

УДК 372.881.1+316.776.3

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ТЕХНОЛОГИИ СКАФФОЛДИНГА

Е.И. Чиркова, М.В. Процуто, Е.М. Зорина, Ю.А. Цапаева

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный
архитектурно-строительный университет»

DOI: 10.26456/vtpsyed/2020.1.245

Показаны новые возможности использования ролевых игр в рамках применения технологии скаффолдинга в техническом вузе. Сравниваются и подробно анализируются различные типы учебных ролевых игр и симуляций на иностранном языке, моделирующих реальные ситуации в профессиональной сфере будущего специалиста. Описываются этапы внедрения этой методики в учебный процесс – от распределения ролей до критериев оценки. Представлен инновационный подход к поддерживающему обучению (скаффолдингу) с использованием средств невербальной коммуникации как педагогической опоры для создания и исполнения ролевой игры. Приведено ее сравнение с психодрамой. Установлено, что ролевая игра не только мотивирует к изучению иностранного языка в профессиональной сфере, но и помогает развитию и формированию таких базовых навыков будущего специалиста, как коммуникация, взаимодействие или работа в команде, творческое и критическое мышление.

Ключевые слова: *ролевая игра, симуляция, скаффолдинг, смарт-критерии, опора, невербальная коммуникация, психодрама, altera lingua.*

Современное образовательное пространство вуза направлено на создание благоприятной среды для подготовки профессионалов, специалистов XXI века, которые будут обладать самыми необходимыми навыками, такими как креативность, умение работать в группе (сотрудничество) и умение общаться.

Для продуктивного учебного процесса на любом уровне обучения студенту необходима помощь (педагогическая опора) при выполнении задания. Такой поддержкой служит технология скаффолдинга. Обучающемуся не дается сразу решение или ответ на вопрос, а предлагается «формирующая поддержка» определенного вида.

Термин «скаффолдинг» (англ. scaffolding – строительные леса), или «формирующая поддержка», был впервые применен в прикладной педагогической психологии американскими учеными (Wood, Bruner and Ross) в 1976 г. на основе исследований Л.С. Выготского о зоне ближайшего развития. Подразумевалось, что «взрослый контролирует те элементы задачи, которые существенно превосходят возможности ученика, что позволяет ученику сосредоточиться и завершить только то, что находится в пределах его компетенции» [10].

Существует несколько классификаций скаффолдинга.

С точки зрения американского ученого Фариды Паван, скаффолдинг делится на три вида [18] и входит в профессиональную практическую компетентность преподавателя:

1. Лингвистический (linguistic scaffolding) включает в себя

средства упрощения языка и его подачи в доступной форме: перефразирование, устное представление материала, обучение лексике, чтение вслух, письменные инструкции, упрощенный язык, замедленный темп, прямая инструкция по форме и значению, инструкции по чтению.

2. Смысловой, понятийный (*identified and conceptual, scaffolding*) обеспечивает помощь в усвоении смысла (моделирование, демонстрация вместо объяснения, язык жестов, размышление вслух, структурированный выбор, предварительное объяснение сложных концепций, явные параллели между опытом на занятиях и в реальной жизни, визуальные средства, мультимедиа, чек-листы, схемы, таблицы, постеры, картинки, симуляции, эксперименты, игры, ментальные карты, диаграммы «рыбий скелет» и т.п.

3. Социально-культурный (*social and cultural scaffolding*) обеспечивает включение студентов в социальный контекст, подразумевающий вовлеченность в определенное событие и помощь других. Также означает использование инструментов и информационных ресурсов, культурно и исторически связанных со средой, известной студентам (социальный скаффолдинг: помощь и поощрение со стороны преподавателя один на один, объединение обучающихся для парной работы, комбинация индивидуальной и групповой работы, обучение и задания в группах; культурный скаффолдинг: предыдущие знания студентов, литература на родном языке, различные стили обучения).

Классификация Фариды Паван указывает на то, что скаффолдинг не только облегчает процесс обучения, но и обеспечивает студенту более глубокое понимание и освоение предмета, например иностранного языка.

По мнению американских ученых [16], существуют 3 вида скаффолдинга: *вербальный* (*Verbal Scaffolding*), который фокусирует внимание на языковом развитии; *процедурный* (*Procedural Scaffolding*), который объединяет различные техники, связанные со структурой и шаблоном, в том числе и активные методы обучения; *инструктивный* (*Instructional Scaffolding*), в который входят инструменты для поддерживающего обучения.

