

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

О. А. Туркина

*Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4. 220030, г. Минск, Беларусь, turkinaoks@mail.ru*

Данная статья посвящена проблеме организации ролевой игры в ходе преподавания иностранного языка. В статье обосновывается актуальность данной проблемы в ходе образовательной деятельности. Предлагается метод моделирования как способ исследования данного сегмента коммуникации в качестве эффективного исследовательского инструмента, который впоследствии получит практическое применение в ходе организации ролевой игры как образовательной практики. Коммуникативная ролевая игра рассматривается как особый тип дискурса, как дискурсная практика, к которым целесообразно применять методы и приемы дискурсного исследования. В статье приводится краткий обзор существующих теоретических моделей коммуникации, теоретическое видение коммуникативного процесса как структуры и системы, поэтому данное явление представляется сложным комплексом категорий исследования. Внимание сфокусировано на субъектах коммуникации, а именно, с точки зрения тех коммуникативных ролей, которые они на себя принимают в соответствии с той или иной коммуникативной ситуацией.

Ключевые слова: эффективная коммуникация; дискурсная практика; коммуникативная ситуация; моделирование коммуникативного процесса; коммуникативные роли; модели коммуникации.

ROLE PLAY AS A TOOL IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES TO STUDENTS

O. A. Turkina

*Belarusian State University,
4 Nezavisimosti ave., Minsk, 220030, Republic of Belarus, turkinaoks@mail.ru*

This article is devoted to the problem of organizing a role-playing game in the course of teaching a foreign language. The article substantiates the relevance of this problem in the course of educational activities. A modeling method is proposed as a way to study this segment of communication as an effective research tool, which will subsequently receive practical application in the course of organizing a role-playing game as an educational practice. The communicative role-playing game is considered as a special type of discourse, as a discourse practice, to which it is advisable to apply the methods and techniques of discourse research. The article provides a brief overview of the existing theoretical models of communication, the theoretical vision of the communication process as a structure and system, therefore this phenomenon appears to be a complex set of research categories. Attention is focused on the subjects of communication, namely, from the point of view of those communicative roles that they assume in accordance with a particular communicative situation.

Keywords: effective communication; discourse practice; communicative situation; modeling of the communicative process; communicative roles; communication models.

Ролевая игра в процессе обучения студентов иностранному языку представляет собой способ углубления и консолидации полученных поаспектно языковых/речевых знаний, это своего рода симуляция реальных ситуаций, в которых студенты получают возможность применить полученные знания и умения, протестировать свои коммуникативные навыки, «примерить» на себя ту или иную коммуникативную роль. Данная обучающая деятельность является ответственным этапом в процессе преподавания иностранного языка, поскольку интегрирует в себя практически все виды языковой деятельности и позволяет выявить недочеты в работе студентов, которые требуют доработки. Таким образом, данный метод обучения студентов в ходе преподавания иностранного языка требует тщательного осмысления, поэтому обратимся к теоретическим основам, лежащим в основе данной языковой, в то же время речевой и коммуникативной деятельности.

Коммуникация как социальное явление и как деятельность подлежит моделированию, а коммуникация в малых (академических) группах также подлежит моделированию, а значит, к ней можно применить разработанные ранее учеными модели коммуникации. Наиболее авторитетными и признанными моделями коммуникации являются модели, реконструированные учеными в таких науках, как теория коммуникации (Р. О. Якобсон), социология, политология, социальная психология (Д. Лассуэлл), математика (К. Шеннон), кибернетика (Н. Уинер), лингвистика, философская методология (Р. О. Якобсон), философия диалогизма (М. М. Бахтин), семиотика (Р. Барт, Ю. Кристева), психология и культурология (Мацумото Д.) [1, с. 26]. Изучив данные линейные и нелинейные модели коммуникации, мы выявили ключевые компоненты структуры прототипической модели коммуникации – адресант и адресат как участники, коммуницирующие в определенной коммуникативной ситуации, данный процесс приводит

к определенным последствиям (достижению коммуникативной цели, либо ее недостижению). В любом коммуникативном взаимодействии участники взаимодействуют в целостной коммуникативной системе, стратифицированной социально под воздействием сложившихся социальных условий, в которых они вступают друг с другом в определенные отношения определенными целями, при этом принимая на себя определенные социальные роли. Социологический опыт исследований коммуникации выявляет функциональную связь между ее участниками и внешними условиями: не только условия оказывают влияние на коммуникантов, но и сами коммуниканты влияют на условия протекания коммуникации посредством своего коммуникативного поведения как следствия столкновения или единства своих целей.

