

## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

*Чудайкина Галина Михайловна\**,  
старший преподаватель, galinachudaykina@mail.ru,

*Логонова Наталия Юрьевна\**,  
старший преподаватель, snare64@mail.ru,

*Костоварова Валентина Васильевна\**,  
старший преподаватель, vvtelesh-63@mail.ru,

\*ФГБОУ ВО «Российский государственный университет туризма и сервиса»,  
Москва, Российская Федерация

*В статье затрагивается тема использования метода ролевых игр / симуляций в обучении студентов иностранному языку. Особое внимание уделяется вопросу, как этот метод может быть использован в вузах, чтобы побуждать студентов максимально использовать иностранный язык на занятии. Авторы обращают внимание на то, что виды ролевых игр могут быть различными в зависимости от уровня сложности и навыков владения языком учащимися, и на то, что необходим правильный выбор вида ролевой игры, соответствующей уровню знаний группы. Статья демонстрирует, что ролевые игры являются чрезвычайно полезными и могут помочь студентам закрепить приобретенные ими знания и обучить их иностранному языку для профессиональных целей. Практическая значимость статьи заключается в том, что ролевые игры — это сосредоточенная на учащихся методика преподавания, которая развивает их коммуникативную компетенцию. Авторы придерживаются мнения, что ролевые игры способствуют применению теоретических знаний на практике, таким образом, устраняя разрыв между теорией и практикой. Ролевые игры также чрезвычайно эффективны при познании реального мира и для совершенствования профессиональных навыков. Авторы отмечают, что работа над ролевыми играми требует хорошей организационной подготовки. Акцентируется внимание и на том факте, что игровой метод способствует развитию и совершенствованию навыков устной коммуникации, а также совершенствует навыки сотрудничества и работы в команде. Данная статья демонстрирует, что занятия с применением ролевых игр ставят студентов в реальные ситуации, обучая их таким навыкам как способность вести телефонные переговоры, бронировать отель, заказывать еду в ресторанах, разговаривать с продавцом в магазине, вести переговоры, проходить собеседование при трудоустройстве, проводить обмен мнениями, а также вести дебаты на иностранном языке.*

**Ключевые слова:** коммуникативная компетенция, обучение иностранным языкам, межкультурная коммуникация, компетентностный подход, интерактивные методы обучения, игровой метод, ролевые игры, симуляции, разговорные навыки

**Для цитирования:** Чудайкина Г.М., Логонова Н.Ю., Костоварова В.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. Т. 11. 2017. № 4. С. 82–92. DOI: 10.22412/1999-5644-11-4-11.

*Дата поступления статьи: 28.09.2017. Дата утверждения в печать: 13.11.2017.*

### Введение

В современном мире всё больше растёт интерес к изучению иностранных языков [5]. Иностранные языки востребованы как средство

межкультурного общения, это социальный заказ нашего современного общества [8].

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) предусматривает обучение

иностранным языку в неязыковых высших учебных заведениях, преследующее основную цель: развитие коммуникативной компетенции [4].

Внедрение интерактивных методов обучения для формирования компетентностного подхода, что является одним из требований ФГОС ВО, весьма перспективно реализовывать в виде проведения занятий в форме деловых или ролевых игр [2].

Ролевые игры / симуляции являются чрезвычайно ценным методом обучения иностранному языку, они поощряют мышление и творческие способности, позволяют студентам развивать речевые навыки и практиковаться в использовании иностранного языка в обстановке, максимально приближенной к реальной жизни. В статье мы рассмотрим эту технику в деталях.

Метод ролевых игр связан прежде всего с воссозданием часто повторяющихся ситуаций межкультурного общения, когда предлагаемые роли распознаются и далее изменяются при их воспроизведении.

В процессе межкультурной коммуникации данный метод расширяет пространство воображения, в результате чего более эффективно развивается способность к восприятию норм другой языковой культуры. К данному методу близок метод симуляции, когда искусственно создаются конкретные ситуации межкультурного общения с целью прогнозирования возможных вариантов реакции коммуниканта и результатов общения [3].

Широка и разнообразна терминология, используемая в статьях и книгах о роли игры и имитации в обучении иностранным языкам. Вот лишь некоторые из терминов, которые используются часто взаимозаменяемо – «симуляции», «игры», «ролевые игры», «игры-симуляции», «ролевые игры – симуляции» [18].

Однако симуляция является более широким понятием, чем ролевая игра. Ладусс [15], например, считает симуляции сложными, длительными и относительно негибкими, а ролевые игры довольно простыми, короткими и гибкими [15]. Симуляции имитируют реальные жизненные ситуации, в то время как в ролевой игре участники играют персонажей из реальной повседневной жизни [18].

