

УДК 811.161.1'243:316.663.5

DOI: 10.18413/2313-8971-2016-2-1-22-25

Назаренко Е.Б.  
Халявина Д.В.**РОЛЕВАЯ ИГРА НА ОСНОВЕ ВИДЕОСЮЖЕТА  
НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО**

- 1) кандидат педагогических наук, доцент кафедры русского языка и межкультурной коммуникации Белгородский государственный национальный исследовательский университет, ул. Победы, 85, г. Белгород, 308015, Россия; E-mail: nazarenko\_e@bsu.edu.ru
- 2) кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и межкультурной коммуникации Белгородский государственный национальный исследовательский университет, ул. Победы, 85, г. Белгород, 308015, Россия; E-mail: khalyavina@bsu.edu.ru

**Аннотация**

В статье рассматривается проблема применения ролевой игры в процессе обучения иностранных учащихся. Авторы статьи описывают признаки, функции, принципы организации и преимущества игровой деятельности на уроках русского языка как иностранного на примере использования видеосюжета - фрагмента современного молодежного фильма «Питер ФМ».

**Ключевые слова:** русский язык как иностранный, игровая деятельность, использование видеосюжета.

Nazarenko E.B.  
Khalyavina D.V.**ROLE PLAYS BASED ON THE VIDEO PLOT AT THE LESSONS  
OF RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE**

- 1) PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of the Russian Language and Intercultural Communication Belgorod State National Research University, 85 Pobedy St., Belgorod, 308015, Russia; E-mail: nazarenko\_e@bsu.edu.ru
- 2) PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of the Russian Language and Intercultural Communication. Belgorod State National Research University, 85 Pobedy St., Belgorod, 308015, Russia; E-mail: khalyavina@bsu.edu.ru

**Abstract:** The article covers the problem of using role plays in the process of teaching foreign students. The authors of the article describe the features, functions, principles of the organization and advantages of the play activity at the lessons of Russian as a foreign language on the example of using the video – a fragment of the contemporary youth film "Peter FM".

**Keywords:** Russian as a foreign language; play activities; using video

Исследования педагогов и психологов доказывают, что учебный процесс поднимается на более высокий уровень благодаря включению в него такого методического приема как игра. На основе анализа философской, педагогической, научно-методической литературы можно сделать вывод о том, что игра является одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития. Она является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения младшему. Игра – разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. Она всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем, даря сиюминутную радость, а также она служит удовлетворением назревших актуальных потребностей личности. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния,

умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.

Игра как педагогический феномен характеризуется тем, что, оставаясь отдыхом и развлечением, она органично перерастает в обучение, творчество, в модель типа человеческих отношений. Развивающие и воспитывающие ресурсы игры настолько огромны в настоящее время, что на фоне этих возможностей игру можно отнести к малоиспользуемым в учебно-воспитательном процессе средствам.

Сущность игры и игровой деятельности состоит в том, что личность играющего одновременно находится в двух планах: реальном и условном (игровом). Связь игры с жизнью очевидна, а границы размыты, что позволяет активно реализовывать в игре принципы эмоциональной комфортности, открытости,

научности, информированности, потребности в самоутверждении и самореализации, а это в свою очередь обеспечивает педагогический эффект качественного усвоения знаний, умений, навыков, самообновления и самоусовершенствования личности.

Игровая деятельность выполняет множество функций: развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес); коммуникативную (обучение общению); функцию самореализации в игре (достижение своих собственных целей); игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности); диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры); корректирующую (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей); функцию межкультурного взаимодействия (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей); функцию социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения) [1, с. 16].

Ролевые игры используются в рамках педагогического процесса и выступают как средство самовыражения, самореализации в становлении личности на разных этапах взросления. В педагогическом процессе игра выступает как мощнейшая сфера «самости» человека: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореализации. Благодаря играм учащийся учится доверять самому себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире, учится использовать полученные знания на практике. Ролевая игра способствует развитию коллективистских качеств учащихся, воспитанию чувства «зависимой ответственности» (А.С. Макаренко), так как для ее успешного протекания важны взаимодействие, взаимопомощь и поддержка друг друга. В современной методике используют следующие разновидности ролевой игры: игры сюжетного характера, игры бытового содержания и игры мировоззренческого содержания.

