

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ КОММУНИКАТИВНОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ БУДУЩИХ ГОСУДАРСТВЕННЫХ УПРАВЛЕНЦЕВ



Аннотация

Статья посвящена опыту применения ролевой игры как средства реализации коммуникативного подхода для вовлечения студентов в процесс презентации доклада на практических занятиях по английскому языку. В качестве примера рассматриваются три ситуации игрового взаимодействия, а затем приводится результат опроса о впечатлениях студентов от игровой организации прослушивания докладов.



Abstract

ROLE-PLAYING GAMES AS A MEANS OF IMPLEMENTING A COMMUNICATIVE APPROACH IN TEACHING ENGLISH TO FUTURE GOVERNMENT MANAGERS

The article is devoted to the experience of using role-playing games as a means of implementing a communicative approach to involve students in the process of presenting the report during practical classes in English. Three situations of game interaction are considered to illustrate the point. Then the result of a survey about students' impressions of the game organization of listening to reports is provided.



Ключевые слова

**учебный процесс, коммуникация, коммуникативный
метод, ролевая игра, ситуация игрового
взаимодействия**



Keywords

**educational process, communication, communicative
method, role-playing game, situation of game interaction**

Введение. Качественная подготовка современной профессиональной личности практически в любой области основывается в том числе и на изучении иностранного языка [8, с. 2], и обучение будущих государственных управленцев не является исключением. В наше время особую актуальность приобрел поиск эффективных способов развития коммуникативных навыков студентов при преподавании иностранных языков для их полноценного профессионального развития [2, с. 34; 9, с. 50–51]. Данное обстоятельство предполагает использование самых разных подходов к образованию. Настоящая статья посвящена опыту применения ролевых игр в качестве средства реализации коммуникативного подхода на практических занятиях по английскому языку для вовлечения студентов в презентацию, подготовленную их одногруппниками. Специалисты активно интересуются возможностью применения ролевых игр, потому что «именно

в игре у обучающегося развиваются творческие способности, умение ориентироваться в определенной ситуации» [5, с. 207]. Следовательно, игровые методы основаны на активизации мышления студентов и включают самостоятельное творческое принятие ими решений.

Коммуникативный подход, ролевые игры и их особенности. Коммуникативный подход предполагает уподобление «процесса обучения процессу коммуникации <...>, он основан на том, что процесс обучения является моделью процесса общения, пусть несколько упрощенной, но по основным параметрам адекватной, подобной реальному процессу коммуникации» [11, с. 121]. Применение коммуникативных методик при обучении иностранному языку дает возможность закрепить базу для критического мышления, развить навыки ведения аргументированной дискуссии, поиска компромисса и основы для совместной деятельности, что необходимо каждому современному специалисту [4, с. 232; 15, с. 203]. Коммуникативный подход позволяет учащимся подготовиться к ситуации реального общения на иностранном языке.

При этом и преподаватели играют достаточно активную роль: они организуют, руководят и соучаствуют в учебном процессе [12, с. 111], ведь именно они способны поощрить доверие в группе, а также создать безопасную атмосферу благодаря собственной открытости, которая подтолкнет студентов к активной коммуникации, сотрудничеству и развитию умений работать вместе [3, с. 65; 6, с. 124–125]. Одновременно профессия преподавателя иностранного языка предполагает понимание проблем, волнующих студентов, и их психологических особенностей, из-за чего во время занятий необходимо быть готовым к обучению межличностной и межкультурной коммуникации, через которые в некоторой степени происходит личностное развитие обучающихся [7, с. 131].

Важно отметить: отличительной особенностью коммуникативного подхода является и то, что иностранный язык становится средством общения с одноклассниками, а не просто выступает в роли объекта изучения, как при традиционном подходе [1, с. 80].

К тому же, коммуникативный подход строится на том, что студенты, участвуя в диалоге, применяют в процессе общения полученные знания, что, без сомнения, позволяет развивать широкий круг их компетенций, а не только коммуникативные [11, с. 121].

Как отмечают Е. И. Рабина и Н. В. Дерина, коммуникативный подход в обучении иностранному языку предполагает опору на целый ряд принципов, и некоторые из них так или иначе были реализованы нами на занятиях, о чем будет сказано ниже: «1) принцип функциональности (любая речевая единица обладает определенными речевыми функциями); 2) принцип речевой направленности (направленность на практическое использование иностранного языка через диалоговое общение); 3) принцип новизны (постоянная смена в процессе общения темы разговора, условий, цели и др., что придает динамичность речи); 4) принцип индивидуализации при ведущей роли личностного аспекта (учет речевых способностей и умений обучающихся); 5) принцип моделирования (такой отбор объема знаний, который действительно необходим обучающимся для эффективного усвоения иностранного языка и, следовательно, эффективной коммуникации); 6) принцип коллективного взаимодействия; 7) принцип личностной ориентации общения (учет личностных характеристик, таких как эмоции, жизненный опыт и т.д. в ходе речевого взаимодействия); 8) принцип ситуативности (выстраивание речевого общения, максимально приближенного к реальности)» [10, с. 219].