Симуляции всегда включают в себя элемент ролевой игры [15].

В данной работе метод ролевых игр / симуляций будет проанализирован с использованием следующего формата:

теория языка,

теория обучения языку,  
цели метода,  
модель учебного плана,  
учебная деятельность,  
роль студентов,  
роль преподавателя,  
роль учебных материалов,  
процесс игры,  
советы по успешному проведению ролевой игры.

### Теория языка

Ричардс и Роджерс рассматривают три теоретических взгляда на язык: структурный, функциональный и интерактивный. Метод ролевых игр/ симуляций является интерактивным. С этой точки зрения язык рассматривается как средство для реализации межличностных отношений и выполнения социальных взаимодействий индивидуумов [16].

Ролевые игры / симуляции способствуют налаживанию эффективных межличностных отношений и социальных взаимодействий между их участниками. «Для того чтобы симуляции были эффективно реализованы, участники должны принять на себя обязанности и ответственность за свои роли и функции, и сделать все возможное в ситуации, в которой они находятся» [13]. Для того чтобы выполнять свои ролевые обязанности, студенты должны использовать по отношению к другим участникам симуляции эффективные социальные навыки.

Впервые технология симуляции появилась во Франции. Франсис Дебизер даёт следующее определение симуляции: «Симуляция применительно к языку это подражательное, выдуманное и разыгранное воспроизведение межличностных контактов, организованных вокруг проблемной ситуации: изучение какого-либо случая, разрешение проблемы, принятие решения и т.д.» [6].

Кристофер и Смит отмечают, что содержание обучения языку при симуляции может быть задано или не задано, различая «конвергентные» и «дивергентные» модели. [11]. Когда используется конвергентная модель, образцы речевого поведения при симуляции уточняются. Когда используется дивергентная модель, модели речевого обмена остаются неопределёнными.

### Теория обучения языку

Скарселла и Крукалл провели исследование, чтобы показать, как симуляция облегчает изучение иностранного языка. Они полагают, что

учащиеся овладевают языком в следующих случаях: 1) когда они получают большое количество нового доступного материала, 2) когда они принимают активное участие в процессе обучения, и 3) когда они получают положительные эмоции, и отношения в коллективе студентов благожелательные [18].

В симуляции, использующей доступный материал, студенты включены в процесс реального общения, исполняя в игре свои роли. Активное участие, поглощённость учащихся в процесс игры приводит к тому, что студенты забывают о том, что они изучают иностранный язык. Студенты имеют возможность опробовать новые модели поведения в безопасной среде, которая помогает им развить долгосрочную мотивацию, направленную на изучение языка.

### Цели метода

Каммингс и Гензел утверждают, что первым шагом в подготовке ролевой игры является решение относительно её критериев. Они дают, например, общую цель: «Я хочу, чтобы мои студенты чувствовали себя свободно и уверенно при посещении ресторанов или более непринужденно в деловых ситуациях, таких, как переговоры о заключении контракта» и называют конкретные цели: «Я хочу, чтобы мои студенты знали, как делать заказы в ресторанах быстрого питания», выделяя их из этих общих целей [12].

### Модель учебного плана

Модель учебного плана может быть сочетанием «процедуры» и «процесса». В начале моделирования ситуации собственная деятельность студента имеет решающее значение для обучения, но задачи должны быть выбраны учителем, таким образом, Скехан говорит о процедуре процесса обучения [20]. Например, в начале игры, такой, например, как игра в «Знаменитых людей», описанной Ладусс, можно ввести студентов в ситуацию простой ролевой игры [15]. В этой простой игре на догадку студент выступает в роли известного всем человека. Студенты группы задают вопросы этому учащемуся, чтобы угадать имя человека, которого представляет студент. Игры, которые следуют за этой простой ролевой игрой, включают в себя больше сложностей. Моделирование игровых ситуаций, которое происходит в течение нескольких периодов обучения позволяет учащимся контролировать природу взаимодействий [20].

Это может быть сделано, например, через «конкурс проектов» [15]. В этой ролевой игре студенты моделируют ситуации, которые имеют непосредственное отношение к ним. Они решают, какую ситуацию смоделировать в ролевой игре, какой вопрос выбрать в рамках мероприятия для изучения, как определить роли участников и т.д.

### Учебная деятельность

Метод симуляции, ролевых игр (особенно когда используется конвергентная модель) отвечает следующим четырём критериям Скехан: для обучения на основе задач смысл является первичным; есть цель, в направлении к которой нужно двигаться; деятельность оценивается по достижению конкретных результатов; существуют реальные отношения. Деятельность в учебной аудитории поэтому не сосредотачивается на самом языке, а сосредотачивается на целях и действиях, которые могут быть определены преподавателем, либо студентами [20].

