

УДК 81.39

А. В. Ангархаева*

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА НАЧАЛЬНОМ И СРЕДНЕМ ЭТАПАХ ОБУЧЕНИЯ

В статье проводится исследование эффективности применения ролевой игры в обучении иностранных граждан, будущих бакалавров лингвистики, русскому языку как средству межкультурного общения, что позволяет им овладеть не только языком, но и иноязычным кодом «чужой» культуры, т. е. межкультурной коммуникативной компетенцией.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: обучение русскому языку как иностранному, игра, ролевая игра, эффективный метод обучения, коммуникация.

A. V. Angarkhaeva

ROLE-PLAYING GAME AS A MEANS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AT THE PRIMARY AND MIDDLE STAGES OF EDUCATION

The article examines the study of the effectiveness of using role-playing games in teaching foreign citizens, future bachelors of linguistics, the Russian language as a means of intercultural communication, which allows them to master not only the language, but also the foreign language code of a “foreign” culture, that is, intercultural communicative competence.

KEYWORDS: teaching Russian as a foreign language, game, role-playing game, effective teaching method, communication.

Одной из основных задач, стоящих перед современной методикой обучения русскому языку как иностранному, является оптимизация процесса обучения, под которой подразумевается «научно обоснованный выбор и осуществление наилучшего для данных условий варианта задач, содержания, форм и методов обучения с точки зрения определенных критериев» [1, с. 72]. Изучение иностранного языка предполагает овладение навыками и умениями практической коммуникативной деятельности, на что указывал еще Л. В. Щерба [2, с. 10]. Поэтому оптимизация

* Ангархаева Анна Вячеславовна, старший преподаватель Международного института экономики и лингвистики Иркутского государственного университета.

обучения иностранному языку связана прежде всего с активизацией процесса обучения, понимаемой в современной лингводидактике как «совершенствование методов и организационных форм учебной работы, обеспечивающих повышение эффективности деятельности учащихся» [3, с. 10].

Одним из наиболее часто упоминаемых в методической литературе приемов активизации обучения языкам является ролевая игра, основное назначение которой – моделирование ситуаций общения, создание условий для развития коммуникативных навыков и умений. Одна из главных проблем заключается в обучении устной речи. При изучении языка мало приобретать только теоретические навыки, необходимо закреплять их на практике, уметь использовать в реальной жизни. Ролевая игра помогает учащимся представить ситуации, приближенные к реальным, и сформировать навыки говорения. Цель изучения русского языка как иностранного (РКИ) состоит не в том, чтобы освоить его языковую систему, а в том, чтобы научиться коммуникации на изучаемом языке. В этом педагогам помогают игровые технологии, в частности ролевые игры. Игра выступает одним из наиболее эффективных методов обучения иностранным языкам, а следовательно, обучению РКИ, так как ее психолого-педагогическую основу составляет игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. В игре активизируются мыслительные процессы и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

Вопрос об использовании игровых технологий в педагогическом процессе для методики преподавания не нов. Разработкой теории применения игр на занятиях, методологических основ игры, определением ее социальной природы, значения для развития обучающегося в отечественной педагогике и психологии занимались А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин и др. Л. С. Выготский определял игру как пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок [4, с. 152]. Д. Б. Эльконин утверждал, что игра выполняет четыре важнейших функции, так как является средством: развития мотивационно-потребностной сферы; познания; развития умственных действий; развития произвольного поведения [5, с. 38].

Игровой элемент присутствует буквально во всех видах деятельности человека. Игры отражают общечеловеческие, исторические, национальные, этнографические приметы. Сложность классификации игр заключается в том, что они отличаются одна от другой не только формальной моделью, набором правил, но и целями прежде всего.

Игры можно проводить с людьми любого возраста, помня о следующих правилах:

1. Игра должна соответствовать имеющимся знаниям. Здесь особенно важно использовать возрастной подход и принцип от про-

стого к сложному. Только в этом случае игра будет носить развивающий характер.

2. Интерес к играм, требующим напряженной мыслительной работы, есть далеко не у всех, поэтому предлагать такие игры следует тактично, постепенно, не оказывая давления, чтобы игра не воспринималась как преднамеренное обучение. Игра есть игра, и она не должна выполняться как упражнение в школе.

Таким образом, игровую деятельность можно рассматривать как своеобразную сферу человеческой жизнедеятельности, имеющую свои особые формы и проявляющуюся в других видах деятельности.

