

Белкина Елена Павловна

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ
НЕЯЗЫКОВЫХ НАПРАВЛЕНИЙ ПОДГОТОВКИ**

В статье рассматривается проблема использования ролевых игр в обучении иностранному языку студентов неязыковых направлений подготовки. Дается обзор литературы по различным аспектам заявленной проблемы, уточняется терминологический аппарат, приводятся примеры ролевых игр, используемых на занятиях по иностранному языку со студентами направления "Туризм".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2013/6-1/8.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 6 (24): в 2-х ч. Ч. I. С. 36-39. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2013/6-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_phil@gramota.net

УДК 372.881.1

Педагогические науки

В статье рассматривается проблема использования ролевых игр в обучении иностранному языку студентов неязыковых направлений подготовки. Дается обзор литературы по различным аспектам заявленной проблемы, уточняется терминологический аппарат, приводятся примеры ролевых игр, используемых на занятиях по иностранному языку со студентами направления «Туризм».

Ключевые слова и фразы: иностранный язык; ролевая игра; роль; ролевая ситуация; полемика; профессионально значимые умения; проблема.

Белкина Елена Павловна, к. пед. н., доцент
Сыктывкарский государственный университет
lena.elebel@gmail.com

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ
СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ НАПРАВЛЕНИЙ ПОДГОТОВКИ[©]**

Прежде чем приступать к подготовке и проведению ролевой игры, студентов необходимо познакомить с ее основными понятиями. Вполне допустимо, на наш взгляд, предложить учащимся определение ролевой игры из лингводидактического справочника и попросить их объяснить своими словами, что такое ролевая игра, какие функции она выполняет. «Ролевая игра – форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения. Предусматривает распределение учащихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с темой ролевой игры и ролями учащихся. Во временном плане представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия преподавателей и учащихся, который состоит из трех этапов: подготовки ролевой игры, ее проведения, коллективного обсуждения результатов» [9, с. 290]. Если данное определение окажется непонятным для студентов, можно сделать акцент на ключевом слове «роль» и вспомнить, что это такое, опираясь на личный опыт каждого человека.

Студентам можно предложить для обсуждения ряд вопросов, чтобы выявить их готовность к выполнению «нестандартных», комплексных речевых действий на иностранном языке (желательно проводить обсуждение на изучаемом языке), например: *Почему, как вы думаете, все люди любят играть, но не все, возможно, готовы в этом признаться? Считаете ли вы, что профессиональная деятельность – это тоже своеобразная игра, проводимая по определенным правилам? Поясните ваше мнение на конкретных примерах; Проигрываете ли вы в уме прогнозируемую ситуацию, когда готовитесь к какому-либо ответственному мероприятию: сдаче экзамена, прохождению собеседования, встрече с деканом факультета и т.п.; Какие типичные речевые действия вы совершаете (что вы обычно говорите) в большинстве таких воображаемых ситуаций? Считаете ли вы полезным «проигрывание» потенциальной ситуации, причем не только мысленно, но и в реальности, с привлечением других потенциальных субъектов (людей, которые исполнили бы роли предполагаемых собеседников)?*

Роль и органически связанные с ней действия являются неделимой единицей игры. Главное для обучающегося – выполнение взятой на себя роли, а также реализация реальных отношений между участниками игры, выражающихся в разнообразных репликах, замечаниях, высказываниях, регулирующих ее ход [20, с. 29]. Подобно ребенку, взрослый человек, приняв на себя чужую роль, как бы раскрепощается, перестает стесняться высказываться, не боится контактировать с партнерами. Такое поведение вполне объяснимо, поскольку участник игры, подобно актеру, произносит не свои слова, а реплики конкретного персонажа. Следовательно, этот персонаж «принимает на себя ответственность» за высказанное от его лица мнение, предложенную оценку и даже речевые ошибки говорящего [21, р. 133].

