

УДК 372.881.1

Doi: 10.26456/vtpsyed/2023.1.205

К ОБОСНОВАНИЮ ПОНЯТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

О.Н. Савченко^{1,2}, М.Г. Евдокимова³

¹ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет», г. Москва

²ГКОУ ВО «Российская таможенная академия», г. Люберцы

³ФГАОУ «Национальный исследовательский университет «Московский институт электронной техники», г. Москва

Анализируются существующие в научной литературе подходы к определениям понятий «ролевая игра» (РИ) и «деловая игра» (ДИ). Обосновывается необходимость разграничения данных понятий. Доказывается правомерность введения понятий «профессионально ориентированная ролевая игра» (ПОРИ) и «профессионально ориентированная лингводидактическая ролевая игра» (ПОЛРИ). Авторы выявляют ключевые различия в содержании понятий ПОРИ и ДИ, предлагают собственные дефиниции с целью разграничения сфер их использования в лингводидактике.

***Ключевые слова:** ролевая игра, деловая игра, профессионально ориентированная ролевая игра, лингводидактическая ролевая игра, профессионально ориентированная лингводидактическая ролевая игра, обучение иностранным языкам, иноязычное общение, неязыковой вуз, таможенное дело.*

Игровые методы обучения иностранным языкам неслучайно долгое время привлекают пристальное внимание отечественных и зарубежных ученых. Должным образом смоделированная учебная игра способствует интенсификации учебного процесса посредством повышения мотивации, активизации познавательной, репродуктивной, продуктивной (творческой) деятельности обучающихся даже в условиях сравнительно небольшого количества аудиторных часов, выделяемых на изучение предмета «Иностранный язык» в неязыковых вузах. Всестороннее детальное изучение феномена игрового обучения представляется особенно актуальным по причине выявленных авторами противоречий в определении и трактовке российскими и зарубежными исследователями терминов «ролевая игра» (РИ), «деловая игра» (ДИ) и их производных. Учеными признается, что не выработано четко сформулированных единых требований к проведению РИ и ДИ [6, с. 74; 23, с. 262]. В частности, налицо многообразие подходов к номинации учебных игр профессиональной направленности и установлению их принадлежности к вышеупомянутым видам игр, что затрудняет проведение дальнейших исследований. В связи с этим представляется актуальным

уточнение содержания понятий РИ и ДИ на основе ретроспективного анализа точек зрения разных авторов. Помимо решения данной задачи авторы намерены обосновать понятия «*профессионально ориентированная ролевая игра*» (ПОРИ), «*профессионально ориентированная лингводидактическая ролевая игра*» (ПОЛРИ).

Отметим, что в некоторых работах вовсе не прослеживается разграничение терминов РИ и ДИ: они употребляются через дробь [15, с. 58]; используются поочередно без пояснения в разнице содержания этих понятий [13, с. 40–43]. В литературе также упоминаются иные виды учебных игр, которые авторы именуют «проблемно-ситуационными» [8, с. 34], «симуляциями» [28, р. 10] без указания их соотносительности с РИ или ДИ.

В целом можно наблюдать множество подходов и противоречий в трудах исследователей относительно иерархии игр. Так, распространено мнение, согласно которому все игры социально-бытового содержания считаются ролевыми, а игры профессионального содержания – деловыми [3, с. 312]. Например, в работе Н.В. Матвеевой авторские игры социальной направленности «В гостинице»; «Современная семья, какая она?»; «Фестиваль рекламных фильмов» исследователь классифицирует как ролевые, а «Визит иностранной делегации»; «Заключение контракта на куплю-продажу»; «Устройство на работу» только лишь по намеку в названии на профессиональное содержание – как деловые [20, с. 9]. Помимо этого, иногда ролевые игры определяют как подвид деловых в соответствии с «методологией проведения» и «спецификой ролевой методики» [26, с. 57; 5, с. 48; 12, с. 250]. Причем одни ученые считают их исключительно «формой продуктивной *групповой* учебной деятельности», отрицая существование диалоговой РИ [17, с. 10], тогда как другие допускают сочетание в РИ индивидуальной, парной и групповой деятельности [11, с. 173]. Наконец, авторы присваивают название «деловая» и играм, которые разрабатываются для старшеклассников и нацелены на формирование у них знаний в области права, экологии, экономики, риторики, а также профориентационным играм и играм для развития функции самореализации личности [24, с. 172].

