

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ.

Абдуллаева Гульчехра Мерджалиловна
старший преподаватель Ташкентского
международного университета Кимё, Узбекистан
agulchehra77@gmail.com
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14575544>

Аннотация

В данной статье рассматривается внедрение коммуникативных игр в педагогическую практику для повышения мотивации и вовлеченности студентов в изучение русского языка как иностранного, особенно среди студентов неязыковых специальностей Университета Киме. Интеграция игровых технологий подчеркивается как средство стимулирования активного участия, усиления языковых конструкций и облегчения запоминания лексических единиц при одновременном совершенствовании навыков связной и диалогической речи. Основной целью данного исследования является изучение и систематизация игровых техник, способствующих развитию коммуникативной компетентности. Растущий интерес к нетрадиционным методам обучения подчеркивает актуальность данного исследования, особенно в свете коммуникативной направленности современных образовательных технологий. В статье дается всесторонний обзор образовательных технологий, позиционирующих игры как значимый вид. Обсуждаются определения игровых концепций, а также мотивационные характеристики и потребности, определяющие игровую деятельность. Кроме того, представлены основополагающие педагогические принципы организации игровой деятельности. Методологически в статье предлагается эффективное использование современных педагогических подходов в сочетании с игровыми технологиями, разработанными специально для преподавания русского языка в условиях университета. Практическая значимость заключается в потенциальном применении ситуационно-ролевых игр как в психологических, так и в педагогических рамках, обогащающих образовательный процесс. Внедряя эти инновационные методы, преподаватели могут создать динамичную учебную среду, способствующую большей

вовлеченности и успеху в овладении языком студентами, изучающими неязыковые дисциплины в Университете Кимё.

Abstract

This article examines the implementation of communicative games in teaching practices to enhance student motivation and engagement in learning Russian as a foreign language, particularly among non-language majors at the University of Kimyo. The integration of game-based technology is highlighted as a means to stimulate active participation, reinforce language structures, and facilitate the memorization of lexical units while simultaneously improving skills in connected and dialogical speech. The primary goal of this research is to explore and systematize game techniques that contribute to the development of communicative competence. The growing interest in non-traditional teaching methods underscores the relevance of this study, especially in light of the communicative focus of modern educational technology. The article provides a comprehensive overview of educational technologies that position games as a significant type. Definitions of game concepts, along with motivational characteristics and needs driving game activities, are discussed. In addition, the fundamental pedagogical principles of organizing game-based activities are presented. Methodologically, the article proposes the effective use of modern teaching approaches combined with game-based technology, designed specifically for teaching Russian in a university context. The practical significance lies in the potential application of situational-role-playing games within both psychological and pedagogical frameworks, enriching the educational process. By integrating these innovative methods, educators can create a dynamic learning environment that fosters greater engagement and success in language acquisition for non-language majors at the University of Kimyo.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция, мотивация, педагогические технологии, игровая деятельность, диалогическая речь, ролевые игры.

Keywords: communicative competence, motivation, educational technology, game-based activity, dialogical speech, role-playing games.

Введение

Русский язык является одним из самых популярных языков в мире. Возрастающий интерес к изучению русского языка стимулирует развитие и совершенствование методов и техник преподавания русского языка как иностранного. Появляется все больше новых образовательных и методических комплексов, интерактивных курсов, учебных программ. Современные образовательные стандарты предполагают более активную роль студента в педагогическом процессе [1]. Традиционные методы обучения уступают место личностно-ориентированным. Современные тенденции в преподавании русского языка как иностранного связаны с изменением образовательной и методической парадигмы, с внедрением новых стандартов, с быстрым развитием интерактивных и мультимедийных средств обучения. Активная роль субъекта обучения объясняет выход на первый план коммуникативной компетенции. Коммуникативные игры играют большую роль в формировании этой компетенции [2]. Игровые технологии в преподавании русского языка как иностранного используются как для изучения грамматики, так и для освоения новой лексики, а также для развития навыков связной речи на всех уровнях овладения языком: от начального до продвинутого.

