

ФОРМАТ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК УСПЕШНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ РКИ НА УРОВНЕ А1



Е.В. СЕНЧЕНКОВА

madam.madam-evgenia@yandex.ru

канд. филол. наук,
доцент кафедры лингвистики
Смоленского государственного
медицинского университета
Смоленск, Россия

Ключевые слова:

*ролевая игра,
коммуникативная
компетенция, ролевая
маска, русский язык как
иностраный*

DOI: 10.37632/PI.2020.279.2.007

Статья посвящена организации и проведению ролевой игры на базе учебника «Жили-были...». Цель исследования – описание этапов ролевой игры, начиная с распределения ролевых масок героев учебника и заканчивая рефлексией обучающихся. При этом ролевая игра может быть организована различными способами: на основе текстов, содержащихся в учебнике или в учебном пособии, а также на базе ситуативных картинок. Использование ролевой игры на уровне А1 способствует формированию коммуникативной компетенции студентов.

В эпоху информационно-коммуникационных технологий и инновационных методов обучения РКИ преподаватели получили возможность значительно интенсифицировать учебный процесс, расширяя арсенал учебных средств и приемов, проводимых в том числе и в интерактивной форме. В этом случае следует активно использовать ролевую игру как игровую деятельность в искусственно созданных ситуациях общения. Она способствует организации плодотворного взаимодействия, в процессе которого происходит обмен информацией между участниками. В результате у обучающихся постепенно и основательно формируется коммуникативная компетенция, позволяющая грамотно вступать в межкультурную интеракцию и быстро устанавливать контакт с собеседниками.

Участвуя в ролевой игре, студенты учатся использовать формы речевого этикета при вступлении в речевые акты и при их завершении. Вместе с тем на примере разнообразных ситуаций общения у обучающихся развивается определенное речевое поведение. Со временем образцы речевого поведения отрабатываются до автоматизма, что в последующем оказывает огромное влияние на непосредственное живое общение обучающихся с носителями русского языка.

К тому же ролевая игра помогает преодолеть языковой барьер и установить доброжелательную атмосферу, в условиях которой раскрывается творческий потенциал личности, обнажается собственное «я» и общение становится более продуктивным [3]. «Вживаясь» в образы героев, обучающиеся демонстрируют свою коммуникативную грамотность, способность компилировать информацию при создании связных высказываний продуктивного характера. Принимая участие в ролевом общении, студенты учатся логично излагать мысли и облекать их в оболочку русских слов, словосочетаний и предложений.

После изучения минимального грамматического материала (род и число имен существительных, изменение имен прилагательных по родам и числам, изменение глаголов по лицам и числам в форме настоящего времени) обучающиеся получают ролевые маски, в соответствии с которыми разыгрывают диалог или монолог. Под ролевой маской понимается тот или иной способ поведения индивида с другими людьми и в целом в зависимости от конкретных типичных социальных обстоятельств [6: 221]. В данном случае эти обстоятельства соотносятся с сюжетными ситуациями, традиционными для изучения РКИ на уровне А1.

Ролевая игра может проводиться на любом этапе занятия. В начале занятия она служит речевой разминкой, подготовкой к восприятию нового учебного материала. Такая ролевая игра настраивает обучающихся на рабочий лад, способствует повышению заинтересованности студентов в учебном процессе. В конце занятия функция ролевой игры меняется: она становится формой текущего контроля изученного лексического и грамматического материала. Ролевая игра позволяет снять умственное напряжение обучающихся, превратить сложный процесс обучения в увлекательное занятие.

Как справедливо отмечает О.М. Батраева, любая игровая деятельность, в том числе и ролевая игра, строится по следующей схеме: 1) этап подготовки (разработка сценария, составление плана, характеристика ролей); 2) этап объяснения (постановка проблемы, выбор ситуаций); 3) этап проведения игры; 4) этап анализа и обобщения (анализ игры, рефлексия, оценка и самоанализ, вывод, рекомендации) [2: 311].