Многое из описанного выше относится и к такой форме реализации коммуникативного подхода, как ролевая игра, которую можно рассматривать в качестве возможности подтолкнуть учащихся к непосредственной языковой практике и имитации реальной жизненной ситуации [14, с. 87]. Погружение в процесс игры позволяет студентам отвлечься от мыслей о том, что они изучают иностранный язык. Страх совершить ошибку уходит на второй план, и обучающиеся чувствуют, что «имеют возможность опробовать новые модели поведения в безопасной среде, которая помогает им развить долгосрочную мотивацию, направленную на изучение языка» [14, с. 84].

Однако необходимо упомянуть, что исследователи выделяют целый ряд недостатков ролевых игр: «1. Ролевая игра может пробудить ранее сдержанные или подавленные эмоции. 2. Имеет меньшую эффективность в больших группах (хаос). 3. Преподаватель должен принять свою новую роль, в которой он/она не доминирует больше в классе. 4. Создают затруднения для некоторых студентов. 5. Может слабо удерживаться внимание студентов, если игра плохо планируется и контролируется. 6. Может быть непредсказуемой с точки зрения ее результатов. 7. Может занять много времени» [13, с. 18]. Однако нам представляется, что роль преподавателя и заключается в сведении этих негативных сторон к минимуму или даже обращению их в плюсы с целью развития коммуникативных навыков учащихся. Ведь, например, благодаря элементу непредсказуемости ролевая игра вносит разнообразие в занятия, чем повышает мотивацию учащихся, а также максимально приближает урок к ситуации реального общения.

Таким образом, коммуникативный подход, реализуемый в виде ролевой игры, на время меняет социальный статус участников коммуникации, позволяя им осуществлять речевую деятельность в рамках непривычного ролевого взаимодействия, что приводит к овладению ранее неизвестными стратегиями поведения [3, с. 66]. В результате студенты получают возможность более уверенно чувствовать себя в процессе англоязычной коммуникации. С учетом приведенных характеристик игровых методов и коммуникативного подхода становится понятно, что они могут способствовать включению аудитории в процесс презентации, что повысит эффективность обучения и благоприятно повлияет на интерес студентов к практическим занятиям по английскому языку.

Реализация коммуникативного подхода на практических занятиях по английскому языку со студентами-нелингвистами. Исходя из вышесказанного, 37 студентам, обучающимся на первом и втором курсах по направлениям «Политология» (8 студентов) и «Государственное и муниципальное управление» (29 студентов) факультета государственного управления МГУ имени М. В. Ломоносова, в течение осеннего семестра 2023 года предлагалось подготовить доклады на темы, которые соответствовали их учебной программе. Во время практического занятия в той или иной группе было от одного до трех выступающих.

Для достижения поставленной цели — включить максимальное число студентов в группу в процесс презентации доклада — было необходимо выбрать так называемую ситуацию игрового взаимодействия, под которой «принято понимать совокупность обстоятельств и отношений, создающих то или иное положение» [12, с. 111].

На занятиях были опробованы три ситуации игрового взаимодействия. При этом, как будет показано ниже, применялись элементы дискуссионного метода, также относящегося к коммуникативному подходу [4, с. 228]. Их связь объясняется тем, что опыт ведения дискуссии позволяет научиться формулировать аргументы и контраргументы, а также с помощью рассуждения доказательно защищать свою точку

зрения [там же], что нельзя не рассматривать как актуальный навык для студентов указанных направлений.

Рассмотрим первую ситуацию игрового взаимодействия. Она применялась на занятии как с не очень большими группами (менее десяти студентов), так и при большем количестве студентов (14–16 человек). В этом случае главные роли отводятся двум персонажам — «подзащитному» и «адвокату». «Подзащитным» является студент, который подготовил доклад, обычно сопровождающийся презентацией со слайдами. Задача «адвоката» состоит в том, чтобы после выступления «подзащитного» отметить сильные стороны доклада своего «клиента» и убедить остальных одноклассников, которые играют роль присяжных, отдать дополнительный балл «подзащитному» и полбалла — самому «адвокату» за красноречие.

Перед началом выступления с докладами преподаватель спрашивает у группы, кто хочет быть «адвокатом» того или иного выступающего. Если было два выступающих и два «адвоката», то после выступлений «присяжные» решали, кто из одноклассников достоин дополнительных баллов. Если пара (докладчик и «адвокат») была одна, то «присяжные» определяли, ставить ли им дополнительные баллы.

