

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР И ИХ ПОТЕЦИАЛ В ПРЕПОДАВАНИИ КИТАЙСКОГО КАК ИНОСТРАННОГО

**Му Цзянмин**

*Российский университет дружбы народов  
Москва, Россия*

## Аннотация

Обычно педагоги и специалисты по методике преподавания иностранного языка определяют цель ролевой игры на уроках обучения китайскому языку как иностранному следующим образом: формирование и развитие коммуникативных навыков и умений иностранных студентов. Представляется, что это лишь одна из целей, самая очевидная. В 30-е гг. представители фонологической школы отмечали, что «овладение иностранным языком фактически означает освоение навыков и формирование умений практической коммуникативной деятельности» [4, с. 24]. Таким образом, не вызывает сомнений, что оптимизация процесса вовлечения в инофоническую деятельность связана с активизацией процесса обучения, под которой в современной лингвистической методике и дидактике понимают «совершенствование методов и организационных форм образовательной деятельности, которые определяют и обеспечивают эскалацию эффективности учебного

процесса» [6, с. 12]. Такого рода формами, ставшими результатами трансформации и нацеленными на решение проблем стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка, формами и приемами, основанными на использовании ярких дидактических материалов и игровых приемов, занимались в своих научных исследованиях известные отечественные ученые, такие как С. Т. Занько, Е. А. Беляев, С. С. Поляков, Е. И. Пассов и другие. Серьезный интерес непосредственно к ролевой игровой деятельности проявляют, начиная с 20-х годов XX в., зарубежные педагогикоммуникативисты, в том числе К. Ливингстоун, Д. Турнер и др. Особенно важным современным зарубежным педагогам представляется «концепция включения инофонов в коммуникативную деятельность с существенным приоритетом по отношению к усвоению грамматических правил» [5, с. 48]. Полное погружение в новую языковую среду – в голландской педагогике, раздельное обучение носителей языка и инофонов – во французской вызывает много вопросов, требующих ответов. Полное погружение невозможно. Разделение приводит к риску уменьшения коммуникативной истории. Значимость настоящей научной работы обусловлена необходимостью подготовки методических моделей обучения речевому коммуникативному поведению на основе ролевых игр и собственно проведения ролевых игр, их внедрения в учебный процесс в рамках лингвометодических возможностей приема и особенностей его реализации в РФ образовательном дискурсе.

**Ключевые слова:** *ролевая игра, китайский как иностранный, педагоги, эффективность, скованность*

С Улучшением международного статуса Китая и развитием международных обменов все больше и больше людей в мире начали изучать китайский язык, но из-за особенностей грамматики и словарного запаса китайского языка российских студентам труднее его изучать. Проблема всегда существовала, что традиционные методы обучения сопровождаются очевидной проблемой. Студенты, изучающие иностранные языки, боятся общаться на иностранных языках в официальных случаях, также в деловой деятельности и серьезных случаях российские студенты, изучающие китайский язык, как правило, испытывают напряжение.

Около 20% студентов сказали о том, что «они не осмеливаются» говорить по-китайски публично или при встрече с незнакомцами, что вызвано и они считают китайский самым трудным для изучения языком в мире. Таким образом, они уверены в *психологической* составляющей своей коммуникативной неактивности. (В данном случае сохранено их право определить причину своего нежелания участвовать в коммуникации так, как они ее видят). Около 55% опрошенных студентов заявили о том, что они «боятся» сказать что-то неправильно – неправильные слова, например, или использовать грамматические схемы, в правильности которых они не уверены.

Метод обучения в виде ролевых игр эффективно решает эту проблему. Учащиеся могут имитировать действия по известным темам и заранее понимать соответствующую лексику, а также сценарии, с которыми они столкнутся. Самое главное, что игровые занятия могут расслабить нервное состояние учащихся и в то же время сделать занятия по иностранному языку живыми и интересными.

Неотъемлемой частью обучения считаются ролевые игры и драматизация. Это очень эффективно, особенно на первом этапе изучения языка. Между студентами разыгрываются всевозможные интересные ситуации, из которых необходимо найти грамотный выход. Разыгрываются

различные представления, маленькие спектакли, сказки, обыгрываются повседневные жизненные ситуации, главная задача этих игр – разрабатывать говорящую речь. Сюжеты могут быть самые простые – поход в магазин, поездка на экскурсию, знакомство. Участники должны выпутаться из какой-либо сложной ситуации, используя лексику только иностранного языка [2].

Цель проигрывания ролей в том, чтобы создать в виде инсценировки перед аудиторией правдивую социально-коммуникативную ситуацию. Сюжетная, или сценарная, ролевая игра направлена на проживание и анализ типичных проблем взаимодействия, позволяет играющим осваивать новые, непривычные для них, но эффективные модели и навыки поведения. Таким образом, ролевые игры создают условия для понимания норм и правил поведения при взаимодействии.

Формирование коммуникативных навыков, речевых алгоритмов, понимание и внедрение (усвоение) логических трансформаций, актуальных языковых переносов – всё это является преимуществом в рамках оценивания результатов использования языковой игры, но в процессе достижения такого эффекта студенты и преподаватели сталкиваются с большим количеством трудностей, возникающих при включении языковых игр в поурочную деятельность. Так как данный «образовательный процесс естественным образом связан не только с собственно языковым контентом, но и с социокультурной спецификой и требует сложной словарной работы» [3, с. 122].