В формировании речевой компетенции особую роль играет правильное соотношение учебных целей и коммуникативных потребностей обучающихся. В методике игровые формы рассматриваются как специальная система обучения, отличающаяся от традиционных следующими параметрами: максимальная активизация учащихся на занятиях; мобилизация скрытых внутренних возможностей и резервов личности студента; максимальное использование всех средств воздействия на личность учащегося. Коммуникативные цели обучения РКИ предполагают реальность ситуации, возникающей на занятии, и соотнесенность социокультурной и коммуникативной компетенции с реальной коммуникацией. Организовать такую деятельность можно прежде всего за счет оптимизации образовательного процесса. Необходимо учитывать следующие факторы: контингент учащихся; их потребности и возможности; выбор методов и приемов обучения; ритм и темп урока [6, с. 311].

В самом общем виде в методиках преподавания языков выделяют игры лингвистические и коммуникативные. В лингвистических акцент делается на точности: например, нужно назвать правильную форму слова, подобрать антоним и т. п. В центре внимания коммуникативных игр – успешный обмен информацией. В этом случае лингвистический аспект, хотя по-прежнему важен, не является самоцелью. Конечно, граница между этими двумя типами игр весьма условна, и для того чтобы успешно выполнить коммуникативное задание, требуется использование адекватной лексики и грамматики. Соответственно, при подготовке коммуникативных игр важно заранее определить, какой языковой материал потребуется, и убедиться в том, что учащиеся владеют им.

Популярность игровых заданий при обучении языку абсолютно обоснованна. Игровая деятельность выполняет множество функций:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (обучение общению);

- функцию самореализации в игре (достижение собственных целей);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- корректирующую (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- функцию межкультурного взаимодействия (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);
- функцию социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения) [7].

Итак, анализируя роль игры, можно прийти к выводу, что она способствует оптимизации учебного процесса. Игровые формы увеличивают количество прорабатываемого на уроках грамматического и лексического материала, обеспечивают его усвоение, повышают качество обучения, формируют умения и навыки адекватного коммуникативного поведения иностранных студентов в социально значимых ситуациях межкультурного общения с использованием лингвистических, коммуникативных и социокультурных знаний. Именно ролевые игры помогают научить применять свои знания в практической деятельности, использовать языковые и речевые навыки в условиях «живой» коммуникации. Ролевые игры могут быть социально-бытовыми и профессиональными (деловыми). Ролевая игра мотивирует речевую деятельность. У студентов появляется желание что-то сказать, что-либо спросить, выяснить, доказать какую-либо идею. Таким образом, ролевая игра активизирует стремление учащихся к контакту друг с другом, учит преодолевать и разрушать барьеры, создает условия равенства в речевом общении.

Ролевые игры можно использовать на разных этапах обучения – и на начальном, и на продвинутом – для предъявления и повторения новой лексики, для проверки правописания слов, для развития навыков монологической и диалогической речи, для обобщения изученного материала [6, с. 312]. В них всегда представлена ситуация, которая создается как вербальными, так и невербальными средствами обучения: презентациями, графическими, монологическими (диалогическими) текстами. Например, на продвинутом уровне обучения РКИ учащийся является инициатором диалога-расспроса, используя развитую тактику речевого общения (начинать и заканчивать разговор в ситуациях различной степени сложности, вербально выражать коммуникативную задачу, уточнять детали сообщения собеседника).

Формы игровой деятельности при изучении языка очень разнообразны. В зависимости от целей, которые преследует преподаватель, ролевые игры условно можно разделить на языковые, фонетические, лексические, грамматические, игры, развивающие память, и коммуникативные игры, способствующие формированию речевых навыков. С их помощью можно развивать наблюдательность, активизировать внимание, память, мышление, развивать творческие способности. Лексические игры тренируют учащихся в употреблении слов в ситуациях, приближенных к естественной обстановке (например, в магазине, поликлинике, музее, гостинице); в развитии речевой реакции; в знакомстве с сочетаемостью слов. Грамматические игры должны создавать ситуации для употребления того или иного речевого образца, развивать речевую активность и самостоятельность.

На уроке преподаватель должен рассматривать ролевую игру как форму обучения диалогическому общению. А само перевоплощение способствует пониманию действий других людей, расширению сферы общения. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над той или иной темой. Рассмотрим более подробно некоторые виды игр:

1. «Стенка на стенку».

