролью* и *игровыми действиями* имеется тесная *взаимосвязь* и противоречивое единство. Как указывает Г. А. Китайгородская [2, с. 213], "чем обобщеннее и сокращеннее игровое действие, тем глубже отражена в игре система отношений деятельности взрослых. И, наоборот, чем конкретнее и более развернуто игровое действие, тем больше на первый план выходит предметное содержание воссоздаваемой деятельности, а на второй план уходят отношения между людьми". Ролевые действия предполагают использование как *вербальных*, так и *невербальных* средств коммуникации (мимика и жесты), а при необходимости – использование бутафории.

В игре выделяются *сюжет* и *содержание*. По мнению Д. Б. Эльконина [5, с. 430], сюжет – это предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность. При этом он отмечает, что способ развёртывания темы игры должен быть узнаваем, но вместе с тем в нём должны присутствовать условия преодоления стереотипов поведения в повседневной жизни, к которым можно отнести неопределённость, самостоятельный выбор, риск, неожиданность и эмоциональную увлечённость. Поскольку деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты самих игр многочисленны и изменчивы. Условно их можно подразделить на *бытовые*, *производственные* (отражающие профессиональный труд) и *общественные*.

Еще один компонент ролевой игры – *исходная ситуация*, или способ организации игрового действия. При планировании и создании ситуации для дидактической ролевой игры необходимо учитывать не только обстоятельства реальной действительности, но и взаимоотношения коммуникантов, а также психологические и возрастные особенности участников. Можно выделить следующие компоненты исходной ситуации: субъект, объект, отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Наконец, *правила* ролевого поведения, соблюдение которых всеми участниками является важнейшим требованием дидактической ролевой игры. Именно правила игры определяют взаимоотношения партнеров в процессе игрового действия, обеспечивают осмысление предложенной ситуации, а также отражают содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Грамотно и досконально продуманные условия игры, четкое и ясное руководство преподавателя – неперемный залог успеха и эффективности ее проведения и использования. При этом, четкость формулировки заданий и правил игры не должна исключать свободу индивидуального поведения игроков, а, напротив, призвана служить стимулом для развития творческой инициативы учащегося.

Игровая деятельность включает в себя 3 этапа. *Предварительный* этап ориентирован на выбор и проработку темы и структуры игры преподавателем, написание сценария, ознакомление участников с правилами игры, формулировку необходимых инструкций и распределение ролей. *Основной* этап – это само игровое действие. *Заключительный* этап (дебрифинг, рефлексия) предполагает подведение итогов игры (например, обсуждение и анализ возникших в игре трудностей, соотношение результата с первоначальными целями), оценку результатов, выявление допущенных в ходе игры ошибок, а также обсуждение полученного участниками опыта с точки зрения возможности его использования ими в дальнейшем, воплощения в жизнь.

В структуру игры как деятельности, планируемой преподавателем, входят такие элементы, как: целеполагание, планирование, реализация цели, оценивание и анализ результатов (рефлексия). Педагогические цели (например, отработка программного учебного материала) дидактической ролевой игры преподаватель может представить учащимся как в прямой постановке, так и опосредованно, трансформируя их в игровые: желание выиграть, справиться с заданием первым, избежать штрафов и т.д. Таким образом, педагогические цели ориентируют учащихся на *процесс* учебной работы, а игровые – на *результат*.

Представляется также целесообразным рассмотреть основные требования, предъявляемые к ролевым играм.

1. Ролевая игра прежде всего должна проводиться на основе ситуации, приближенной к *реальной ситуации* общения и соответствовать *уровню подготовленности* ее участников. Так, если игра соотнесена с будущей профессиональной деятельностью студентов, ее эффективность повышается в несколько раз благодаря наличию дополнительной мотивации.

2. Дидактическая ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения и вызывают потребность в коммуникации. Следовательно, игра должна выполнять *мотивационно-побудительную функцию*.

3. Необходима доскональная *проработка* всех этапов игры, как с точки зрения ее содержания, так и формы. Так, учащиеся должны быть убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль, так как только при этом условии их речь будет естественной и убедительной. Этому также способствует убежденность преподавателя в эффективности проводимой им игры.