Ролевая игра чаще всего определяется как «игровая деятельность, в процессе которой студенты-иностранцы выступают в определенных ролях» [1, с. 21]. По первичному описанию сложным этот прием не представляется. Хорошо изученная технология ролевой игры традиционно состоит из нескольких этапов:

- этап подготовки, на котором определяется идея, разрабатывается сценарий и составляется план игры, гипотетично представляются сопутствующие идее и теме лингвометодические проблемы;
- этап объяснения, на котором формулируются цели урока (или фрагмента урока, если ролевая игра не представляет собой собственно форму занятия); на этом же этапе распределяются роли, ставятся ключевые вопросы, определяется степень «гибкости» диалога (полилога);
- этап процессуальный (собственно ролевая игра), на котором разыгрывается непосредственно сама ситуация;
- этап анализа и обобщения, который представляет собой обмен мнениями по окончании игры, подведение итогов, выявление ошибок и определение соответствия целей урока (фрагмента) его результатам [3, с. 34].

В практической деятельности по преподаванию китайского языка как иностранного с помощью ролевых игр было подтверждено предположение о том, что ролевая игра является актуальным методическим приёмом, эффективно используемым в рамках коммуникативного метода. В современном педагогическом дискурсе именно ролевая игра позволяет студенту ощутить себя частью реального коммуникативного пространства.

Данный прием дает возможность преодолеть типичные трудности, возникающие при освоении китайского языка студентами. Кроме того, негативно воздействуют на результат обучения психологический фактор, связанный с неуверенностью в поведенческом результате и боязнью осуждения в среде носителей языка, а также возможность «избыточного» использования технических средств. Стимулируя мотивационный фактор, прием ролевой игры позволяет преодолеть данные затруднения и позволяет слушателю прийти к пониманию неизбежности включения в коммуникацию и ощущению комфорта такого включения.

Преимуществом подготовленной ролевой игры можем считать возможность участия в учебном процессе даже тех студентов, чей уровень овладения иностранным языком является недостаточным по отношению к уровню группы и к требованиям программы. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и успеха, ощущение посильности заданий позволяют студентам преодолеть психологическую «скованность», мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно отражаются на результатах обучения.

#### Литература

1. Матюшкин А.М. Одаренность и возраст. Развитие потенциала одаренных детей : учеб. пособие / под ред. А.М. Матюшкина – М.: Турнер, Д. Ролевые игры : практ. рук. / Д. Турнер. – СПб. : Питер, 2002. – 352 с.
2. Конищева, А. В. Игра в обучении иностранному языку : теория и практика / А. В. Конищева. – Минск : ТетраСистемс, 2008. – 287 с.
3. Битехтина, Н. Б. Программы подготовки преподавателя русского как иностранного: от теории к практике / Н. Б. Битехтина, В. Н. Климова // Традиция и новации : сб. науч. тр. / Гос. ин-т рус. яз. ; сост. В. Н. Климова. – М., 2016. – С. 23–28.
4. Ливингстоун, К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / К. Ливингстоун. – Минск : Выш. шк., 1988. – 126 с.
5. Формановская, Н. И. Речевое взаимодействие: коммуникация и прагматика / Н. И. Формановская – М. : Икар, 2007. – 480 с.

## THE USE OF ROLE PLAY AND ITS POTENTIAL IN TEACHING CHINESE AS A FOREIGN LANGUAGE

**Mu Jiangming**

*Institute of Foreign Languages Peoples' Friendship University of Russia  
Moscow, Russia*

#### Annotation

Typically, teachers and specialists in foreign language teaching methods define the purpose of role-playing in lessons of teaching Chinese as a foreign language as follows: the formation and development of communication skills and abilities of foreign students. It seems that this is only one of the goals, the most obvious. In the 30s representatives of the phonological school noted that «mastering a foreign language actually means mastering skills and developing skills in practical communicative activities» [4, p. 24]. Thus, there is no doubt that the optimization of the process of involvement in foreign language activities is associated with the activation of the learning process, which in modern linguistic methodology and didactics is understood as «improving the methods and organizational forms of educational activities that determine and ensure the escalation of the effectiveness of the educational process» [6, c. 12]. This kind of forms, which were the results of transformation and aimed at solving the problems of stimulation and motivation for learning a foreign language, forms and techniques based on the use of bright didactic materials

and game techniques, were studied in their scientific research by famous domestic scientists, such as S. T. Zanko , E. A. Belyaev, S. S. Polyakov, E. I. Passov and others. Since the 20s of the 20th century, foreign pedagogical and communicativists, including K. Livingstone, D. Turner, and others, have shown serious interest directly in role-playing game activities. Particularly important for modern foreign teachers is the «concept of including foreign languages in communicative activities with a significant priority in relation to the acquisition of grammatical rules» [5, p. 48]. Complete immersion in a new language environment – in Dutch pedagogy, separate training of native speakers and foreign speakers – in French, raises many questions that require answers. Full immersion is not possible. The separation risks reducing the communication history. The significance of this scientific work is due to the need to prepare methodological models for teaching speech communicative behavior based on role-playing games and the actual conduct of role-playing games, their implementation in the educational process within the framework of the linguistic and methodological capabilities of the technique and the features of its implementation in the Russian Federation educational discourse.

***Keywords:*** *role-playing game, Chinese as a foreign language, teachers, efficiency, constraint*