Литературный обзор

Использование игровых технологий в педагогическом процессе, несмотря на свою актуальность в настоящее время, не является новой проблемой. Исследование игры как психологического, философского и социального феномена проводили Ф. Шиллер, Й. Хуизинга, Г.-Г. Гадамер, З. Фрейд, Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн и многие другие. Одним из первых, кто проанализировал игру как педагогическое явление, был Ф. Фребель. Эта тема вошла в область научных интересов таких выдающихся педагогов, как Л.С. Выготский и А.Н. Леонтьев. Несмотря на общий научный интерес, в исследовательской литературе нет точного определения понятия "игровые технологии". С каждым годом игровые технологии становятся все более совершенными, создаваемыми в инновационном векторе, заданном научным сообществом [3]. Однако в педагогической практике наряду со сложными

мультимедийными играми используются и самые простые дидактические игры, эффективность которых доказана многолетним педагогическим опытом.

Игры в педагогике могут быть квалифицированы на основе основной цели и педагогических характеристик: образовательные, тренинговые, контролирующие; познавательные, эвристические, учебные; коммуникативные, диагностические; репродуктивные и продуктивные. Согласно игровой методологии, игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные [4]. Среди основных функций игр методологи выделяют следующие: дидактическую, развлекательную, коммуникативную, расслабляющую, социализирующую. Дидактическая функция развивает специализированные навыки и умения. Развлекательная функция создает благоприятную атмосферу для творчества, улучшает микроклимат в группе. Коммуникативная функция способствует объединению, установлению межличностного общения. Расслабляющая функция снимает эмоциональное напряжение, помогает преодолеть стрессовые ситуации. Социализирующая функция вводит студента в социальные нормы и культуру общества [5,6].

Р.П. Милруд определяет ролевую игру как «методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению русским языком как иностранным» [2]. Ролевая игра основана на взаимодействии учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом. Итак, ролевая игра - это речевая игра и учебная деятельность одновременно. Цель ролевой игры заключается в деятельности, где мотив кроется в содержании деятельности, а не вне ее. С позиции преподавателя, ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса обучения диалогическому общению. Эта технология помогает погрузиться в реалистичную атмосферу языковой практики, где существует определенный сценарий и каждому участнику отводится определенная роль с присущими ей эмоциями, образом, характером, что позволяет изучать не только язык, но и культуру речи [7,8]. Таким образом, студенты готовятся к свободному общению и начинают понимать особенности русской речи.

Методология

В рамках данного исследования предложены различные методы и подходы, направленные на эффективное внедрение ролевых игр в процесс обучения русскому языку как иностранному, особенно для студентов неязыковых специальностей Университета Кимё.

1. Контекстуализация обучения

Одним из основных подходов является контекстуализация учебного материала. Преподаватели должны создавать сценарии ролевых игр, которые отражают реальные жизненные ситуации, с которыми студенты могут столкнуться в своей будущей профессиональной деятельности. Контекстуализация играет ключевую роль в изучении языка, поскольку помогает студентам увидеть, как язык функционирует в реальных ситуациях. Вместо абстрактного запоминания слов и грамматических правил студенты могут погрузиться в сценарии, которые им знакомы или которые будут актуальны в их будущей профессии. Это создает более глубокую связь между изучаемым материалом и практическими задачами, которые им предстоит решать. Этот метод включает в себя составление различных сценариев:

- *Деловые встречи:* Сценарии могут включать ролевые игры, в которых студенты выступают в роли бизнесменов на деловой встрече. Они могут отрабатывать навыки презентации, ведения переговоров и обсуждения контрактов, что важно для будущей профессиональной деятельности.
- *Клиентский сервис:* В сценариях, связанных с обслуживанием клиентов, студенты могут играть роли продавцов и покупателей, отрабатывая навыки общения, аргументации и разрешения конфликтов. Это может быть особенно полезно для студентов, планирующих работать в сфере услуг.
- *Социальные взаимодействия:* Сценарии могут также охватывать повседневные ситуации, такие как знакомство, общение в кафе или участие в культурных мероприятиях. Это помогает студентам освоить язык в

неформальных контекстах, что также важно для успешной интеграции в новую языковую среду.