В результате анализа литературы мы выявили, что чаще РИ описывается как широкое понятие, а ДИ – как более узкое. Так, Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез понимают РИ как «модель взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе реализации которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально ориентированные умения» [7, с. 218], называя ее «ролевой деловой игрой», тем самым отмечая включение в понятие РИ профессионально ориентированной функции. В пользу понимания ДИ как более узкого понятия приведем также определения из работ Н.И. Игнатенко, И.С. Головановой, О.М. Батраевой, отмечающих, что этот метод является дальнейшим развитием РИ, приближающим к реалиям деловой коммуникации [14, с. 48]; разновидностью РИ, где обучающиеся имитируют процесс принятия

решения менеджером/специалистом в профессиональных ситуациях конфликта или информационной неопределенности [10, с. 2; 3, с. 312]. Однако данные определения авторов нуждаются в дополнении и уточнении по причине отнесения ДИ к родовому понятию по отношению к РИ без уточнения их отличий от ролевых игр профессиональной направленности. Можно привести большое количество примеров из научной литературы в подтверждение популярности мнения относительно определения игр профессиональной направленности как ролевых, с чем мы согласны. Тем не менее, как уже было сказано ранее, чаще всего ученые ограничиваются в данной ситуации термином РИ без выделения подвида ПОРИ, с чем мы позволим себе не согласиться. Ниже приведем некоторые примеры игр профессиональной направленности, отнесенные исследователями в своих работах к *ролевым (не деловым!)*:

– Менеджер по продажам в туристском агентстве выслушивает пожелания клиентов и предлагает им наиболее подходящий вариант бронирования [4, с. 132].

– Сотрудник принимает группу туристов, оформляет документы, рассказывает о номерах, различных службах отеля и выдаёт ключи от номера (РИ для специалистов в сфере международного туризма) [22, с. 546].

– «Предпринимательские риски», «Дивидендная политика предприятия», «Кредитная политика банка» [23, с. 262].

– Игры со студентами-правоведами на занятиях по ИЯ: «Подача искового заявления в гражданский суд», «Подача апелляции в суд высшей инстанции», «Заседание гражданского/уголовного судов», «В кабинете следователя», «Работа присяжных заседателей» [18, с. 58].

– Игры для специальности среднего профессионального образования «Менеджмент» [21, с. 139].

Остановимся подробнее на отличительных особенностях ДИ. Прежде всего следует четко осознавать различия в областях применения ДИ и РИ, опираясь на историю их возникновения. ДИ – самые молодые игры, они возникли в 30-х годах XX века и изначально были предложены экономистами и военными, поэтому основными сферами использования метода ДИ традиционно являлись управленческая деятельность [27, с. 73], экономика, военное дело, политика; РИ, в свою очередь, получили развитие из социальной психологии и традиционно применялись в области тренинга коммуникативных навыков. Так, в ДИ изначально не ставилось задачи имитировать процессы общения, создавать имитационную модель коммуникативной деятельности. Целью являлось заложить в игре реальные модельные представления (часто математические модели) об экономических и социальных процессах, где участники должны отрабатывать действия в стандартных ситуациях, стремясь к достижению установленного экспертами эталона [19]. В продолжение, согласно словарю методических терминов и понятий Э.Г. Азимова и А.Н. Щукина, ДИ призвана моделировать *управленческие и производственные ситуации с целью обучения принятию решений* [1, с. 57]. А.А. Вербицкий