Вторая ситуация игрового взаимодействия подходит для больших групп либо для ситуации, когда группа маленькая, а выступающий только один. В данном сценарии к ролям клиента и адвоката добавляется роль прокурора, который ищет недостатки в выступлении. После доклада «присяжные» голосуют за то, стоит ли «подзащитному» ставить дополнительный балл, если выступавший был единственным докладчиком в этот день. Когда докладчиков несколько, «присяжные» голосуют за лучшего из них. Также отдельно «присяжным» необходимо выбрать, кто показался им лучше: «адвокат» или «прокурор». Если на занятии выступало несколько студентов-«адвокатов» и студентов-«прокуроров», то «присяжные» аналогично выбирали наиболее красноречивых из них.

Голосование при обоих сценариях происходит путем написания на листочках бумаги имени «подзащитного» с плюсом или минусом, имени «адвоката» или, при наличии, «прокурора», если презентация на этом занятии была одна. В случаях, когда «подзащитных» оказывалось несколько, было достаточно написать имя выбранного студента-«подзащитного», который, по мнению одноклассников, заслужил дополнительный балл. Листочки с именами сдавались преподавателю.

Как можно заметить, его роль заключается в объяснении правил ролевой игры и организации очередности выступлений и голосования, а также в подсчете голосов. Акцент делается на коммуникацию самих студентов. Таким образом в процесс доклада активно включаются обучающиеся, которые исполняют роли адвокатов и прокуроров. Их мотивация слушать презентацию повышается из-за того, что им нужно максимально убедительно выступить самим и заработать дополнительные полбалла.

Следует добавить, что иногда выступавшие просили разрешения самостоятельно высказаться уже после выступления «адвоката». Авторы, защищая презентацию, зачастую вступали в полемику не только с «прокурором», но и с собственными «защитниками», что усиливало дискуссионную направленность занятия.

У обеих описанных ситуаций игрового взаимодействия можно выявить один существенный недостаток, заключающийся в том, что активное участие не распространяется на всю группу. Именно поэтому предлагается третий сценарий, призванный избежать ситуации, когда на занятии часть студентов остается в пассивной роли.

Третья ситуация игрового взаимодействия предполагает стратегию, при которой роли распределены иначе. Количество студентов в группе принципиально не влияет на организацию процесса такого игрового взаимодействия. Перед началом выступления преподаватель объясняет студентам, что во время презентации он будет периодически останавливать докладчика и просить кого-то из аудитории задать ему вопрос на основе прослушанного фрагмента материала. Отвечать на вопрос для экономии времени не требуется. При этом для повышения мотивации следить за мыслью докладчика ставится условие: если трижды отказаться формулировать вопрос, то последует штраф – минус один балл. Как следствие, при таком сценарии «допроса» роль преподавателя заключается не просто в руководстве, но и соучастии в процессе доклада, так как по его решению остановить выступающего происходит деление презентации на смысловые блоки.

Благодаря данным ситуациям игрового взаимодействия обеспечивается реализация как минимум четырех вышеперечисленных принципов: речевой направленности, новизны, коллективного взаимодействия и личностной ориентации общения. Наличие «адвоката» и/или «прокурора» позволяет внести в занятие элементы дискуссии, что дополнительно мотивирует студентов к активному участию.

В конце семестра был проведен опрос, реализованный с помощью гугл-форм, о впечатлениях студентов от такой организации прослушивания докладов. Результат анкетирования 24 из 37 студентов, входивших в состав трех групп, показал, что 50 % опрошенных понравилось, когда в игровом процессе участвуют «адвокат» и «прокурор», что, вероятно, объясняется усилением духа соперничества. 20,8 % студентов понравилась ситуация игрового взаимодействия, в которой был только «адвокат», а 16,7 % студентов предпочли ситуацию игрового взаимодействия, основанную на «допросе». И только 12,5 % не понравилась никакая из предложенных форм игрового взаимодействия.

Проанализировав полученные ответы, можно заключить, что подавляющему большинству студентов интересны описанные в данной статье формы реализации коммуникативного подхода в обучении, что говорит о его перспективности для применения на практических занятиях по иностранному языку.

Выводы. Итак, при коммуникативном подходе, реализуемом в виде ролевой игры, происходит смещение акцента на такую функцию языка, как общение, что позволяет более гармонично развивать навыки будущих государственных управленцев и политологов, для которых именно коммуникативные компетенции являются ключевыми. В рамках практических занятий по английскому языку учащиеся получают возможность осуществлять коммуникацию в процессе непривычного игрового и ролевого взаимодействия, благодаря чему получают ценный опыт речевой практики, актуальный для их будущей профессии.

