

2. Некора, Н. Е. Рабочие листы на занятиях по РКИ (лексико-грамматический аспект) // Актуальные проблемы преподавания филологических дисциплин: материалы докл. и сообщ. XXV междунар. науч.-метод. конф., Санкт-Петербург, 07 февраля 2020 г. – Санкт-Петербург: СПбГУПТД, 2020. – С. 418–421.

УДК 811.161.1'243:378.147

Нерсисян К. А.

Санкт-Петербургский государственный университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ И СИМУЛЯЦИИ В РАЗВИТИИ УСТНО-РЕЧЕВЫХ УМЕНИЙ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ КАК ИНОСТРАННОМ

Статья посвящена проблеме использования ролевой игры как технологии, позволяющей развивать устно-речевые умения при обучении русскому языку как иностранному. Рассматриваются определения ролевой игры в методической литературе. Разграничиваются понятия “ролевая игра” и “симуляция”. Представлены VR и ИИ-технологии с использованием ролевой игры и симуляции.

Ключевые слова: игровые приемы; ролевые игры; драматизация; русский язык как иностранный.

K. A. Nersisian

St. Petersburg University

Use of roleplay and simulation in the development of oral speech skills in Russian as a foreign language

The article is devoted to the problem of using role-playing as a technology to develop oral speech skills in teaching Russian as a foreign language. The definitions of role-playing game in methodological literature are considered. The concepts of ‘roleplay’ and ‘simulation’ are distinguished. VR and AI-technologies using role-playing and simulation are presented.

Keywords: game techniques; role-playing; dramatization; Russian as a foreign language.

Обучение говорению на русском языке как иностранном требует развития креативности и критического мышления у обучающихся. Учебная проблемная задача стимулирует латеральное мышление, развивает аналитические способности

и умение быстро принимать решение, что обеспечивается использованием ролевой игры и симуляции.

В научной литературе отсутствует однозначное понимание термина “ролевая игра”: ее определяют как метод обучения [1]; прием [2], [3]; форму работы [4]; активный способ обучения [5]; имитативную интерактивную технологию [6].

Основой имитативной технологии является смоделированная коммуникативная ситуация, в которой обучающиеся принимают активное участие, при этом каждый действует, исходя из роли, предлагаемой в сценарии.

Исследователи ролевой игры Р. Скарселла и Д. Круколл отмечают, что «симуляции моделируют реальные жизненные ситуации, тогда как в ролевой игре участники представляют и играют персонажей, существующих в реальной жизни» [7].

По мнению Н. Д. Гальсковой и Н. Ф. Коряковцевой, ролевая игра отличается от симуляции степенью самостоятельности обучающихся при выборе языковых средств: в ролевой игре, как правило, обозначено отношение к проблеме/задаче, а также заданы характеристики персонажа, что предполагает соответствующие тактики речевого поведения. В симуляции имитируются только условия коммуникативной ситуации, роль обучающегося не так заметна, как в ролевой игре [8].

Существует и противоположное мнение, согласно которому в ролевой игре представлен минимум фоновой или дополнительной информации, а участники сами продумывают сценарий и свое поведение [9]. С точки зрения Г. Ладусса, ролевая игра достаточно динамична, свободна и кратковременна, в то время как симуляция по своей структуре более жесткая, так как опирается на четко прописанные правила и инструкции [10].

Полагаем, что симуляцию и ролевую игру объединяет свободное использование языка, несмотря на то, насколько четко прописаны правила и распределены роли. В ролевой игре и симуляции участники, прежде всего, обращаются к собственным поведенческим и когнитивным установкам,

применяют навыки и умения, поскольку поставленная перед ними задача в условиях командной работы предполагает опору на предшествующий опыт речевого взаимодействия.

В настоящее время предпринимаются попытки внедрения информационно-компьютерных технологий и искусственного интеллекта в учебный процесс. Вопрос развития умений в говорении с помощью чат-ботов остается спорным, так как с помощью этого инструмента можно автоматизировать и совершенствовать только аспектные навыки.

Хорошо известные приемы и методы обучения, например ролевые игры, могут использоваться в нейросетях. Э. Гимадиева [11] описывает опыт работы с нейросетью Gliglish, которая позволяет смоделировать ролевую игру (рис. 1) для решения определенной коммуникативной задачи.