Сэдоу даёт интересный пример деятельности студентов и преподавателей в простой ролевой игре [17]. Преподаватель говорит группе студентов, что они инопланетяне, которые в первый раз вступают в соприкосновение с земными объектами, такими как зубные щетки, часы, лампочки и ключи. Без обращения к человеческой цивилизации участники должны сделать выводы о функциях данных объектов. Эта ролевая игра или аналогичные творческие мероприятия будут стимулировать студентов использовать свое воображение и вступать в процесс размышления и общения на иностранном языке.

В более сложных ролевых играх деятельность учителя может быть более детальной, а деятельность студентов может быть более определенной. Преподаватель может, например, принести раздаточный материал или дать студентам прочитать Case Study, дать четкое определение ситуации ролевой игры, раздать карточки, которые описывают ту роль, которую студент должен играть. Такое моделирование ситуаций может быть применено к преподаванию языка во многих областях, таких как технический английский, английский для бизнеса и работы в промышленности, английский в сфере туризма, сервиса и международных отношений. Более того, следует включать ролевые игры / симуляции в программы профессиональной подготовки преподавателей иностранных языков.

### **Роль студентов**

Традиционно роли обучаемого были конкретно определены при использовании метода ролевой игры, симуляции либо с помощью словесных указаний, либо с использованием ролевых карточек. Тем не менее Каплан выступает против ролевых игр, которые сосредоточены исключительно на заданных темах, использующих конкретные области лексики, в связи с тем, что такие игры не способствуют спонтанному ходу разговора [14].

Возможно, лучшая модель для роли студента при использовании метода ролевых игр / симуляции это так называемый «гобеленовый подход» [19].

Студенты в соответствии с этим подходом должны быть активными и контролировать процесс своего обучения. Учащиеся должны помочь преподавателям выбрать темы и задачи и обеспечить преподавателей подробной информацией о ходе обучения. В ролевой игре / симуляции это может быть достигнуто за счет «конкурса проектов» упомянутого выше, или аналогичными дивергентными симуляциями.

Студенты получают некоторые новые функции в ролевой игре / симуляции, такие функции, к которым они, возможно, не привыкли [10]. Бёрнс и Джентри рекомендуют преподавателям понимать уровень знаний, которыми обладают студенты, и уделять пристальное внимание введению эмпирических упражнений для поощрения деятельности обучающихся. Этот совет кажется еще более актуальным для студентов, которые привыкли к главенствующей роли преподавателя на занятиях, и которые могут иметь пробелы в знаниях, что делает использование метода ролевой игры сложным и проблематичным.

### **Роль преподавателя**

Преподаватель определяет общую структуру ролевой игры, но, как правило, не принимает в ней активного участия после того, как структура игры определена. По словам Джонаса «преподаватель становится регулировщиком и управляет игрой таким же образом, как регулировщик уличного движения, помогая транспортному потоку избежать узких мест, но, не говоря конкретно, в каком направлении двигаться» [13]. Это согласуется со взглядами Скарселла. Вместо традиционной центральной роли учителя в классе преподаватель отходит на второй план, и студенты могут свободно взаимодействовать друг с

другом на основе спонтанных когнитивных импульсов. Это снижает уровень волнения студентов и облегчает процесс обучения [19].

Преподаватель должен взять на себя некоторые дополнительные обязанности в ролевой игре / симуляции. В частности, он должен поддерживать мотивацию студентов, стимулируя их любознательность и выбирая такой материал для обучения, который поддерживает неодолимое желание учиться и познавать новое [10].

### **Роль учебных материалов**

Поскольку симуляции представляют собой сценарии из реальной жизни, учебные материалы должны имитировать то, что может быть использовано в реальной ситуации. В ролевых играх про инопланетян, упомянутых выше, зубные щетки, часы, лампочки и ключи могут изучаться «пришельцами из других цивилизаций».

Еще более яркий пример симуляции, напоминающей реальную жизнь и с использованием реальных жизненных материалов, предлагает Каплан, которая утверждает, что справиться с непредсказуемостью и выработать уверенность в себе можно не исключительно за счет отдельных упражнений, а благодаря использованию ролевых игр на реальной основе [14]. Для достижения этой цели она описывает имитацию под названием «Игра в приём зарубежных гостей», предназначенную для студентов, изучающих французский язык как иностранный перед направлением на работу во франкоязычную страну. Ролевая игра сосредотачивается вокруг шведского стола на обеде для носителей французского языка в Вашингтоне. Студенты планируют и проводят ланч, общаясь на французском языке во время обеда, а также встречаются с гостями после подведения итогов игры. Письменная самооценка и оценка деятельности друг друга были очень благоприятными, студенты написали о том, что данная деятельность способствовала выработке уверенности в ведении устной коммуникации на французском языке.