Дидактическая, в том числе ролевая, игра должна соответствовать возрасту и способностям человека, быть полезной и интересной, актуальной и нескучной, отличающейся от традиционного занятия. Важно, чтобы игра способствовала развитию речи, тренировала память, расширяла словарный запас, учила правильному общению, а также воспитывала уважение к изучаемому языку [18, с. 354]. Некоторые формы опроса, проводимые в виде нестандартных уроков / занятий, могут быть реализованы в том числе в виде ролевой игры. Стандартные занятия классического образца нельзя полностью заменить игровыми мероприятиями, но благодаря элементам игры занятия оживляются, дополняются, становятся разнообразными и интересными, совершенствуя тем самым учебный процесс. Игры как форма опроса могут быть весьма разнообразны: викторины, конкурсы, аттракционы знаний, создание рецензий и ролевые игры как наиболее сложный вариант проведения нестандартного занятия. Во время таких занятий студенты увлечены своей работой, их работоспособность повышается, а результативность занятия возрастает [15, с. 84-85].

По завершении изучения устной разговорной темы «Работа в сфере туризма» студенты, обучающиеся по направлению «Туризм», могут подготовить и инсценировать ролевую игру «Профориентация». Перед

обучающимися ставится следующая задача: *Каждый из вас мастер своего дела (ресторатор, гид, менеджер отеля, бариста (или специалист по приготовлению кофе), директор развлекательного центра и т.д.). Вам предстоит выступить перед учащимися школы с углубленным изучением английского языка и рассказать о достоинствах ваших профессий на английском языке, поскольку учеников данной школы преподаватели поощряют к общению между собой и с учителями преимущественно на английском языке, без использования родного языка.*

При распределении ролей каждый участник, как правило, получает так называемую ролевую карточку с кратким описанием роли, видением ситуации данным персонажем, его характеристикой. Студент оказывается свободным в выборе языковых средств, которыми он уже овладел. Тем не менее, его речевое поведение уже предопределено указаниями в карточке, поскольку их соблюдение входит в правила игры [7, с. 32-33]. Мы полагаем, что выбор роли – один из важнейших аспектов ролевой игры, поскольку он связан со степенью самостоятельности студента при подборе языковых и речевых средств и сформированности умения самопрезентации в определенной ситуации. Развлечение не является целью ролевой игры, но в то же время она не должна быть скучной. Возможность представить себя в роли, которая для студента неординарна, интересна, неприемлема в обычной жизни, связана с риском, требует особых способностей и т.д., сама по себе может выступать мотивирующим фактором максимальной реализации его «лингвокреативной потенции» (термин В. И. Шаховского). В связи с этим было бы целесообразно студентам составлять свои ролевые карточки самостоятельно, помогая друг другу, а также используя подсказки преподавателя.

Организация и проведение ролевой игры требует серьезной подготовки, включая создание игровой ситуации. Игровая ситуация может быть воссоздана посредством рисунков, описаний, инструкций, технических средств, текстов художественных произведений, фрагментов из фильмов и других материалов, используемых в качестве устноречевых опор. В целях подготовительной работы студенты могут выполнять следующие задания: *Объясни значение термина; Опиши картинку; Назови, кто есть кто; Отгадай ребус; Реши кроссворд или сканворд; Напиши минисочинение или эссе; Найди ошибку; Определи слова по нескольким буквам; Составь предложения по таблице; Заполни пропуски;* и др. [3, с. 65-66]. Студентам следует объяснить, что им необходимо выполнить такого рода упражнения, чтобы актуализировать учебный мотив: «могу – хочу, узнаю – смогу» (эту мысль нам подсказал Б. П. Годунов в личной беседе). Учащиеся охотно используют иностранный язык, если владеют необходимым для общения языковым и речевым материалом. Кроме того, студенты захотят что-либо освоить, если будут понимать, в каких ситуациях реального иноязычного общения они смогут использовать то или иное грамматическое или лексическое явление.

Ролевая игра способствует формированию важных коммуникативных, в том числе профессионально значимых, умений. Участник ролевой игры должен суметь не только принять и исполнить свою роль, но проявлять внимание к ролям речевых партнеров. Важно, чтобы студент смог подобрать языковые средства в соответствии с ситуацией общения, а также представить и защитить собственную точку зрения. Ценным представляется также умение игрока склониться к компромиссу, избежать конфликта или найти пути его устранения. Необходимой способностью участника игры является формулирование проблемы и предложение путей ее решения, изменение тактики поведения в зависимости от изменения речевого поведения партнеров, владение стратегией общения (знание этикета, уместное употребление формул речевого общения, умение выражать благодарность, согласие / несогласие, просьбу, умение давать оценку услышанному и др.) [6, с. 83]. Студентам необходимо помнить о том, что им, возможно, придется общаться на английском языке не только с образованными носителями языка, но и с представителями азиатских стран, детьми, фермерами, домохозяйками и др. Так, участвуя в ролевой игре «Профориентация», студенты выступают перед детьми (реальными или предполагаемыми). Это значит, что речь участника ролевой игры должна быть четко структурирована, понятна, интересна и убедительна, поскольку дети – наиболее взыскательная аудитория.

