

МЕТОДИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ РОЛЕВЫХ ИГР КАК СРЕДСТВА ОПТИМИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У СТУДЕНТОВ ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

К. С. Рудакевич

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4
220030, г. Минск, Республика Беларусь, RoudakKS@bsu.by*

В статье изучаются ролевые игры сквозь призму методического анализа. Рассматриваются виды методических задач на разных этапах проведения ролевых игр в аудитории. Выявляются положительные аспекты применения данного метода в образовательном процессе. Анализируется практическое влияние ролевых игр на обучение студентов. Приводятся примеры ролевых игр на занятиях по иностранному языку студентов естественно-научных специальностей.

Ключевые слова: ролевые игры; игровые этапы; методические задачи; примеры игр; коммуникация; анализ игры.

METHODOICAL ANALYSIS OF ROLE-PLAYING GAMES AS A MEANS OF OPTIMIZING THE PROCESS OF FORMING UNIVERSAL COMPETENCES IN STUDENTS OF NATURAL SCIENCE SPECIALTIES

K. S. Roudakevich

*Belarusian State University, Nezavisimosti Ave., 4
220030, Minsk, Republic of Belarus, RoudakKS@bsu.by*

The article examines role-playing games through the prism of methodological analysis. The types of methodological tasks at different stages of role-playing games in the classroom are considered. Positive aspects of using this method in the educational process are revealed. The practical impact of role-playing games on student learning is analyzed. Examples of role-playing games in foreign language classes for students of natural science specialties are given.

Keywords: role-playing games; game stages; methodological tasks; game examples; communication; game analysis.

В современном мире знание иностранных языков является всё более и более востребованным навыком. В связи с этим, ролевые игры как метод интерактивного обучения иностранному языку студентов естественно-научных специальностей является актуальным и востребованным, так как он позволяет развивать критическое и творческое мышление, развивает коммуникационные навыки студентов, а также позволяет практико-

вать иностранный язык в условиях, приближенных к реальной жизни.

Следует отметить, что ролевые игры актуальны для интерпретации наиболее типичных и частых ситуаций из жизни, когда предлагаемые роли понятны участникам образовательного процесса и далее видоизменяются при их исполнении [1].

Благодаря использованию ролевых игр в учебном процессе увеличивается интерес и мотивация студентов при освоении иностранного языка. Учащиеся учатся преодолевать психологические и эмоциональные барьеры, которые связаны с использованием иностранного языка в реальной жизни. В начале, на доигровом этапе, задача студентов состоит в том, чтобы поставить цель коммуникации с собеседником-иностранцем, обдумать главную идею беседы, продумать употребление своего лексического и грамматического запаса, а также спланировать своё речевое и неречевое поведение [2].

Во время игры студенты учатся воплощать в реальность свою стратегию коммуникации, а также реализовывать намеченные цели и получать планируемый результат. В качестве положительных аспектов следует отметить тренировку памяти и внимания учащихся, а также развитие и практику грамматической составляющей в речи.

Послеигровой этап характеризуется анализом студентами проделанной работы путём оценки степени достижения своих намеченных целей коммуникации. Обучающиеся осмысливают полноценность выполнения своего плана, оценивают своё эмоционально-психологическое состояние во время игры [2].

Если говорить о теории и прикладном значении ролевых игр при обучении иностранным языкам, следует заметить, что они подразделяются на категории в зависимости от уровня владения иностранным языком, а также навыка самостоятельной работы обучающихся. Согласно данным критериям, ролевые игры можно подразделить на:

- 1) заданные (то есть, по готовой ситуации с необходимой лексикой для осуществления игры);
- 2) спонтанно-заданные (здесь есть готовая ситуация, но не задаются лексические средства и способы проведения игры);
- 3) импровизационные (в данном случае, готовой ситуации нет, как и нет ни лексических средств, ни способов разыгрывания ролей) [2].

Рассмотрим подробнее задачи ролевых игр в образовательном процессе при изучении иностранного языка. В целом, мы можем соотнести их с игровыми этапами, поэтому и задачи будут называться так же: доигровые, игровые, послеигровые [2].

