

ОПУБЛИКОВАТЬ СТАТЬЮ

в изданиях НИЦ "Социосфера"



[ПОДРОБНЕЕ](#)

СОЦИОСФЕРА

- *Российский научный журнал*
- *ISSN 2078-7081*
- *РИНЦ*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным наукам*

PARADIGMATA POZNÁNÍ

- *Чешский научный журнал*
- *ISSN 2336-2642*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным, техническим и естественно-научным дисциплинам*

[ПОДРОБНЕЕ](#)



СБОРНИКИ КОНФЕРЕНЦИЙ

- *Широкий спектр тем международных конференций*
- *Издание сборника в Праге*
- *Публикуются материалы по информатике, истории, культурологии, медицине, педагогике, политологии, праву, психологии, религиоведению, социологии, технике, филологии, философии, экологии, экономике*



[ПОДРОБНЕЕ](#)

УДК 378.016:37.01

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ И МОДЕЛИРОВАНИЯ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ****Е. Ю. Ладонина***Кандидат исторических наук, доцент,
ORCID 0000-0002-3369-3806,
e-mail: e.ladonina@volsu.ru,
Волгоградский государственный университет
г. Волгоград, Россия***THE USE OF ROLE PLAY AND SIMULATION TO DEVELOP
COMMUNICATIVE COMPETENCE****E. Yu. Ladonina***Candidate of Historical Sciences, assistant professor,
ORCID 0000-0002-3369-3806,
e-mail: e.ladonina@volsu.ru,
Volgograd State University,
Volgograd, Russia*

Abstract. The article reveals a role play and simulation as the important strategies for developing a good working relationship with learners in the language teaching process. It also analyses the risks involved in running a role play and simulation and the main ways for reducing these risks. The strategies take into account knowledge and skills in a foreign language (communicative competence), time limit of a role play and effective participation with language objectives. It is important to organize a role play and simulation at the final stages of mastering a language. Role-plays have a number of advantages as compared with the other types of work.

Key words: role play; simulation; communicative competence; strategies; time limit; language objectives; effective participation; cultural attitudes.

Как известно, начальный этап обучения иностранному языку включает овладение базовыми знаниями структуры языка, его грамматическим строем, усвоение лексического минимума, а также формирование на этой основе коммуникативной компетенции. При обучении иностранным языкам в вузе большое внимание уделяется формированию у будущих специалистов умений профессионального общения. Как правило, для обеспечения профессиональной направленности обучения устной речи в неязыковых вузах используются два основных подхода. Первый подход включает обучение речевой деятельности на материале текстов по специальности [4, с. 99]. А для второго подхода характерна ориентация обучения на определенную сферу общения [4, с. 99]. Профессиональная направленность занятий по иностранному языку способствует созданию бла-

гоприятных условий для развития профессиональных навыков и умений у студентов. Успешность же речевого общения зависит, прежде всего, от умения реализовать свои речевые намерения, степени владения структурами языка и умения их употреблять в соответствующих ситуациях. Все это составляет сущность коммуникативной компетенции. Поэтому развитие и совершенствование коммуникативной компетенции студентов является одной из целей обучения иностранному языку в вузе.

Как показывает опыт, огромные возможности для развития коммуникативной компетенции студентов предоставляет использование на занятиях по иностранному языку ролевых игр и моделирование. Практические занятия по иностранному языку в неязыковом вузе направлены на подготовку студентов к выполнению опре-

деленных ролей, наиболее типичных для общения в их профессиональной сфере. Таким образом, ролевые игры позволяют студентам не только овладевать иностранным языком и формировать коммуникативную компетенцию, но и помогают им развивать свою индивидуальность.

Принимая к сведению что, и ролевые игры, и моделирование считаются важными видами деятельности для улучшения процесса преподавания языка, рассмотрим, чем ролевая игра отличается от моделирования. При этом мы будем использовать наш опыт работы со студентами, обучающимися по профилю «Туризм». Итак, в ролевой игре студентов могут попросить принять нового участника игры, у которого существуют отличные от других взгляды и мнения. Например, учащемуся может быть предоставлена ролевая карточка, в которой объясняется, что он является менеджером по продажам различных туров в туристической компании и на встрече с заказчиками он должен высказаться за предложение одного из участников или против предложения другого.

