

---

## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

О.А. Байкова

Кафедра иностранных языков филологического факультета  
Российский университет дружбы народов  
*ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198*

В статье рассматриваются аспекты современных классификаций и методов использования ролевых игр, которые, являясь неотъемлемой частью современных технологий, способствуют усвоению лексических и грамматических средств, обеспечивая овладение нормами речевой культуры. Освоение языковых и речевых средств способствует реализации коммуникативных интенций.

**Ключевые слова:** ролевые игры коммуникативные интенции, профессиональная коммуникативная подготовка, творческие задания в обучении английскому языку.

До настоящего времени особенно актуальной остается проблема изучения иностранного языка в высшей школе. Основной целью обучения иностранному языку на современном этапе является формирование личности, которая, достигнув необходимых результатов в иноязычной речевой деятельности, будет способна участвовать в межкультурной коммуникации.

Широкое распространение в настоящее время получил коммуникативно ориентированный подход к обучению иностранным языкам. Целью данного подхода является формирование у обучаемых коммуникативной компетенции, под которой подразумевается ряд способностей. Большое внимание уделяется формированию способности учитывать при речевом общении контекстную уместность употребления и употребительность языковых единиц.

Говоря об уместности употребления и употребительности языковых единиц, целесообразно обратить внимание на то, что важнейшим аспектом функционирования языка является культура речи. «Актуальность обучения культуре русской речи, а также роль культуры речи в формировании личности современного молодого специалиста и определяется состоянием русской языковой культуры» [1. С. 90]. Уместность употребления и употребительности языковых единиц определяется правильностью речи, а правильной речью является такая, «в которой соблюдаются нормы современного литературного языка» [1. С. 90]. Важным представляется вывод, к которому приходит Е.Н. Барышникова: «...высокая культура речи заключается не только в следовании нормам языка. Она заключается еще и в умении найти не только точное средство для выражения своей мысли, но и наиболее доходчивое (т.е. самое подходящее для данного случая и, следовательно, стилистически оправданное)» [1. С. 90].

На уроках иностранного языка формируются речевые умения и навыки, способность применять их с учетом коммуникативных намерений. Поэтому формирование навыков хорошей речи культурного человека будет являться одним из значимых и важных факторов как самооценки, так и социальной оценки личности. Неоспоримым является утверждение о том, что «человек, претендующий на карьеру»

ерный рост, на определенное положение в обществе, должен иметь высокую культуру речи, а призвание интеллигентного, образованного человека стать в своем смысле и образцом для других членов общества» [1. С. 91].

Знание иностранного языка стало обязательным компонентом программы жизненного успеха. Возможность убедительно доказывать свое мнение, влиять на собеседника и в конечном итоге влиять на некоторые процессы в обществе в любых сферах человеческой деятельности — все это достигается путем умелого владения языком. Таким образом, возникает необходимость определения новых целей и новых подходов в обучении иностранному языку, что, в свою очередь, свидетельствует об изменении значения учебной дисциплины «Иностранный язык» и требований к ней.

Эффективным средством формирования положительной мотивации к обучению можно считать игровые технологии. Игра является одним из наиболее эффективных средств развития коммуникативных способностей.

Само определение ролевой игры как вида интеллектуального развлечения распространяется на группы лиц и состоит в моделировании различных жизненных ситуаций с участием ведущего, исполняющего функции сценариста и арбитра.

Более широкое понимание ролевой игры, более общий термин обозначает более широкую категорию игр развлекательного и профессионального характера, связанных с той или иной ролью, моделью социального поведения. Не надо забывать, что под ролевыми играми понимают и психологические тренинги, и театральные представления.

Изучению применения игровых технологий на уроках английского языка посвящены работы И.Л. Бим, Н.Д. Гальсковой, Р.П. Мильруд, И.Р. Максимовой, Е.И. Пассова и др. [2].

Игра является одним из средств активизации учебного процесса, а именно формой деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется поведение человека.

Подробная и четкая классификация игр дана А.Н. Щукиным [3. С. 111], рассматривающим их как одно из средств активизации учебного процесса. Можно выделить четыре главные черты, которые присущи большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности;
- творческий, импровизационный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.д.;
- наличие прямых или косвенных правил.

