

INGLIZ TILINI O‘RGANISHDA ROLLI O‘YINLARDAN FOYDALANISH

THE USE OF ROLE-PLAYING GAMES IN LEARNING ENGLISH

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА

Ибрагимова Дилафруз

*Доктор философии по педагогическим наукам (PhD),
старший преподаватель Ферганский государственный университет*

ORCID: 0000-0003-4221-7964

E-mail: ibragimovadilafruz74@gmail.com

Annotatsiya: *Maqolada lingvodidaktik rolli o‘yinlarning o‘rta maktabda ingliz tilini o‘qitish jarayoniga ta’siri ko‘rib chiqiladi. Muallif rolli o‘yinning tuzilishi, uning psixologik va pedagogik funksiyalarini tahlil qiladi. Lug‘at boyligini nazariy o‘zlashtirishdan "xayoliy vaziyatlar"da amaliy qo‘llashga o‘tishga alohida e’tibor qaratilgan. Ishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish til to‘sig‘ini olib tashlashga, motivatsiyani oshirishga va o‘quv materialini o‘zlashtirish samaradorligini oshirishga xizmat qilishi asoslab berilgan.*

Kalit so‘zlar: *lingvodidaktika, rolli o‘yinlar, kommunikativ ko‘nikmalar, o‘yin texnologiyalari, xayoliy vaziyat, ingliz tili, interfaol usullar.*

Abstract: *The article examines the influence of linguodidactic role-playing games on the process of teaching English in secondary schools. The author analyzes the structure of the role-playing game, its psychological and pedagogical functions. Special attention is paid to the transition from theoretical vocabulary acquisition to its practical application in "imaginary situations". The paper substantiates that the use of gaming technologies contributes to the removal of the language barrier, increasing motivation and the effectiveness of mastering educational material.*

Keywords: *linguodidactics, role-playing games, communicative skills, gaming technologies, imaginary situation, English language, interactive methods.*

Аннотация: *В статье рассматривается влияние лингводидактических ролевых игр на процесс обучения английскому языку в средней школе. Автор анализируется структура ролевой игры, её психологические и педагогические функции. Особое внимание уделяется переходу от теоретического освоения лексики к её практическому применению в «мнимых ситуациях». В работе обосновано, что*

использование игровых технологий способствует снятию языкового барьера, повышению мотивации и эффективности усвоения учебного материала.

Ключевые слова: лингводидактика, ролевые игры, коммуникативные навыки, игровые технологии, мнимая ситуация, английский язык, интерактивные методы.

Введение. В условиях современной глобализации английский язык перестал быть просто академической дисциплиной, превратившись в ключевой инструмент международной коммуникации, политики и бизнеса. Современное общество предъявляет высокие требования к выпускникам школ: от них требуется не только знание грамматических правил, но и способность к спонтанному, адекватному речевому взаимодействию.

Реформа образования в школах выразилась в постановке задач повышения качества образования и совершенствования методов обучения. Огромное значение уделяется проблемам обучения иностранным языкам. На сегодняшний день, ученики в школах проявляют большой интерес к изучению английского языка, поскольку он открывает новые возможности для карьерного роста и расширения кругозора. Во многих образовательных учреждениях создаются специализированные классы по изучению английского языка, и многие педагоги успешно применяют эффективные методы обучения во всех классах английского языка. Разрабатываются различные методики и стратегии для повышения коммуникативных навыков учеников, что делает их работу более результативной. Роль учителя в достижении успеха в изучении английского языка огромна, поскольку учитель выступает в роли наставника и гида в процессе освоения языка. Для развития и совершенствования речевых навыков применяются различные методы, одним из наиболее эффективных из которых является ролевая игра на уроке. Теоретическую базу исследования составляют труды таких ученых, как Л.С. Выготский [3], разработавший концепцию «мнимой ситуации», и Д.Б. Эльконина [13], рассматривавший игру как модель социальных отношений. «Современные исследователи (включая Э. Берна [1], М.Ф. Стронина [12], Джорджа Герберта Мида [9], А.П. Панфилову [10], О.Ю. Болтневу [2], Т.Г. Любимову [8], Д.Ш. Ибрагимову [7], А.А. Деркача [5], Н.Д. Гальскову и Н.И. Геза [4] и других) все больше обращают внимание на применение игровых методик и технологий в процессе обучения иностранным языкам, в частности английскому языку. Игра служит мотивирующим фактором, стимулирующим учащихся к познанию новых знаний и изучению различных материалов. Благодаря использованию многочисленных образовательных методик, учащиеся получают возможность развивать свои разговорные и слуховые навыки. Важно также рассмотреть само понятие игры: известный психолог Эрик Берн

определяет игру «как комплекс скрытых трансакций, которые повторяются и характеризуются наличием четко выраженного психологического выигрыша.» По завершении игры, все участники получают свои выигрыши (это могут быть похвала, хорошие оценки и т.п.) [1, с. 36]. Как отмечает М.Ф.Стронин, игра включает в себя эмоциональные и интеллектуальные способности ученика, поскольку она представляет собой особое занятие [12, с. 47]. Игра стимулирует самостоятельное принятие решений и активное мышление в процессе игры. Благодаря игре, ученики не только активно действуют, но и испытывают эмоции и переживания. Кроме того, игра способствует эмоциональному вовлечению студентов и активизирует их внутренние ресурсы. Учебная игра помогает расширить знания по изучаемым темам и улучшает восприятие знаний, навыков и способностей по специализированным темам. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Американский психолог Джордж Герберт Мид в своей книге «Разум, Я и Общество» (Mind, Self and Society) [9, с. 47] видит в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» человека - «формированием» своего «я». По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой моделируются социальные отношения между людьми за пределами практической деятельности» [13, с. 25].