Одной из проблем, связанных с учебными материалами является та, что Скехан называет «заговором единообразия», который создали издатели [20]. Ролевая игра «Конкурс проектов», упомянутая выше, является одним из способов избежать этой проблемы путем адаптации материала к потребностям отдельных учащихся. Симуляции, разработанные студентами самостоятельно, могут быть в будущем использованы как

в своей собственной группе, так и на занятиях с другими группами.

### Процесс игры

Процесс ролевой игры, описанный здесь использует формат Ладусс [15], примененный в «Игре на острове», симуляции, описанной Крукалл [18]. Ладусс рассматривает процесс в качестве одного из 11 факторов в ролевых играх [15]. Эти факторы: уровень, время, цель, язык, организация, подготовка, разминка, процесс, последующий анализ, анализ и замечания, вариабельность. Различные ролевые упражнения затем описываются в терминах этих факторов.

Уровень показывает минимальную (а иногда и максимальную) степень активности студентов. Время может зависеть от того, нужно ли студентам прочитать статьи, отчеты и т.д. Цель указывает на более широкую задачу каждого вида деятельности, такие как укрепление уверенности, развитие «чувства» языка.

Язык указывает на то, какие конкретно структуры, функции, умения, интонационные образцы могут понадобиться студентам. Организация описывает, предполагает ли деятельность парную или групповую работу, а в последнем случае сколько студентов должно быть в каждой группе. Подготовка показывает все, что должно быть сделано перед занятием. Разминка включает в себя вербализацию идей, чтобы сосредоточить внимание студентов и заинтересовать их.

Процесс включает в себя пошаговое руководство к деятельности. Ричардс, например, рекомендует порядок из шести шагов для ролевой игры: предварительная деятельность, образцы диалогов, обучение использованию ролевых карточек, прослушивание записей носителей языка, участвующих в ролевых играх с ролевыми карточками, анализ итогов деятельности и обратная связь [16]. Однако многие ролевые игры не следуют последовательности вышеуказанных действий, они не должны соответствовать таким ограничительным руководящим принципам [14].

Последующая деятельность по итогам игры указывает на то, что делается после того, как ролевая игра завершена, возможно, в качестве домашнего задания. Замечания могут представлять общий интерес или могут быть предупреждениями об особых трудностях, которые могут возникнуть. Разные варианты ролевой игры могут быть использованы с различными типами групп или на разных этапах обучения.

Можно применить 11 факторов Ладусс к «Игре на острове» [15]. "Игра на острове" спланирует группу на основе коллективной деятельности по принятию решений, способствующих развитию целого ряда навыков использования иностранного языка. Создается искусственная ситуация, в которой группа с корабля, попавшего на мель, высадилась на острове. Извержение вулкана начнется через 30-60 минут, так что план эвакуации должен быть реализован быстро. Есть спасательные шлюпки, для того чтобы отвезти всех в безопасное место на соседние острова, но должен быть достигнут консенсус всей группы на том, кто поедет куда, с кем и т.д.

Процедура следующая.

*Уровень: продвинутый*

*Время: полтора часа для основной игры, один час для анализа*

*Цель: развитие навыков принятия решений и сотрудничества.*

*Язык: языковые навыки используются, чтобы выразить своё мнение, согласие или несогласие, убеждать, отстаивать точку зрения, предлагать сотрудничество, анализировать данные и делать выводы. Развиваются различные навыки такие, как аудирование, устная речь, письмо и чтение.*

*Организация: весь класс и небольшие группы из 3-7 студентов.*

*Подготовка и разминка: студенты получают информацию о номерах спасательной шлюпки и вместимости, о соседних островах и т.д. Каждый студент должен заполнить «личный профиль» с точной информацией о своём поле, возрасте, национальности, образовании, профессии, владении практическими навыками и т.д., и о первой тройке предпочитаемых островов.*

*Процесс: группа принимает решения, чтобы достичь консенсуса. Преподаватель следит за тем, чтобы все встали и вступили в игру. Можно внести изменения в игру (например, лодки объявляются пропускающими воду или острова недостижимыми), когда группа слишком легко принимает решение. Время до извержения вулкана периодически пишется на доске.*

*Анализ: небольшие группы обсуждают пять основных факторов, которые привели к их решениям о формировании групп, выбору островов, спасательных шлюпок и т.д.*

*Вариабельность: каждая группа выбирает политическую структуру общества на своем новом острове. Они разрабатывают ряд руководящих принципов, или конституцию для сообщества.*

## Советы по успешному проведению ролевой игры

### *Подготовка к успеху*

Ролевая игра возможна и на начальных уровнях при условии, если студенты были тщательно подготовлены. Преподаватель должен определить, какие языковые средства понадобятся студентам и убедиться в том, что с этими структурами студенты были ознакомлены. Учащимся, возможно, потребуется дополнительная поддержка наличием необходимых слов и словосочетаний на доске. На более высоких уровнях студентам не требуется языковая поддержка, но им необходимо время, чтобы «вжиться в роли».