С другой стороны, если рассматривать скаффолдинг как поддержку при различных стратегиях обучения, особенно с применением CLIL (*Content and Language Integrated Learning* – предметно-языкового интегрированного обучения), то выделяют различные уровни [15]: *поддерживающий* (*reception scaffolding*), который помогает обучающимся в понимании и обработке полученной информации; *трансформирующий* (*transformation scaffolding*), который помогает обучающимся выбрать, изменить и реорганизовать информацию в различные формы; *продуктивный* (*production scaffolding*), который помогает создать или придумать что-то новое на основе уже имеющейся информации с целью показать свое понимание материала.

Ролевые игры и симуляции относятся к процедурному скаффолдингу, и их можно применять на различных уровнях поддержки,

которые описаны выше.

На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что к стратегии скаффолдинга в образовании относят различные технологии, используемые для постепенного продвижения студентов к более глубокому пониманию предмета и в конечном счете к большей независимости в учебном процессе.

Чтобы убедиться, что студенты успешно справляются с аутентичными материалами, которые необходимы в профессиональном обучении, важно отслеживать, что со стороны преподавателя оказывается вся необходимая поддержка. Количество и интенсивность помощи могут быть снижены по мере развития языковых навыков учащихся, как и в случае с педагогическими опорами, которые известный методист Е.И. Пассов метафорично назвал «костылями для человека, выздоравливающего после перелома ног» [8, с. 249].

Такая поддержка служит нескольким целям: 1) уменьшает когнитивную и лингвистическую нагрузку контента / ввода (input-scaffolding). Это означает, что преподаватель помогает студентам понять содержание и язык любого учебного материала; 2) позволяет студентам выполнить поставленную задачу с помощью соответствующей поддерживающей структуры или опоры; 3) поддерживает итоговый языковой продукт (output-scaffolding – выдаваемый вывод), предоставляя полный лексический запас, необходимый для завершения задания. Это помогает студентам выразить свои мысли в соответствии с предметом говорения или предложенной темой.

Опыт Оливера Майера [17] показал, что обучающиеся, которые не так склонны к изучению иностранного языка, как другие, получают большую пользу от использования поддерживающих структур и опор. Их мотивация к изучению языка часто возрастает, когда они понимают, как и в каком порядке действовать и какие именно фразы использовать, например, при описании изображений, анализе диаграмм или интерпретации видео.

Кроме базовых навыков, будущий специалист должен владеть иностранным языком и умением общаться на профессиональные темы. Для этого существуют специальные ролевые игры, направленные на понимание делового взаимоотношения в англоязычной среде.

Ролевая игра (англ. roleplay) – это «упражнение, в котором учащиеся, исполняя попеременно различные социальные и психологические роли, осваивают общение в пределах социального контакта и в условиях, максимально близких к условиям реального общения» [4, с. 272].

Ролевая игра – это «методический прием, при котором обучающийся должен свободно импровизировать в рамках заданной ситуации, выступая в роли одного из ее участников» [11].

Психолог Л.С. Выготский рассматривал ролевую игру как «мнимую ситуацию» с использованием определенных правил, которые

участники соблюдают, что способствует появлению заданных стереотипов поведения, формированию абстрактного мышления, логической памяти и внутренней речи [2]. С возрастом игры трансформируются и приобретают все более социальный характер, так как общество выставляет определенные требования и нормы поведения, социум постоянно нуждается в сформированных навыках общественного взаимодействия, которые необходимы будущим специалистам в их профессиональной деятельности. Известный исследователь психологии игры Д.Б. Эльконин также подчеркивал, что воображаемая или мнимая ситуация является чрезвычайно важным аспектом игры, которая во многом определяет распределение ролей, дальнейшее развитие сюжета и происходящее в ней общение и продуктивное взаимодействие [13].

По мнению Ю.В. Рындиной, при использовании ролевых игр в процессе овладения иностранным языком обучаемые «вживаются» в проблемные ситуации, которые они могут встретить в реальной жизни, демонстрируя варианты решения поставленной проблемы в ситуации иноязычного общения [7].