Цель исследования — теоретически обосновать и практически рассмотреть образовательные возможности ролевой игры в развитии иноязычной речи, а также определить её место в структуре современного урока.

В современных учебниках после каждой новой темы упражнения на закрепления даются в игровой форме. В игровой деятельности можно выделить следующие виды: 1. Игры, возникающие по инициативе ребенка - самостоятельные игры, например, игра экспериментирование. 2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями. Это могут быть: 3. Обучающие игры: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные. 4. Досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично карнавальные, театральные-постановочные. Важно помнить, что каждый вид игровой деятельности способствует развитию определенных навыков и качеств у детей. Анализируя это, мы можем сделать вывод, что это связано не только с методикой обучения, но и с культурой, социумом и отношениями между различными этносами. Ученые рассматривают его как раздел психологии, этнографии, лингвистики, социологии, этологии, философии и т.д., практически все области знаний [10, с. 7 Панфилова, А. П.]. Как следует из определения О.Ю. Болтневой, «условный характер игры и использование драматических приемов – музыки, пения, костюмов – все это

способствует созданию иллюзии реальности, которая отсутствует в языковой аудитории [2, с. 62].

Методы и материалы. Таким образом, мы выяснили характеристику и понятие игры, а теперь рассмотрим особенности ролевой игры. Ролевая игра — это методический прием, который представляет собой эффективный способ обучения использованию иностранного языка в речи. Во время ролевой игры у учеников пробуждается интерес к общению на иностранном языке, поскольку ролевая игра стимулирует учеников проявлять свои скрытые способности в воспроизведении ролей. В процессе игры, человек и не подозревает, что он чему-то учится. В игре, в отличие от неигровой деятельности, важен процесс, так как игра не имеет очевидной для игрока - обучающегося цели. В этом смысле мы можем определить эту функцию как мотивационно-стимулирующую функцию ролевых игр. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, которую Л.С. Выготский называет «мнимой ситуацией» [3, с.127]. С развитием творческой активности у детей, ролевая игра не вызовет трудностей у учащихся, поскольку они будут заинтересованы и у них появится мотивация для достижения наиболее подходящих им ролей. Методология исследования основывается на системном подходе к организации игрового процесса.

Для реализации поставленной цели был разработан алгоритм проведения ролевой игры, состоящий из трех основных этапов:

1. Подготовительный этап: отбор лексического минимума (35-45 единиц), разработка сценария («мнимая ситуация») и распределение ролей с учетом индивидуальных психологических особенностей учащихся.

2. Игровой этап: непосредственное речевое взаимодействие. На данном этапе учитель занимает позицию «скрытого лидера» (наставника), минимизируя прямое вмешательство в речь для сохранения беглости (fluency).

3. Этап анализа и контроля: дебрифинг, обсуждение достигнутых коммуникативных задач и мягкая коррекция типичных грамматических ошибок.

В качестве основного инструментария использовались «ролевые карточки» (role cards), содержащие личностный профиль персонажа (имя, возраст, профессия, социальный статус, цель коммуникации). В рамках работы была выделена классификация игр по С.Т. Занько [6, с. 55] включающая организационно-деятельные, деловые и познавательно- дидактические типы.

Известно, что для успешного проведения ролевой игры ученикам нужно проявлять творческий подход, не прибегая к использованию шаблонов. Для эффективного выполнения ролей ученикам необходимо проявлять креативность и творчество. Игры

способствуют развитию памяти и кругозора, а также влияют на актерское мастерство и эмоциональную отзывчивость, поскольку в процессе игры мы стремимся контролировать свои эмоции. Более того, ролевая игра раскрывает креативность у учеников, позволяя им использовать различные способы для раскрытия своего таланта. Ролевая игра способствует развитию межличностных отношений студентов, так как в процессе игры они обмениваются информацией, и даже при воспроизведении роли они уделяют внимание сценарию и проявляют интерес к выражению своих мыслей на английском языке. Кроме того, ролевые игры возвращают языку, как считает А. Малей, «утраченное эмоциональное содержание», а также предоставляет ученикам возможность самовыражения через слово и жест, использования воображения и памяти. Разыгрывая роль, ученик не просто начинает говорить языком литературного героя, он просто становится этим героем на несколько минут, это способствует увеличению словарного запаса, развивает навыки речи и доставляет эстетическое наслаждение. Игры можно использовать в начале или конце урока, чтобы разделить его на две части и снять стресс [13, с. 56]. Согласно правилам, ученики не равны по своим способностям, что помогает пассивным ученикам улучшить память, расширить кругозор и повысить самооценку для изучения нового материала. Они легко преодолевают страх и нерешительность и со временем полностью присоединяются к ролевой игре, используя необходимые клише, словосочетания и шаблоны в процессе разговора. Например, Перкас С.В. рекомендует при этом повторяемость разговорных клише стараться оптимально сочетать с вариативностью ситуаций и контекстов, в которых они используются [11, с. 25].