также выделяет производственные ДИ, в которых «проигрываются критические ситуации, апробируются новые методы, анализируются слабые места в существующих системах, выявляются новые требования к специалистам» [6, с. 76]. Приведем пример ДИ из работы Н.И. Герасимовой, четко попадающий под вышеперечисленные признаки: автором проводятся многоаспектные ДИ в ходе обучения будущих переводчиков корпоративной коммуникации, данные игры представляют собой «пошаговую технологию развертывания особой игровой деятельности студентов-переводчиков на основе *имитационной модели, воссоздающей условия процесса, организации и подготовки устного и письменного бизнес-перевода*» [9, с. 11].

Завершим обзор характеристик ДИ, подчеркнув позицию, выраженную в монографии О.А. Артемьевой о том, что отличительная особенность ДИ – проигрывание участниками ролей «самих себя в жизни», в то время как в РИ профессиональной направленности обучающиеся проигрывают роли «себя будущих» [2, с. 48]. В подтверждение данных слов добавим, что значительная доля случаев использования метода ДИ не связана со студенческой учебной деятельностью в рамках обучения будущей профессии и проводится, к примеру, *в процессе отбора кадров в компании*. С помощью ДИ успешно определяют уровень деловой активности кандидата на должность; способность работать индивидуально и в команде; наличие тактического/стратегического мышления; возможность быстрой адаптации к новым/экстремальным условиям; способность к прогнозированию и анализу; выявляют стиль руководства кандидатов-управленцев и др. [19]. Отметим, что все вышеперечисленные характеристики применимы как к деловым играм, проводящимся в процессе обучения иностранному языку, так и в процессах, с иностранным языком не связанных.

Мы убеждены, что при обучении иностранному языку недопустима не только взаимная замена понятий РИ и ДИ, не являющихся синонимами, но и постановка в один ряд с ними дополнительных терминов. Для того чтобы выработать надежные основания для дальнейших исследований, целесообразно придерживаться четкой позиции по вопросу иерархии учебных игр. С нашей точки зрения, правильным будет родовым понятием для интересующих нас игр считать *ситуационную игру (СИ)* с последующим разделением ее на подвиды. Согласно определению Е.Н. Корнеевой, СИ являются частью активного социально-психологического обучения, методом социального тренинга, при котором задаётся определенная ситуация и участники действуют в соответствии с ней, следуя как объективным свойствам сформулированной ситуации, так и своим субъективным представлениям о том, как действовать в данных ситуациях. Цель игры – не столько обучение конкретному ролевому поведению, сколько умению справляться со сложными ситуациями [16]. Характеристика цели СИ позволяет нам сделать вывод, что РИ входит в СИ как подвид.

Итак, мы будем считать ролевую игру самым крупным подвидом СИ, т.к. она объединяет такие характеристики других игр, как наличие ролей, которые должны в соответствии с учебными целями играть обучающиеся. Однако справедливо отметить, что существуют дефиниции РИ, никак не связанные с обучением, а представляющие РИ как «моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий» [25]. Но т.к. нас интересует РИ только с обучающей точки зрения, обратимся к определению из словаря методических терминов Э.Г. Азимова, где РИ – «форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения. Предусматривает распределение учащихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с темой РИ и ролями учащихся» [1, с. 264 – 265].

Далее правомерно среди различных ролевых игр выделить разные их виды в зависимости от сферы применения, содержания игры и характера ролей. Полагаем, что правомерно из всех видов ролевых игр выделить в качестве одной из их разновидностей деловую игру, в качестве другой – профессионально ориентированную ролевую игру и, далее, в качестве подвида последней – *профессионально ориентированную лингводидактическую ролевую игру*, предназначенную для профессионально ориентированного обучения иностранному языку. Что касается деловых игр, то, вероятно, целесообразно среди них также выделить более узкий подвид, который мы предлагаем назвать *лингводидактическими деловыми играми* (см. рис. 1).