Исследователи О.А. Артемьева и М.Н. Макеева утверждают, что «из всех разновидностей учебных игр только учебно-ролевые игры профессиональной направленности наиболее полно отвечают задаче выработки профессионально-ориентированных иноязычных умений в процессе игровых действий в результате решения самых разнообразных проблемных задач и принятия решений» [1, с. 32].

Основными компонентами ролевой игры являются: ситуация как совокупность конкретных условий речевого общения; роли, распределяемые между участниками ролевой игры; тема, определяющая содержание речевого взаимодействия; задание (установка) проиграть моделируемую ситуацию с позиции предписанной роли и ролевых взаимоотношений с партнером [4, с. 272].

Однако Д.Б. Эльконин выделял следующие структурные компоненты ролевой игры (преимущественно касаясь ролевых игр в детском коллективе): «1) роли; 2) игровые действия, носящие обобщенный и сокращенный характер; 3) игровое употребление предметов; 4) реальные отношения между играющими <...>, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры» [13, с. 26].

Ролевая игра, по мнению Джеффа Петти [9], помогает выработать в обучающихся необходимые социальные умения (базовые навыки специалиста XXI века: работа в команде, творчество, критическое мышление) и снизить порог страха общения, потому что роли могут быть совершенно разными.

Несмотря на то что в иностранной педагогической литературе термины «roleplay» и «simulation» считаются синонимами, в отечественной

методике преподавания их разделяют. Например, «воображаемая ситуация» (англ. simulation – симуляция, моделирование) – это «подражательное, выдуманное и разыгранное воспроизведение межличностных контактов, организованное вокруг проблемной ситуации» [3].

Некоторые исследователи, сравнивая ролевую игру и «воображаемую ситуацию», считают, что во второй усилен элемент проблемности, конфликта между точками зрения участников, что создает более творческую обстановку. Мы придерживаемся мнения, что симуляция является разновидностью ролевой игры, которая в специально созданных учебных условиях может быть достаточно креативной и творческой.

В условиях преподавания иностранного языка в техническом вузе постоянно существует необходимость внедрения технологии предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL) для улучшения качества профессионального образования.

Ролевая игра может быть представлена в двух видах: 1) со сценарием и правилами для каждой роли участники знакомятся заранее, а также обговариваются положительные и отрицательные примеры; 2) всю информацию участники получают в процессе самой игры методом проб, ошибок и открытий.

Ролевая игра широко используется в профессиональном обучении. Например, при обсуждении будущего проекта между инженером, строителями и подрядчиком можно дискутировать о достоинствах и недостатках определенной марки бетона, предлагая всем участникам высказаться за и против, тем самым используя не только профессиональные знания всех студентов, но и определенные жесты и мимику как важные элементы невербального общения. В ситуации обсуждения судебными экспертами причины обрушения здания можно предложить ролевую игру между проектировщиками и недовольными жителями. Проблемная ситуация будет способствовать не только свободной импровизации, подбору обвинительных и защитных аргументов на иностранном языке, но и активному использованию лексических единиц и изученного грамматического материала.

При обсуждении серьезных недостатков и проблем, с которыми специалисты могут встретиться на работе, можно разделить их на группы, чтобы каждая представила свой вариант решения данной проблемы, в результате чего происходит дальнейшая саморегуляция аспектов поведения и выработка определенных навыков группового взаимодействия, жестовой карты каждого игрока.

Еще одним из вариантов может выступать ролевая игра при организации различных типов совещаний между начальником, менеджерами и обычными работниками компании (например, инструктивный тип). Инструктивное совещание организуется с целью довести до коллег распоряжения и инструкции, поступившие от руководства.

Инструктивные совещания способствуют не только информированию сотрудников, но и увеличивают скорость исполнения нововведений.

Подготовка каждого инструктивного совещания требует детального анализа предлагаемой для обсуждения информации. При организации ролевой игры с использованием ситуации информативного совещания студентам можно предложить разделить свою деятельность на отдельные этапы, где одна группа участников будет заниматься изучением нового распоряжения или нововведения, анализировать доступность полученной информации, смысл новых положений и их непротиворечивость. Наиболее значимым элементом здесь выступит реакция аудитории, коллег, которым придется выполнять поступившие требования и распоряжения. В рамках данной игры студенты могут смоделировать различные ситуации согласия или несогласия с предлагаемыми нововведениями, тренируя разные модели поведения и жесты с учетом правил делового этикета. Важно помнить, что очень часто изменение принципов работы определенного коллектива может вызывать недовольство и конфликты на рабочих местах, поэтому при симуляции игрового поведения очень важно точно и верно доносить необходимую информацию, чтобы избежать негативной реакции.