Доигровой этап: студенты получают ситуацию, которую они должны разыграть, предполагая, что один или несколько собеседников будут

иностранными партнёрами. Лексико-грамматическая составляющая при этом должна быть профессионально-ориентированной, способствующей эффективной реализации коммуникативных задач. К тому же, лексико-грамматический запас слов должен быть полезен студентам в целом в их будущей профессиональной деятельности. На данном этапе студенты намечают цели коммуникативного взаимодействия с иностранным собеседником, а также планируют результаты, которых они хотят достичь. Также в спектр действий обучающихся на данном этапе входит проработка сущности коммуникации, разрабатывание содержательного аспекта общения в виде обеспечения лексико-грамматическим материалом, который необходим для реализации беседы, обдумывание речевого и неречевого поведения во время ролевой игры [2].

Игровой этап: задача студентов заключается в том, чтобы осуществить задуманную стратегию общения и достичь задуманных целей коммуникации. Что касается преподавателя, который тоже может выступать в роли собеседника, то он может осуществлять свои цели и действия в ходе коммуникации со студентами, которые могут отличаться от целей и действий обучающихся. Их положительных качеств, которые тренируются на данном этапе, можно отметить тренировку памяти и внимания студентов, обучение контролю эмоций и своей речи, студенты учатся самостоятельно находить и корректировать свои ошибки.

Послеигровой этап: обучающиеся проводят анализ игры, своих действий, отмечают, достигли ли они намеченных целей, удовлетворены ли полученными результатами коммуникации, также они могут описать своё эмоционально-психологическое состояние [2].

Как показывает практика, применение ролевых игр в образовательном процессе значительно мотивирует студентов в изучении иностранного языка, повышает их интерес к изучаемой дисциплине. Получая непосредственный опыт общения на иностранном языке, студенты начинают больше понимать смысл требований реального мира, того, что требует от них реальная коммуникация на иностранном языке. Обучающиеся осознают требования к их речевым умениям, общему кругозору, богатству лексического запаса и грамматически правильной речи. В целом, можно сказать, что студенты при практике ролевых игр становятся более старательными, тщательнее подходят к подготовке ролей, обдумыванию ситуаций, подбору необходимой профессиональной лексики. Также обучающиеся могут оценить роль речевых упражнений в языковой подготовке и таким образом, активнее выполнять речевые задания в аудитории. Соответственно, проработка речевых упражнений плавно переходит в более грамотную постановку вопросов собеседнику и более полные ответы. С опытом, вопросы студентов становятся более точными, «прицель-

ными», с целью уточнения информации и получения дополнительной [2].

Следовательно, можно сделать вывод и о том, что с применением метода ролевых игр простая вопросно-ответная беседа из учебного пособия может превратиться в целое интервью по заданной проблематике. Благодаря участию в ролевых играх студенты учатся понимать, что успешная коммуникация в большой степени зависит от умения слушать говорящего, понимания и запоминания полученной информации и от разумного реагирования на получаемые сообщения, в отличие от простого изложения заранее подготовленного текста.

Ролевые игры также позволяют студентам прочувствовать эмоционально-психологическую сторону коммуникации на иностранном языке, когда необходимо соответственно реагировать на реплики, уметь правильно начать и корректно завершить беседу, получив при этом нужные результаты. На послеигровом этапе при подведении итогов учащиеся часто отмечают, что в ходе общения они могут испытывать такие чувства, как скованность и растерянность, когда они не знают, что сказать и как отреагировать на сообщение собеседника, а также когда они забывают, что планируют сказать. Также, учащиеся сообщают о том, что им периодически трудно концентрироваться и подолгу держать внимание. Они испытывают трудности с запоминанием информации, сказанной собеседником, одновременно с этим стараясь не забыть, что они хотели сказать сами. Вышеописанные трудности вызывают у студентов чувство неудовлетворённости проделанной работой.

Для того, чтобы ролевая игра стала практическим средством обучения, она должна соответствовать определённым требованиям, которые учитывают как учебные задачи, так и индивидуальные особенности и потребности студентов [3].