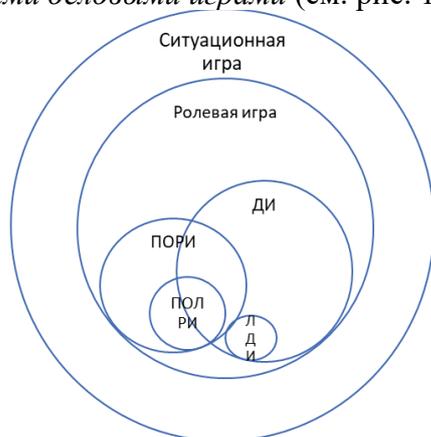


Рис. 1. Иерархия ситуационных игр

На рис. 1 СИ выступает в качестве родового понятия, РИ выступает в качестве подвида СИ, при этом являясь более широким понятием, чем ПОРИ и ДИ. В то же самое время ПОРИ включает в себя некоторые характеристики как РИ, так и ДИ. Считаем необходимым разграничить эти понятия с точки зрения принципиальных отличий

(обосновать принадлежность ДИ и ПОРИ к разным нишам), а также предложить свое понимание ПОРИ и ее характерных особенностей с целью разделения сфер использования данных методов обучения в лингводидактике.

Согласно нашему видению, определяющие различия ДИ и ПОРИ заключаются в *сферах их применения; в направленности и изложении проблемной ситуации; в организации ролей в командах; в интеграции социального и профессионального аспектов*. Рассмотрим каждый аспект более подробно (табл. 1).

Таблица 1

Сравнительная характеристика профессионально ориентированной ролевой игры и деловой игры

Критерий различия	Профессионально ориентированная ролевая игра	Деловая игра
Сфера применения	Проводится в учебных заведениях в рамках профессионально ориентированного обучения (в частности, иностранному языку (ПОЛРИ))	Проводится в учебных заведениях; при приеме на работу; в практике специалистов, уже работающих по специальности, с целью повышения квалификации (не только при обучении иностранному языку (ЛДИ))
Направленность проблемной ситуации	Занимая более узкую нишу, чем ДИ, в первую очередь направлена на <i>развитие коммуникативной компетенции</i> обучающихся при решении профессиональной задачи	Направлена на <i>решение проблемной ситуации</i> (необязательно коммуникативного характера – обсудить сильные и слабые стороны фирмы, будущую деятельность фирмы, план стратегического развития, определить партнеров, конкурентов и др.)
Изложение проблемной ситуации и количество участников	Могут включать в себя несколько проблемных ситуаций, которые одновременно решают разные группы обучающихся в рамках одной учебной группы	Включает в себя одну глобальную проблему/задачу (кейс), которую решают все участники процесса, чаще в большем количестве, чем одна учебная группа
Организация ролей в командах	В модели игры присутствуют роли и будущих специалистов, и представителей иных сфер/рядовых граждан	Вся команда состоит сугубо из специалистов одной профессиональной сферы деятельности
Интеграция социального и профессионального аспектов	Нацеленность на обучение участников социальному/ межкультурному общению (поведению) играет решающую роль при моделировании профессиональной коммуникативной ситуации	Социальное поведение/навыки участников не обязательно несут в себе определяющую роль в решении профессиональной задачи/проблемы

Суммируя данные, представленные в таблице, предлагаем определение, в соответствии с которым *профессионально*

ориентированная лингводидактическая ролевая игра – это интерактивный метод обучения иностранному языку, предназначенный для овладения обучающимися умениями и навыками общения на иностранном языке при проигрывании ролей в профессионально релевантных коммуникативных ситуациях. В исследуемой нами области обучения иностранному языку будущих специалистов таможенного дела примерами ПОЛРИ могут служить игры, проводимые внутри одной учебной группы, в которых воспроизводятся ситуации профессионального общения таможенника с иностранными гражданами, пересекающими границу, контрабандистами; конфликтные ситуации, возникающие у таможенников с перевозчиками грузов или у кинологов с иностранными гражданами в аэропорту и др.