На элементарном уровне изучения РКИ зачатки ролевой игры содержатся уже в названии учебника Л.В. Миллер, Л.В. Политовой, И.Я. Рыбаковой «Жили-были...» [4]. Эти традиционные слова, взятые из зачина русских народных сказок, настраивают обучающихся на ожидание чуда – предстоящего знакомства с героями учебника. Не случайно на титульном листе изображены герои учебника Хуссейн и Сирпа, которых объединяет одно: искреннее желание изучать русский язык.

Далее при изучении грамматической темы «Личные местоимения» обучающиеся узнают о существовании студента Тома и снова встречаются с экскурсоводом Сирпой. На примере имен этих героев студенты учатся различать существительные мужского и женского рода и соотносить их с личными местоимениями *он* и *она*.

Получение минимальных отрывочных сведений о героях учебника сменяется приобретением наиболее полной информации лишь при изучении речевой темы «Страна. Язык. Национальность». На занятии создается эффект погружения обучающихся в многоязычную группу, в которой преподаватель Иван Петрович Сидоров – носитель русского языка, в группе учатся художник из Испании Рамон (испанский язык), студентка из Польши Ирена (польский язык), врач из Алжира Хуссейн (арабский язык), журналист из Германии Клаус (немецкий язык), экскурсовод из Финляндии Сирпа (финский язык), студент Том из Америки (английский язык).

Затем преподаватель распределяет роли и каждый обучающийся получает ролевую маску. Так, самый способный студент в группе становится преподавателем русского языка Иваном

Петровичем; студентка, которая любит путешествовать, примеряет ролевую маску экскурсовода Сирпы; самый любознательный студент становится известным журналистом Клаусом; студент, интересующийся живописью, получает ролевую маску художника Рамона; студент, увлекающийся медициной, становится врачом по имени Хуссейн и т.д. Прежде всего при распределении ролевых масок преподаватель ориентируется на идентичные увлечения героя учебника и студента. Если интересы не совпадают, то определяющим фактором становится частичное сходство во внешнем облике героя и обучающегося.

Конечно, преподавателю желательно тоже периодически пользоваться ролевой маской и вступать в коммуникацию с обучающимися. В таком случае станет возможным его переход из статуса руководителя учебным процессом в статус полноправного участника ролевого общения. Такой педагогический прием поможет быстрее найти общий язык со студентами, почувствовать себя «своим» среди них и показать образцовую модель речевого поведения в той или иной ситуации общения. К сожалению, при использовании этого педагогического приема преподаватель лишен возможности письменно фиксировать ошибки обучающихся. Однако поручить это задание можно студентам-экспертам, наблюдающим за ролевой игрой.

Необходимо отметить, что если группа состоит более чем из семи студентов (количество героев учебника), то следует ввести новые ролевые маски (новые страны, новые языки). При этом развитие «легенды» каждой ролевой маски на занятиях происходит постепенно. Дополнительные сведения содержатся в учебном пособии «Сборник текстов для самостоятельного чтения и перевода», авторами которого являются О.П. Альдингер, И.А. Лешутина, Т.В. Макенкова, Н.А. Малинкина. Например, из текста «Студент Том» обучающиеся узнают об увлечениях и интересах этого героя [1: 9], а из текста «В общезитии» студенты получают сведения о том, как Хуссейн и его сосед Манудж живут в Смоленске и как они проводят свое свободное время каждый [1: 30]. Однако информация о героях не является исчерпывающей, поэтому у обучающихся появляется возможность домыслить образ своего персонажа, наделять его положительными чертами характера, придумать жизненные приключения.

Накопление информации о героях проводится на этапе подготовки к ролевой игре. Продумывая образ персонажа, обучающиеся должны составить его информационный и психологический портрет по следующему плану:

1. Паспортные и анкетные данные героя: фамилия, имя, отчество, возраст, дата

Методика РКИ: вызовы современности

- рождения, место жительства, национальность, профессия, семейное положение.
2. Достижения героя (в учебе или в работе).
 3. Интересные моменты в жизни, повлиявшие на судьбу героя.
 4. Основные черты характера героя.