Сообщение о новых и современных проектах может быть поручено выбранному техническому специалисту, который подробно сообщит о деталях и важных изменениях. Необходимо также напомнить студентам, что способ подачи новой информации должен быть понятным, простым и наглядным. Поэтому в этом случае можно предложить презентацию. На данном этапе важно выбрать нескольких студентов, которые будут готовить наглядное представление поступившей информации. Ими могут выступать как технические специалисты, так и специалисты в области финансов, так как материальная сторона любого нововведения всегда интересует работников учреждения, организации или компании.

Необходимо помнить, что инструктивные совещания отличаются логичностью, ясностью и точностью информации, поэтому подготовительный этап может быть наиболее затратным по времени. При распределении ролей важно учитывать цели и этапы проведения информативного совещания, которые могут организовываться для легитимации, получения коллективного одобрения, согласия или несогласия, при распределении необходимых ресурсов, постановки задач; выработки процедуры коллективного взаимодействия и индивидуальной стратегии поведения. Для студента, который будет выполнять роль руководителя, важно разработать задачи и тактику поведения, использовать в речи элементы ведения дискуссии, аргументировать свои высказывания и быть готовым отвечать на поставленные вопросы и вовремя найти компромисс, если ситуация будет стрессовой и напряженной после

обсуждения. Именно на данном этапе очень важно сохранять спокойствие и постараться избежать негативной реакции, избрать правильную модель поведения руководителя, использовать мимику и жесты для убедительности и правомерности предлагаемых нововведений.

При разработке такой составляющей, как распределение необходимых обязанностей, важно брать на вооружение «смарт-критерии». SMART – аббревиатура, состоящая из первых букв слов, которые обозначают критерии целей: 1) specific – конкретный; 2) measurable – измеримый; 3) attainable – достижимый; 4) relevant – значимый и соответствующий; 5) time-bounded – обозначенный по времени. При распределении ролей студент, который получил роль руководителя, должен помнить, что сформулированное задание должно быть осуществимым, конкретным, измеримым, релевантным, иметь четко определенный срок выполнения.

Конкретность подразумевает, что задание, предложенное выбранным руководителем, не имеет многозначности, а сотрудники, участвующие в игре, могут понять его без проблем. Нечеткая формулировка может быть достаточно сложной для восприятия воображаемого персонала.

Измеримость означает определенную форму выражения желаемого результата, данный критерий обеспечивает контроль, который может осуществлять студент, получивший роль эксперта. Такая роль дает возможность формирования таких профессиональных качеств, как внимательность, аккуратность, сосредоточенность и критическая оценка. Данная роль также воспитывает этику поведения, так как критика со стороны эксперта чаще всего воспринимается коллегами негативно. Руководитель может избрать такой критерий, как качество продукции и ее соответствие определенному стандарту, количество сделанных единиц, количество полученных рекламаций и претензий.

Достижимость означает возможность и способность участников справиться с инструкциями и заданиями. Обычно в данном случае речь идет не об обычных операциях, с которыми сотрудники справляются и выполняют каждый день, а с задачами, которые требуют дополнительных усилий. В данном случае можно использовать второй тип ролевых игр, когда студенты ищут способы решения поставленной руководителем задачи методом проб и ошибок. Задача должна быть достаточно сложной, но выполнимой. Такие поисковые задания не только усложняют работу, но и открывают дополнительные возможности творческого и профессионального развития на иностранном языке.

Релевантность – критерий, демонстрирующий, какие созданы условия, а также имеются ли ресурсы для выполнения заданий работниками. Благодаря критерию релевантности можно учесть ряд дополнительных факторов, которые могут негативно влиять на достижение поставленной заранее цели.

Период выполнения и реализации цели – это критерий, который

демонстрирует период выполнения задания или достижения цели. Наиболее популярной формой выступает указание срока выполнения предложенного задания. Если задание является сложным и объемным, то руководитель или студенты, выполняющие роли менеджеров, могут установить промежуточные сроки. Можно также использовать дополнительный словесный вариант, в котором указывается срок реализации.