Кроме того, ролевые игры должны быть заранее хорошо подготовлены. Они подходят для групп со смешанными интересами и обычно эффективнее работают со студентами, способными легко представить себя в той роли, которая им отведена. Моделирование же позволяет учащимся быть самими собой. Возникает ситуация, которую нужно разыграть, и они могут выражать свои собственные идеи и мнения, как если бы они сами находились в воображаемой ситуации. Как показывает опыт, в этом отношении моделирование легче для некоторых студентов. И ролевая игра, и моделирование могут быть сосредоточены на различных деловых навыках, таких как проведение встреч, телефонных переговоров и других видах деятельности.

Моделирование, в свою очередь, может быть готовым, как и ролевые игры, или может быть разработано преподавателем для отдельных студентов или небольших групп, которым необходимо

справиться с конкретной ситуацией. В этом случае преподавателю следует обратиться за помощью к учащимся, чтобы создать правдоподобную проблему с использованием фактов из собственного опыта самих студентов.

Важно отметить, что и в ролевых играх, и в моделировании ситуаций, готовых или созданных учащимися, огромное значение имеет время на подготовку. И чтобы студенты успешно сыграли свои роли, они должны быть хорошо знакомы с исходной информацией и должны иметь четкое представление о том, чего они в итоге пытаются достичь.

В процессе изучения специальной литературы [1, 6, 7], было выявлено, что проведение ролевой игры или моделирование сопряжено со многими трудностями, особенно при групповом обучении. Выделим некоторые из них. С одной стороны, большой объем справочной информации приводит к тому, что подготовка отнимает много времени и учащиеся не могут запомнить детали. С другой стороны, наоборот, обладая незначительным объемом информации, студентам приходится придумывать ее во время ролевой игры, что может нарушить ход обсуждения. Кроме того, когда обсуждение продолжается слишком долго, участники теряют из виду основные задачи. Иногда отдельные студенты настолько увлекаются спорами, не слушают друг друга и повторяют одни и те же аргументы, что группа не может прийти к определенному решению.

Как показывает опыт проведения ролевых игр, которые мы обычно используем на занятиях со своими студентами, чтобы не допустить все эти трудности, можно использовать следующие стратегии.

Во-первых, готовая ролевая игра должна быть тщательно подобрана с учетом уровня языковой подготовки учащихся, а именно, важно избегать сложных ситуаций с большим количеством справочных данных, если мало времени и уровень студентов недостаточно высокий. Это,

прежде всего, относится к ролевым играм, которые изначально были созданы для носителей английского языка.

Во-вторых, при подготовке ролевой игры или моделировании необходимо уделить достаточно времени, чтобы подробно обсудить с участниками, что они хотят сказать, как они планируют подкрепить свои аргументы и так далее. С другой стороны, следует установить ограничение по времени для периода действия ролевой игры или моделирования и убедиться, что студенты осведомлены о времени. Однако может быть предоставлено и дополнительное время, если это необходимо для успешного завершения обсуждения. Также полезно сделать перерыв во время более длительных ролевых игр, чтобы обсудить, как идут дела, и напомнить участникам о языковых и поведенческих целях.

И, в-третьих, очень важно также, чтобы преподаватель мог поставить участников ролевой игры в такие условия, при которых реализуются познавательные, а также социальные и эмоциональные аспекты отношений между участниками игры. Например, в случае встреч и переговоров уже в самом начале желательно сказать студентам, что они должны попытаться достичь соглашения.

Таким образом, ролевая игра всегда мотивирует речевую деятельность, поскольку студенты оказываются в ситуации, когда возникает потребность сказать что-либо или поделиться с собеседником своим мнением. В ролевой игре каждый студент имеет возможность изложить свою собственную точку зрения по обсуждаемым вопросам. Более того, ролевая игра делает всех участников более активными и ведет к коллективным формам работы в группе.

Опыт работы в вузе позволяет нам считать целесообразным проведение ролевой игры на заключительном этапе работы, когда студенты в достаточной мере уже владеют лексикой по специальности,

имеют хорошо развитые навыки говорения на материале различных речевых упражнений и дискуссий.

Одним из примеров ролевой игры, которую мы проводим со студентами, обучающимся по профилю «Туризм», является ролевая игра «The Best Way to Spend a Holiday». Итак, тема: «Встреча менеджера туристического агентства с потенциальными клиентами». Задание: встреча агента с заказчиками с целью забронировать поездку на отдых и заключение контракта с туристической компанией. Отношения участников: деловые. Необходимые интенции: выражение приветствия, согласия/несогласия, убеждения, благодарности. Количество участников: вся группа. Необходимые знания: уметь задать вопросы, ответить на вопросы; владеть определенной терминологией по специальности; владеть формами речевого этикета.