«Основными характерными чертами всех ролевых игр являются: наличие проблемы, лежащей в основе игры; наличие определенных персонажей / ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме; наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта» [2, с. 218]. Данные характеристики игры можно объединить термином «игровое пространство», под которым понимают воображаемую ситуацию общения, направленную на реализацию коммуникативно значимого намерения, а также условия коммуникации и участников. Кроме того, в игровое пространство включают время и место общения, социальные и лингвокультурные параметры ситуации [12, с. 89].

Ролевые ситуативные игры проблемной направленности – это проигрывание участниками игры конкретной ситуации с целью демонстрации в игровой форме разных возможных способов решения проблемы и возможных последствий принятых решений. Участники игровой деятельности как бы пропускают через себя ситуацию, принимая на себя роли оказавшихся в этой ситуации персонажей. Это способствует лучшему пониманию сложившейся ситуации, возможности нахождения разных способов выхода из нее от имени персонажей. От лица персонажа можно спорить, дискутировать, соглашаться или не соглашаться. Учащийся, выступающий от лица своего персонажа, должен проникнуться его видением проблемы. Студенту необходимо тщательно подготовиться к выполнению своей роли, ознакомиться с социокультурными особенностями поведения персонажа (если персонаж – представитель чужой культуры). В процессе подготовки к игре студенты читают соответствующие тексты, слушают тематические аудиозаписи, просматривают видеоклипы, выполняют языковые и коммуникативные упражнения [13, с. 342]. Необходимость и важность скрупулезной подготовки к игровой деятельности акцентирует в том числе В. И. Загвязинский, говоря о том, что «ролевые и деловые игры можно представить как своеобразную “матрешку”, которая сначала должна быть дана в разобранном

виде. Это означает, что обучающихся нужно постепенно готовить к играм. Начинать следует с анализа решения конкретных ситуаций, где модели объекта и отношений уже даны в готовом виде» [4, с. 115].

Воссоздание полемических ситуаций на занятии несет в себе огромный дидактический потенциал для организации и проведения ролевой игры. Полемическая ситуация – это реальная жизненная ситуация, в которой один или несколько субъектов используют аргументацию. В любой полемической ситуации присутствуют следующие структурные компоненты: участники аргументации (субъекты), позиции, или точки зрения, субъектов аргументации, тема аргументации. В полемическую ситуацию может быть также вовлечена аудитория, а ход полемики может быть упорядочен регламентом. На основе критерия цели, которую преследуют участники полемики, полемические ситуации можно разделить на три основных типа: познавательный, состязательный и учебный. Познавательная полемика (конгрессы, дискуссии, круглые столы, научные споры) преследует цель нахождения или установления истины. Состязательная полемика (переговоры на высоком уровне, деловые переговоры, бытовой спор) стремится к конкретному результату, т.е. к победе в споре, заключению выгодного контракта, установлению компромисса и т.д. Учебная полемика ставит своей задачей выработку навыков и умений аргументации, т.е. может быть использована в качестве подготовки к двум другим видам полемики [5, с. 140-141].

При обучении иноязычной речи студентов неязыковых направлений может быть использована деловая игра как разновидность ролевой игры, обладающая присущими только этому виду учебной деятельности чертами. Ее основными характеристиками являются: моделирование условий реальной профессиональной деятельности обучающихся, поэтапное взаимосвязанное развитие, наличие конфликтных ситуаций, совместная деятельность участников игры, описание объектов игрового имитационного моделирования, регламентирование контроля игрового времени, заранее разработанная система оценки игры и ее правил, элемент соревнования [10, с. 257]. «Учебная деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контекст будущей профессиональной деятельности и так смоделировать более адекватные в сравнении с традиционным обучением условия формирования специалиста. В этих условиях: 1) усвоение нового знания накладывается на канву будущей профессиональной деятельности; 2) обучение приобретает совместный коллективный характер; 3) развитие личности специалиста осуществляется в результате подчинения двум типам норм: нормам компетентных предметных действий и нормам социальных отношений коллектива. В таком «контекстном» обучении достижение дидактических и воспитательных целей слито в едином потоке социальной по природе активности обучающихся, реализуемой как игровая деятельность» [17, с. 252].