Мы согласны с тем, что ролевая игра в любом виде входит в технологию скаффолдинга, то есть участники нуждаются в определенной поддержке в виде инструкций, поскольку поставленная задача не укладывается в одно или даже два занятия. Часть заданий можно выполнять в качестве домашней работы, в данном случае у преподавателя должна иметься схема или алгоритм работы с ролевой игрой на основе «смайт-критериев». Для занятий ролевая игра выбирается со сценарием, что упрощает работу и не является затратным по времени при выборе темы.

Соглашаясь со структурной частью ролевых игр, необходимо остановиться на этапах подготовки к ним.

Подготовительный этап занимает значительное время. Преподаватель представляет темы для организации игры (в соответствии с изучаемой специальностью у преподавателя должен иметься список тем, которые можно было бы предложить студентам для подготовки ролевой игры). Студенты выбирают понравившийся им аспект для обсуждения, мотивируя это 1–2 фразами на иностранном языке. Возникает дискуссия, которая рассматривает и оценивает все «за» и «против», выбирается конкретная тема. Наиболее подходящая для такого случая ситуация, где могут принять участие как можно больше участников студенческой группы (например, «Встреча подрядчика и жильцов только что построенного дома»). Роли распределяются между членами группы. Самую сложную роль можно поручить наиболее успевающему студенту, которому придется отвечать на вопросы и формулировать ответы. В связи с этим в тематический план прохождения дисциплины непосредственно перед подготовкой ролевой игры целесообразно включить грамматические темы «Образование вопросительных предложений и их типы», «Согласование времен», «Образование косвенных вопросов», «Echo questions».

Второй этап работы – это общее невербальное оформление встречи подрядчика и жильцов. Здесь имеется в виду, что каждый из участников должен обдумать жестовое поведение своего персонажа. Необходимо обсудить даже детали одежды, которые определяют поведение персонажа, помимо языка тела. Такое задание может занять незначительное время при подготовке. Стоит обратиться к исследованию Е.И. Чирковой «Altera Lingua» [12], которое, хотя и посвящено описанию языка художественной литературы, определяет невербальные источники поведения человека, его связь с речью. Невербальный скаффолдинг может

быть четвертым видом педагогической опоры наряду с вербальным, процедурным и инструктивным. Содержанием ролевой игры на данном этапе выступают имитируемые социальные отношения, возникающие у людей во всех сферах их жизнедеятельности, то есть «отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами» [13, с. 31].

Жестовое поведение, являющееся частью двигательного поведения, непосредственно связано с восприятием информации и памятью. Движение помогает запомнить роль быстрее, поскольку «привязывает» слова к двигательным реакциям (своеобразный скаффолдинг). Обсуждение жестового поведения также происходит на занятии. При этом обсуждаются основные двигательные реакции, дополнительные движения могут быть подготовлены в качестве домашнего задания (ориентация на анализ невербального поведения и невербального опыта студента).

Описываемая ролевая игра может включать письменную работу как один из этапов. Письменная часть (один из основных видов речевой деятельности) состоит в написании письма-жалобы (тема включена в программу курса по изучению английского языка). Такое письмо, составленное по определенным правилам, которые студенты изучают при прохождении курса дисциплины «Иностранный язык», может быть обсуждено на занятии: студенты называют 3–4 причины (жалобы), на основе которых организована встреча с подрядчиком.

Распределение ролей происходит по желанию студентов или преподавателя, при этом осуществляется индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Роли распределяются в зависимости от уровня владения языком и характера самого студента. Одной из наиболее важных является проблема принятия роли. Не всегда участники игры могут «вжиться» в роль. Можно, конечно, заменить таких участников на других, а первому предложить занять место наблюдателя. Но предпочтительнее дать им роли статистов («толпы»), которые могут выкрикивать по одной фразе в течение всей игры. Практика показывает, что после первого участия в ролевой игре в образе статиста у студентов появляется желание освоить более длинную содержательную роль, попробовать свои силы в усложненных ситуациях.

Участие в ролевых играх связано с понятием «игровая позиция», что представляет собой способность индивида на основе своей Я-концепции организовывать в своем сознании структурирование информации о явлениях, происходящих в реальном мире, что, по мнению И.М. Кононенко [5], развивает эмоциональную и мотивационную сферы индивидуальности обучающихся и способствует развитию их социально-психологической компетентности.

