

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В РЕАЛИЗАЦИИ КОММУНИКАТИВНОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА

Волхонская А.С.¹, Клименко Е.В.^{1,2}

¹МГТУ им. Н.Э. Баумана, Калуга, e-mail: avolkh@mail.ru;

²ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Калуга, e-mail: inoklim@mail.ru

В данной статье рассматривается использование ролевых игр в процессе обучения иностранному языку студентов технического вуза с целью реализации коммуникативного подхода в ситуациях профессионально ориентированной направленности. Описываются основные этапы моделирования ролевой игры, приводятся примеры длительности проведения такого вида занятий в зависимости от поставленных педагогом целей, определяется роль преподавателя при проведении такого рода занятий, обращается внимание на необходимость адаптации уже готовых сценариев ролевых игр к речевой компетенции конкретной группы студентов. Приводятся данные опроса студентов об эффективности и пользе ролевых игр как для их учебной деятельности по овладению иностранным языком, так и для их будущей профессиональной деятельности, так как проведение ролевых игр позволяет создавать реальные жизненные ситуации, активизирует возможности личности и коллектива, повышает чувство ответственности и необходимые профессиональные навыки, а также личностные качества молодых специалистов, необходимые им в будущей профессиональной деятельности. Статья написана с опорой на мнения известных российских и зарубежных педагогов-методистов об эффективности использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку.

Ключевые слова: ролевые игры, коммуникативный подход, этапы моделирования ролевой игры, реально-речевое общение.

ROLE PLAYS USING IN THE REALIZATION OF THE COMMUNICATIVE APPROACH WHILE TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO THE STUDENTS OF A TECHNICAL INSTITUTE

Volkhonskaya A.S.¹, Klimenko Y.V.^{1,2}

¹Bauman Moscow State Technical University, Kaluga, e-mail: avolkh@mail.ru;

²Financial University under the Government of the Russian Federation, Kaluga, e-mail: inoklim@mail.ru

The article deals with using of role plays in the process of teaching foreign languages to the students of a technical institute with the aim of realization of the communicative approach in the professionally oriented situations. The main stages of role plays modeling are described, the time frames of such lessons are defined according to the set aims, and the teacher's role at such lessons is defined, the attention is paid to the necessity of the adaptation of ready scripts of role plays to the speech competence of every concrete students group. The data of students' interrogation about efficiency and usefulness of role plays both for students training activity in learning foreign languages and for their future professional activity are given, as the conducting of role plays lets us create real life situations, activate personal and group abilities, raise a sense of responsibility and necessary professional skills as well as personal qualities of young specialists. The article is written with the support of the opinions of famous Russian and foreign teachers- methodologists about the efficiency of using role plays in the process of teaching foreign languages.

Keywords: role plays, communicative approach, stages of role plays modeling, communicative competence.

Применение ролевых игр на занятиях в высших учебных заведениях не является чем-то новым. Преподаватели используют эту методику на протяжении десятилетий с целью формирования и развития речевых навыков и умений обучающихся. Уже многие годы практика применения ролевой игры в процессе обучения иностранному языку широко освещается как в отечественной, так и в зарубежной методической литературе.

Ролевые игры - всего лишь часть обучающей стратегии, известной как коммуникативный подход, который направляет обучающихся на построение и употребление своих собственных знаний. Коммуникативный подход включает в себя следующие аспекты:

- знание употребления, то есть как, кем и когда язык используется для различных целей и функций;
- знание того, как меняется язык в зависимости от той или иной коммуникативной ситуации и самих участников этой ситуации (например, знание различий формальной и неформальной речи, устной и письменной формы речи);
- умение создавать, читать и понимать тексты различного типа и характера (например, рассказы, интервью, диалоги, доклады);
- умение поддерживать разговор даже при ограниченной лексической и грамматической базе [1].

