

## ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ДЕЛОВОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ: ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР

Поскребышева Т.А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексева, Нижний Новгород, e-mail: sentireo@mail.ru*

Статья посвящена вопросу применения ролевых игр в рамках обучения студентов курсу делового английского языка в Нижегородском государственном техническом университете имени Р.Е. Алексева. В статье определяется, что при подготовке будущего специалиста существенное значение имеет знакомство студентов с их будущей реальной профессиональной деятельностью. Это требует организации условий для практического применения полученных теоретических знаний, что является для студента хорошей возможностью оценить собственные умения, а для преподавателя – скорректировать или дополнить программу обучения. Преподаватели, обучающие студентов иностранному языку в вузе, не являются исключением в отношении сосредоточения действий по приближению процесса языковой подготовки к реальным условиям профессиональной деятельности. В данном аспекте справедливо утверждать, что применение ролевых игр в процессе иноязычного обучения в вузе позволяет максимально приблизить условия коммуникативной ситуации, заданных ролевой игрой, к реальным. В статье определяется, что ролевая игра предлагает студентам сценарий, характеризующийся необходимостью решить какую-либо проблему. В данном сценарии студентам нужно взять на себя роль персонажа, а затем принять решение в этой роли. В статье приводятся описание и результаты исследования по применению ролевых игр. Сделан вывод, что использование ролевых игр придает процессу обучения иностранному языку коммуникативную направленность, способствует повышению качества усвоения языка обучающимися.

Ключевые слова: ролевая игра, коммуникативная ситуация, деловой английский язык, иноязычное обучение, университет.

## TEACHING STUDENTS A BUSINESS FOREIGN LANGUAGE: THE USE OF ROLE-PLAYING GAMES

Poskrebysheva T.A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev (NNSTU), Nizhny Novgorod, e-mail: sentireo@mail.ru*

The article is devoted to the use of role-playing games in the framework of teaching students a course of business English at Nizhny Novgorod State Technical University named after R. E. Alekseev. The article determines that when preparing a future specialist, it is essential to familiarize students with their future real professional activity. This requires the organization of conditions for the practical application of obtained theoretical knowledge, which is a good opportunity for the student to evaluate own skills, and for the teacher to adjust or supplement the teaching program. Teachers who teach students a foreign language at university are no exception in terms of focusing on bringing the process of language teaching closer to the real conditions of professional activity. In this aspect, it is fair to say that the use of role-playing games in the process of foreign language education at university allows of the nearest approach of the communicative situation conditions set by the role-playing game to the real ones. The article determines that the role-playing game offers students a scenario characterized by the need to solve a problem. In this scenario, students need to take on the role of a character, and then make a decision in that role. The article describes and presents the results of a study on the use of role-playing games. It is concluded that the use of role-playing games gives the process of teaching a foreign language a communicative orientation, contributes to improving the quality of language acquisition by students.

Keywords: role-playing game, communicative situation, business English, foreign language teaching, university.

Образовательная деятельность любого учебного учреждения нацелена на поиск и реализацию самых действенных и современных путей, способов, стратегий, технологий обучения студентов, формирования профессиональной компетентности. Большое внимание уделяется личностной направленности каждого обучающегося, так как именно личностные ориентиры, моральные принципы играют большую роль в добросовестном и качественном

выполнении профессиональных задач специалистом. Поэтому педагоги вузов стремятся обеспечить студентов качественным образованием, включающим применение личностного и индивидуального подходов к обучению. При подготовке будущего специалиста существенное значение имеет знакомство студентов с их будущей реальной профессиональной деятельностью. Вовлечение студентов в данный процесс осуществляется с целью организации таких условий, в которых они могут на практике применить полученные теоретические знания, что является хорошей возможностью оценить собственные умения для студента и скорректировать или дополнить программу обучения для преподавателя. Преподаватели, обучающие студентов иностранному языку в вузе, не являются исключением в отношении сосредоточения действий по приближению процесса языковой подготовки к реальным условиям профессиональной деятельности будущих выпускников. В данном аспекте будет справедливо утверждать, что применение ролевых игр в процессе иноязычного обучения в вузе позволяет максимально приблизить условия коммуникативной ситуации, заданных ролевой игрой, к реальным. Ролевая игра - это упражнение, в котором студентам предлагается сценарий, характеризующийся необходимостью решить какую-либо проблему. В данном сценарии студентам предлагается взять на себя роль персонажа, а затем принять решение в этой роли.