Ролевые игры на занятиях по иностранному языку могут быть построены на базе художественного произведения, сюжет которого профессионально значим для конкретных обучающихся. На основе всего художественного произведения или его фрагментов можно создать «искусственные» ситуации, которые сделают студентов «соучастниками» действия (эпизодов, событий) и тем самым вовлекут их в проблемы и конфликты персонажей. Такие ролевые игры дают возможность обучающимся стать «соавторами» художественного произведения, «вмешаться» в действия и поступки персонажей, попытаться изменить ход событий. При создании новых ситуаций, которые не были описаны автором, студенты становятся «авторами» нового, «параллельного», произведения, решая новые проблемы и сталкиваясь с новыми конфликтами. В играх обучающиеся ведут разговоры, обсуждают, действуют от лица персонажей и автора, решают проблемы персонажей, дают им советы, критикуют или хвалят героев. Персонажи могут слушать советы или не обращать на них внимания, спорить или соглашаться, радоваться или огорчаться и т.д. Таким образом, герои из другой действительности и другого времени могут стать для студентов собеседниками, друзьями, врагами, партнерами, оппонентами и т.п. [11, с. 140].

При обучении английскому языку студентов направления «Туризм» в качестве источника игровых ситуаций можно использовать роман Артура Хейли «Отель». Один из главных персонажей произведения Питер Макдермотт когда-то совершил серьезный профессиональный проступок, за который ему приходится расплачиваться [19]. Студентам можно предложить организовать диспут на тему «Нарушение профессиональной этики служащим отеля. Наказание неизбежно, но в каких масштабах?» Диспут можно представить в рамках воображаемых (взятых не из романа) игровых ситуаций: друзья Питера обсуждают его поведение и дают ему советы; владельцы сетевых отелей критикуют поведение Питера и его последствия для репутации отеля, в котором персонаж работал; сотрудники отеля, в котором Питер работает в настоящее время, случайно узнали о том, что он допустил профессиональную оплошность в прошлом, поскольку служащие любят этого справедливого и талантливого менеджера, они пытаются его оправдать.

Каждый участник ролевой или деловой игры должен подчиняться определенным правилам: уметь поставить себя в ситуацию, которая могла бы возникнуть в реальной жизни; адаптироваться к взятой на себя воображаемой роли; вести себя как в реальной жизни; использовать единицы иностранного языка в целях коммуникации и др. [8, с. 103]. Одной из важных характеристик игровой деятельности является то, что игровые занятия повышают чувствительность студентов к эмоциональным реакциям их товарищей и межличностным явлениям, возникающим в коллективе, при этом участники игр улучшают восприятие самих себя и ощущают потребность нравиться другим. Каждый играющий получает возможность почувствовать механизм коллективной деятельности, распознать сигналы обратной связи (оценки и реакции других), актуализировать умение использовать невербальные средства коммуникации, совершенствовать личную культуру, связанную с этикой деловых отношений [14, с. 111].

Как правило, преподаватель выполняет во время игры роль судьи или арбитра. Студенты должны помнить об одном из важнейших правил игры: слово судьи – это закон для играющих. Судейство должно быть принципиальным и справедливым, поскольку споры в игре, которые возникают по вине самого судьи, недопустимы. Преподаватель не имеет права быть пристрастным, т.е. строгим к одним и снисходительным к другим [16, с. 91]. Оптимальная оценка хода и результатов игровой деятельности со стороны преподавателя чрезвычайно важна для успеха организации и проведения деловых игр в дальнейшем. Оценке подлежат: уровень сформированности коммуникативной компетенции каждого студента, активность каждого участника игры, оформительские способности студентов, реализованные в виде графических изображений и фото-материалов, умение студентов работать в команде [1, с. 97].