Д. Браун, один из известнейших представителей коммуникативного подхода, дает следующую характеристику такому обучению: «Помимо грамматических элементов коммуникации, мы изучаем природу социальных, культурных и прагматических особенностей языка. Мы исследуем педагогические средства создания “настоящей” коммуникации в учебной аудитории. Мы стараемся научить наших студентов беглости языка, а не только ее правильности, что занимало учителей иностранного языка на протяжении веков. Мы снабжаем наших учащихся инструментами создания неподготовленной речи за пределами аудитории. Мы озабочены тем, чтобы стимулировать наших студентов к изучению иностранного языка на протяжении всей жизни, а не только сиюминутными аудиторными заданиями. Мы рассматриваем учеников как равноправных партнеров в совместной деятельности. Наши классные упражнения нацелены на поиск любых средств, способных вдохновить студентов на достижение наилучших возможных результатов в овладении языком» [2, с. 274].

Ролевые игры как одна из форм реализации коммуникативного подхода дают возможность управлять речевой деятельностью студентов в процессе коммуникации, что является одной из ведущих целей обучения иностранному языку. Коммуникативный подход нацелен на такие параметры, как взаимодействие участников в процессе общения, то есть осознание возможных вариантов развития диалогов; уяснение и достижение общей коммуникативной цели; попытка объяснить и выразить вещи различными способами, то есть развитие навыка перефразирования; расширение языковой компетенции одного участника коммуникации за счет общения с другими участниками [3].

Ролевые игры помещают студентов в ситуации реальных обстоятельств какого-либо действия (совещание, экскурсия и т.д.). При этом участникам игры раздаются определенные

роли, нацеленные на достижение конкретных целей. Студенты должны поработать над тем, чтобы создать у своего персонажа определенный характер и подумать, как он или она будут действовать в предложенных обстоятельствах. Как правило, студенты с удовольствием включаются в процесс ролевой игры, потому что она дает им возможность на короткий период времени почувствовать себя любым персонажем: президентом, миллионером, звездой шоу-бизнеса, директором завода... перечислять можно бесконечно. В то же время они могут высказывать не свою личную точку зрения, которую зачастую они стесняются озвучить, а мнение своего вымышленного персонажа, что располагает к более свободному общению.

Американский психолог Джордж Герберт Мид в своей книге «Разум, Я и Общество» (“Mind, Self, and Society”) определяет игру как обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» человека (правда, сам Мид называет это «самостью») - собиранием своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки и самоосуществления человека [4, с. 47]. Если преподаватель уверен, что такой способ речевой активности на занятии будет работать при обеспечении необходимой поддержки, то использование ролевых игр может быть очень эффективным.

Ролевые игры могут использоваться для достижения разнообразных обучающих целей, начиная от овладения первоначальными контекстуальными знаниями по предмету до приобретения навыков критического мышления и решения проблем. Эти цели могут варьироваться в зависимости от уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Джереми Хармер приводит следующие доводы в пользу ролевых игр:

- это всегда интересно и добавляет мотивации к изучению иностранного языка;
- более скромные студенты получают шанс выразить себя прямолинейно, без стеснения;
- пространство классной комнаты расширяется, превращаясь в часть внешнего мира, что дает больше возможностей для иноязычного общения [5].

При обучении студентов иностранному языку в условиях непрофильного вуза преподаватель на практике сталкивается чаще всего с разноуровневым составом обучающихся в рамках одной учебной группы, так как студенты существенно отличаются друг от друга по уровню обученности, работоспособности, ожиданий, мотивации и знаний. Однако несомненным преимуществом ролевых игр перед другими активными методами обучения является то, что они в полной мере требуют активности от каждого обучаемого, вне зависимости от уровня его языковой компетенции.

Так как ролевые игры все чаще находят свое применение на занятиях иностранного языка, появилось огромное количество литературы с готовыми сценариями таких игр. Однако специалисты утверждают, что даже взяв готовый сценарий, преподаватель должен

адаптировать его под уровень своей группы и под конкретные цели обучения. Одна и та же игра может выполняться по-разному, принимать разные формы, но в основе всех их лежит импровизация.