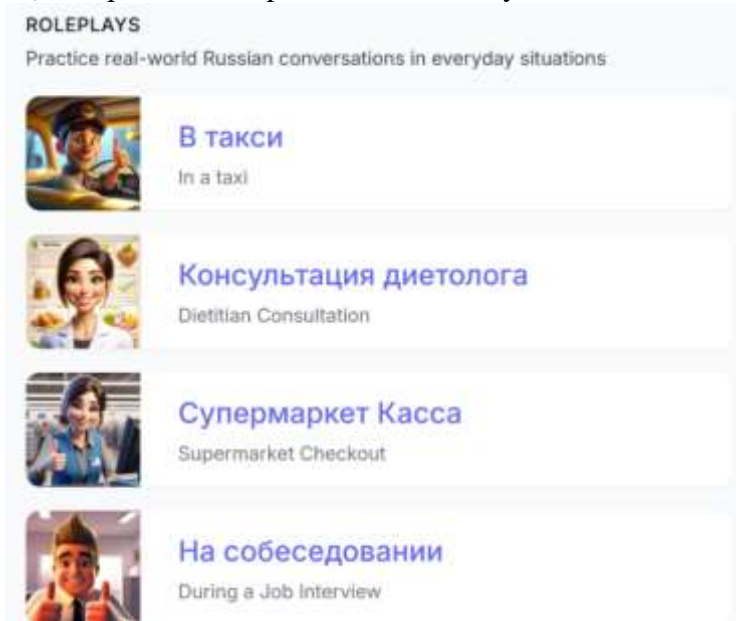


Рис. 1. Примеры ролевых игр в нейросети Gliglish

Нейросеть достаточно функциональна, так как предоставляет возможность поддерживать диалог, исправляет и объясняет ошибки, озвучивает высказывания и транскрибирует их. Однако наш опыт работы с данной нейросетью на русском языке, к сожалению, показал, что, помимо автоматически предлагаемых вариантов ответа на поставленный вопрос в условиях коммуникативной ситуации, нейросеть ошибается в ударении и интонировании, допускает речевые ошибки. К сожалению, подобные проблемы наблюдаются в работе и с другими нейросетями.

Существуют другие цифровые платформы, с помощью которых можно погрузить обучающихся в условия ролевой игры. Так, VR-платформа Spatial (<https://www.spatial.io/>) предлагает создание виртуальной комнаты, которую можно моделировать по запросу, а также вводить всех участников одновременно, не ограничивая их общение друг с другом. Например, можно смоделировать виртуальную галерею в музее, где каждый участник размещает любую известную картину с описанием, а затем в качестве экскурсовода рассказывает о ней (рис. 2).



Рис. 2. Пример виртуальной комнаты на платформе Gliglish

Несмотря на изменения в подходах к обучению иностранному языку, ролевая игра остается эффективным спо-

собою развития устно-речевых умений. Так же, как и симуляция, она позволяет каждому обучающемуся реализовать себя и принимать активное участие в учебном процессе.

Литература

1. *Азимов, Э. Г.* Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М.: Изд-во ИКАР, 2009. – 448 с.

2. *Болдырева, Е. М.* Методы и приемы обучения китайских студентов русской разговорной речи // Ярославский педагог. вестник. – 2020. – № 5(116). – С. 61–74. – DOI 10.20323/1813-145X-2020-5-116-61-74.

3. *Павлова, Н. Ю.* Использование ролевой игры при обучении иностранному языку // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. – 2016. – №4. – С. 143–147.

4. *Холод, Н. И.* Формы и методические принципы организации внеаудиторной деятельности студентов по иностранному языку // Ярославский педагог. вестник. – 2014. – Т. 2. – № 4. – С. 108–113.

5. *Яркова, М. Ю.* Роль игры как одного из приемов интерактивных технологий при формировании социолингвистической компетенции в процессе обучения иностранному (русскому) языку / М. Ю. Яркова, И. Н. Краснюк // Сопоставительная лингвистика. – 2017. – № 6. – С. 208–213.

6. *Гальскова, Н. Д.* Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – 3-е изд., стер. – М.: Изд. центр «Академия», 2006. – 336 с.

7. *Scarcella, R.* Simulation/gaming and language acquisition. Simulation, gaming, and language learning / R. Scarcella, D. Crookall. – New York: Newbury House, 1990. – Pp. 223–230.

8. *Тихонович, Т. И.* Симуляция и геймификация в современном образовательном пространстве в системе преподавания РКИ // Kant. – 2021. – №1 (38). – С. 344–348.

9. Simulation/Gaming and the acquisition of communicative competence in another language // Article in Simulation & Gaming. – 2001. – Pp. 481–491. – DOI: 10.1177/104687810103200405.

10. *Ladousse, G. P.* Role Play. – New York: Oxford University Press, 1987. – 192 с.

11. *Гумадиева, Э. Н.* Потенциал лингвоинформационной технологии нейросети Gliglish при обучении иноязычному устному общению студентов языкового вуза // Филология и культура. – 2024. – № 2(76). – С. 272–280. – DOI: 10.26907/2782-4756-2024-76-2-272-280.