Все перечисленные выше этапы не занимают много времени и могут быть включены в ход одного – максимум двух занятий.

Основной этап – составление текста роли. Здесь в роли скаффолдинга выступает преподаватель, предлагая «скелеты» речевых отрывков на следующее занятие для уточнения, корректировки, дополнения. Тексты ролей могут содержать определенный лексико-грамматический материал, который отрабатывается в ходе занятия, где так же, как в театре, происходит первое прочтение ролей, репетиция с движениями. В качестве домашнего задания предлагается заучивание ролей наизусть.

Все последующие этапы подготовки могут занимать лишь часть занятия. Для лучшего запоминания в качестве педагогической опоры можно использовать ментальные карты (mind maps), где будет показана последовательность действий во время ролевой игры. Такие опоры дают возможность вспомнить роль, не обращаясь к полному тексту.

Контрольная точка – проигрывание всей ситуации, создание видео, которое может быть использовано в качестве примера для других групп при составлении ролевой игры. Студенты могут снабдить видеоматериал субтитрами, звуковыми комментариями, что представляет собой еще один вид работы, включающий перевод, который обсуждается на занятиях. Во время его обсуждения выбирается наиболее удачный вариант, который и ложится в основу создания видеофильма (аналогичен переводу TED Talks на TED-конференциях).

Ролевая игра может быть использована в течение семестра максимум два раза. Однако такая работа дает возможность применить опыт театрального представления, что в конечном счете и представляет собой ролевая игра, на обычных занятиях. Она способствует отработке навыков устной и письменной речи, в основе которых лежит коммуникативный подход к обучению.

Что касается ролевой игры как процесса, то, являясь одним основных понятий психодрамы, она в своем развитии проходит те же этапы, что и психодрама: вступление (разминка), проведение сессии ролевой игры, групповое обсуждение (шеринг). Указанную смену этапов должна возглавлять подготовка ролевой игры, а заканчивать – планирование участниками игры своих действий в соответствии с изменениями в их психических структурах [6].

Влияние ролевой игры на коммуникативную компетентность и на развитие эмпатии отмечают Л.С. Юрова [14] и Гордон Стартридж [19]. Можно также утверждать, что ролевая игра дополняет учебный процесс и способствует развитию не только коммуникативной компетентности, но и личности в целом.

Ролевая игра как один из методов обучения иностранному языку представляет собой воспроизведение действий и отношений между людьми в реальной или выдуманной ситуации. При подготовке к осуществлению ролевой игры необходимо использовать педагогические опоры в виде скаффолдинга, облегчающие работу по восприятию и

запоминанию информации. Скаффолдингом может быть опора на изученный ранее учебный материал, невербальные средства коммуникации, altera lingua, основы психодрамы, смарт-критерии, сценарии из реальной жизни, описывающие ситуации, хорошо знакомые студентам. Индивидуальные и коллективные действия студентов составляют сюжет игры. Существуют определенные правила проведения ролевой игры, обсуждаемые на занятиях, где устанавливаются рамки действий участников, их поведения, моделирования игровых ситуаций; этапы подготовки к разработке игры; процесс подготовки, вписываемый в ткань практического занятия и входящий в тематический план прохождения дисциплины; действия обучающихся при подготовке к ролевой игре являются импровизацией в рамках выбранных правил, определяют суть игры и ее результат.

Таким образом, ролевая игра – это накопление опыта, развитие воображения и тренировка коммуникативных навыков, а также прекрасный инструмент развития профессиональных навыков и умений, необходимых специалисту XXI века.