Далее на этапе объяснения ролевой игры преподаватель формулирует микроцели, которые будут достигнуты благодаря участию обучающихся в разнообразных ситуациях общения. Отбор и представление коммуникативных ситуаций определяется конкретными темами общения, соответствующими изучению РКИ на уровне А1 («Знакомство», «В университете», «В поликлинике, на приеме у врача», «В магазине», «В кафе», «В библиотеке», «В транспорте», «На почте» и т.д.). Они способствуют созданию мотива говорения [5: 23], т.е. содержат такие темы, обсуждение которых является интересным и важным для иностранной аудитории.

На этапе проведения ролевой игры нужно четко регламентировать время и очередность речи собеседников. В идеальном варианте диалог подразумевает одинаковую вопросно-ответную активность студентов, которая проявляется в течение пяти минут в процессе парной работы. В случае организации полилога вопросы одногруппников адресованы исключительно одному герою. За пять минут ему нужно продемонстрировать свой уровень владения лексическим минимумом и грамматическими моделями определенного урока.

Ролевая игра может быть организована различными способами: 1) на основе текстов, содержащихся в учебнике «Жили-были...»; 2) на базе ситуативных картинок из вышеназванного учебника; 3) на основе текстов, представленных в учебном пособии «Сборник текстов для самостоятельного чтения и перевода».

Так, после чтения текста «Наша группа» [3: 32] проводится ролевая игра по речевой ситуации «Знакомство». Она предполагает следующие вопросы и ответы на них: *Как вас зовут? Как ваша фамилия? Кто вы по национальности? Кто вы по профессии? Какой вашей родной язык? Какая ваша родная страна? Какой ваш родной город? Как вы говорите по-русски?* и др.

Систематическая работа с ситуативными картинками, на которых изображены герои учебника, приводит к тому, что обучающиеся без труда начинают идентифицировать своего персонажа и выделять его из многоязычной группы. Достижения или промахи героя, о которых повествуется в текстах, воспринимаются как собственные и вызывают соответствующие положительные или отрицательные эмоции.

Так, на основе ситуативной картинке проводится ролевая игра по речевой ситуации «Разговор по телефону». Обучающиеся тренируются

в использовании моделей речевого этикета в процессе формального и неформального общения по домашнему телефону. В качестве примера представлен диалог Рамона и Хуссейна о планах на выходные дни.

Затем преподаватель организует сюжетно-ролевую игру, в которой задействованы три персонажа: Рамон, Сирпа и мать Сирпы. Сначала Рамон просит мать Сирпы (роль одной из студенток группы) пригласить девушку к телефону, потом беседует с ней. Рамон и Сирпа могут спросить друг друга: *Как дела? Как здоровье? Что ты делаешь сейчас? Когда у тебя есть свободное время? Что ты любишь делать в свободное время?*

Используя изученные речевые модели, студент по имени Рамон может предложить Сирпе погулять в парке, послушать музыку или посмотреть новый фильм в кино.

Ролевая игра может быть проведена и по речевой ситуации «На улице». В соответствии с требованиями к уровню А1 иностранные студенты должны уметь выражать просьбу и реагировать на нее согласием или отказом. Допустим, что Сирпа забыла дома читательский билет, поэтому не может взять словарь в библиотеке. Она просит Хуссейна дать ей словарь и объясняет причину. Хуссейн с радостью соглашается помочь Сирпе.

Ролевая игра проводится на базе текстового материала, представленного в учебном пособии «Сборник текстов для самостоятельного чтения и перевода». В частности, сначала обучающиеся читают текст, записывают и переводят новые слова [1: 9], а потом задают вопросы по его содержанию.