Студенты могут играть роли, которые они не играют в реальной жизни, например тех специалистов, профессиональные задачи которых они готовятся выполнять в ближайшем будущем. Также студенты могут попробовать себя в роли, которую они уже играют в реальной жизни. Ролевая игра стимулирует развитие подготовленной и неподготовленной речи. Данный вид деятельности является одним из эффективных методов обучения иностранному языку, так как способствует коммуникативному взаимодействию студентов при выборе лучших стратегий решения поставленной задачи. Игра «заставляет» игроков понимать и усваивать уже имеющуюся информацию и создавать новую за короткий промежуток времени [1].

Данная статья посвящена вопросу применения ролевых игр с целью обеспечения комплексного, эффективного обучения магистров курсу делового английского языка в Нижегородском государственном техническом университете имени Р.Е. Алексеева.

Цель исследования. Целью исследования являлись практическое применение ролевых игр и разработка наиболее благоприятных условий данного применения в рамках обучения магистров деловому/официальному иноязычному общению в Нижегородском государственном техническом университете им. Р.Е. Алексеева.

Цель исследования предполагает решение следующих задач: 1. Провести обзор научных публикаций, посвященных вопросу проведения ролевых игр в процессе иноязычного образования. 2. Предложить использовать ролевые игры в процессе обучения магистров

деловому/официальному иноязычному общению; описать процедуру подготовки и проведения ролевых игр.

**Материал и методы исследования.** Для решения и реализации поставленных целей и задач исследования были применены следующие методы: изучение теоретических и практических вопросов данной темы, метод беседы со студентами, метод педагогического наблюдения. Публикации, направленные на рассмотрение и анализ данной темы, имеют большое значение и научный интерес.

Как уже указывалось выше, ролевая игра предполагает изучение студентами какого-либо сценария и решение проблемы, указанной в данном сценарии, от лица человека, роль которого они исполняют. Ролевая игра является эффективным инструментом обучения, поскольку предлагает студентам гипотетическую среду, в которой они могут исследовать альтернативные решения без риска неудачи. Мысль и действие объединяются в целенаправленное поведение для достижения цели. Ролевая игра способствует обучению навыкам разработки стратегий, развитию гибкости мышления, умений рассматривать и оценивать разнообразные варианты решения предложенной проблемы. Игры создают конструктивистскую среду, в которой обучающиеся занимают центральное место. Решение проблемы требует от студентов высокой производительности труда, что выражается в активном анализе, интерпретации, обширной когнитивной обработке проблемы. Выполнение данной работы побуждает студентов опираться на прежние знания и использовать новые - в ситуации, отличной от той деятельности, в которой они их усвоили. Это является хорошим актуализирующим упражнением. Кроме того, преподаватель имеет возможность наблюдать за каждым студентом, применять индивидуальный подход, оказывать поддержку при необходимости.

Ключевой характеристикой ролевой игры является универсальность, которая означает, что использование игровых приемов может быть адаптировано к различным целям и задачам. Игровые приемы являются действенной дополняющей работой по теме, позволяющей студентам в игровой форме многократно и продуктивно проработать лексико-грамматический материал. Благодаря эмоциональной привлекательности процесса взаимодействия с другими студентами происходит ненавязчивое развитие языковых компетенций [2; 3].