Список литературы

1. Артемьева О.А., Макеева М.Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. 208 с.
2. Глаголева К.С. Л.С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка // Молодой ученый. 2017. № 4. С. 324–326. URL <https://moluch.ru/archive/138/38773/> (дата обращения: 09.11.2019).
3. Елухина Н.В. Устное общение на уроке, средства и приемы его организации // ИЯШ. 1995. № 4. С. 3–6.
4. Колесникова И.Л., Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков: справ. пособие. М.: Дрофа, 2008. 431 с.
5. Кононенко И.М. Ролевая игра и развитие социально-психологической компетентности студентов // Вестн. АГТУ. 2006. № 5. С. 293–300. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-i-razvitiie-sotsialno-psihologicheskoy-kompetentnosti-studentov> (дата обращения: 11.11.2019).
6. Маркушевская Л.П., Процуто М.В, Чиркова Е.И. Элементы психодрамы как средства пополнения словарного запаса в процессе обучения иностранному языку // Глобальный научный потенциал. 2016. № 4 (61). С. 23–26.
7. Музыченко О.В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе // Молодой ученый. 2014. № 7. С. 527–529. URL <https://moluch.ru/archive/66/11095/> (дата обращения: 09.11.2019).
8. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. Ростов н/Д.: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. 640 с.
9. Петти Д. Современное обучение. Практическое руководство / пер. с англ. П. Кириллова. М.: Ломоносовъ, 2010. 624 с.
10. Степанова А.С. Скаффолдинг в обучении иностранному языку: опыт систематизации понятия // Педагогические и психологические науки: современные проблемы и тенденции развития: сб. науч. тр. Краснодар: Априори, 2018. С. 13–17.
11. Фоминых В.М. Ролевая игра при обучении английскому языку: метод. пособие для преподавателей. Красноуфимск: Изд-во «Объединение Лагран», 2008. 46 с.
12. Чиркова Е.И. Altera lingua. Язык художественных произведений. СПб.: СПбГАСУ, 2018. 204 с.

13. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
14. Юрова Л.С. Учебная ролевая игра как средство развития коммуникативной компетенции: дис ... канд. психол. наук: 19.00.07: СПб., 2003. 253 с.
15. Dale L. & Tanner R. CLIL Activities are source for subject and language teachers. Cambridge University Press. 2018. 284 p.
16. Echevarria J., Vogt M. & Short D.J. Making content comprehensible for English learners: The SIOP Model (2nded.). Boston, MA: Pearson Education. 2004. 360 p.
17. Meyer O. Towards quality CLIL: Successful planning and teaching strategies // Pulso: revista de educación, ISSN 1577-0338. 2010. № 33. P. 11–29.
18. Pawan F. Content-are a teachers and scaffolded instruction for English language learners // Teaching and Teacher Education. 2008. № 24. P. 1450–1462.
19. Sturtridge G. Role-play and Simulations // In Johnson K. and Morrow K. Communication in the Classroom: Longman Handbooks for Language Teachers / Edited by Keith Johnson & Keith Morrow. Longman Gr. Ltd, 1981. 152 p.

Об авторах:

ЧИРКОВА Елена Ивановна – доктор педагогических наук, профессор кафедры иностранных языков ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет» (190005, Санкт-Петербург, 2-я Красноармейская ул., д. 4); e-mail: chirkoff@rambler.ru

ПРОЦУТО Марина Владимировна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет» (190005, Санкт-Петербург, 2-я Красноармейская ул., д. 4); e-mail: protsuto@mail.ru

ЗОРИНА Елена Михайловна – ассистент кафедры иностранных языков ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет» (190005, Санкт-Петербург, 2-я Красноармейская ул., д. 4); e-mail: zorinaem@bk.ru

ЦАПАЕВА Юлия Александровна – старший преподаватель кафедры иностранных языков ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет», (190005, Санкт-Петербург, 2-я Красноармейская ул., д. 4), e-mail: piglusha@mail.ru

ROLEPLAYS IN SCAFFOLDING TECHNOLOGY

E.I. Chirkova, M.V. Protsuto, E.M. Zorina, Yu. A. Tsapaeva

Saint Petersburg State University of Architecture and Civil Engineering,
Saint Petersburg

The article shows the new possibilities of using role-plays as part of scaffolding technology application in a technical university. Various types of educational foreign language role-playing games and simulations, modeling real situations in the professional sphere of a future specialist are compared and analyzed in detail. The stages of the given technique implementation into the educational process starting from the distribution of roles and ending with the evaluation criteria are described. An innovative approach to maintenance learning (scaffolding) using non-verbal communication as a pedagogical cue for creating and performing role-plays is presented. Role-playing games and psychodrama are compared. It has been established that role-plays not only motivate the study of a foreign language in the professional sphere, but also help to develop such basic skills of a future specialist as communication, interaction or teamwork, creative and critical thinking.

Keywords: *roleplay, simulation, scaffolding, smart criteria, cue, non-verbal communication, psychodrama, altera lingua.*