4. Ролевая игра должна быть *принята* всей группой учащихся и проведена в доброжелательной, творческой атмосфере взаимодействия и поддержки. При этом важную роль играет умение преподавателя устанавливать *контакт* с учащимися.

5. Игра должна быть организована таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью *использовать отработываемый языковой материал*. Кроме того, не стоит упускать из виду тот факт, что именно ролевая игра дает возможность использовать *неподготовленную, спонтанную* речь (исключается заучивание текстов).

Участие в ролевых играх представляет большую сложность для учащихся. Чтобы участники игры действовали компетентно, желательно, чтобы они овладели не только содержанием темы занятия, которая

положена в основу игры, но и расширили свои знания по проблеме, используя различные источники информации.

По мнению лингвиста О. А. Колесниковой [3, с. 109], *дидактическая* ролевая игра является наиболее сложной формой ситуационного теста. Это "метод моделирования профессиональной деятельности, при котором студенты не просто теоретически выбирают пути решения предложенных задач, а "проигрывают" их в своем поведении". При этом дидактическая ролевая игра требует "не только знаний и навыков, но и умения работать в команде, находить выход из неординарных ситуаций и т.д". Именно поэтому, по мнению ученого, наиболее благоприятным для применения учебных игр становится завершающий этап обучения, поскольку студенты по окончании изучения дисциплины уже обладают определенным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать.

Однако, с точки зрения психологии, для проведения ролевых игр на занятиях по иностранному языку не требуется полного освоения предмета и нет ограничительных возрастных рамок. Как пишет в своих трудах Д. Б. Эльконин [4, с. 221], ролевая игра в настоящее время – это не эпизодический прием, к которому время от времени прибегает преподаватель, а одна из ведущих форм организации учебно-воспитательного процесса, охватывающая все этапы работы над учебным материалом.

Для наглядной иллюстрации практического применения ролевых игр на уроках французского языка были разработаны дидактические материалы, необходимые для их реализации (см. Приложение). Это – игры тренингового типа, составленные в форме межличностного диалога на бытовую, повседневную тематику на базе материалов УМК *Le français en perspective –10* [6] и призванные реализовать следующие цели:

– закрепить и отработать техники диалогической речи, а также развивать лексические, грамматические и фонетические навыки (в частности, интонацию);

– развивать реактивность, т.е. умение использовать различные реплики реагирования и стимулирования в процессе общения, проявлять заинтересованность, внимание к собеседнику и активно участвовать в разговоре;

– развивать умение задавать вопросы разных типов; пользоваться различными способами реализации речевых функций, таких как выражение согласия или несогласия, сомнения, удовлетворения, неудовольствия, просьбы, вежливого отказа и т.д.

Игры рассчитаны на студентов младших курсов факультетов иностранных языков, с уровнем владения языком В1-В2. Представленные ниже материалы рассчитаны на фрагмент занятия (15-20 минут) и включают в себя:

– систему упражнений для формирования навыков спонтанной диалогической речи с использованием слуховой опоры (современные аутентичные аудиоматериалы сайта <http://www.e-college.ru> [7]);

– диалог-образец на бытовую тематику;

– критерии оценивания.

Представляется, что создание подобных игр тренингового типа, составленных с учетом рассмотренных выше положений, в перспективе будет способствовать дальнейшему повышению эффективности обучения иностранному языку.

#### **Приложение. Игры тренингового типа**

##### **Exercice 1**

*Consigne: Ecouter le dialogue<sup>1</sup>. Répondre aux 4 questions cardinales:*

– qui parle?

– combien de participants parlent?

– où se passe la conversation?

– de quoi parlent les locuteurs?

##### **Exercice 2**

*Consigne: Deuxième écoute. Dégager les mots discursifs, qui marquent la prise de parole et les mots, qui caractérisent les attitudes positives ou négatives (le regret, la joie etc.)*

##### **Exercice 3**

*Consigne: Compliquer la situation. Imaginer que:*

1) vous ne pouvez pas acheter la robe si chère. Qu'est-ce que vous allez faire dans cette situation? Vous décidez d'aller chercher une autre robe ou un autre vêtement, ou bien vous quittez le magasin, ou bien ...

2) vous avez oublié votre porte-monnaie et vous demandez à la vendeuse de mettre de côté la robe choisie pour un certain temps.