Существуют пять основных этапов создания ролевой игры:

- Выбираем тему и определяем четкие обучающие цели. Когда определены обучающие цели конкретной ролевой ситуации, необходимо четко вычленить нужный языковой материал в соответствии со сценарием игры. Для этого лучше всего использовать прием кластера (от слова cluster - гроздь). В групповой работе кластер служит неким каркасом для идей группы, что дает возможность студентам приобщиться к ассоциациям и взаимосвязям, которые каждый из них создает в процессе игры.
- Определяем длительность игры. Она может варьироваться от одного часа аудиторных занятий до целого семестра в зависимости от целей обучения. В этом случае игре будет уделяться короткое время на каждом занятии.
- Проектируем игру таким образом, чтобы студенты, разделенные на группы, общались друг с другом как внутри своей группы, так и с членами других групп.
- Готовим предварительную информацию по игре, которую необходимо выдать студентам заранее, чтобы у них возникло полное понимание контекста игры. Отдельные инструкции также должны быть прописаны для каждой группы или для каждого актера. Это необходимо, чтобы студенты могли выстроить свою стратегию игры, а также для того, чтобы создать личностный мотив к участию в игре у каждого студента, который и будет являться движущей силой иноязычного общения.
- Определяем этапы игры. Целесообразно завершать каждый этап своеобразным подведением итогов, которое будет включать и исправление ошибок, так как постоянные поправки преподавателя в течение игры могут просто демотивировать студентов, в то время как коррекцию ошибок после каждого этапа игры можно также превратить в обучающее упражнение, если подключить к ней и самих студентов.

Следует помнить, что, как правило, каждая ролевая игра проводится в ситуации конфликта (решения проблемы): как поступить, что сказать, как выиграть. Это неизбежно порождает эмоциональное напряжение у каждого участника игры и требует от него мобилизации профессиональных, интеллектуальных и психофизиологических особенностей. Тем самым каждая роль в игре приобретает личностную окраску. Проблемная ситуация представляет собой интеллектуальное затруднение при объяснении того или иного явления или факта, в процессе поиска нового способа объяснения или действия. Она включает в себя три основных компонента: потребность обучаемого в новом знании или способе действия; неизвестное знание, которое он должен усвоить; достигнутые знания, умения и навыки

обучаемого, усвоенные в ходе предшествующей учебы. То есть игра в данном случае может рассматриваться как ситуативно-вариативное упражнение, выполняя которое, студенты получают возможность для многократного повторения речевого образа в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению со всеми присущими ему признаками, а именно эмоциональностью и целенаправленностью речевого воздействия. Кроме того, такие упражнения мотивируют студентов не только на приобретение необходимых ему в дальнейшем навыков, но и на осознание того, что он собирает информацию, которая поможет ему успешно реализоваться в проводимой игре.

Большое значение имеет расположение участников игры в аудитории таким образом, чтобы все находились в контакте друг с другом и с преподавателем, например полукругом. Каждый участник получает «ролевую карту», на одной стороне которой содержится информация об общей игровой ситуации, а на другой - информация только о данном действующем лице, что помогает ему выстраивать линию своего поведения в заданной ситуации. Приведем пример одной из ролевых игр на английском языке для студентов первого курса, обучающихся по направлению бакалавриата «Инноватика».

Role play "Job Opportunities"

Imagine that you are exchanging views on job opportunities for graduates and postgraduates at an international workshop on human development.

The suggested areas for comments are:

- public sector (not-for-profit) or private sector;
- particular skills;
- educational background (diplomas, scientific degrees, courses of training);
- ways of finding a good job (job centres, interview techniques, recruitment agencies);
- situation in your country's labour market (new jobs, types of employment);
- brain drain.

Моделирование профессиональных ситуаций на уроках иностранного языка предполагает выделение следующих видов ролей: врожденные (определяющие пол и возраст участника); приписанные (национальность или принадлежность к социальной группе); приобретенные (конкретизация профессии); действенные (круг действий в данной ситуации, например ведение переговоров с иностранной делегацией в офисе); функциональные (определяющие функции общения, например презентация бизнес-плана компании). Два последних вида ролей являются наиболее важными, так как функциональные роли есть не что иное, как минимальные коммуникативные блоки, а действенные роли помогают найти путь к решению поставленной задачи.