### *Роль учителя*

Некоторыми из возможных ролей преподавателя являются:

посредник: студентам, возможно, потребуются новые языковые средства, с которым их должен ознакомить преподаватель;

зритель: преподаватель наблюдает за ролевой игрой и предлагает комментарии и советы в конце;

участник: иногда преподавателю целесообразно принять участие в ролевой игре.

### *Сделайте ролевую игру реалистичной*

Реалии и реквизит могут действительно оживить ролевую игру. Например, в ролевой игре с участием студентов, исполняющих роли шеф-повара и клиента простой конус из белой бумаги с написанным на нём словом «шеф-повар», делает весь процесс игры более увлекательным и запоминающимся для группы.

Перестановка мебели также может внести свой вклад. Например, если действие ролевой игры происходит в офисе туристической фирмы или в кабинете врача, студенты могут даже выйти из комнаты и войти, постучавшись в дверь.

Старайтесь сделать роли, которые вы даете студентам максимально похожими на реальную жизнь. Велика вероятность того, что студентам, которые имеют мало возможностей путешествовать, будет нелегко представить, что они находятся в пабе в самом сердце английской сельской местности. Тем не менее им может быть гораздо легче представить себя в российском предприятии общественного питания в ситуации, когда их попросили помочь английскому туристу, который находится с визитом в нашей стране. Студенты могут перевести российское меню на английский язык для иностранного гостя и познакомить его с культурой приёма пищи в нашей стране.

Студенты, работающие в сфере бизнеса, без особого труда могут разыграть деловую встречу с коллегами из-за рубежа.

### *Ознакомление с лексическими структурами*

В ходе подготовки к ролевой игре учащиеся могут столкнуться с нехваткой слов и фраз. Преподавателю необходимо помочь студентам. Ему приходится превращаться, в своего рода «ходячий словарь», вести наблюдение за работой студентов, предлагая помощь в случае необходимости. Если вам не нравится делать это, и вы чувствуете, что в процесс поиска новых слов и выражений должны быть вовлечены студенты, вы можете устроить «тайм-аут» после стадии репетиции для того, чтобы они смогли воспользоваться словарями и выписать необходимую им лексику.

Таким образом, студенты будут изучать новую лексику в естественной среде и запомнят её лучше.

### *Исправление ошибок*

Есть много способов, чтобы исправить ошибки, допускаемые студентами в ролевой игре. Преподавателю не нужно перебивать студентов и исправлять все ошибки. Это может значительно снизить мотивацию учащихся. Однако студентам нравится, когда исправляют их ошибки сразу же после ролевой игры, так как в это время использованные ими языковые средства все еще свежи в памяти. Фразы с ошибками могут быть записаны на доске для того, чтобы исправить их всем вместе в группе.

### *Самостоятельная работа над ошибками*

Если у вас есть оборудование для записи ролевых игр в видеорежиме, студентам может быть предоставлена возможность просмотреть весь ход ролевой игры. Таким образом, учащиеся могут легко обнаружить свои собственные ошибки. Сокурсники также могут быть в состоянии исправить некоторые ошибки, допущенные их коллегами. Принятие к сведению самых распространенных ошибок, чтобы не допускать их в будущем, гарантирует, что студенты не потеряют мотивацию, если ошибки исправить в ходе игры или сразу по её окончании. Необходимо обсудить со студентами, в какое время они предпочли бы, чтобы их ошибки были исправлены.

Ролевые игры являются отличным способом заставить студентов практиковаться в использовании иностранного языка. Игры имитируют реальные жизненные ситуации и предоставляют студентам возможность действовать так, как они действовали бы в реальной ситуации.

Есть два вида ролевых игр: со сценарием или без него. В сценарной ролевой игре преподаватель может использовать примеры из учебника. Хорошая идея для разминки разбить студентов на пары и дать им возможность поговорить со своими партнерами, исполняя различные роли. Ролевые игры без детального сценария, когда студенты получают роли и должны использовать все знания, которые у них есть, для того, чтобы поговорить со своим партнером. Ниже приведен список идей для занятий по иностранному языку. Эти идеи могут быть адаптированы к конкретным ситуациям.