3) cette robe vous plaît, mais votre copine croit qu'elle ne vous va pas / cette robe ne vous plaît pas, mais votre copine croit, qu'elle vous va très bien. Proposez vos propres arguments pour persuader votre copine.

4) Proposez votre propre scénario pour compliquer la situation et faites des dialogues<sup>2</sup> en travaillant à deux.

---

<sup>1</sup> См. *Transcription et corrigé*.

<sup>2</sup> См. *Grille d'évaluation*

## Transcription

### Dialogue 1

Dans un magasin de prêt-à-porter Anne et Sophie font des courses/faire des courses – делать покупки.

Anne: Salut, Sophie! Ça va bien?

Sophie: Ça va très bien. Et toi?

Anne: Merci, Ça colle! Et bien, Sophie, qu'est-ce que tu va acheter/собираешься купить; aller acheter – futur proche?

Sophie: Donc, je vais acheter une jolie robe et un pantalon/брюки.

La vendeuse/vendeur – продавец; vendeuse – продавщица; vendre – продавать: Bonjour, mesdames! Regardez, s'il vous plaît, nous avons beaucoup de belles choses/красивые вещи; beau, belle (adj) – красивый, chose (f) – вещь. Alors, quelle est votre taille/размер, mademoiselle?

Sophie: J'ai trente-huit/тридцать восьмой. Je voudrais essayer/essayer – мерить; 1 grunna cette petite robe noire. Pourriez -vous me dire, madame, où est la cabine d'essayage/примерочная?

La vendeuse: A votre droite, allez, mademoiselle!

Sophie met/mettre – надевать la robe. Anne regarde.

Anne: La robe est belle, mais je crois....

Sophie: Ben , je crois que le noir/черный цвет ne te va pas très bien/тебе не очень идет. Regarde cette robe jaune, essaie-la/попробуй его.

Anne: Oh! Formidable ! Elle te va très bien/она тебе очень идет. Achetons-la/купим его!

Sophie à la vendeuse: Madame, combien ça coûte/couter – стоить; 1 grunna cette robe jaune?

La vendeuse: Elle coûte 200 euros/франки, elle est de laine/шерсть.

Sophie: Oh, que non! C'est pas possible! C'est très cher/несколько дорого pour moi, j'ai seulement 180 euros... Je suis tellement désolé. Mais alors, qu'est-ce que nous pouvons faire dans cette situation? C'est bien dommage...

Anne: Ecoute-moi, Sophie, achète-la, cette robe, elle est si belle! Et de plus, j'ai la carte de réduction de ce magasin!

Sophie: Ah, quelle bonne idée! Bon, d'accord, je vais l'acheter.

La vendeuse emballe/emballer – упаковывать la robe.

La vendeuse: Vous voulez payer/платить avec une carte de crédit/кредитной карте?

Sophie: Non, je vais payer en liquide. Le voilà. Merci, madame!

La vendeuse: Merci à vous! Au revoir, mesdemoiselles!

Sophie: Merci pour ta carte, Sophie! Je suis tellement contente!

Anne: De rien, ma petite!

Corrigé 1:

Et bien, Donc, Alors, Ben, Oh, Et de plus, Ah, Bon, Le voilà, Mais alors

Regardez , Je voudrais, Pourriez -vous, Regarde

Corrigé 2:

Très bien, Formidable, Oh, que non! C'est pas possible , Je suis tellement désolé, C'est bien dommage..., quelle bonne idée! , Je suis tellement contente

### Dialogue simulé

Sujet. L'action se passe à Moscou.

Vous êtes jeune amateur de la dramaturgie française et vous venez au guichet du Théâtre de langue française pour acheter deux billets (pour vous et pour votre copain (copine) français(e), qui arrivera à Moscou demain) à la première du spectacle *Le Malade imaginaire*, après avoir réservé les places sur Internet.

Au guichet du théâtre la caissière vous dit, qu'elle ne peut pas vous trouver dans la liste de réservation électronique et qu'elle a vendu les deux derniers billets à la vieille dame qui était devant vous dans la queue d'attente. Vous rattrapez cette dame et lui demandez de vous revendre les billets.

Jeu de rôles (Exemple).

Scène 1. Au guichet du théâtre: caissière / amateur du théâtre.