Когда студенты видят практическое применение языка, это усиливает их интерес и желание учиться. Они понимают, что язык не просто набор слов и правил, а инструмент, который поможет им достигать целей в жизни и карьере. Работа с реальными сценариями позволяет студентам чувствовать себя более уверенно при использовании языка. Они учатся применять язык в безопасной обстановке, что способствует снижению тревожности при общении в реальных ситуациях. Контекстуализация требует от студентов анализа и оценки ситуаций, что способствует развитию критического мышления. Они учатся быстро принимать решения и адаптироваться к изменяющимся обстоятельствам.

2. Активное вовлечение студентов

Активное вовлечение студентов в процесс ролевых игр — это подход, при котором учащиеся активно участвуют не только в исполнении ролей, но и в обсуждении, планировании и создании сценариев. Этот процесс включает выбор тем, распределение ролей и разработку диалогов, что способствует повышению их заинтересованности и ответственности за свое обучение. Активное вовлечение студентов имеет ключевое значение для успешного изучения языка, так как способствует созданию более глубокого и личного отношения к учебному материалу. Когда студенты участвуют в создании ролевых игр, они не являются просто слушателями, а становятся соавторами своего учебного процесса. Это повышает уровень их мотивации и вовлеченности, что в конечном итоге может привести к лучшим результатам в изучении языка. Преподаватели могут начать с обсуждения различных тем, которые будут интересны студентам. Это может быть как профессиональная, так и повседневная тематика.

Важно, чтобы студенты имели возможность высказывать свои предпочтения и интересы, что сделает занятия более релевантными и захватывающими. После обсуждения тем студенты могут самостоятельно выбирать роли в игре. Это позволяет каждому студенту ощутить себя активным участником процесса. Например, в деловой игре один студент может стать

менеджером, а другой — клиентом. Этот элемент самоуправления повышает их чувство ответственности и вовлеченности. Студенты могут работать в группах над разработкой диалогов, которые они будут использовать в игре. Это помогает им отрабатывать языковые конструкции и учиться формулировать свои мысли. Процесс совместной работы над текстами способствует развитию навыков коммуникации и сотрудничества. Активное участие в планировании и создании ролей дает студентам возможность привыкнуть к языку и улучшить свои навыки. Процесс создания диалогов и сценариев поощряет креативное мышление. Студенты могут экспериментировать с языком, что способствует улучшению их способности к самовыражению и находчивости в общении.

3. Поддержка креативности и импровизации

Поддержка креативности и импровизации в обучении русскому языку как иностранному заключается в создании образовательной среды, в которой студенты могут свободно интерпретировать свои роли и ситуации, выходя за рамки заранее заданных сценариев. Это подразумевает предоставление студентам возможности вносить изменения в сценарий, разрабатывать собственные диалоги и находить нестандартные решения в ходе игры. Такой метод способствует созданию активной и интерактивной атмосферы в классе. Когда студенты имеют возможность проявить свою индивидуальность и креативность, они чувствуют себя более вовлеченными в процесс обучения. Это не только повышает их интерес к предмету, но и способствует развитию важных навыков, которые будут полезны им как в личной, так и в профессиональной жизни. Преподаватели могут поощрять студентов к изменению своих ролей, добавляя новые элементы к характеру или ситуации. Например, если в игре есть персонаж, который ведет переговоры, студенты могут добавить неожиданные реакции или дополнительные характеристики, чтобы сделать сценарий более интересным и живым. Создание ситуаций, которые не являются строго прописанными, может дать студентам возможность импровизировать. Преподаватели могут задавать открытые вопросы и предлагать идеи, которые могут быть использованы в игре. Например, они могут предложить студентам