Занятия в играх являются незаменимым способом мотивации устной речи обучающихся. Ролевая игра зачастую создает конкурентную атмосферу, что стимулирует интенсивную концентрацию и мышление студентов. Существует два вида игр: соревновательные и кооперативные. Соревновательная игра - это игра, в которой игрок или команды соревнуются, чтобы первыми достичь цели. Кооперативные игры - это игры, в которых игроки или команды работают вместе для достижения общей цели [4].

Основные особенности ролевых игр: наличие лежащей в основе игры проблемной ситуации, содержащей условия для когнитивного конфликта; наличие определенных персонажей/ролей, имеющих различное отношение к обсуждаемому вопросу.

Основные функции ролевых игр:

1. Ролевая игра имеет большой потенциал мотивационно-стимулирующего плана, который заложен в самом сценарии.

2. Ролевая игра определяется как наиболее точная модель коммуникации, поскольку она позволяет имитировать ситуацию наиболее близко к действительности. Взаимодействие в ролевой игре способствует наиболее полной реализации речевого поведения студентов.

3. Ролевая игра выполняет программирующую функцию речи, что выражается в осмыслении и самостоятельном построении смысловой схемы речевого высказывания, в соблюдении грамотной грамматической структуры предложения, в умении выражать мысли, эмоции и чувства в развернутых монологических и диалогических высказываниях.

4. Ролевая игра, при ее регулярном применении, предлагает большое разнообразие коммуникативных жизненных/рабочих ситуаций, таким образом, расширяя ассоциативную базу и создавая благоприятные условия для усвоения языкового материала.

5. Ролевая игра способствует сплочению группы, так как выполнение ролей предполагает участие и взаимодействие в поиске и нахождении решения каждого студента. Важно отметить, что данное взаимодействие побуждает студентов проявлять взаимопомощь, учиться согласованным действиям.

6. Ролевая игра оказывает развивающее влияние на эмоциональную сферу и коммуникативные способности личности. В процессе обсуждения студенты учатся правильно оценивать и реагировать на эмоции других людей, не раздражаться, не отказываться от взаимодействия в случае отрицательных высказываний других студентов. Участие в ролевой игре всегда означает возникновение незапланированных обстоятельств, мнений и эмоций, что позволяет одновременно проводить тренинг по решению конфликтных ситуаций, выстраивать ровный эмоциональный фон при проведении переговоров, применять психологические техники.

7. В ролевой игре язык выступает как средство естественного общения, поэтому ролевая игра в наиболее полной мере способствует реализации и развитию коммуникативной компетенции, следовательно, позволяет осуществлять эффективное обучение устной иноязычной речи [5; 6].

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Обучение магистров деловому/официальному общению на английском языке проводилось в рамках профессионального иноязычного образования в Нижегородском

государственном техническом университете им. Р.Е. Алексеева. В исследовании приняли участие 75 человек – магистры технических специальностей НГТУ им. Р.Е. Алексеева. Программа дисциплины «Иностранный (английский) язык в сфере профессиональной деятельности» предполагает изучение студентами курса делового английского языка – Business English.

В ходе преподавания делового английского языка был отмечен следующий факт: студенты достаточно хорошо владеют навыками чтения, перевода на русский язык текстов и статей, подготовленной речи на английском языке в области делового общения. При этом умения неподготовленной речи, составления устных монологических и диалогических высказываний, а также умения работать в паре/группе, т.е. навыки межличностного взаимодействия, нуждаются в дополнительном внимании, развитии и совершенствовании. В ходе беседы с обучающимися о проблемах, интересах, целях обучения было выяснено, что студенты выражают пожелания сделать особый акцент на работе над умениями вести официальную беседу в различных сферах профессионального общения.

Особенно студенты испытывают сложности при выполнении следующих видов деятельности: прохождение собеседования на английском языке, знакомство с иностранными представителями зарубежных предприятий, проведение разговора по телефону/скайпу на английском языке, умение предоставить информацию о своей специальности, выступить с презентацией о компании, в которой многие студенты уже занимаются профессиональной деятельностью, и др.

