



Человек и образование 2013-2024

ISSN 2079-8784

URL - <http://ras.jes.su>

Все права защищены

Выпуск 1 (62) Том . 2020

Использование ролевых игр на занятиях по иностранному языку для развития «мягких» навыков студентов

Цаликова Ида Константиновна

*доцент кафедры русской и зарубежной филологии, культурологии и методики их преподавания, Ишимский педагогический институт им. П.П. Ершова (филиал) ФГБОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Российская Федерация, Ишим*

Пахотина Светлана Владимировна

*доцент кафедры русской и зарубежной филологии, культурологии и методики их преподавания, Ишимский педагогический институт им. П.П. Ершова (филиал) ФГБОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Российская Федерация, Ишим*

Аннотация

Статья содержит описание опыта использования ролевых игр на занятиях по дисциплине «иностранному языку» с целью развития «мягких» навыков у студентов вуза. В статье представлено описание учебных материалов, заданий, методов и форм работы.

Ключевые слова: «мягкие» навыки, ролевая игра, обучение английскому языку

Дата публикации: 26.06.2022

Ссылка для цитирования:

Цаликова И. К., Пахотина С. В. Использование ролевых игр на занятиях по иностранному языку для развития «мягких» навыков студентов // Человек и образование – 2020. – Выпуск 1 (62) С. 52-56 [Электронный ресурс]. URL: <https://человекиобразование.рф/S181570410020852-2-1> (дата обращения: 22.07.2024). DOI: 10.54884/S181570410020852-2

¹ Большинство исследователей относят к «мягким» навыкам те, которые условно можно разделить на следующие группы: социальные (адаптация, гибкость, коммуникабельность, умение работать с другими и разрешать конфликты, самоконтроль, положительная самооценка); мыслительные (решение проблем, принятие решений, критическое мышление, умение работать с информацией); профессиональные (постановка цели, самообразование, мотивация, управление собой и коллективом) [2, 3, 7].

² Набор формируемых «мягких» навыков может варьироваться в различных образовательных системах. Однако в основе так называемые «навыки 21 века»: навыки совместной работы, коммуникации, творческого подхода, критического мышления и профессиональная этика [1]. Как показывают исследования, базовый набор необходимых «мягких» навыков за последние 5 лет не изменился, по крайней мере в области технического образования, но связь между какими-то предпочитаемыми «мягкими» навыками и социокультурной ситуацией в конкретной стране все-таки существует [5].

³ Из списка «навыков 21 века» для работы с ними с целью их развития мы взяли навык совместной работы, коммуникации и критического мышления.

⁴ Как средство развития «мягких» навыков в процессе освоения дисциплины «иностранному языку» была выбрана ролевая игра.

⁵ Ролевой игре как средству формирования «мягких» навыков посвящено не так много зарубежных исследований. Например, R. *Latif*, S. *Mumtaz*, R. *Mumtaz* et. al. выяснили, что ролевые игры в формировании навыков критического мышления и коммуникативных навыков эффективнее, чем дискуссия [6]. R. *Taplin*, A. *Singh*, R. *Kerr* et. al. доказали, что 10-минутные ролевые игры учат вербальному коммуникативному поведению на иностранном языке на рабочем месте, видению конфликтных ситуаций и их разрешению [8]. Ролевые игры мотивируют, развивают уверенность в себе и формируют «мягкие» навыки [9]. К сожалению, отечественных исследований, посвященных ролевой игре как средству формирования «мягких» навыков, мы не обнаружили.

⁶ В нашем случае ролевая игра понимается как методический прием, при котором обучающийся, беря на себя определенную роль, может импровизировать в заданной ситуации [12]. Обучающая функция ролевой игры определяется выбором тренируемых языковых средств, уровнем развития речевых навыков и умений, моделированием общения в различных речевых ситуациях. Помимо этого, участие в такого рода моделировании требует от студентов умений анализировать ситуацию, видеть перспективу и использовать свой собственный опыт, развития социальной чувствительности (как способности понять и

принять мнение другого человека) [10]. При решении специально создаваемых практических учебных задач в игре можно формировать умение находить компромиссы, варианты решений, принимать изменяющиеся условия (что характерно для профессиональной деятельности) и быстро адаптироваться к ним. Выполнение групповых заданий, создаваемых преподавателем, в том числе для развития «мягких» навыков, предполагает обязательное взаимодействие с одноклассниками-партнерами по коммуникации, что позволяет развивать тактичность и своевременность реакции. Кратковременные (ограниченные учебным занятием) ролевые игры, несущие в себе нетипичную ситуацию, позволяют и самим студентам оценить критически-важные (несформированные или недостаточно сформированные) у них «мягкие» навыки.

7 В процессе обучения ролевая игра всегда следовала за изучением отдельной темы, становясь способом подведения итогов, проверкой предметных знаний и средством практики «мягких» навыков.

8 Технология учебной ролевой игры включает целевой, теоретико-методологический, содержательный, организационный и результативный компоненты.

9 Организационный блок учебной ролевой игры рассмотрим на примере сценария игры-дебатов *«For and against using IT-technologies in teaching» / «За и против использования ИКТ в обучении».*

10 *Этап 1 (подготовительный):*

- определяется ведущий дебатов (Chairman of Debate);
- обучающиеся делятся по своему желанию на две группы.