Проработка роли у разных обучающихся проходит по-разному. Например, можно использовать следующие формы подготовки: индивидуальную, парную и групповую. Каждая из них имеет свою ценность, так как позволяют объединить аудиторную и воспитательную работу. В качестве примера можно предложить следующие ролевые игры:

- *kind words* (участники говорят комплименты и приятные слова друг другу);
- *merry-go-round* (участники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами);
- *rally* (участники учатся обращаться к аудитории) [3].

Приведём следующие более детальные примеры ролевых игр с участием студентов биологического факультета:

- *What happens if...?*

Цель игры: сформировать и активизировать речевую и мыслитель-

ную деятельность студентов.

Ход игры: участники работают в парах, один студент получает начало вопроса, на который он должен придумать продолжение. Например:

- *What happens if... (возможное продолжение вопроса - all invertebrates disappear from Earth?);*
- *What happens if... (the body's immune system fails to recognize a pathogen?);*
- *What happens if... (a plant is exposed to extreme levels of salt in the soil?)*

Задача второго участника игры - быстро среагировать на вопрос и ответить на него. Например:

- *If all invertebrates suddenly disappear from Earth, there will be an ecosystem collapse.*

Данный вид работы формирует благоприятную психологическую атмосферу в аудитории, студенты чувствуют себя более раскрепощённо и вовлекаются в творческий, учебный процесс [3].

- *If I were...*

Цель игры: сформировать навыки и умения употребления сослагательного наклонения при активизации речевой и мыслительной деятельности.

Ход игры: преподаватель предлагает студентам представить себя в роли известного учёного, политика, общественного деятеля и сообщить, как бы они выглядели, чем занимались и т.д. [3].

Например:

- *If I were Elon Musk, I would continue biological experiments on different types of extraterrestrial soils.*
- *If I were Donald Trump, I would invest more money into saving ecological ecosystems in the world.*
- *If I were Angelina Jolie, I would continue paying public attention to humanitarian and environmental crises, and make more documentaries about it.*
- *A good biologist.*

Цель игры: практика иноязычного общения будущих биологов.

Ход игры: участникам предлагается список слов, характеризующих необходимые качества и навыки хорошего биолога. Студенты должны распределить их по степени важности, обосновать своё мнение и использовать в ходе дискуссии [3].

Например:

Curiosity, analytical skills, attention to detail, critical thinking, communication skills, collaboration, adaptability, patience and perseverance, ethical awareness, passion for nature.

Таким образом, следует отметить, что значение ролевых игр в образовательном, воспитательном и практическом отношении неоспоримо.

Благодаря им студенты расширяют свою сферу общения, а это, в свою очередь, предполагает предварительную подготовку в виде проработки речевых упражнений и развитие тех навыков, которые помогают студентам сконцентрироваться на содержании высказывания. Поэтому, при работе над темой следует уделить внимание данному образовательному методу [4]. Включение ролевых игр в образовательный процесс мотивирует учебно-познавательную деятельность студентов естественно-научных специальностей, повышает их интерес к изучению иностранного языка, а также обучает их преодолевать эмоциональные и психологические барьеры, связанные с коммуникацией на иностранном языке в реальном мире.

Библиографические ссылки

1. Чудайкина Г. М., Логинова Н. Ю., Костоварова В. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». URL: cyberleninka.ru/article/n/rolevyie-igry-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-teoriya-i-praktika (дата обращения: 29.01.2025)
2. Климович М. И. Ролевые игры в повышении эффективности обучения общению на иностранном языке [Электронный ресурс] // МГИМО Университет МИД России. URL: <https://mgimo.ru/upload/iblock/836/rolevyie-igry-v-povyshenii-ehffektivnosti-obucheniya-inostrannomu-yazyku.pdf> (дата обращения: 29.01.2025).
3. Сорокина А. В. Значимость использования ролевой игры при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] // Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка». URL: https://elib.bspu.by/bitstream/doc/51384/1/Prepodavanie%20inostran.%20yaz.%20v%20polikultur.%20mire_01.04.21_0046-0050.pdf (дата обращения: 30.01.2025).
4. Оразова Ф. О. Анализ использования ролевых игр в методике обучения иностранному языку в сферах педагогического назначения [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-ispolzovaniya-rolevyh-igr-v-metodike-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-sferah-pedagogicheskogo-naznacheniya> (дата обращения: 30.01.2025).