Группа делится на две команды, которые выстраиваются лицом друг к другу. Одна команда может хором задавать вопрос, а другая – хором отвечать.

Другой вариант этой игры – задание выполняется парой играющих из разных команд. Сами задания могут быть различными, например:

А. «Спросите и догадайтесь».

Цель: отработка вопросительной интонации и использования вопросительных конструкций. Учащиеся из одной команды загадывают, что они будут делать сегодня вечером. Участники второй команды задают вопрос: *«Сегодня вечером вы будете смотреть телевизор?»* – *«Нет, мы не будем смотреть телевизор»*; *«Сегодня вечером вы будете гулять?»* – *«Нет, мы не будем гулять»* и т. д. Если вторая команда отгадала, то она получает очко, если не отгадали, то спрашивает: *«А что вы будете делать сегодня?»* – *«Сегодня мы будем играть в футбол».*

Б. «Кем вы хотите стать/работаете?»

Цель: отработка использования форм творительного падежа существительных и прилагательных.

Участник первой группы спрашивает: *«Кем вы хотите стать/работаете?»* Участник второй группы не отвечает на вопрос, а разыгрывает пантомиму, показывая действия, типичные для представи-

теля данной профессии. Задача первой команды – отгадать задуманную профессию.

2. «Который час?»

Цель: повторение речевых формул для обозначения времени.

В этой игре понадобится реквизит – карта Земли с часовыми поясами и набор карточек с обозначением времени.

Условия игры: ведущий берет карточки с обозначением московского времени и говорит: «*Сейчас в Москве 12 часов дня, а сколько в Париже?*»

Тот, кто быстрее вычислит парижское время и назовет его, получает очко. Выигрывает учащийся, набравший наибольшее число очков.

3. «Опрос населения».

Цель: закрепление изученных речевых образцов.

Все участники группы получают задание собрать некоторые сведения у присутствующих. Тему определяет преподаватель в зависимости от того, какие речевые формулы закрепляются.

А. «Знакомство»:

- имена учащихся и их родственников;
- возраст учащихся;
- количество братьев, сестер;
- профессии членов семьи и т. д.

Б. «Транспорт»:

- Какой транспорт вы предпочитаете?
- Сколько раз в день вам приходится ездить?
- Сколько денег вы тратите на поездки?

В. «Город»:

- Как называется ваш родной город?
- Где он находится?
- Какой он?
- Что есть в вашем городе?
- Ваше любимое место в родном городе?

Все игроки получают вопросы, на которые они должны собрать ответы. Победителем становится тот, кто раньше получил ответы на свои вопросы.

4. «Советы и рекомендации».

Цель: повторение конструкций с дательным падежом существительных и местоимений.

Группа делится на две команды, для каждой команды подготовлены наборы карточек с описанием разных проблем, например: «Вы хотите поменять работу, потому что старая вам не нравится», «Вы хотите

похудеть», «Вам одиноко в незнакомом городе», «Вы хотите бросить курить» и т. д.

Карточки лежат лицевой стороной вниз. Участник первой команды берет карточку, читает проблему, а участники второй команды должны дать совет, как лучше поступить в данной ситуации. Ответы рекомендуется начинать со слов: *«Вам (имя) надо/не надо...»*, *«Я советую/не советую вам...»*, *«Вам можно/нельзя...»*

5. «Кто знает больше?»

Цель: развитие навыков употребления слов из различных тематических групп.

Преподаватель показывает заранее подготовленные вывески различных учреждений и задает вопросы. Учащиеся должны правильно ответить на вопрос, за каждый правильный ответ дается очко. Тот, кто набрал наибольшее количество очков, побеждает.

А. Тема «Магазин».

Преподаватель показывает вывески магазинов: «Овощи-фрукты», «Одежда», «Булочная», «Дом обуви», «Продукты», «Супермаркет», «Дары природы», «Хозяйственный», «Канцтовары».

- Что можно купить в этих магазинах?
- Какие действия в течение дня производит продавец?
- Что делает покупатель, когда хочет купить различные товары?

Б. Тема «Отдых».

Преподаватель показывает таблички с названиями мест, куда можно поехать отдохнуть: «Спортивный лагерь», «Парк культуры и отдыха», «Клуб любителей животных», «Лагерь альпинистов», «Туристическая база».