На заключительном этапе игры происходит оценка результатов и подведение итогов

со стороны преподавателя, который, зная и помня о разном уровне языковой компетенции обучающихся, дает различные задания каждому из участников игры, например: написать статью в газету по данной проблеме, подготовить доклад, написать письмо другу и др. Тем самым у преподавателя складывается цельная картина результатов, которые дало проведение той или иной ролевой игры.

Такой метод обучения имеет ряд преимуществ: продвижение познавательного обучения, повышение мотивации студентов к изучению иностранного языка, улучшение взаимопонимания между преподавателем и студентами. Но главная цель, на наш взгляд, - заставить студентов думать и проявить смекалку в использовании иностранного языка, позволить им развивать и практиковать навыки иноязычного общения.

Ролевая игра обладает также и практической направленностью, особенно в неязыковом вузе, где иностранный язык изучается применительно к определенной профессии. Исходя из наблюдений за студентами технического вуза, можно говорить о том, что зачастую им легче иметь дело с иностранными текстами технического содержания по специальности, нежели с текстами общенаучного характера. По-видимому, это объясняется тем, что студент попадает в область материала, где он хорошо ориентируется; он знает, о чем идет речь, и может понять содержание текста по лексическим единицам, не особо обращая внимания на грамматические конструкции. Поэтому при проведении ролевых игр имеет смысл выбирать такие сценарии, которые будут максимально приближены к будущей профессии студентов, что позволит им легче преодолеть учебный характер речевой деятельности и в полной мере использовать свои текущие знания [6].

При моделировании профессиональных ситуаций на уроках иностранного языка выделяются следующие виды ролей: врожденные (определяют пол и возраст участника); приписанные (указывают на национальность или принадлежность к социальной группе); приобретенные (конкретизируют профессию); действенные (описывают круг действий в данной ситуации); функциональные (определяют функции общения) [7].

Особая роль в проведении ролевых игр отводится преподавателю. При этом она может быть различной. Преподаватель может выступать в качестве помощника-подсказчика в том случае, если по ходу игры возникает необходимость в расширении словарного запаса студентов. Если позволяет время, то в этой ситуации можно приостановить игру и посвятить какое-то время введению необходимой лексики. Однако, по нашему мнению, лучше этого не делать, а в качестве подсказки использовать классную доску, так как в этом случае лексический материал будет усваиваться по мере его употребления в процессе игры. Также преподаватель может оставаться просто зрителем, внимательно следящим за происходящим, не вмешиваясь в ход игры. Все свои замечания, комментарии и советы студентам он

выскажет по окончании игрового процесса или, как было сказано выше, после завершения каждого этапа игры. В определенных случаях преподаватель может быть и участником игры, если сценарий предполагает какую-то сквозную линию, которую должен вести человек с более высоким уровнем языковой компетенции.

Применяя ролевые игры в практических занятиях по иностранному языку, мы не ставили себе целью проведение какого-либо эксперимента. Тем не менее для нас было важно получить «обратную» связь от студентов. Для этого мы попросили студентов третьего курса, обучающихся по направлению бакалавриата «Инноватика», ответить на следующие вопросы:

- Считаете ли Вы, что ролевая игра помогла Вам глубже понять обсуждаемую в ходе нее ситуацию? Почему?
- Думаете ли Вы, что примерять на себя различные роли достаточно поучительно? Почему?

На первый вопрос более 70% студентов ответили, что ролевая игра имеет больший обучающий эффект, чем традиционная система упражнений. Они подчеркнули, что в ходе проведения ролевой игры лучше и быстрее запоминается лексический материал, так как вне зависимости от их желания они вынуждены использовать его как в продуктивных видах речевой деятельности (говорение), так и в рецептивных (аудирование). Более того, ход игры заставляет их постоянно концентрировать внимание на происходящем, что также положительно сказывается на процессе обучения. Постоянное вовлечение в процесс игры увеличивает их способность воспринимать различные значения той или иной лексической единицы, а также различных грамматических конструкций.