Том – студент. Он изучает русский язык и уже говорит по-русски. В свободное время Том любит читать книги, слушать музыку, смотреть фильмы. Особенно Том любит смотреть футбол, хоккей, играть в шахматы. Он очень любит спорт.

Студент по имени Том, не обращаясь к тексту, должен ответить на вопросы других героев: *Кто ты по профессии? Что ты изучаешь? Ты говоришь по-русски? Что ты делаешь в свободное время? Что ты любишь смотреть? Ты любишь играть в шахматы? Ты любишь спорт?*

На этапе анализа ролевой игры исправление ошибок обучающихся возможно двумя способами. Во-первых, преподаватель может отредактировать ошибки студентов, упомянув при этом грамматическое правило. В таком случае ошибки предварительно фиксируются в письменной форме, а затем предъявляются обучающимся. Во-вторых, исправление ошибок в речи героев может быть предоставлено другим студентам. Тогда каждый из них по очереди называет и исправляет ошибку, дает минимальный грамматический комментарий.

Максимальное количество баллов за ролевую игру составляет 30 (таблица 1). В первую очередь осуществляется дифференцирование и подсчет коммуникативно значимых и коммуникативно незначимых ошибок. Причем под коммуникативно значимыми ошибками понимаются лексико-грамматические, стилистические ошибки

или ошибки интонационного характера, влияющие на решение коммуникативной задачи. Обязательно принимается во внимание то, что ошибки, связанные с использованием языкового материала, выходящего за рамки изученных грамматических тем, не учитываются.

Таблица 1

Критерии оценки	30 баллов
1. Адекватность решения коммуникативной задачи.	
2. Нарушение норм речевого этикета (–0,5 балла за каждый случай).	
3. Коммуникативно значимые ошибки (–1 балл за каждую).	
4. Коммуникативно незначимые лексико-грамматические ошибки (–0,5 балла за каждую).	
5. Грубые нарушения фонетико-интонационных норм на нефонематическом уровне (–2 балла).	
Итого:	

Поощрительные баллы за ролевую игру:

Максимально полное использование средств речевого этикета (+1 балл).	
Соответствие фонетико-интонационным нормам (+1 балл).	
Развернутость высказывания (+1 балл).	
Итого:	

Далее количество коммуникативно значимых и коммуникативно незначимых ошибок соотносится с баллами, которые затем переводятся в оценку (таблица 2).

Таблица 2

Оценка / баллы	Критерии
«Отлично» / 28–30 баллов	Студент грамматически верно задал вопросы или ответил на них, допустил 1–2 коммуникативно значимые ошибки или 1–4 коммуникативно незначимые ошибки.
«Хорошо» / 26–27 баллов	Студент грамматически верно задал вопросы или ответил на них, но допустил 3–4 коммуникативно значимые ошибки или 5–8 коммуникативно незначимых ошибок.
«Удовлетворительно» / 24–25 баллов	Студент грамматически неверно задал вопросы или неправильно ответил на них, допустив 5–6 коммуникативно значимых ошибок или 9–12 коммуникативно незначимых ошибок.
«Неудовлетворительно» / менее 23 баллов	Студент грамматически неверно построил вопросы, не смог дать правильного ответа на них и допустил 7 и более коммуникативно значимых ошибок или более 12 коммуникативно незначимых ошибок.

На этапе подведения результатов ролевой игры обязательно должна быть осуществлена рефлексия. Она позволит обучающимся

проанализировать услышанное, обсудить информацию о герое. Подводя итог, преподаватель может задать иностранной аудитории

Методика РКИ: вызовы современности

следующие вопросы: *Где был герой? С кем он разговаривал? О чем он говорил?*

В качестве домашнего задания преподавателю следует предложить обучающимся составить дорожную карту, по которой можно проложить маршрут своего героя. Обучающиеся должны не только обозначить различные места на карте, но и сформулировать цели их посещения. Например, Иван Петрович – торговый центр «Макси» – купить костюм; Рамон – почта – получить письмо от брата; Клаус – библиотека – взять учебник по анатомии; Том – деканат СГМУ – взять разрешение на отработку занятия; Ирена – аптека – купить лекарство от кашля и т.д. Обозначение социально значимых

мест на дорожной карте будет служить «мостиком» к следующей ролевой игре.

