

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Ролевая игра на основе информационно-коммуникационных технологий как средство развития и контроля умений диалогической речи

Шайхлисламова Лилия Финадовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

E-mail: Lillie9@mail.ru

Игра - один из основных видов человеческой деятельности. Она выступает как средство развития мотивационно-потребностной сферы и умственных действий, средство познания и произвольного поведения [3]. Благодаря широкому распространению средств информационно-коммуникационных технологий игра сегодня стала доступна человеку в любое время в любом месте. Современное молодое поколение окружено огромными возможностями, предоставляемыми миром информационных технологий, что, несомненно, влияет на мышление молодых людей и сказывается на их подходе к обучению. Они активно используют планшеты, телефоны и компьютеры в учебном процессе и ожидают того же от своих преподавателей. Более того, согласно Федеральному государственному образовательному стандарту высшего профессионального образования не менее 30 процентов аудиторных занятий должно проходить в интерактивной форме. Т.к. ИКТ по своей природе интерактивны [1], они позволяют включить и активно использовать интерактивность в обучении. Поэтому мы считаем, что игра (как мотивационный момент) на основе информационных технологий (обеспечивающих, в частности, интерактивность) может быть одним из эффективных методов обучения и развития у обучающихся необходимых знаний, умений и навыков

В практике преподавания иностранных языков ролевая игра использовалась и используется как средство формирования и развития определенных навыков и умений, а также как средство их контроля. Применение же игровых методов на основе ИКТ, обеспечивающих в силу своей ингерентной интерактивности возможность взаимодействия участников, открывает большие возможности для развития культуры общения студентов.

Диалогическая речь является наиболее распространенной формой общения [2, 4]. В контексте глобализации обучение студентов неязыкового вуза нормам диалогического общения на иностранном языке представляется важной задачей.

В большинстве международных экзаменов происходит контроль как монологических, так и диалогических умений. Диалогическая речь проверяется через следующие типы заданий: обмен общими репликами с экзаменатором, совместное со вторым экзаменуемым решение поставленной проблемы, ролевая игра, ответ на вопрос.

Одним из средств ИКТ, которые используются автором в процессе развития диалогической речи студентов на иностранном языке, является компьютерная программа iMovie. Одной из особенностей программы является ее доступность и легкость в применении, работать с ней можно и на смартфоне. Для нас важной представляется функция записи закадрового голоса. Так, дома студенты, опираясь на данную преподавателем инструкцию по использованию iMovie, озвучивают на английском языке фрагмент российского научно-популярного фильма, насыщенного профессиональной лексикой, от лица выбранного ими персонажа.

Игровые задания для работы с iMovie позволяют совершенствовать и контролировать умения устной диалогической речи студентов вне аудиторных занятий, что значительно

экономит время, отведенное на урок.

Таким образом, ролевая игра на основе ИКТ позволяет развить и оценить коммуникативные умения студентов, а профессиональная ориентированность ролевой игры также позволяет студентам эффективно использовать знания в условно созданной профессиональной среде.

Источники и литература

- 1) Назаренко А. Л. Информационно-коммуникационные технологии в лингводидактике: дистанционное обучение. М.: Издательство Московского университета, 2013.
- 2) Щерба Л. В. Восточнолужицкое наречие. Петроград, 1915. Т. 1.
- 3) Эльконин Д. Б. Психология игры. . – М.: Педагогика, 1978.
- 4) Якубинский Л. П. Избранные работы: Язык и его функционирование. М.: Наука, 1986.