

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ  
КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ

А.А.ПАПЕЙКО, И.П.ПАПЕЙКО

Могилевский государственный технический университет  
Могилев, Беларусь

Результативность образовательного процесса определяется многими факторами: качеством учебного материала, индивидуальными психологическими свойствами педагога и ученика, набором форм (методов, методик) усвоения и закрепления знаний. Не вызывает сомнения, что обучение любому предмету, в том числе языку, осуществляется тем быстрее и эффективнее, чем больший интерес испытывают учащиеся к занятиям. Рассмотрим такую форму усвоения и закрепления знаний, умений и навыков, как малая сюжетно-ролевая игра (далее – МИГ).

МИГ представляет собой моделирование определенной ситуации, отличающейся от реальных событий или схожей с ними, участниками игровой группы, обычно равной 10–20 чел. Общая вводная (“легенда”) дает игрокам информацию об игровом мире, при необходимости приводит его физические, социальные, экономические параметры, описывает характер и причины моделируемых событий. Помимо общей информации, которая есть у всех игроков, у каждого из них есть индивидуальная вводная, которая содержит описание предполагаемой роли: типичные схемы поведения заданного персонажа, его предысторию, игровые задачи.

Общими правилами МИГа являются:

- правило игровой территории и игрового времени (действовать можно только в пределах игрового помещения и только в рамках отведенного временного промежутка);
- закон игровых средств (выполнять игровые действия можно только теми средствами, которые предусмотрены в игре);
- закон игрового образа (действовать можно только в соответствии с индивидуальной легендой);
- запрет на применение физической силы по отношению к другим игрокам (воздействовать на коллег по группе можно исключительно с помощью слов или предусмотренного игрового инструментария).

МИГи имеют различные наборы игрового инструментария, с помощью которого осуществляется взаимодействие между участниками. Так, в одной из игр (“Паром”, г. Кострома) список инструментария включает в себя игрушечные пистолеты и газеты с заранее придуманными статьями, переносную “радиостанцию” и игровые деньги, долговые расписки и самые разнообразные документы. Однако какие бы артефакты ни имели хождение в игре, наибольшую ценность имеет информация, которую необходимо полу-

чить и правильно ею распорядиться. В конечном счете, успешное участие в МИГе, т.е. выполнение индивидуальных игровых задач, обуславливается именно коммуникативными способностями участников.

Необходимо подчеркнуть существенное отличие сюжетно-ролевой игры от других игровых форм обучения, в частности, от театрализованных представлений. В спектакле каждый его участник заранее знает, какие события и в какой момент произойдут; такие формы развивают, прежде всего, репродуктивные языковые способности индивида. В МИГе же, напротив, при относительно меньшей зрелищности эмоциональная и мыслительная деятельность его участников максимально активизируется. Каждый игрок знает, какой именно цели ему нужно достичь, однако выбор способов достижения желаемого результата остается за ним. Например, к кому из членов группы обратиться в первую очередь, как именно построить свой разговор с потенциальным союзником, кого следует избегать, какую часть информации разглашать опасно или нежелательно. Иными словами, успех в игре является тем средством, которое побуждает ее участника к совершенствованию своей речевой компетенции.

Выигрыш в сюжетно-ролевой игре определяется достижением игроком целей и задач, поставленных в индивидуальной легенде. Выиграть в МИГе могут не все, поскольку игровые задачи часто пересекаются, создавая “зону конфликта” – основного двигателя игрового действия. Высокий эмоциональный накал в процессе игры заставляет участников принимать решения в условиях ограниченного времени; в таких условиях зачастую приходится менять стереотипы поведения, установки. Это позволяет выйти за рамки накопленного до начала игры опыта, приобрести и закрепить новые, наиболее эффективные навыки и умения. Интересно, что развитие языковой компетенции говорящего (участника МИГа) может протекать незаметно для него самого, но оно является неизбежным.

Наряду с развитием коммуникативных способностей, сюжетно-ролевая игра является неплохим средством социальной адаптации личности. Даже в случае моделирования вымышленной (детективной, фантастической, исторической) ситуации каждый игрок действует во многом так, как он действует в обыденной жизни, а его выигрыш или проигрыш в игре говорит об адекватности повседневного поведения. Действительно, возможность в относительно короткий промежуток времени выступить в роли капитана яхты, научного сотрудника, полицейского, римского воина или белого мага позволяет найти наиболее соответствующую данному индивиду поведенческую схему. Кроме этого, нельзя забывать и о таких составляющих хорошо разработанного и проведенного МИГа, как развлекательная функция и функция эмоциональной разрядки.