В ответах на второй вопрос студенты отмечали поучительную и познавательную функции ролевых игр. Они уверены, что исполнение какой-либо роли в той или иной ролевой игре является полезным навыком для их будущей профессиональной деятельности, так как такие занятия погружают их в мир реальной жизненной ситуации. Обучающиеся подчеркивают, что участие в игре фокусирует их внимание на определенных моментах, помогающих им лучше разобраться в той ситуации, которую предполагает сценарий игры. Кроме того, атмосфера игры располагает к большей свободе высказывания, что позволяет даже не уверенным в своих знаниях студентам принимать активное участие в игре. В данном случае они пытаются высказать не свое личное мнение, а мнение того персонажа, роль которого они исполняют в данный момент.

Необходимо подчеркнуть, что абсолютное большинство студентов (около 80%) отметили тот факт, что в процессе участия в ролевой игре они чувствовали себя свободнее, чем на обычных занятиях. И это позволило им быстрее подбирать синонимы, постараться найти способы донести свою мысль до других участников игры, не особо заботясь о строгих

правилах грамматики, так как исправление ошибок происходит, как мы уже упоминали, вне процесса игры. Конечно, это не означает, что нужно вообще не обращать внимания на соблюдение лексических и грамматических правил, но иногда все же полезно дать студентам свободу мыслить креативно в свое удовольствие, что позволит им чувствовать себя более уверенно в языковой среде.

Можно с уверенностью говорить о том, что проведение ролевых игр активизирует возможности личности и коллектива, повышает чувство ответственности, повышает необходимые профессиональные навыки и личностные качества молодых специалистов. Кроме того, обеспечивается такое взаимодействие между студентами и преподавателем, которое направлено на формирование социально-статусных и ролевых взаимоотношений между персонажами ролевой игры, а также деятельностные и нравственные взаимоотношения между участниками игровой деятельности [8].

Практика показывает, что студенты готовятся к ролевым играм с интересом, занимаются самостоятельной работой, используя элементы проектной деятельности, формируют навыки переработки текста, однако это не помогает им избежать наличия в их речи фонетических, лексических и грамматических ошибок. При этом, если отношение преподавателя к сделанным ошибкам остается терпимым, то это не препятствует развитию интереса студентов к такому виду занятий.

Американский педагог Х. Колеман разделяет все занятия в аудитории на «учительские спектакли», где студенты большей частью остаются пассивными зрителями спектакля «одного актера», то есть преподавателя, и на «студенческие фестивали», когда студенты принимают активное участие в процессе обучения [9]. Думается, что ролевые игры могут с успехом стать примером именно такого «фестиваля». Преподавателю в этом случае отводится роль режиссера. Его задачей остается правильная организация подобного «студенческого фестиваля» без явного вмешательства в сам процесс.

Список литературы

1. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М.: Просвещение, 1991. – 223 с.
2. Дуглас Браун. Принципы обучения и изучения английского языка. - Upper Saddle River: Pearson Education, US, 2015. – 668 с.
3. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Обучение культуре и культура обучения языку // Иностранные языки в школе. - 2012. - № 5. - С. 12-19.
4. Мид Дж. Г. Избранное. - М.: РАН ИНИОН, 2009. – С. 47.

5. Хармер Д. Практика преподавания английского языка. - Лонгман, 2008. – 448 с.
6. Волхонская А.С. Организационно-педагогические условия проектирования информационного языкового пространства у будущих инженеров: автореф. дис. ... канд. пед. наук. - Калуга, 2003. – 18 с.
7. Клименко Е.В. Использование ролевых игр при моделировании профессиональных ситуаций на уроках иностранного языка // Математическое моделирование в экономике, управлении, образовании: материалы междунар. науч-практ. конф. (Калуга, 16-17 ноября 2017 г.). – М., 2017. – С. 171-176.
8. Матвеева Н.В. Ролевые игры на занятиях по английскому языку при обучении устному профессиональному общению: среднее специальное учебное заведение: автореф. дис. ... канд. пед. наук. - М., 2004. – 18 с.
9. Киркебэк Якоб, Сян-Юнь Ду, Анни Аааруп Йенсен. Культура обучения и научения // Sense Publishers. - Rotterdam, Boston, Taipei, 2013. - С. 145-163.