подумать о том, как бы они отреагировали на определенные ситуации, что может стимулировать обсуждение и идеи для импровизации. Импровизация позволяет студентам привыкнуть к использованию языка в менее формальной обстановке. Когда они могут ошибаться и экспериментировать, это способствует повышению уверенности в их языковых навыках. В ходе импровизации студенты часто сталкиваются с неожиданными ситуациями, которые требуют быстрого поиска решений. Это помогает развивать навыки решения проблем и учит их находить креативные подходы к различным задачам.

4. Использование технологий для улучшения игрового процесса

Интеграция информационных технологий в ролевые игры подразумевает использование различных цифровых инструментов, таких как видео, онлайн-платформы для совместной работы и мобильные приложения, для повышения эффективности и привлекательности образовательного процесса. Технологии играют ключевую роль в модернизации образовательных методик, делая обучение более интерактивным и доступным. Использование технологий позволяет создавать многообразные форматы и методы, которые не только облегчают усвоение материала, но и стимулируют интерес студентов к изучению языка.

Использование видеозаписи ролевых игр предоставляет студентам уникальную возможность просмотреть свои выступления. Это позволяет им анализировать свои ошибки и успехи, а также видеть, как они используют язык в реальных ситуациях. Обсуждение записей в классе может привести к полезной обратной связи и способствовать коллективному обучению. Приложения, такие как Quizlet или Kahoot!, могут использоваться для создания интерактивных заданий и викторин, которые студенты могут выполнять в ходе ролевых игр. Эти задания могут быть связаны с темами, которые они изучают, и помогут закрепить языковые навыки в увлекательной форме. Использование технологий делает процесс обучения более захватывающим и привлекательным. Студенты становятся более активными участниками, что способствует повышению их мотивации и интереса к изучению языка. Цифровые инструменты позволяют

студентам учиться в удобное для них время и темпе. Они могут повторять материал, просматривать записи игр и взаимодействовать с однокурсниками вне стен класса[9, 10, 11].

Анализ и результаты

На основе описываемых методик преподавателям следует проводить различные ролевые интерактивные игры среди студентов неязыковых направлений:

- *Контекстуализация обучения*

Игра 1: Деловая встреча

Студенты разбиваются на группы, где каждый получает определенную роль (например, менеджер, клиент, маркетолог). Им нужно подготовить презентацию для потенциальных клиентов, обсудить преимущества продукта и ответить на вопросы. Это помогает развить навыки ведения деловых переговоров, презентации и аргументации на русском языке.

Игра 2: Обслуживание клиентов

Студенты играют роли продавцов и покупателей в магазине. Продавцы должны помочь клиентам выбрать товар, ответить на вопросы и разрешить возможные конфликты (например, возврат товара). *Это помогает* практиковать навыки общения и аргументации в контексте обслуживания клиентов.

- *Активное вовлечение студентов*

Игра 1: Выбор ролей

Студенты выбирают роли в заранее заданной ситуации (например, организация праздника). Каждый должен предложить идеи, как сделать праздник интересным и уникальным. После обсуждения они разыгрывают сценарий. С помощью этой игры студенты развивают навыки сотрудничества, креативного мышления и уверенности при использовании языка.

Игра 2: Разработка диалогов

Студенты в группах работают над созданием диалогов на определенную тему (например, обсуждение фильма). Каждая группа представляет свой диалог, и остальные студенты могут задать вопросы при этом развивая навыки диалогической речи и правильно формулируя свои мысли.

- *Поддержка креативности и импровизации*

Игра 1: Импровизационные сцены

Студенты получают карточки с разными ситуациями (например, встреча старых друзей, неожиданная встреча на улице). Они должны быстро импровизировать диалог, основываясь на данной ситуации.