Основными характерными чертами всех ролевых игр являются:

- наличие проблемы, лежащей в основе игры;
- наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме;

– наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Сюжетно-ролевая игра развивает познавательные способности учащихся, стимулирует творческие процессы их деятельности, создает приятную атмосферу, дает возможность организовать на уроке ситуацию успеха. Ролевое общение реализуется в ролевой игре в виде учебного общения, которое организуется в соответствии с разработанным сюжетом, распределенными ролями и межролевыми отношениями. Необходимым условием является соблюдение принципа постепенного усложнения заданий. Важно нацеливать учащихся сначала на действия по образцу, затем на действие по аналогии с образцом и потом на самостоятельные действия творческого характера.

Формы игровой деятельности при изучении языка очень разнообразны. Это языковые, фонетические, грамматические, лексические и коммуникативные игры, способствующие формированию речевых навыков. С их помощью можно развивать наблюдательность, активизировать внимание, память, мышление, развивать творческие способности. В зависимости от целей и задач урока игры могут использоваться в процессе закрепления учебного материала, на этапе его активизации в речи и т.д.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Известно, что движущей силой говорения как вида речевой деятельности является мотив. Создание мотива говорения – один из важнейших компонентов деятельности преподавателя при организации ролевых игр. По мнению немецкого методиста Фр. Лейзингера, ролевая игра наиболее точно воссоздает атмосферу общения, обладает большими коммуникативными и, следовательно,

обучающими возможностями для развития устной речи. За ее участниками (учащимися) закрепляется определенный характер, они находятся в определенных отношениях в рамках какой-либо конкретной ситуации, что предполагает разнообразную речевую реакцию, включая эмоциональную. У учащихся возникает потребность выразить радость или огорчение, восторг или негодование и они должны найти средства для выражения своих эмоций.

В практике преподавания РКИ мы используем сюжетно-ролевые игры на основе видеофрагмента, рассматривая их как один из этапов работы над фильмом на уроке [3, с. 41-47].

Одной из важных задач преподавателя на уроках русского языка как иностранного является создание реальных и воображаемых ситуаций общения, использование для этого различных методов и приемов работы (ролевые игры, дискуссии, творческие проекты и др.). Представляется необходимым также дать учащимся наглядное представление о жизни, традициях, языковых реалиях страны изучаемого языка. Реализации этих задач на уроках РКИ способствует использование современных технологий. Практически любой художественный фильм на неродном языке превращается в удобный и эффективный дидактический материал: «аудиовизуальная природа языка фильма как бы приближает учащегося к изначальным устным основам изучаемого языка в различных его стилистических сферах, отображаемых в фильме... их изучение отвечает коммуникативным потребностям учащихся» [4, с. 124].

Использование видеофильмов и видеосюжетов позволяет решать очень важные задачи обучения, воспитания и образования. Во-первых, студенты при просмотре видеофильмов имеют возможность слышать подлинную речь из уст носителей языка. Во-вторых, видеофильмы дают возможность учащимся «увидеть собственными глазами то, о чем мы говорим на уроках, читаем в текстах и диалогах. Просматривая видеофильмы, учащиеся могут больше узнать о традициях и культуре России» [2: с. 7]. Более того, использование видеозаписей на уроках способствует индивидуализации обучения и развитию мотивированности речевой деятельности обучаемых. При использовании видеофильмов на уроках развиваются два вида мотивации: самомотивация, когда фильм интересен сам по себе, и мотивация, которая достигается тем, что студенту будет показано, что он может понять язык, который изучает. Это приносит удовлетворение и придает веру в свои силы и мотивацию к дальнейшему совершенствованию.

Мы демонстрируем учащимся фильм «Питер FM», который, на наш взгляд, предлагает широкие возможности для работы над языковым, речевым и социокультурным материалом. Фильм рассказывает о жизни современных молодых людей, решении ими проблем самоопределения, личных отношений, профессиональной реализации, что близко и понятно студентам вуза, так как герои фильма одного возраста с самими учащимися. После просмотра и обсуждения фильма и выполнения ряда упражнений преподаватель может выбрать различные фрагменты фильма для повторного просмотра и дальнейшей работы с ними. Например, фрагмент «Разговор Маши и Кости (у Маши на работе)»

- Привет, Марусь.  
- Привет.  
- Держи, это тебе. (дарит цветы)  
- Спасибо. Зачем?  
- Маши, я был неправ. Прости.  
- Да ну, что ты.  
- Может, не будем больше ругаться?  
- Давай положу.  
- Родители дали мне список. Просят, что бы мы утвердили гостей, которые нам нужны. Хочу с тобой посоветоваться. Вот Николаевых, будем приглашать? Николаевых, приглашаем. Ангеловы – обязательно.

- Костя...  
- Косарев под вопросом.  
- Свадьбы не будет.  
- Поляковых... Что? Ну что за шутки?  
- Свадьбы не будет.  
- Я не понял, что значит – свадьбы не будет?