В продолжение уточним определение *деловой игры*: *ДИ – это интерактивный метод обучения, предназначенный для формирования профессиональной компетентности участников при проигрывании ролей в процессе коллективного принятия решения в деловой проблемной ситуации.*

В области обучения будущих таможенников иностранному языку примером ДИ (ЛДИ) может служить ежегодно проводимая в Российской таможенной академии игра, в которой воспроизводится ситуация работы Всемирной таможенной организации. К игре привлекаются старшекурсники таможенных факультетов разных вузов. Целью игры, роли в которой играют студенты, является обучение их решению актуальных международных задач Федеральной таможенной службы и таможенных служб других государств.

В заключение, как можно понять из таблицы и предложенных определений, денотативные значения ДИ и ПОРИ строго различаются; данные понятия должны занимать отдельные ниши в лингводидактике. Полагаем, что результаты, полученные в ходе работы над данной статьей, будут полезны исследователям, разрабатывающим ролевые и деловые игры.

Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Икар, 2009. 448 с.
2. Артемьева О.А., Макеева М.Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. 208 с.
3. Батраева О.М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций // Теория и практика образования в современном мире: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.): в 2 т. Т. 2. СПб.: Реноме, 2012. С. 311–314.
4. Бочкарева М.М. Ролевые игры в профессиональной коммуникативной подготовке специалистов в сфере туризма: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. М., 2007. 168 с.
5. Бургат В.В. Деловая игра как метод активного обучения // Сибирский торгово-экономический журнал. 2014. № 1 (19). С. 48–51.
6. Вербицкий А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов // Вестник Московского

- государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. 2009. № 4. С. 73–84.
7. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика. 2-е изд., испр. М.: Академия, 2005. 335 с.
 8. Герасимов Б.Н. Игровое моделирование управленческих процессов в организациях // Менеджмент и бизнес-администрирование. 2017. № 2. С. 33–40.
 9. Герасимова Н.И. Деловая игра как средство профессиональной подготовки будущих переводчиков к корпоративной коммуникации (на материале английского языка): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Курск, 2011. 25 с.
 10. Голованова И.С., Капустина Л.В., Куликова Н.В. Деловые игры в формировании профессиональной кросскультурной компетенции будущих экономистов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2018. № V2. URL: <http://e-koncept.ru/2018/186014.html> (дата обращения: 30.08.2022).
 11. Гудакова Е.В., Зиновьева Т.А. Ролевая игра как активный метод обучения иностранным языкам // Обучение и воспитание: методики и практика. 2013. № 10. С. 172–175.
 12. Дронова О.В. Жолнерик А.И. Использование деловых игр в обучении профессиональному английскому языку // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2014. № 2 (30). С. 247–257.
 13. Дубина Л.П. Ролевая игра как интерактивная форма обучения студентов иностранному языку // Проблемы лингвообразования в неязыковом вузе: Материалы III Республиканской научно-практической конференции (с международным участием). Минск, 31 января 2019 г. / редкол.: А.Э. Черенда [и др.]. Минск: Белорусский государственный университет, 2019. С. 40–43.
 14. Игнатенко И.И. Использование деловых и ролевых игр для формирования культуры иноязычного делового общения // Наука и школа. 2011. № 2. С. 46–50.
 15. Исаева Н.В., Чирич И.В. Деловая игра как средство активизации познавательной активности и способ формирования профессиональных компетенций студентов // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. 2017. Т. 11. № 3. С. 56–63.
 16. Корнеева Е.Н. Активные методы социально-психологического обучения: учебное пособие. ГОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского», 2009. URL: <http://cito-web.yspu.org/link1/metod/met110/met110.html> (дата обращения: 02.09.2022).
 17. Кузнецова М.Н. Лингвометодические основы использования ролевой игры как средства формирования навыков межкультурного общения на иностранном языке (на материале преподавания английского языка в неязыковом вузе): автореф. дис. ... канд. пед. наук 13.00.02. М., 2011. 24 с.
 18. Левонюк Л.Е. Ролевая игра в обучении иноязычной профессиональной коммуникации студентов юридического факультета // Лингводидактика в неязыковом вузе: традиционные и инновационные подходы: сб. науч. тр.в по материалам II Междунар. науч.-практ. конференции. Ярославль, 14–16 мая 2020 г. Ярославль: ЯГТУ, 2020. С. 55–59.
 19. Маковецкий Н.А. Основные виды деловых игр и их характеристика. URL: <https://studfile.net/preview/1664870/page:21/> (дата обращения: 11.09.2022).
 20. Матвеева Н.В. Ролевые игры на занятиях по английскому языку при обучении устному профессиональному общению (Среднее специальное учебное заведение): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2004. 16 с.