Игра 2: Ситуационные ответы

Преподаватель задает открытые вопросы или описывает необычные ситуации (например, «Что бы вы сделали, если...?»), а студенты должны отвечать, используя язык и импровизируя. Целью этой игры является стимулирование креативное мышление и развитие навыков решения проблем.

- *Использование технологий для улучшения игрового процесса*

Игра 1: Виртуальная деловая встреча

Описание: Используя видеоконференцию (например, Zoom), студенты участвуют в деловой встрече, где они представляют свои проекты. Ведется запись встречи для последующего анализа. При этом участники практикуют профессиональную лексику и навыки общения на русском языке, а также анализируют собственные ошибки.

Обсуждение

Ролевые игры предоставляют значительные педагогические возможности в преподавании русского языка как иностранного, создавая интерактивную и увлекательную среду обучения. Погружая учащихся в моделируемые сценарии из реальной жизни, ролевые игры способствуют развитию коммуникативной компетенции, позволяя учащимся практиковать языковые навыки в зависимости от контекста. Такой подход не только способствует сохранению словарного запаса и использованию грамматики, но и развивает у учащихся способность эффективно ориентироваться в социальных взаимодействиях. Семенова Т.В. и Семенова М.В. подчеркивают необходимость сочетания образовательной деятельности с аутентичным общением, подчеркивая, что, хотя ролевые игры служат ценным инструментом для совмещения обучения в классе и применения

в реальных условиях, возможность передачи навыков, приобретенных в процессе игры, может варьироваться. Поэтому преподавателям важно разработать сценарии ролевых игр, отражающие реалистичные ситуации, чтобы учащиеся могли увидеть значимость своих знаний для будущей профессиональной деятельности [12]. Эффективность ролевых игр в значительной степени зависит от роли преподавателя в управлении учебной средой. Учителя должны уметь сохранять контроль и адаптироваться к динамичному характеру ролевых игр. Это требует не только уверенного владения предметом, но и умения реагировать на непредвиденные события во время игры, что способствует беспрепятственному обучению. Чтобы оптимизировать внедрение ролевых игр, преподавателям следует перенять несколько лучших практик. Вовлечение учащихся в обсуждение реальных ситуаций перед ролевой игрой может повысить их уверенность в себе и эффективность работы [13]. Кроме того, продуманное распределение ролей и разработка сценариев имеют решающее значение для обеспечения возможностей для отработки основных навыков, таких как умение вести диалогическую речь. Интеграция информационных и коммуникационных технологий может еще больше расширить эти виды деятельности, создавая более захватывающий и интерактивный опыт обучения, который активно вовлекает студентов и способствует эффективному овладению языком [14]. В целом, использование педагогического потенциала ролевых игр может привести к более продуктивным и значимым результатам обучения в контексте преподавания русского языка как иностранного.

Выводы и рекомендации

Внедрение ролевых игр в процесс обучения русскому языку как иностранному представляет собой эффективный подход, который не только способствует развитию языковых навыков, но и обогащает образовательный процесс в целом. Рассмотренные в статье методы, такие как контекстуализация обучения, активное вовлечение студентов, поддержка креативности и импровизации, а также использование технологий, создают богатую

образовательную среду, способствующую развитию коммуникативной компетенции. Контекстуализация обучения позволяет студентам осознать практическое применение языка в реальных ситуациях, что усиливает их мотивацию и уверенность при использовании русского языка. Сценарии деловых встреч и клиентского сервиса не только развивают профессиональные навыки, но и делают обучение более актуальным и значимым для студентов.