Четко поставленная цель и соответствующие ей педагогические результаты являются отличительными чертами педагогической игры от игр вообще.

В практике обучения иностранным языкам посредством игровых методик среди языковых игр можно выделить собственно языковые игры, а именно фонетические, орфографические, лексические, грамматические и коммуникативные (ролевые, творческие).

Коммуникативные игры способствуют решению следующих задач, которые четко изложены А.Н. Щукиным [3. С. 112]:

- созданию психологической готовности учащегося к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового и речевого материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи.

Современные методики уделяют большое внимание ролевым играм, поэтому ролевые игры получили большое распространение на занятиях иностранному языку. Важной особенностью таких занятий является то, что на занятиях учащиеся включаются в моделируемую ситуацию, требующую от них принятия решения на основе анализа данной ситуации. Рассмотрим более подробно схему ролевой игры, которая включает в себя следующие этапы подготовки ролевой игры, ее проведения и коллективного обсуждения результатов [3. С. 112]:

- этап подготовки — разработка сценария, составление плана, общее описание игры, характерные особенности действующих лиц;
- этап объяснения — ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели, постановка проблемы, выбор ситуации, работа с пакетом документов, психологическая подготовка участников;
- этап проведения — процесс игры;
- этап анализа и обобщения — анализ, рефлексия, оценка работы и самооценка, выводы и обобщения, рекомендации.

В методических работах ролевые игры подразделяются на социально-бытовые и профессиональные (деловые). Главной целью социально-бытовой игры является формирование навыков и умений иноязычного общения в социально-бытовой сфере общения. Социально-бытовая игра направлена на развитие инициативности, формирование умения действовать в коллективе, развитие ответственности как общественно-ценных качеств личности, а также совершенствование культуры поведения. Профессиональные (деловые) игры используются при обучении профессиональному общению.

Подготовку будущих специалистов не следует понимать только как аккумуляцию знаний. Она должна быть направлена на то, чтобы студенты осознанно приобретали и нарабатывали коммуникативные навыки, которые они могли бы использовать в своей профессиональной деятельности. Важным является четкое представление и знание о тех требованиях, которые предъявляет избранная профессия к личности профессионала, и о тех качествах, которые она требует от специалиста.

В работах многих ученых — методистов, педагогов и психологов — отмечается, что долгое время в системе российского образования обучение и воспитание в вузе рассматривались как односторонне направленные процессы, поэтому решение задач интерактивной подготовки студентов к будущей деятельности несколько тормозилось традиционным академизмом в системе высшей школы. Достоинства этого метода неоспоримы, но совершенно очевидно, что в такой ситуации студент выступает пассивным звеном приема, восприятия информации.

Согласимся с мнением Т.М. Балыхиной, что в этом случае учебный процесс демонстрирует свою низкую активность, потому что студент является пассивным участником образовательного процесса и способен только запоминать ту информацию, которую предоставляет ему в готовом виде преподаватель. Без сомнения, отрицательным является тот факт, что «не достигается в результате главная цель высшего профессионального образования — становление самостоятельной, ответственной, профессионально подготовленной личности, способной к адекватным шагам в профессиональной деятельности» [5].

С учетом сказанного отметим те принципы, которые следовало бы применять в процессе профессиональной коммуникативной подготовки. Классификация данных принципов предложена О.М. Косяновой [6. С. 37]:

- принцип практической ориентации и речевой направленности занятия;
- принцип функциональности (общение должно быть интерактивное);
- принцип ролевой организации учебного процесса;
- принцип новизны в различных компонентах урока. Создание новых речевых ситуаций, которые могут подразумевать смену предмета общения, вынесение на обсуждение новых проблем, изменение условий общения;
- принцип личностной ориентации общения (наша речь всегда индивидуальна);
- принцип коллективного взаимодействия.

Залогом достижения успеха является такая организация учебного процесса, при которой студенты могут активно общаться друг с другом.

Возвращаясь к использованию ролевых игр в процессе обучения, отметим, что ролевая игра — это форма организации коллективной учебной деятельности на уроке иностранного языка, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально приближенных к условиям реального общения [2. С. 306].

В учебном процессе чаще всего используются умеренно контролируемые и свободные ролевые игры [3. С. 9—15].