- Я не могу. Костя! Ну, пойми меня, пожалуйста. Костенька, ты очень хороший. Костя, ты самый близкий человек, который у меня есть. Ну, пойми, пожалуйста. Костя, это не глупость. Прости меня.

- Всё будет хорошо, у нас всё будет хорошо, правда.

- Костя, я не могу. Прости меня. Кость...  
- Не говори глупости.  
- Я не люблю тебя. Прости меня, пожалуйста. Костя... Костя, ну, прости меня.

После повторного просмотра преподаватель предлагает следующие задания и варианты для разыгрывания сюжетно-ролевой игры:

1. Костя дарит Маше цветы и просит прощения. Разыграйте ситуацию, которая предшествовала этой ситуации. За что герой фильма просит прощения? В чём он виноват?

2. Закончите диалог между героями фильма (Машей и Костей):

А) Маша принимает цветы и извинения, разговор заканчивается положительно для обоих героев фильма;

Б) Костя злится на слова Маши, герои фильма ссорятся;

В) Костя расстраивается и просит Машу изменить решение.

В основе данного сюжета лежит подготовка к свадьбе. Опираясь на эту ситуацию, предложите учащимся разыграть следующие ситуации:

1. Заказ ресторана для свадебного торжества.

2. Составление списка гостей.

3. Покупка обручальных колец.

Для разыгрывания ситуаций могут быть выбраны фрагменты «В кабинете майора полиции», «В полицейском участке», «В РЭУ», «На станции метро», которые не только богаты речевыми образцами разговорного жанра, но также знакомят учащихся с реалиями социокультурной среды, в которой они находятся, что, несомненно, положительно сказывается на адаптации студентов к жизни в России. Особый интерес и простор для творчества представляет ситуация долгожданной встречи Маши и Максима, которая так и не состоялась в фильме. Как они встретятся? О чем будут говорить? Что расскажут друг другу? Чтобы показать это в сюжетно-ролевой игре на уроке РКИ учащимся потребуется реализовать весь свой творческий потенциал и постараться употребить в речи накопленные лексико-грамматические знания.

Игра на занятиях по РКИ – это не просто коллективное развлечение, а основной способ решения определенных задач обучения на данном этапе – от самых мелких речевых навыков до умения вести самостоятельный разговор. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по русскому языку как иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Следует учитывать, что игровой процесс намного облегчает процесс учебный, более того, умело разработанная игра неотделима от учения. Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, какую лексику выбрать. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им приятно делать. Поэтому игры дают возможность глубоко и надолго запомнить материал.

Таким образом, игра дает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности,

т.к. она обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное), доставляет радость (радость творчества, радость победы) и налагает ответственность на ее участников. Игра – универсальное средство, помогающее преподавателю РКИ превратить сложный процесс обучения в увлекательное и интересное занятие. Игровая деятельность помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» студента. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это позволяет учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Использование различных игр на уроке РКИ способствует овладению учащимися иноязычной речью в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к русскому языку, а также помогает педагогу глубже раскрыть личностный потенциал каждого учащегося, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

#### Список литературы

1. Бочкарева М.М. Ролевые игры в профессиональной коммуникативной подготовке специалистов в сфере туризма: дисс. ... канд. пед. наук. М., 2007. 168 с.
2. Кряхтунова О.В. Методика работы с видеоматериалами в иностранной аудитории. Методическое пособие для преподавателей русского языка подготовительного факультета. Астрахань: АГТУ, 2011. 60 с.
3. Назаренко Е.Б., Халявина Д.В. Современные фильмы на уроках РКИ. «Питер FM» // Русский язык за рубежом. № 2. 2014. С. 41-47.
4. Тряпельников А.В. Использование монтажного листа в работе над развитием речи студентов-иностранцев краткосрочного обучения: Дис. ... канд. пед. наук. М., 1992. 138 с.

#### References

1. Bochkareva M.M. Role Playing in the Professional Training of Communication Professionals in the Tourism Sector: diss. ... Cand. ped. Sciences. M., 2007. 168 p.
2. Kryahunova O.V. The Methods of Working with Videos in a foreign audience. Toolkit for Teachers of the Russian Language Preparatory Faculty. Astrakhan: AGTU, 2011. 60 p.
3. Nazarenko E.B., Halyavina D.V. Modern Movies at the Lessons of Russian as a Foreign Language. "Peter FM" // Russian Language Abroad. № 2. 2014. Pp. 41-47.
4. Tryapel'nikov A.V. Using Scripts in the Work on the Development of Speech in Students of Foreign Short-term Training: Dis. ... Cand. ped. Sciences. M., 1992. 138 p.