Перед началом ролевой игры полезно напомнить студентам, что эффективное участие в подобных встречах предполагает развитие хороших навыков слушания. Этот принцип может быть усилен во время практики обсуждения. Кроме того, всегда трудно справиться с проблемами, возникающими, когда один или несколько участников имеют плохое произношение и не могут правильно восприниматься другими. Как правило, поощрение групп к поддержке и сотрудничеству помогает, но не всегда может решить проблему полностью. Необходимо убедиться, что студенты имеют достаточную практику в использовании языка для разъяснения.

В конце необходимо сосредоточиться на успехе ролевой игры и моделировании в целом, а не на результатах отдельных участников. Было бы уместным попросить студентов дать свою оценку встрече. Как правило, если есть проблемы, о которых они не упоминают, преподаватель может добавить комментарии. В целом, комментарии, которые делает преподаватель, будут сосредоточены на взаимодействии внутри группы. Преподаватель также мо-

жет попросить одного или нескольких участников обобщить то, что было сказано до сих пор. Это полезно для проверки того, были ли высказанные замечания хорошо поняты другими. Необходимо также учитывать, что обратная связь на этом этапе не должна касаться допущенных языковых ошибок, если только они не привели к недопониманию. Однако ключевые слова, которые были использованы неправильно и имеют значение для последующего обсуждения, должны быть исправлены.

Итак, проанализировав наш опыт проведения ролевых игр и моделирования на практических занятиях по иностранному языку, мы можем сделать вывод, что различные виды ролевых игр имеют целый ряд преимуществ по сравнению с другими видами работы. Во-первых, улучшаются взаимоотношения преподавателя и студентов. Преподаватель выступает в роли партнера по общению. Во-вторых, студенты чаще высказывают свое мнение и находят реальное применение иностранного языка на примере своей специальности. В-третьих, в игре участвуют все студенты. В процессе игры решается какая-то проблема, и решение ее происходит совместными усилиями, что позволяет приобретать опыт творческой деятельности. Более того, ролевая игра вносит эмоциональную окраску в работу и обеспечивает максимальную активность студентов на занятии. И в этом, бесспорно, и заключается ее достоинство. Как показывает опыт, студентам сегодня необходима практика

использования живого языка в профессиональном общении на иностранном языке. И ролевые игры, и моделирование являются в частности наиболее подходящим способом приобретения такой практики на занятиях по иностранному языку и в целом играют значительную роль в развитии коммуникативной компетенции студентов в неязыковых вузах.

Библиографический список

1. Азарнова А. Метод ролевой игры в тренинге. – М. : Речь, 2011. – 352 с.
2. Вербицкий А. А. Теория и технологии контекстного образования : учебное пособие. – М., 2017.
3. Carroll V. Testing Communicative Performance. – Oxford : Pergamon Press, 1982.
4. Лопатина А. Я. Роль и место ролевых игр в развитии коммуникативной компетенции студентов в неязыковом вузе // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2014. – № 2. – С. 99–102.
5. Маньковская З. Английский язык для делового общения: Ролевые игры по менеджменту : учебное пособие. – М. : ИНФРА-М, 2018. – 269 с.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М. : Педагогика, 1998.
7. Шишкин С. М. Ролевая игра как один из видов упражнений на начальной ступени обучения. – М., 2001.
8. Hollett V. Business Objectives. – Oxford: Oxford University Press, 1991.
9. Wilberg P. One to One. – Sussex: Language Teaching Publications, 1987.
10. Wilkins D. A. National Syllabuses. – Oxford: Oxford University Press, 1976.

© Ладонина Е. Ю., 2022.

СРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ МОНОГРАФИЙ И ДРУГИХ КНИГ



*Два места издания Чехия или Россия.
В выходных данных издания
будет значиться*

**Прага: Vědecko vydavatelské
centrum "Sociosféra-CZ"**

или

**Пенза: Научно-издательский
центр "Социосфера"**

РАССЧИТАТЬ СТОИМОСТЬ

- Корректурa текста
- Изготовление оригинал-макета
- Дизайн обложки
- Присвоение ISBN



У НАС ДЕШЕВЛЕ

- Печать тиража в типографии
- Обязательная рассылка
- Отсудка тиража автору