Для лучшего понимания того, как сделать ролевую игру эффективным инструментом в образовательном процессе, прежде всего, необходимо понять ее как систему, в чем и может помочь нам обращение в научном лингвистическом (а, возможно, и к общегуманитарным) истокам. Целесообразным представляется рассмотреть ролевую игру как одну из дискурсных практик. Под дискурсной практикой мы понимаем текст в его обогащенном понимании (с учетом «вписанного» в него социального контекста и ситуации общения) [1, с. 137]. Как писал А. А. Леонтьев, «Реальный процесс, происходящий в общении – это не установление соответствий между речью и внешним миром, а установление соответствия между конкретной ситуацией, подлежащей обозначению деятельности, с одной стороны, и между структурой и элементами речевого высказывания – с другой. Речевой акт есть всегда акт установления соответствия между двумя деятельностями» [2, с. 171–172]. Вслед за А. А. Леонтьевым лингвисты признают, что переплетенность языкового (речевого) общения с неязыковыми средствами настолько существенна, что любое языковое явление выступает не столько в качестве собственно лингвистического факта, сколько факта общекоммуникативного, включающего экстралингвистические средства.

Прагмалингвистика указывает на обращенность к содержанию общения, и конфликт характеризуется (1) пониманием/непониманием; (2) правилами использования речевого кода. Именно эти две категории связывают все остальные компоненты психологической модели, которые мы изложили выше. Моделируя нашу речевую деятельность в ситуациях общения, исследователи реконструируют код (правила и исключения), соотнеся его с целями, а значит, со стратегиями и тактиками общения. От кодексов речевого поведения, системы постулатов и правил (их структуры и иерархии) зависят понимание и в какой-то природа конфликта, но главное – характер его реализации. С кодом связаны четыре основных правила: 1) постулат *осмысленности* кода и правило легальности; 2) постулат *надежности* кода и правило понятности; 3) постулат *достаточности* кода и правило баланса; 4) постулат *ситуативности* кода и правило закреплённости [3]. Эти правила предлагаются для решения коммуникативных задач с позиций их вербализации, которые предлагают психолингвисты. Вовлеченная в социальные взаимоотношения языковая личность, обладает собственным внутренним миром, на который влияет социальная среда, в которой она находится и под воздействием этих социальных условий вырабатывает определенную модель своего речевого поведения. М. М. Бахтин отмечал, что «говорящая личность, взятая, так сказать изнутри, оказывается всецело продуктом социальных отношений» [4, с. 424].

Например, в условиях конфликта, конфронтации и соперничества психологическое состояние субъекта характеризуется напряженностью, в результате возникает необходимость в разрядке. Различные люди в силу особенностей своего характера, психологического склада по-разному реализуют такую разрядку, выбирая для себя ту или иную стратегию речевого поведения, на основе которой можно выделить типы речевого поведения в конфликте. Так, российский нейропсихолингвист К. Ф. Седов выделяет три типа речевого конфликтного поведения: инвективное, куртуазное и рационально-эвристическое. Инвективный тип проявляется в аффективной разрядке (форме брани, ругани). Куртуазное поведение характеризуется внешне пристойным поведением, но с плачем, жалобами и другими речевыми проявлениями обиды. Рационально-эвристический тип речевого поведения отличается здравомыслием и рассудительностью субъекта, а разрядка чаще всего проявляется в виде смеха, иронии, подтрунивания [3]. Коммуникативная компетентность адресанта предполагает наличие представлений о *репертуаре языковых средств*, допустимых в речевых ситуациях и о той *роли* (функции в их актуализированности), которую играют в тексте выразительные языковые средства или приемы. Недостаточное понимание роли этих средств и приемов, а также недостаточное владе-

ние этим репертуаром средств и приемов мешают адресанту достигать его общей коммуникативной цели и конкретных задач текста, что и приводит к речевым конфликтам [3]. Так, с учетом этих теоретически выведенных характеристик речевой коммуникации, при дизайне ролевой игры как обучающей иностранному языку практике необходимо принимать во внимание такие категории как:

— *репертуар языковых средств*, допустимых в речевых ситуациях (умение воспользоваться правилами и постулатами кода, формирующими речевую компетенцию и формируя эффективную *языковую личность*);

— *речевое поведение* (вербальные/невербальные способы проведения конфликтной деятельности);

— *специфику ситуации конфликта*;

— понимание коммуникантом тех *коммуникативных ролей*, которые в данной коммуникативной ситуации (в нашем случае той или иной ролевой игре) на себя принимает он сам, и которые принимают на себя другие участники данной ситуации.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Туркина, О. А. Дискурс конфронтации-соперничества: реконструкция и моделирование / О. А. Туркина. – Минск : РИВШ, 2017. – 142 с.
2. Леонтьев, А.А. Слово в речевой деятельности: некоторые проблемы общей теории речевой деятельности / А.А. Леонтьев / Акад. наук СССР, Ин-т языкознания. – М. : Наука, 1965. – 245 с.
3. Седов, К. Ф. Типы языковых личностей и стратегии речевого поведения (о риторике бытового конфликта) / К.Ф. Седов // Вопросы стилистики. Язык и человек. – Саратов: Изд.-во Саратов. ун-та, 1996. – Вып. 26.
4. Бахтин, М.М. Фрейдизм. Формальный метод в литературоведении. Марксизм и философия языка : статьи / М.М. Бахтин. – М. : Лабиринт, 2000. – 639 с.