В заключение необходимо отметить, что использование ролевой игры в практике преподавания РКИ позволяет вовлекать обучающихся в совместную игровую деятельность и тем самым оказывает воздействие на формирование коммуникативных свойств личности: экстраверсии, доброжелательности, общительности. Ролевая игра как таковая обеспечивает речевую направленность учебного процесса. Благодаря ей у обучающихся складываются эталоны межличностного восприятия и формируются навыки речевого поведения в той или иной ситуации общения. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Альтингер О.П., Лешутина И.А., Макеенкова Т.В., Малинкина Н.А. Сборник текстов для самостоятельного чтения и перевода: Учебное пособие. 2-е изд., испр. и доп. Смоленск, 2019.
2. Батраева О.М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций // Теория и практика образования в современном мире: Материалы Международной заочной научной конференции. СПб., 2012.
3. Лешутина И.А. Современные образовательные технологии в условиях профильного обучения РКИ // Русский язык за рубежом. 2017. № 4.
4. Миллер Л.В., Политова Л.В., Рыбакова И.Я. Жили-были... 28 уроков русского языка для начинающих: Учебник. 14-е изд., испр. СПб., 2016.
5. Назаренко Е.Б., Халыгина Д.В. Ролевая игра на основе видеосюжета на уроках русского языка как иностранного // Научный результат. Педагогика и психология образования. 2016. Т. 2. № 1.
6. Филиппов А.В., Романова Н.Н., Лetyагова Т.В. Тысяча состояний души. Краткий психолого-филологический словарь. М., 2011.

References

1. Al'dinger O.P., Leshutina I.A., Makeenkova T.V., Malinkina N.A. Sbornik tekstov dlya samostoyatel'nogo chteniya i perevoda: Uchebnoe posobie. 2-e izd., ispr. i dop. Smolensk, 2019.
2. Batraeva O.M. Igrovyte tekhnologii kak sredstvo aktivizacii uchebnogo processa pri formirovanii kommunikativnoj i sociokul'turnoj kompetencij // Teoriya i praktika obrazovaniya v sovremennom mire: Materialy Mezhdunarodnoj zaochnoj nauchnoj konferencii. SPb., 2012.
3. Leshutina I.A. Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii v usloviyah profil'nogo obucheniya RKI // Russkij yazyk za rubezhom. 2017. № 4.
4. Miller L.V., Politova L.V., Rybakova I.Ya. Zhili-byli... 28 urokov russkogo yazyka dlya nachinayushchih: Uchebnik. 14-e izd., ispr. SPb., 2016.
5. Nazarenko E.B., Halygina D.V. Rolevaya igra na osnove videosyuzheta na urokah russkogo yazyka kak inostrannogo // Nauchnyj rezul'tat. Pedagogika i psihologiya obrazovaniya. 2016. T. 2. № 1.
6. Filippov A.V., Romanova N.N., Letyagova T.V. Tysyacha sostoyanij dushi. Kratkij psihologo-filologicheskij slovar'. M., 2011.

E.V. Senchenkova

ROLE-PLAY AS SUCCESSFUL TECHNOLOGY IN THE PROCESS OF LEARNING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE (A1 LEVEL)

Role-playing game, communicative competence, role-playing mask.

The article is devoted to the organization and conduct of role-playing game based on the textbook Miller L.V., Politova L.V., Rybakova I.Ja. «Zhili-byli...». The aim of the study is to describe the stages of the role-playing game, starting with the distribution of role-playing masks of the characters in the textbook and ending with the reflection of students. In this role-playing game can be organized in various ways: on the basis of the texts contained in the textbook or in the study guide, as well as on the basis of situational images. The use of role-playing game at the A1 level contributes to the formation of communicative competence of students.