1. *Телефонный разговор.* Разговор по телефону отличается от разговора лицом к лицу, потому что в таком разговоре люди полагаются исключительно на язык для общения, а не на артикуляцию, мимику и жесты партнёра. Посадите студентов, которые разыгрывают телефонный разговор спиной друг к другу. Существует целый ряд тем для «телефонных разговоров», например, звонки-жалобы, разговоры с друзьями или разговоры с работодателем о вакансии.

2. *Поход в магазин.* Подходит для студентов начального уровня обучения, потому что данная ситуация учит основам взаимодействия с людьми в распространённой бытовой ситуации на иностранном языке. Этот разговор может быть и простым, и сложным в зависимости от ситуации. Ключевые фразы часто играют важную роль здесь, например, «Я хотел бы ...», «Сколько ...» «Доброе утро ...» и т.д.

3. *Бронирование гостиниц.* Данная ситуация даст студентам возможность попрактиковаться в иностранном языке для специальных целей. Как правило, будет использоваться официальный язык общения, потому что это деловой разговор. Ситуация может быть разыграна в формате телефонного разговора. Здесь для студентов открываются широкие возможности для изучения новой профессиональной лексики

4. *Обмен мнениями.* Выберите тему, которая интересует всех. Разбейте студентов на пары и дайте им список вопросов для беседы. Это заставит их придумывать свои собственные ответы, используя знакомые им фразы и выражения.

5. *Собеседование при трудоустройстве.* Работа, как правило, хорошая тема для обсуждения при обучении взрослых. Многие изучают иностранный язык для того, чтобы улучшить перспективы своего карьерного роста. В результате, ролевая игра собеседование является отличным способом, чтобы заставить учащихся выучить

все важные слова и выражения. Опять-таки это может быть ролевая игра со сценарием или не по сценарию. Мы рекомендуем иметь список готовых вопросов, задаваемых человеком, проводящим собеседование.

6. *Как заставить всех говорить.* Традиционно группа разбивается на пары. Конечно, невозможно проконтролировать каждого студента, особенно если группа большая. Поэтому важно убедиться в том, что все говорят и получают максимальную отдачу от знания иностранного языка. Если есть время, можно попросить каждую отдельную группу выйти к доске и выступить перед всеми остальными. Это заставит студентов использовать иностранный язык более креативно.

7. *Спор между соседями.* Данная ситуация даёт новую возможность для изучения различных типов лексики. Это ссора между двумя соседями. Например, один из соседей включает музыку слишком громко посередине ночи и мешает спать остальной части многоквартирного дома.

8. *Дебаты.* Дебаты отличный способ активного использования языка. Это происходит потому, что дебаты во многих случаях становятся жаркими, и в связи с этим может потребоваться множество новых слов. Важно выбрать тему, не слишком спорную для студентов. Тема должна соответствовать возрасту и интересам учащихся. Разделите группу на две подгруппы и дайте каждой из них аргументы для защиты своей точки зрения.

9. *Сделайте это нескучным.* Когда мы говорим о ролевых играх, речь идет о творческом использовании языка. Студенты должны использовать всё, что они знают. Это не означает, что учащиеся должны разыгрывать скучные диалоги. Позвольте студентам использовать свои творческие способности по максимуму. Придумайте для них сложные ситуации, и это даст им возможность максимально креативно использовать свои знания иностранного языка.

### Заключение

Ролевые игры можно использовать в любой части учебного плана. Они являются очень ценным инструментом для того, чтобы сделать обучение запоминающимся, поощряя сотрудничество и соперничество.

Ролевая игра позволяет студентам слышать и использовать иностранный язык в значимом контексте, чтобы в будущем они имели возможность активно его использовать.

Ролевая игра демонстрирует, как использовать язык в реальной жизни с акцентом на коммуникации. Игровой метод отлично подходит для создания возможности для начинающих и продолжающих изучать иностранный язык общаться с другими людьми.

Доброжелательная атмосфера учебного сотрудничества и взаимопомощи поддерживает высокий уровень саморегуляции интерактивной деятельности студентов, подчиняет внутренние мотивы каждого из них интересам и потребностям, которые вытекают из задач коллективной учебной деятельности [7].

В условиях внедрения информационных технологий в учебный процесс применение игровых

методов на основе информационных и коммуникационных технологий открывает большие возможности для развития культуры общения студентов посредством погружения в условные ситуации, в которых происходит формирование их профессиональной личности [9].

Для того чтобы готовить специалистов разных уровней, которые будут конкурентоспособны на рынке труда, вузу необходимо постоянно обновлять применяемые методы обучения, расширяя их спектр. Именно оптимальное сочетание различных методик обучения позволяет сделать курс наиболее эффективным и получить высокие результаты по его окончании [1].