Поэтому было решено разработать и применять в образовательном процессе ролевые игры по каждой теме, изучаемой студентами. Следует отметить, что при включении данной деятельности в процесс обучения очень важно тщательно планировать последовательность заданий. Момент проведения самой игры может несколько варьироваться в каждой группе в зависимости от степени подготовленности студентов к такому занятию. Большое значение имеют этапы подготовки студентов к ролевой игре. Далее будет приведен пример проведения ролевой игры в контексте темы Great ideas - «Великие идеи». Данная тема предполагает изучение вдохновляющих историй о людях, которые прославились своими открытиями на весь мир благодаря неординарному мышлению и трудолюбию.

Ролевая игра подразумевает обмен мнениями и аргументацию своей позиции не только в подготовленной речи, но и в неподготовленной, например в ходе свободной дискуссии. Следовательно, важно организовать обучение таким образом, чтобы студенты до начала ролевой игры уже имели опыт высказывания собственных суждений и мнений. Такому развитию хорошо способствуют специальные упражнения, содержащие вопросы/утверждения несколько противоречивого и «философского» порядка, требующие от человека широких

взглядов на указанную проблему, подхода к ее анализу с разных точек зрения. Такие вопросы/утверждения, направленные на стимулирование достаточно длинных и сложных высказываний, оказывают мощное развивающее действие на речь и критическое мышление студента. При этом благодаря эмоциональному содержанию обсуждаемой темы в дискуссию вступают и более «слабые» студенты, которые сначала формулируют свою мысль на русском языке, затем переводят ее на английский язык (при помощи преподавателя и других студентов), что влияет на общую вовлеченность обучающихся в образовательный процесс и взаимодействие всей группы. Это является хорошим подготовительным этапом для проведения ролевой игры. Далее будут приведены примеры утверждений, с которыми студентам нужно выразить согласие или несогласие и объяснить свой выбор: - в мире не существует новых идей; - большинство лучших идей были открыты случайно. Пример вопроса: - что нужно делать, работая в какой-либо области (в области специализации студента), чтобы появлялись новые идеи?

Конечно, студенты выполняют много других заданий, имеющих четкую последовательность: работа с новыми словами и словосочетаниями по теме; лексико-грамматический блок; чтение (работа с текстами о великих идеях и людях, открывших их); аудирование (прослушивание специально подобранных материалов об инновациях, способах саморазвития и работы над собой с целью появления новых идей); работа над устной монологической и диалогической речью, включающая в себя сочетание и чередование говорения и аудирования; проведение ролевой игры. Все упражнения позволяют расширять словарный запас студентов и служат материалом, который необходим студентам для участия в ролевой игре.

Следует отметить, данная тема построена с тенденцией постепенного усложнения заданий и увеличения фраз по теме. Два последних компонента (говорение и аудирование) являются непосредственным этапом подготовки к ролевой игре. Узкоспециализированная тематика данных компонентов посвящена проведению производственно ориентированных совещаний в компании. Данная работа сосредоточена на развитии навыков группового обсуждения производства и выпуска компанией какого-либо продукта. Ролевая игра посвящена компании, которая знакома студентам по предыдущей работе, но теперь студенты выступают в роли какого-либо участника (сотрудника) компании. Студенты делятся на подгруппы по пять человек, выбирают роли и готовятся к проведению совещания в компании по теме «Производство и выпуск нового оборудования». Участниками совещания являются председатель собрания и сотрудники компании. Председатель собрания - самая сложная роль. Председатель следит и направляет ход всего собрания, следовательно, должен уметь быстро реагировать на комментарии, обращаться с вопросами, обращениями к любому участнику в

зависимости от ситуации. Председатель имеет цель и план собрания; под его руководством сотрудники должны обсудить и достичь соглашения по следующим вопросам: 1) установление цены розничной продажи выпускаемого продукта; 2) определение целевой аудитории покупателей; 3) определение особого предложения, наилучшим образом мотивирующего покупателя совершить первое приобретение продукта; 4) выбор стратегии прибыльного продвижения/рекламы товара.