Caissière:

– Bonjour, Monsieur (Madame), quel spectacle et quels prix vous intéressent?

– Quelles places voudriez-vous?

– Une minute, je vais vous chercher dans la liste de réservation...Dites-moi, s'il vous plaît, votre nom et la date de réservation. Merci.

– Patientez un peu...

Désolé, mais je ne peux pas vous trouver dans mon ordinateur.

– Non, Monsieur, tout est correct, je regrette vraiment. Peut-être vous n'avez pas confirmé l'envoi des données...

- Ben, écoutez, Monsieur (Madame), je viens de vendre les deux derniers billets à la vieille dame, qui était devant vous dans la queue d'attente.
- Hélas, Monsieur (Madame)...
- Elle a une robe blanche et elle porte des lunettes.
- De rien, Monsieur, bonne chance!
- Jeune homme / fille:
- Bonjour, Madame (Monsieur), je voudrais acheter deux billets à 800 roubles pour *Le Malade imaginaire*.
- Places 11 et 12 en amphithéâtre, s'il vous plaît. Je les ai réservés hier sur votre site.
- Monsieur Poliakov, 25 mai.
- Mais c'est pas vrai! Pourriez-vous vérifier l'information encore une fois, s'il vous plaît?
- Incroyable! Bon, d'accord, est-ce qu'il y a des places libres pour ce spectacle?
- Oh, non!
- (après avoir réfléchi un instant)
- Cette dame, comment est-elle habillée?
- Merci pour l'information, Madame (Monsieur)!
- Au revoir!
- Consigne :
- Imaginez que vous êtes ce jeune homme. Vous rattrapez la vieille dame et lui demandez de vous revendre les billets. Proposez vos propres arguments pour qu'elle vous les rende.

Grille d'évaluation <sup>3</sup>	
Capacité à communiquer :	/20
– compréhension de la consigne	/2
– adéquation des actes de parole	/5
– capacité à maintenir l'échange	/5
– habilité à répondre aux sollicitation du partenaire	/5
– spontanéité et originalité de l'expression	/3
Correction linguistique :	/20
– Vocabulaire précis et exact	/8
– Correction morpho-syntaxique	/6
– Correction prosodique et phonétique	/6
Total	/40

#### Использованные источники

1. Вешкурцева Н. Ф. Учебная деловая игра. Модель специалиста – практического психолога образования / Н. Ф. Вешкурцева. – М. : ТГПИ им. Д. И. Менделеева, 2003. – 195 с.
2. Китайгородская Г. А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г. А. Китайгородская. – М. : "ИЯ-ИЯШ № 6", 1988. – 286 с.
3. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / О. А. Колесникова // Иностранные языки в школе. – № 4. – 1989. – С. 14–16.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.
5. Эльконин Д. Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста / Д. Б. Эльконин. – М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1990. – 521 с.
6. Boubnova G. I., Tarassova A. N., Launay E. M. Le François en perspective-10 / G. I. Boubnova, A. N. Tarassova, E. M. Launay. – М. : Просвещение, 2006. – 191 с.
7. URL: [http://www.e-college.ru]

Кузьменкова К. А.

#### КОМПЕТЕНТНІСТНИЙ ПІДХІД: ПРОВІ ПРИЙОМИ В МЕТОДИЦІ ВИКЛАДАННЯ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ

<sup>3</sup> Составлено с опорой на критерии оценивания, представленные (В)

*Стаття присвячена актуальній проблемі пошуку нових ефективних методів навчання іноземної мови та підвищенню мотивації студентів. Автор розглядає можливості використання дидактичних рольових ігор у межах компетентнісного підходу та ілюструє свою точку зору на прикладі ігор для викладання французької мови.*

***Ключові слова:** компетентністний підхід, дидактична рольова гра, підвищення мотивації, стратегії спілкування.*

**Kuzmenkova E. A.**

#### **COMPETENCY BASED APPROACH: USING ROLE PLAYS IN TEACHING FRENCH**

*The author considers the problem of creating new efficient methods of FL teaching, describes the benefits of introducing role plays to foster students' motivation and offers some examples of plays designed for teaching French.*

***Key words:** competency based approach, role play, foster students' motivation, communicative strategies.*

*Стаття надійшла до редакції 25.07.13*