#### Литература

1. **Андреева А. И., Гозалова М. Р., Лосева Е. С.** Возможности «Blended Learning» в системе российского высшего образования // *European Social Science Journal* (Европейский журнал социальных наук). 2016. № 3. С. 210–216.
2. **Бедрина В.В., Петрова Е.И., Тарасова Е.Ю., Смирнова Н.А.** Ролевые игры как фактор формирования общекультурных и профессиональных компетенций // *Электронный научно-методический журнал Омского ГАУ* (электронный журнал). 2015. № 2 (2). С. 94–103.
3. **Валеев А.А., Кондратьева И.Г.** Методические проблемы обучения иностранному языку в контексте межкультурной коммуникации // *Иностранные языки в современном мире: инфокоммуникационные технологии в контексте непрерывного языкового образования*. Сб. материалов VII Международной научно-практической конференции / Под науч. ред. Ф.Л. Ратнер. 2014. С. 536–543.
4. **Гозалова М.Р.** Проектная деятельность как один из методов развития коммуникативной компетенции // *Сервис в России и за рубежом*. 2014. № 2(49). С. 89–97.
5. **Ильинова Е.В.** Использование коммуникативного метода (игр) при обучении иностранному языку // *Научные труды Кубанского государственного технологического университета*. 2015. № 11. С. 338–343.
6. **Ратанова И.Н.** Технология симуляции как эффективный метод обучения иностранному языку. Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. 2014. № 9. С. 31–36.
7. **Сахно Е.М., Логвина С.А.** Психологические факторы, определяющие процесс обучения профессиональной лексике // *Символ науки*. 2016. № 4 2. С. 175–178.
8. **Спатарь-Козаченко Т.И.** Роль иностранных языков в формировании кросскультурного и сервисного пространства (на примере языков, распространённых на территории современной Испании) // *Сервис в России и за рубежом*. Т. 9. 2015. № 2 (58). С. 204–216.
9. **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.
10. **Burns, A. C., & Gentry, J. W.** (1998). Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to-learn theory. *Simulation and Gaming*, 29, 133–151.
11. **Christopher, E. M. & Smith, L. E.** (1990). Shaping the content of simulation/games. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning* (pp. 47–54). New York: Newbury House.
12. **Cummings, M.G., & Genzel, R. B.** (1990). Simulation/game design and adaptation. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning* (pp. 67–72). New York: Newbury House.
13. **Jones, K.** (1982). *Simulations in language teaching*. (pp. 35–56). Cambridge: Cambridge U. Press.
14. **Kaplan, M. A.** (1997). Learning to converse in a foreign language: the Reception Game. *Simulation and Gaming*, 28, 149–163.
15. **Ladousse, G. P.** (1987). Role play. (pp. 102–107). Oxford: Oxford University Press.



16. *Richards, J. C. & Rodgers, T. S.* (1986). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 45–48.
17. *Sadow, S. A.* (1987). Speaking and listening: imaginative activities for the language class. In W. M. Rivers (Ed.), Interactive language teaching (pp. 33–43). Cambridge: Cambridge University Press.
18. *Scarcella, R. & Crookall, D.* Simulation/gaming and language acquisition. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), Simulation, gaming, and language learning. New York: Newbury House. 1990. pp. 223–230.
19. *Scarcella, R. & Oxford, R. L.* (1992). The tapestry of language learning. Boston: Heinle and Heinle. pp. 235–238.
20. *Skehan, P.* (1998b). Task based instruction. In Grahe, W. (Ed.), Annual review of applied linguistics. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 268–286.

## ROLE-PLAYING GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES: THEORY AND PRACTICE

**Galina M. Chudaikina,**

Senior Lecturer, galinachudaykina@mail.ru

Russian State University of Tourism and Service, Moscow, Russian Federation

**Nataliya Yu. Loginova,**

Senior Lecturer, snare64@mail.ru

Russian State University of Tourism and Service, Moscow, Russian Federation

**Valentina V. Kostovarova,**

Senior Lecturer, vtelesh-63@mail.ru

Russian State University of Tourism and Service, Moscow, Russian Federation

*The article is devoted to the topic of using the method of role-playing games / simulations in teaching students a foreign language. Special attention is paid to the question how this method can be used in universities to encourage students to use maximally the foreign language in class. The authors pay attention to the fact that the types of role-playing games can be different depending on the level of difficulty and language skills of the students, and that the correct choice of role-play appropriate to the level of the group knowledge is required. The article demonstrates that role playing games are extremely useful and can help students to root their knowledge and to learn a foreign language for professional purposes. The practical significance of the article is that role play is methods of teaching focused on students and it develops their communicative competence. The authors have the opinion that role-playing games contribute to apply theoretical knowledge in practice, thus bridging the gap between theory and practice. Role playing is also extremely effective to learn the real world and to improve professional skills. The authors note that the working out role-playing games requires a good organizational training. The author focuses on the fact that the gaming method contributes to the development and improvement of skills of communication and improves the skills of cooperation and team work. This paper shows that the classes with role-playing games put students in real situations, teaching them such skills as the ability to follow phone calls, to book hotel, to order food in restaurants, talk with the seller in the shop, to negotiate, to be interviewed for employment, to exchange opinions and to debate in a foreign language.*