Результаты исследования. Практическая апробация методики проводилась на базе средней школы в рамках темы «Travel and Transport». Центральным элементом стала ролевая игра «At the Airport» (В аэропорту). **Описание экспериментальной ситуации:**

Ученикам была предложена ситуация, в которой необходимо решить ряд проблемных задач: регистрация на рейс с перевесом багажа, потеря паспорта, уточнение времени вылета.

- Группа А обучалась по традиционной методике (чтение и перевод диалогов).
- Группа Б использовала метод ролевой игры с распределением ролей (турист, таможенник, менеджер авиакомпании, бизнесмен).

Полученные данные:

Наблюдение показало, что в Группе Б уровень использования целевой лексики (specific vocabulary) в спонтанной речи увеличился на 45% по сравнению с контрольной группой.

Показатель эффективности	Традиционный метод	Метод ролевой игры
Вовлеченность учащихся	40% (активны только сильные ученики)	95% (включая пассивных учеников)
Скорость речевой реакции	Низкая (длительные паузы на перевод)	Средняя/Высокая (фокус на смысле)
Объем усвоенной лексики	15–20 слов	35–45 слов

Особый результат был отмечен среди «пассивных» учеников. Принятие роли (маски) позволило им дистанцироваться от собственной личности, что привело к снижению уровня тревожности и исчезновению страха перед совершением грамматической ошибки.

Обсуждение. Анализ результатов подтверждает тезис А.Малея о том, что ролевая игра возвращает языку его «эмоциональное содержание». В отличие от стандартных упражнений, где целью является правильная форма, в игре целью становится результат коммуникации (например, «получить билет» или «объяснить проблему»).

Важным дискуссионным вопросом остается роль ученика. Как отмечает Т.Г. Любимова, чрезмерный контроль во время игры может разрушить мотивацию. Наше исследование подтверждает: исправление ошибок должно быть отложено до этапа рефлексии. Это позволяет сохранить «состояние потока» и творческую активность.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что использование ролевых игр является одним из наиболее эффективных способов активизации речевой деятельности на уроках английского языка. Основные выводы:

1. Ролевая игра способствует закреплению лексического и грамматического материала в контексте, максимально приближенном к реальной жизни.

2. Игровые технологии эффективно решают проблему психологического барьера и повышают самооценку учащихся.

3. Метод позволяет индивидуализировать обучение, давая возможность каждому ученику реализовать свой творческий потенциал.

Таким образом, использование ролевых игр в образовательный процесс является необходимым условием формирования полноценной коммуникативной компетенции современного школьника. Очевидно, что изучение английского языка с

использованием метода ролевой игры приводит к положительным результатам: способствует закреплению изученного словаря, улучшения навыков аудирования и работы в парах, а также поддержания интереса к английскому языку.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн; пер. с англ. — М.: Эксмо, 2021. — 544 с.
2. Болтнева, О. Ю. Использование драматизации при обучении английскому языку / О. Ю. Болтнева // Иностранные языки в школе. — 2001. — № 4. — С. 61–65.
3. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — С. 62–76.
4. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. — 3-е изд., стер. — М.: Академия, 2006. — 336 с.
5. Деркач, А. А. Педагогическая эвристика: Организация творческого мышления в учебном процессе / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак. — М.: Педагогика, 1991. — 224 с.
6. Занько, С. Т. Игра и учение: в 2 ч. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюнников, С. М. Тюнникова. — М.: Логос, 1992.
7. Ibragimova D. Использование театрализации в процессе обучения иностранному языку студентов. Жамият ва инновациялар – Общество и инновации – Society and innovations Special Issue – 2 (2021) / ISSN 2181-1415
8. Любимова, Т. Г. Обучение английскому языку в игровой форме / Т. Г. Любимова. — М.: Просвещение, 2009. — 156 с.
9. Мид, Дж. Г. Разум, Я и Общество / Дж. Г. Мид; пер. с англ. А. М. Корбута. — М.: Академический проект, 2009. — 432 с.
10. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие / А. П. Панфилова; под ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. — М.: Академия, 2006. — 368 с.
11. Перкас, С. В. Ролевые игры на уроках английского языка / С. В. Перкас // Иностранные языки в школе. — 1999. — № 4. — С. 23–26.
12. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. — М.: Просвещение, 1984. — 112 с.
13. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 2-е изд. — М.: Владос, 1999. — 360 с.

14. Maley, A. Drama techniques: A resource book of communication activities for language teachers / A. Maley, A. Duff. — 3rd ed. — Cambridge: Cambridge University Press, 2005. — 246 p.