21. Матвеева Н.В. Использование ролевых игр при обучении устному иноязычному общению в России в конце XX – начале XXI вв. // Отечественная и зарубежная педагогика. 2014. № 2 (17). С. 133–143.
22. Назаренко Е.Б. Место ролевой игры в обучении специалистов сферы международного туризма // Молодой ученый. 2015. № 2(82). С. 545–547.
23. Нечаева Т.В., Ложкомоева Е.Н. Особенности использования деловых и ролевых обучающих игр в сфере высшего образования // Мир науки, культуры, образования. 2018. № 2(69). С. 261–263.
24. Никулина Л.П. Организация деловой игры при обучении иностранному языку // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 112. С. 171–177.
25. Ролевая игра. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Ролевая_игра (дата обращения: 14.08.2022).
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
27. Ситуационный анализ, или Анатомия кейс-метода / Ю. Сурмин, А. Сидоренко, В. Лобода, А. Фурда, И. Катерыняк, К. Меер; под ред. Ю.П. Сурмина. Киев: Центр инноваций и развития, 2002. 286 с.
28. Games, simulations and role-playing. Milestones in ELT. The British Council, 2015. 55 p.

Об авторах:

САВЧЕНКО Оксана Никитична – аспирант ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» (129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный презд, д. 4, корп. 1); старший преподаватель кафедры английского языка в сфере таможенной деятельности ГКОУ ВО «Российская таможенная академия» (140015, Московская область, г. Люберцы, Комсомольский пр-кт, д. 4); e-mail: o.savchenko@customs-academy.ru

ЕВДОКИМОВА Мэри Георгиевна – доктор педагогических наук, доцент; директор Института лингвистического и педагогического образования, ФГАОУ «Национальный исследовательский университет «Московский институт электронной техники» (124498, Москва, Зеленоград, пл. Шокина, 1); e-mail: me49@mail.ru

TO THE SUBSTANTIATION OF THE CONCEPT OF PROFESSION-ORIENTED ROLE PLAY WHEN TEACHING STUDENTS A FOREIGN LANGUAGE

O.N. Savchenko^{1,2}, M.G. Evdokimova³

¹Moscow City Teacher Training University, Moscow,

²Russian Customs Academy, Lyubertsy

³National Research University of Electronic Technology, Moscow

The analyzes the approaches to the definitions of the concepts «role play» and «business game» existing in the scientific literature. It substantiates the need to distinguish between these concepts. The legitimacy of introducing the concepts of «profession-oriented role play» and «profession-oriented linguodidactic role play» is proven. The authors identify the key differences between the content of PORP and BG concepts and offer the definitions in order to distinguish between the areas of their usage in linguodidactics.

Keywords: *role play, business game, profession-oriented role play, linguodidactic role play, profession-oriented linguodidactic role play, teaching foreign languages, communication in a foreign language, non-linguistic university, customs.*