**Keywords:** *communicative competence, foreign language teaching, cross-cultural communication, competence approach, interactive teaching methods, gaming technology, role-playing, simulations, conversational skills*

**For citations:** *Chudajkina G.M., Loginova N.Ju., Kostovarova V.V., Role-playing games in teaching foreign languages: theory and practice. Vestnik Assotsiatsii vuzov turizma i servisa, 2017, vol. 11, no. 4, pp. 82–92 (In Russ.). DOI: 10.22412/1999-5644-11-4-11.*

### References:

1. **Andreeva A.I., Gozalova M.R., Loseva E.S.**, Possibilities of «Blended Learning» in the system of Higher education in Russia. European Social Science Journal, no. 3, 2016, pp. 210–216. (In Russ.).
2. **Bedrina V.V., Petrova E.I., Tarasova E.Yu., Smirnova N.A.**, Role-Playing Games As A Factor Of Formation Of Common Cultural And Professional. Elektronnyi nauchno-metodicheskii zhurnal Omskogo GAU, no. 2 (2), 2015, pp. 94–103. (In Russ.).
3. **Valeev A.A., Kondrat'eva I.G.**, Methodological problems of learning a foreign language in the context of intercultural communication. Foreign languages in the modern world: information and communication technology in the context of continuous language education: Proceedings of the VII International scientific-practical conference, 2014, pp. 536–543. (In Russ.).
4. **Gozalova M.R.**, Project work as a tool for communicative competence development. Servis v Rossii i za rubezhom, no. 2 (49), 2014, pp. 89–97. (In Russ.).

5. *Иїнова Е.К.*, Using the communicative method (games) for language teaching. Nauchnye trudy Kubanskogo gosudarstvennogo tehnologicheskogo universiteta, no. 11, 2015, pp. 338–343. (In Russ.).
6. *Рапанова И.Н.*, Simulation technology as an effective method of learning a foreign language. Novoe slovo v nauke i praktike: gipotezy i aprobacija rezul'tatov issledovanij, no. 9, 2014, pp. 31–36.
7. *Саһно Е.М., Логвина С.А.*, Psychological factors influencing the process of learning the professional vocabulary. Simvol nauki, no. 4-2, 2016, pp. 175–178. (In Russ.).
8. *Спатар'-Козаченко Т.И.*, The role of foreign languages in the formation of cross cultural and service spaces (on the example of languages spoken on the territory of modern spain). Servis v Rossii i za rubezhom, vol. 9, no. 2 (58), 2015, pp. 204–216. (In Russ.).
9. *Шаїхїсламова Л.Ф.*, Role-playing games on the basis of information and communication technology in teaching dialogic speech of students of non-linguistic higher education establishments. Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki, no. 2-1 (54), 2015, pp. 201–204. (In Russ.).
10. *Burns A. C., Gentry J. W.*, Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to-learn theory. Simulation and Gaming, no. 29, 1998, pp. 133–151.
11. *Christopher E. M., Smith L. E.*, Shaping the content of simulation/games. Simulation, gaming, and language learning. New York: Newbury House, 1990, pp. 47–54.
12. *Cummings M.G., Genzel R.B.*, Simulation/game design and adaptation. Simulation, gaming, and language learning. New York: Newbury House, 1990, pp. 67–72.
13. *Jones K.*, Simulations in language teaching. Cambridge: Cambridge U. Press, 1982, pp. 35–56.
14. *Kaplan M. A.*, Learning to converse in a foreign language: the Reception Game. Simulation and Gaming, no. 28, 1997, pp. 149–163.
15. *Ladousse G. P.*, Role play. Oxford: Oxford University Press, 1987, pp. 102–107.
16. *Richards J. C., Rodgers T. S.*, Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1986, pp. 45–48.
17. *Sadow S. A.*, Speaking and listening: imaginative activities for the language class. Interactive language teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1987, pp. 33–43.
18. *Scarcella R., Crookall D.*, Simulation/gaming and language acquisition. Simulation, gaming, and language learning. New York: Newbury House, 1990, pp. 223–230.
19. *Scarcella R., Oxford R. L.*, The tapestry of language learning. Boston: Heinle and Heinle, 1992, pp. 235–238.
20. *Skehan P.*, Task based instruction. Annual review of applied linguistics. Cambridge: Cambridge University Press, 1998, pp. 268–286.