- Какие виды отдыха вы знаете?
- Назовите виды спортивного отдыха.
- Какие развлекательные виды отдыха вы знаете?
- Как отдыхают в различных местах?

В. Тема «Кафе. Рестораны».

На вывесках названия ресторанов: «Детское кафе», «Бургер», «Пицца», «Два грузина», «Круассан», «Япона мама».

- Какие блюда можно попробовать в этих ресторанах?
- Что делает в ресторане повар, официант, бармен?
- Назовите блюда вегетарианского меню. Какие продукты в них входят?

- Какую кухню предпочитаете вы?
- Как сделать заказ в кафе/ресторане?

Следует отметить, что в практике преподавания РКИ зачастую используют сюжетно-ролевые игры на основе видеофрагмента, рассматривая их как один из этапов работы над фильмом на уроке [8]. Одной из важных задач преподавателя на уроках русского языка как иностранного является создание реальных и воображаемых ситуаций общения, применение для этого различных методов и приемов работы (ролевые игры, дискуссии, творческие проекты и др.). Представляется необходимым также дать учащимся наглядное представление о жизни, традициях, языковых реалиях страны изучаемого языка. Реализации этих задач на уроках РКИ способствует использование современных технологий. Практически любой художественный фильм на неродном языке превращается в удобный и эффективный дидактический материал: «Аудиовизуальная природа языка фильма как бы приближает учащегося к изначальным устным основам изучаемого языка в различных его стилистических сферах, отображаемых в фильме... Их изучение отвечает коммуникативным потребностям учащихся» [9].

Использование при преподавании РКИ видеофильмов и видеосюжетов позволяет решать очень важные задачи обучения, воспитания и образования. Во-первых, студенты при просмотре видеофильмов слышат подлинную речь из уст носителей языка. Во-вторых, видеофильмы дают возможность учащимся «увидеть собственными глазами то, о чем мы говорим на уроках, читаем в текстах и диалогах. Просматривая видеофильмы, учащиеся могут больше узнать о традициях и культуре России» [10, с. 7]. Более того, использование видеозаписей на уроках способствует индивидуализации обучения и развитию мотивированности речевой деятельности обучаемых. При просмотре видеофильмов на уроках развивается два вида мотивации: самомотивация, когда фильм интересен сам по себе, и мотивация, которая достигается тем, что студенту будет показано, что он может понять язык, который изучает. Это приносит удовлетворение, придает веру в свои силы и мотивирует к дальнейшему совершенствованию.

Так, учащимся можно продемонстрировать фильм «Питер FM», который, на наш взгляд, предлагает широкие возможности для работы над языковым, речевым и социокультурным материалом. Фильм рассказывает о жизни современных молодых людей, о том, как они решают проблемы самоопределения, личных отношений, профессиональной реализации. Это близко и понятно студентам вуза, так как герои фильма одного возраста с самими учащимися. После просмотра и обсуждения картины, выполнения обучающимися ряда упражнений преподаватель может выбрать различные фрагменты фильма для повторного просмотра

и дальнейшей работы с ними, например эпизод «Разговор Маши и Кости (у Маши на работе)»:

- Привет, Марусь.
- Привет.
- Держи, это тебе. (Дарит цветы.)
- Спасибо. Зачем?
- Маш, я был неправ. Прости.
- Да ну, что ты.
- Может, не будем больше ругаться?
- Давай положу.
- Родители дали мне список. Просят, чтобы мы утвердили гостей, которые нам нужны. Хочу с тобой посоветоваться. Вот Николаевых будем приглашать? Николаевых приглашаем. Ангеловы – обязательно.
- Костя...
- Косарев под вопросом.
- Свадьбы не будет.
- Поляковых... Что? Ну что за шутки?
- Свадьбы не будет.
- Я не понял, что значит – свадьбы не будет?
- Я не могу. Костя! Ну, пойми меня, пожалуйста. Костенька, ты очень хороший. Костя, ты самый близкий человек, который у меня есть. Ну, пойми, пожалуйста. Костя, это не глупость. Прости меня.
- Все будет хорошо, у нас все будет хорошо, правда.
- Костя, я не могу. Прости меня. Кость...
- Не говори глупости.
- Я не люблю тебя. Прости меня, пожалуйста. Костя... Костя, ну, прости меня.