Представляется интересным подробное рассмотрение умеренно контролируемой ролевой игры (*semi-controlled role-play*), описанной М.Г. Трещевой [8. С. 108]. Такая игра представляет собой тип ролевой игры, при которой ее участники получают общее описание своих ролей. На основе предложенного описания они готовят свою роль, свое ролевое задание. Все участники ролевой игры знают лишь свою роль и свое ролевое поведение в игре, они должны догадаться о той линии поведения, которую выберет их партнер и в процессе игры суметь сориентироваться и что-то изменить в заранее составленном плане. Роль самого преподавателя велика, так как именно преподаватель четко разрабатывает сценарий проведения игры. Студентам сообщается лишь список всех тренировочных, типовых и проблемных ситуаций, в которых они будут участвовать. «Для достижения желаемого результата, для четкого проведения ролевой игры целесообразно проработать образцы диалогов и ситуаций, в которых студентам предстоит участвовать на аудиторных занятиях, тем самым участники игры имеют возможность получить консультацию преподавателя по формированию и организации своего диалога, а также избежать возможных лексических и грамматических ошибок» [8. С. 108].

В результате исследований выявлены не только положительные аспекты, рекомендации, но и отрицательные аспекты ролевых технологий [4. С. 113].

Отрицательными моментами являются:

— трудоемкость подготовки к уроку (для учителя);

— подготовка и проведение таких уроков требует наличие большого творческого потенциала у преподавателя. Напряженный, непрерывный творческий поиск преподавателя сродни творчеству сценариста, режиссера, актера. Иными словами, «учитель должен быть хорошим сценаристом, режиссером и актером. Если он не владеет этими качествами, то ему будет трудно правильно организовать игру, что может привести к разочарованию учащихся» [4. С. 114];

— трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения игры.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется принадлежность ее участников к коллективу, внутри коллектива среди участников определяется степень участия каждого из них в работе, можно сказать, что в результате этого ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, происходит дальнейшее развитие речи, возникает интерес к речевому этикету, появляется и получает свое развитие умение общаться друг с другом.

Интерактивные ролевые игры и открытые обсуждения относятся к творческим заданиям при коммуникативной методике обучения английскому языку. На наш взгляд, использование их — удачный прием активизации студентов для побуждения к устному высказыванию по темам, которые являются актуальными особенно в свете последних событий.

При изучении темы “Democracy, Citizenship, General human rights” можно выделить подтему “To vote, or not to vote?”.

Участникам ролевой игры можно предложить выбрать одного из них, кто будет играть роль интервьюера, остальным же участникам предложить роль участвующих в опросе.

Играющий роль интервьюера сначала обращается ко всем остальным с вопросом, принимали ли они участие в последних выборах. В соответствии с отрицательным ответом участникам предлагается заполнить анкету 1: “non-voter”; тем, кто ответил утвердительно, предлагается заполнить анкету 2: “voter”.

При ответе на первый вопрос (Question 1) участвующие заполняют графу, соответствующую их возрасту, если они воспользовались своим правом голоса. Если они не принимали участие в голосовании, они ставят отметку в последней графе.

Играющий роль интервьюера, предлагая ответить на второй вопрос (Question 2), поясняет, что существуют варианты ответов. Если участник игры-опроса выбирает другой ответ, который не содержится в списке предложенных ответов, то он ставит галочку в графе *E*. В задачу интервьюера входит не только назвать

предложенные варианты, но и пояснить разницу между ответами *B* и *C*. Ответ *B* подразумевает одобрение деятельности какого-то конкретного человека, ответ *C* подразумевает поддержку проводимой политики какой-то определенной партии.

К игре-опросу можно предложить опросные анкеты.