Для более продуктивной работы студентов приводится специальный список фраз по подтемам. Также для студентов разрабатываются потенциальные мнения по каждому вопросу в тезисном виде, которые они по желанию могут использовать. Это особенно важно для тех студентов, которым сложно быстро сосредоточиться и продумать свою позицию, а также для студентов, имеющих сложности в коммуникации в языковом плане. По опыту организации и проведения ролевых игр замечено, что с такой поддержкой данные студенты тоже участвуют в работе и повышают свой уровень английского языка.

В итоге исследования были получены следующие положительные результаты. В начале применения ролевых игр лишь 30% студентов проявили психологическую и языковую готовность к иноязычной коммуникации, включающую в себя участие во всех этапах ролевой игры. После тщательного объяснения сущности и правил проведения ролевой игры студенты (75% человек) перестали испытывать страх перед участием в ней (который появился при знакомстве с данным видом деятельности), выразили интерес и желание попробовать свои силы в выполнении этого задания (улучшение на 45%). Основная сложность для преподавателя в начале применения ролевых игр состояла в управлении слишком интенсивным эмоциональным откликом некоторых студентов на противоположные позиции, высказываемые другими студентами. Вместо того чтобы сосредоточить внимание на подготовке к переговорам, студенты вступали в конфликт друг с другом на русском языке (20% человек). Потребовалось некоторое время, чтобы данные студенты научились ровному поведению и спокойному реагированию на мнения других, и уже после второй ролевой игры это количество удалось снизить до 5% человек, в дальнейшем конфликты возникали очень редко. Для студентов основную сложность представляла необходимость вступать в дискуссию, используя неподготовленную речь. В отведенное время для подготовки к дискуссии студенты хорошо справлялись с составлением подготовленной аргументации (45% человек), но во время дискуссии испытывали трудности в ситуациях, требующих немедленного ответа на какое-либо утверждение/возражение/вопрос. Во время проведения второй ролевой игры почти 85% студентов старались сформулировать ответ на английском языке (улучшение на 40%), а в процессе третьей ролевой игры никто из студентов не

отказывался от реакции, и с небольшими задержками на обдумывание грамотного оформления предложения все высказывали свою позицию.

**Заключение.** Целесообразно сделать вывод, что использование специально разработанных практико-ориентированных ролевых игр позволяет достигать реалистичности профессиональной деятельности будущего выпускника, следовательно, способствует обеспечению комплексного и эффективного процесса иноязычной подготовки в техническом вузе. Ролевые игры создают ситуацию естественного общения, формируют умения рассматривать проблему с разных сторон, повышают самооценку студентов, актуализируют словарный запас. Кроме того, обучение в контексте ролевой игры приближено к реальной жизни, сопровождается эмоциональным подъемом, что положительно сказывается на качестве обучения, повышая его эффективность. Преимуществами применения ролевых игр в изучении иностранного языка являются развитие коммуникативной компетенции, создание значимого контекста для использования языка, повышение мотивации обучения, развитие независимости мышления, снижение учебной тревожности, стимулирование творческого и спонтанного использования языка.

### Список литературы

1. Бакина Г.П., Збойкова Н.А. Что такое игра при обучении английскому языку // Вестник ТГАСУ. 2006. № 2. С. 58-60.
2. Mamadalieva H.A. The role of games in teaching foreign languages // Вопросы науки и образования. 2019. № 1 (42). С. 95-99.
3. Boltaev S.B. Games as a source of motivation in teaching foreign languages // Вестник науки и образования. 2019. № 7-2 (61). С. 38-40.
4. Igamova D.N., Mamatova N.A. Games in the education // Проблемы педагогики. 2019. № 2 (41). С. 59-60.
5. Solieva M.A. Features of role-playing games in teaching a foreign language // Вестник науки и образования. 2020. № 7-2 (85). С. 57-59.
6. Kuchkarova Z.H. The importance of using games in teaching English // Проблемы педагогики. 2017. № 5 (28). С. 24-26.