Список литературы

1. **Васильева М. А.** Деловые игры при обучении иностранному языку в неязыковом вузе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. М.: Рема, 2009. Вып. 567. С. 88-98.
2. **Гальскова Н. Д., Гез Н. И.** Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие. Изд-е 2-е. М.: Академия, 2005. 336 с.
3. **Гутарева Н. Ю.** Использование лексических игр для обучения устному общению на иностранном языке // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 3 (21). Ч. II. С. 64-67.
4. **Загвязинский В. И.** Теория обучения. Современная интерпретация: учеб. пособие. М.: Академия, 2001. 192 с.
5. **Зайцев Д. В.** Теория и практика аргументации: учеб. пособие. М.: Форум; Инфра-М, 2007. 224 с.
6. **Казанчян К. П.** Ролевая игра как средство коммуникативного обучения // Вестник Московского государственного лингвистического университета. М.: Рема, 2007. Вып. 519. Ч. II. С. 82-89.
7. **Ковальчук М. А.** Дискуссия как средство обучения иноязычному общению: метод. пособие. М.: Высшая школа, 2008. 144 с.
8. **Котлярова Т. В.** Использование ролевой игры при обучении иностранному языку // Вопросы современной филологии и методики обучения иностранным языкам в вузе и школе: сб. ст. IX всерос. науч.-практ. конф. Пенза: РИО ПГСХА, 2007. С. 103-104.
9. **Лингводидактический энциклопедический словарь:** более 2000 единиц / сост. А. Н. Щукин. М.: Астрель; АСТ; Хранитель, 2007. 746 с.
10. **Маслыко Е. А., Бабинская П. К., Будько А. Ф., Петрова С. И.** Настольная книга преподавателя иностранного языка: справочное пособие. Изд-е 5-е. Минск: Вышэйшая школа, 1999. 523 с.
11. **Матрон Е. Д.** Художественное произведение на уроках иностранного языка: учеб. пособие. М.: Флинта; Наука, 2002. 296 с.
12. **Мачина О. А., Федутенко Е. Н.** Содержание и способы организации игровой деятельности на занятиях по практической грамматике // Вестник Московского государственного лингвистического университета. М.: Рема, 2010. Вып. 3 (582). С. 87-94.
13. **Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность** / под ред. А. А. Миролубова. Обнинск: Титул, 2010. 464 с.
14. **Панфилова А. П.** Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учеб. пособие. Изд-е 3-е. М.: Академия, 2012. 192 с.
15. **Пидкасистый П. И., Портнов М. Л.** Опрос как средство обучения. М.: Педагогическое общество России, 1999. 155 с.
16. **Седова О. К.** Игровая деятельность как дидактический элемент при обучении иностранному языку // Вестник Московского государственного лингвистического университета. М.: Рема, 2007. Вып. 519. Ч. II. С. 90-94.
17. **Современный словарь по педагогике** / сост. Е. С. Рапацевич. Минск: Современное слово, 2001. 928 с.
18. **Титкова М. Ю.** Лингвистическая игра как метод развития речи школьников на факультативных занятиях по русскому языку // Язык в меняющемся мире: межвуз. сб. ст. / науч. ред. М. В. Сандакова. Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. С. 353-360.
19. **Хейли А.** Отель: кн. для чтения на англ. яз. СПб.: Антология; Каро, 2008. 480 с.
20. **Эльконин Д. Б.** Психология игры. Изд-е 2-е. М.: Владос, 1999. 360 с.
21. **Harmer J.** The Practice of English Language Teaching. New ed. London; New York: Longman, 1991. 296 p.

ROLE PLAYS USE WHILE TEACHING STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SPECIALITIES TO SPEAK FOREIGN LANGUAGE

Belkina Elena Pavlovna, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor
Syktvykar State University
lena.elebel@gmail.com

The author considers the problem of role plays use while teaching the students of non-linguistic specialities to speak a foreign language, presents the survey of literature on various aspects of the stated problem, defines more exactly the terminological system, and gives examples of role plays used at foreign language lessons for the students of "Tourism" speciality.

Key words and phrases: foreign language; role play; role; role situation; polemics; professionally relevant skills; problem.