**1: non-voters**

**Question 1.** In which age group are you? (Optional)

	Under 25	25—40	40—60	Over 60	Would rather not say
MALE					
FEMALE					

**Question 2.** What was your main reason for not voting the last time there were elections?

- A. I thought it wouldn't make any difference to the result
- B. There wasn't anyone I wanted to vote for
- C. I didn't agree with any of the policies being proposed
- D. I couldn't be bothered
- E. Other reason (give details):

A	B	C	D	E

**2: voters**

**Question 1.** In which age group are you? (Optional)

	Under 25	25—40	40—60	Over 60	Would rather not say
MALE					
FEMALE					

**Question 2.** What was your main reason for voting last time you did so?

- A. I felt it was my democratic responsibility
- B. I wanted to vote for [a person]
- C. I wanted to vote for [a party]
- D. I didn't want [a different person or party] to win
- E. Other reason (give details):

A	B	C	D	E

**Пример заполнения опросной анкеты**

**1: Non-voters**

**Question 1.** In which age are you? (Optional)

	Under 25	25—40	40—60	Over 60	Would rather not say
MALE					
FEMALE					

**Question 2.** What was your main reason for not voting the last time there were elections?

- A. I thought it wouldn't make any difference to the result
- B. There wasn't anyone I wanted to vote for
- C. I didn't agree with any of the policies being proposed
- D. I couldn't be bothered
- E. Other reason (give details):

A	B	C	D	E
				— I wasn't in the area at the time — I don't trust politicians — Someone asked me not to

Задачей игры-опроса является не только заполнение анкет, но и непосредственное участие в обсуждении предложенных вопросов. Важным и интересным представляется общее обсуждение результатов опроса, в ходе которого можно предложить обсудить такие вопросы:

What were the groups' feelings when carrying out the survey? Were people generally prepared to answer the survey questions?

What are the problems in drawing conclusions from the groups' results? How could these avoided?

Were the results of the survey in any way unexpected?

Did the answers given by the people tend with the feelings within your group? Do you think your group is "representative" of the population as a whole?

Do the results of your survey give a realistic picture of voting patterns in your community? Why? Why not?

Statistics are often presented as facts to support an argument. How wary should people be of statistics?

Современные технологии обучения, рекомендуемые для использования на занятиях по изучению иностранных языков, многообразны в своем содержании. Из всего многообразия существующих на сегодняшний день методов обучения мы сочли возможным обратить внимание на использование ролевых игр. Ролевые игры требуют творческого подхода и активного участия с обеих сторон: со стороны преподавателя и со стороны студента. Усвоенные лексические и грамматические средства обеспечивают овладение нормами речевой культуры, а значит, вхождение в речевую культуру, которая, в свою очередь, становится частью культурного поведения. А так как основной целью обучения иностранному языку является освоение языковых и речевых средств для реализации коммуникативных интенций, главным для преподавателя является формирование у обучаемого умения действовать словом. А обучаемый, в свою очередь, стремится научиться действовать словом в конкретной ситуации.

#### ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Барышникова Е.Н.* Актуальные учебно-методические задачи формирования языковой личности учащегося высшего учебного заведения // Вестник РУДН. Серия «Русский и иностранные языки и методика их преподавания». — 2004. — № 1. — С. 90—92.

- [2] *Азимов Э.Г., Щукин А.Н.* Словарь методических терминов (преподавание иностранных языков). — СПб.: Златоуст, 1999. — С. 306;
- [3] *Мильруд Р.П., Максимова И.Р.* Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. — 2000. — № 4. — С. 9—15; № 5. — С. 17—22.
- [4] *Щукин А.Н.* Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. — М.: Филоматис, 2010.
- [5] *Балыхина Т.М.* Содержание и структура профессиональной компетенции филолога: Дисс. ... докт. пед. наук. — М, 2000.
- [6] *Косянова О.М.* Методы интерактивной коммуникативной подготовки студентов правовых специальностей // Вестник РУДН. Серия «Русский и иностранные языки и методика их преподавания». — 2007. — № 4. — С. 37—38.
- [7] *Соловова Е.Н.* Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс. — М.: АСТ: Астрель, 2009.
- [8] *Трещева М.Г.* Возможности ролевой игры в расширении активного словаря студентов на занятиях по домашнему чтению // Вестник РУДН. Серия «Русский и иностранные языки и методика их преподавания». — 2007. — № 1. — С. 107—109.

## **THE ROLE-PLAYING METHOD FOR BOOSTING STUDENTS' ACTIVITY**

**O.A. Baikova**

Department of Foreign Languages  
Peoples' Friendship University of Russia  
*Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198*

The article deals with the aspects of the modern classifications and use of the role-playing method for boosting students' activity and provides the implementation of communication intentions as part of the modern communication skills.

**Key words:** Role-playing method, Communication intentions, Professional communication background, Creative tasks in the studying english.