После повторного просмотра эпизода студентам предлагаются следующие задания и варианты для разыгрывания сюжетно-ролевой игры:

1. Костя дарит Маше цветы и просит прощения. Разыграйте ситуацию, которая предшествовала этой ситуации. За что герой фильма просит прощения? В чем он виноват?

2. Закончите диалог между героями фильма (Машей и Костей):

А. Маша принимает цветы и извинения, разговор заканчивается положительно для обоих героев фильма.

Б. Костя злится на слова Маши, герои фильма ссорятся.

В. Костя расстраивается и просит Машу изменить решение.

В основе данного сюжета лежит подготовка к свадьбе. Опираясь на эту ситуацию, учащимся можно предложить разыграть следующие ситуации:

- заказ ресторана для свадебного торжества;
- составление списка гостей;
- покупка обручальных колец.

Для разыгрывания ситуаций могут быть выбраны фрагменты «В кабинете майора полиции», «В полицейском участке», «В РЭУ», «На станции метро», которые не только богаты речевыми образцами разговорного жанра, но и знакомят учащихся с реалиями социокультурной среды, в которой они находятся, что, несомненно, положительно сказывается на адаптации студентов к жизни в России. Особый интерес и простор для творчества представляет ситуация долгожданной встречи Маши и Максима, которая так и не состоялась в фильме. Как они встретятся? О чем будут говорить? Что расскажут друг другу? Чтобы показать это в сюжетно-ролевой игре на уроке РКИ, учащимся потребуется реализовать весь свой творческий потенциал и постараться употребить в речи накопленные лексико-грамматические знания.

Итак, игра на занятиях по РКИ – это не просто коллективное развлечение, а основной способ решения определенных задач обучения на данном этапе – от самых мелких речевых навыков до умения вести самостоятельный разговор. Таким образом, игра дает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности, так как она обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное), доставляет радость (радость творчества, радость победы) и налагает ответственность на ее участников. Игра – универсальное средство, помогающее преподавателю превратить сложный процесс обучения в увлекательное и интересное занятие. Подводя итог, можно говорить о том, что игра является одним из эффективных методов обучения русскому языку как иностранному. Она способствует установлению непринужденной обстановки на занятии, активизирует интерес учащихся к изучаемой теме. Игровые формы очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игры могут быть использованы на каждом уроке по РКИ, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Кабанский Ю. К.* Педагогика / Ю. К. Кабанский. М. : Просвещение, 1988. 72 с.
2. *Щерба Л. В.* Преподавание иностранных языков в средней школе: общие вопросы методики / Л. В. Щерба ; под ред. И. В. Рахманова. 2-е изд. М. : Высш. шк., 1974. 112 с.
3. *Шукин А. Н.* Методика преподавания русского языка как иностранного : учеб. пособие для вузов / А. Н. Шукин. М. : Высш. шк., 2003. 334 с.
4. *Будакова О. В.* Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка / О. В. Будакова // Педагогическое ма-

- стерство : материалы междунар. науч. конф. (г. Москва, апр. 2012 г.). М. : Буки-Веди, 2012. С. 152–154.
5. *Петричук И. И.* Еще раз о игре / И. И. Петричук // Образование в современной школе. 2006. № 10. С. 38–40.
 6. *Батраева О. М.* Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций / О. М. Батраева // Теория и практика образования в современном мире : материалы междунар. заоч. науч. конф. СПб. : Реноме, 2012. С. 311–314.
 7. *Бочкарева М. М.* Ролевые игры в профессиональной коммуникативной подготовке специалистов в сфере туризма : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / М. М. Бочкарева. М., 2007. 168 с.
 8. *Назаренко Е. Б.* Современные фильмы на уроках РКИ. «Питер FM» / Е. Б. Назаренко, Д. В. Халявина // Русский язык за рубежом. 2014. № 2. С. 41–47.
 9. *Тряпельников А. В.* Использование монтажного листа в работе над развитием речи студентов-иностранцев краткосрочного обучения : дис.... канд. пед. наук : 13.00.02 / А. В. Тряпельников. М., 1992. 138 с.
 10. *Кряхтунова О. В.* Методика работы с видеоматериалами в иностранной аудитории: методическое пособие для преподавателей русского языка подготовительного факультета / О. В. Кряхтунова. Астрахань : АГТУ, 2011. 60 с.