Активное вовлечение студентов в процесс ролевых игр формирует у них чувство ответственности за свое обучение. Возможность участвовать в создании сценариев и выборе ролей стимулирует их интерес и усиливает личную вовлеченность в изучаемый материал. Это, в свою очередь, способствует лучшему усвоению языка и развитию навыков коммуникации. Поддержка креативности и импровизации в обучении позволяет студентам свободно выражать свои мысли и идеи, что делает занятия более живыми и интерактивными. Импровизационные игры развивают уверенность, критическое мышление и способности к решению проблем, что является важным аспектом личностного и профессионального роста. Наконец, интеграция информационных технологий в процесс обучения открывает новые возможности для взаимодействия и сотрудничества. Использование видеозаписей, онлайн-платформ и интерактивных приложений не только обогащает уроки, но и позволяет студентам учиться в удобном для них формате, что повышает уровень их вовлеченности и мотивации.

Соответственно, ролевые игры становятся не только инструментом для овладения языком, но и мощным средством для формирования комплексных навыков, необходимых в современном мире. Внедряя эти методы, преподаватели могут создать динамичную и вдохновляющую учебную среду, способствующую успешному обучению студентов неязыковых специальностей в Университете Кимё. Результаты данного исследования подчеркивают значимость ролевых игр как эффективного инструмента в преподавании русского языка, открывающего новые горизонты для образовательной практики.

Литература

1. Pravamaye Samantaray. Dramatization as a Method of Developing Spoken English Skill. International Journal of Language & Linguistics. – 2014 – P. 71.
2. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры. // Иностранные языки в школе. - № 3. 1987
3. Шайхисламова Л.Ф. Ролевые игры на основе информационно-коммуникационных технологий в обучении диалогической речи студентов неязыковых вузов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 2-1 (54). С. 201-204
4. И-Юнг. С. Использование игр для развития коммуникативных навыков при изучении языка в Интернете. Ким (2005).
5. Копецкий А. Использование игр для мотивации ваших взрослых студентов ESL (2009).
6. Кумар Р. и Лайтнер Р. Игры как интерактивный метод обучения в международных школах. Журнал преподавания и обучения в высших учебных заведениях. (2007) Том 19, номер 1, 53-63.
7. Даниленко, С.В. Методические особенности использования интернет-сервисов в разработке контента электронных образовательных ресурсов / С.В. Даниленко, Ю.М. Мартынюк, С.С. Гербут // Вестник Томского государственного университета. Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки - Вестник Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Общественные науки, 2019, № 2 (54), с. 158-165.
8. Подолян А.С., Жоган Е.В. Использование игровой платформы Kahoot! как средство контроля усвоения знаний по грамматике иностранного языка в вузе [Электронный ресурс]. Игровая платформа как средство контроля усвоения знаний по грамматике иностранного языка в вузе. Современные научные исследования и разработки, 2019, № 12 (29), с. 707-712.
9. Ван А., Тахир Р. Эффект от использования Kahoot! для обучения - обзор литературы. Компьютеры и образование, 2020, том 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

10. Леденева, Е.М. Формирование иноязычной грамматической компетенции студентов вуза при помощи онлайн-сервиса Quizlet [Электронный ресурс] /Е.М. Леденева. Вестник Алтайского государственного педагогического университета - Вестник Алтайского государственного педагогического университета, 2019. 4 (41), стр. 11-17.
11. Комиссарова, О.П. Использование модуля интерактивных элементов H5P для оценки компетенций студентов [Текст]/О.П. Комиссарова // Вестник Томского государственного университета. Синергия наук, 2018, № 28, с. 1173-1178.
12. Табачук Н.П. Сервис Wizer.me как средство развития информационной компетентности студентов [Электронный ресурс Wizer.me как средство развития информационной компетентности студентов. Современные тенденции развития науки и техники. - 2017. - № 1-9. - С. 114-116.
13. Зайнуддин З., Шуджахат М., Харуна Х., Чу С.К.В. Роль геймифицированных электронных тестов в обучении и вовлечении учащихся: интерактивное геймификационное решение для формирующей системы оценивания. Компьютеры и образование, 2020, том 145, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
14. Ванг А. Эффект изнашивания системы реагирования учащихся, основанной на играх. Компьютеры и образование, 2015, том 82, стр. 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>