-
1. **Белкина О.В.** Особенности применения коммуникативного подхода при обучении иностранному языку взрослых слушателей / О.В. Белкина, И.Н. Дмитрисенко, Е.В. Кравцова // Вестник ЮУрГУ. Серия: Образование. Педагогические науки. – 2014. – № 4. – С. 79–84. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-primeneniya-kommunikativnogo-podhoda-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku-vzroslyh-slushateley> (дата обращения: 06.04.2024).
 2. **Вовк Е.В.** Принципы реализации коммуникативного подхода в образовании // МНКО. – 2019. – № 4 (77). – С. 33–35. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsiipy-realizatsii-kommunikativnogo-podhoda-v-obrazovanii> (дата обращения: 06.04.2024).



3. **Зайдман И. Н.** Коммуникативный подход в гуманитарном образовании // МНКО. – 2014. – № 6 (49). – С. 65–67. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-podhod-v-gumanitarnom-obrazovanii> (дата обращения: 06.04.2024).
4. **Коняева Л. А.** Дискуссионный метод как способ формирования коммуникативной компетенции студентов // СибСкрипт. – 2013. – № 2 (54). – С. 228–232. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/diskussionnyy-metod-kak-sposob-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentsii-studentov> (дата обращения: 06.04.2024).
5. **Левина Е. А., Лазутова Е. А.** Использование ролевой игры в качестве практико-ориентированного задания при обучении иностранному языку в педагогическом вузе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 8–1 (86). – С. 207–210. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-rolevoy-igry-v-kachestve-praktiko-orientirovannogo-zadaniya-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku-v-pedagogicheskom-vuze> (дата обращения: 07.04.2024).
6. **Маукеебаева М. А.** Коммуникативный подход в обучении иностранному языку // Фундаментальные и прикладные исследования: проблемы и результаты. – 2015. – № 17. – С. 121–126. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-podhod-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 07.04.2024).
7. **Павловская Ю. В.** Особенности процесса формирования иноязычной коммуникации в ролевой игре // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 1. – С. 130–132. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-protsessa-formirovaniya-inoazychnoy-kommunikatsii-v-rolevoy-igre> (дата обращения: 07.04.2024).
8. **Твердохлебова И. П.** Актуализация профессиональных компетенций средствами иностранного языка // Иностр. языки в школе. – 2021. – № 8. – С. 2–4.
9. **Слабышева А. В., Белова Л. А.** Использование метода кейсов при решении конкретных ситуаций на занятиях по иностранному языку // Иностр. языки в школе. – 2021. – № 8. – С. 50–55.
10. **Рабина Е. И., Дерина Н. В.** Коммуникативный метод в обучении говорению на английском языке // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 52. – С. 217–222. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-metod-v-obuchenii-govoreniu-na-angliyskom-yazyke> (дата обращения: 05.11.2023).
11. **Хашегульгова Ж. А., Сагова М. Б.** Сущность коммуникативной методики обучения английскому языку студентов // МНКО. – 2018. – № 6 (73). – С. 120–122. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-kommunikativnoy-metodiki-obucheniya-angliyskomu-yazyku-studentov> (дата обращения: 23.10.2023).
12. **Хохлова А. А., Нечаева А. А.** Коммуникативные игры в обучении иностранному языку в техническом вузе // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки. – 2016. – № 2 (30). – С. 110–115. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnye-igry-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-v-tehnichskom-vuze> (дата обращения: 23.10.2023).
13. **Чудайкина Г. М.** Использование ролевых игр в преподавании иностранного языка в вузах туризма и сервиса / Г. М. Чудайкина, Н. Ю. Логинова, В. В. Костоварова // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2017. – № 1. – С. 13–20. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-rolevyh-igr-v-prepodavanii-inostrannogo-yazyka-v-vuzah-turizma-i-servisa> (дата обращения: 07.04.2024).
14. **Чудайкина Г. М.** Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика / Г. М. Чудайкина, Н. Ю. Логинова, В. В. Костоварова // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2017. – № 4. – С. 82–92. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevyie-igry-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-teoriya-i-praktika> (дата обращения: 07.04.2024).
15. **Юрьева Л. В., Кошкин Д. А.** Опыт применения коммуникативных методик на занятиях English for special purposes в техническом вузе // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. – 2017. – № 3 (43). – С. 201–203. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-primeneniya-kommunikativnyh-metodik-na-zanyatiyah-english-for-special-purposes-v-tehnichskom-vuze> (дата обращения: 06.04.2024).

Макарова Светлана Алексеевна, канд. филол. наук, ассистент кафедры иностранных языков факультета государственного управления МГУ имени М. В. Ломоносова.

E-mail: swetlana495@yandex.ru



**Сведения
об авторе**