11 В группу А входят учитель, активно использующий ИКТ на занятиях; опытный учитель, владеющий компьютерными навыками с самого детства; программист; директор школы и студент педагогического вуза. В группу В – опытный учитель с большим стажем педагогической работы; родитель ребенка с компьютерной зависимостью и учитель с ограниченной компьютерной компетентностью.

12 Студенты участвуют (это тренирует их умения договориться о целях и нормах совместной работы, структурировать и организовывать взаимодействие согласно принятым правилам, активизировать малоактивных участников), предлагают темы для обсуждения и предвидят возможные вопросы и ответы на них. Преподаватель, разрабатывая сценарий игры, продумывает опорные схемы для каждого из участников с необходимым лексическим минимумом в качестве опоры и предлагает возможные варианты распределения ролей.

13 Команды составляют список аргументов и контраргументов в поддержку своей точки зрения. При этом учитель, разрабатывая сценарий игры, предлагает возможные темы для обсуждения: Компьютеры как средство развлечения в школе; Образовательная ценность ИКТ; Воздействие сцен насилия и негативного содержания ресурсов Интернет; Подражание агрессивному поведению под воздействием содержания ресурсов Интернет; Нарушение авторских прав; Компьютерная зависимость; Нехватка времени на другие важные обязанности и дела; Компьютерные технологии как составная часть технического прогресса.

14 Внутри команд студенты выбирают лидера, который будет начинать и завершать выступление команды, распределяют роли и обязанности на ход игры. Выбирается секретарь, который будет фиксировать ее ход.

15 Аудитория, присутствующая при проведении игры-дискуссии продумывает вопросы для обеих команд и внимательно изучает критерии оценивания, стараясь по ходу игры ответить на вопросы: Насколько убедительны были аргументы одной команды? Насколько убедительны были контраргументы другой команды? Насколько каждая из команд была готова отвечать на вопросы присутствующих?

16 Для всех участников игры учитель предлагает лексический минимум, который должен нивелировать трудности речи на иностранном языке в ходе дискуссии и служить своего рода опорной схемой для говорящих.

17 *Word List*

18 *a Chairman:* Ladies and gentlemen, could I have your attention, please. Let me open / close the discussion... I give the floor to... May I ask you to... Unfortunately, your time is up. Does the audience have any questions? I invite the audience to vote for the decision.

19 *Team Members and Audience:* Yes, but do you really think... Yes, but at it like this... I agree, but on the other hand... That's true, but if you look at it from the point of view... I'm all for it... I disapprove of... I approve of...

20 *Этап 2 (проведение игры)*

21 Ход дебатов можно организовать следующим образом:

1. Председатель объявляет о начале дебатов, представляет команды, устанавливает регламент выступления. Предоставляет слово команде А. Команда А представляет свои аргументы в течение пяти минут.
2. Председатель просит Группу В высказать свое мнение о проблеме. Команда В представляет свои аргументы в течение пяти минут.
3. Председатель просит Группу А представить свои контраргументы. Команда А представляет свои контраргументы в течение трех минут.
4. Председатель просит группу В представить свои контраргументы. Команда В представляет свои контраргументы в течение трех минут.
5. Председатель дает слово аудитории. Зрители задают вопросы обеим командам и голосуют в соответствии со своими оценочными карточками. Каждый критерий должен быть оценен от 1 (очень плохо) до 5 (отлично). Если голоса за обе команды равны, Председатель имеет решающий голос. После голосования Председатель объявляет результаты дебатов.

22 Внутри группы студентам поочередно приходится брать на себя функцию лидера при выполнении определенного задания – это также принципиально важно для развития навыков коммуникации и взаимодействия. Студенты излагают собственные суждения по заданным темам, отвечают на вопросы аудитории и участников других команд. Здесь практикуются

умения понимать цели коммуникации (и свою и собеседника); структурировать информацию от проблемы к решению; регулировать свои невербальные проявления во время коммуникации, менять стратегию и стиль общения в зависимости от уровня собеседника и полученной информации; строить беседу по принципу диалога: задавать вопросы, слушать собеседника, комментировать, применять приемы активного слушания и так далее. На этом этапе студентам необходимы умения, входящие в навык критического мышления: сформулировать и объяснить выводы; представить рассуждение с использованием убедительных аргументов; контролировать свои мыслительные операции.

23 Этап 3 (анализ) организуется в форме ответов на следующие вопросы:

1. Почему дебаты привели к такому результату?
2. Какая команда была сильнее? Почему? Обратитесь к своим оценочным карточкам.
3. Какова была роль аудитории? Сыграла ли она свою роль?

24 Такой анализ позволяет получить обратную связь от разных экспертов – от одноклассников и от преподавателя (который обычно берет на себя функцию коуча, но может и делегировать ее кому-то из студентов) – их можно попросить следить за проявлением разных навыков, а далее обсудить полученную обратную связь и принять к сведению самое важное. Здесь необходимо определить победителей игры. В этом процессе участвуют «зрители», которые наблюдают за ходом игры и оценивают работу команд по заранее известным им критериям. Это тренирует умения критического мышления – понимать задуманные и фактические логические связи между утверждениями и вопросами; оценивать правдоподобность суждений; выявлять и связывать элементы, необходимые для обоснованных выводов; формулировать предположения и гипотезы; изучать информацию и выявлять следствия. «Зрители» могут задавать вопросы и участвовать в обсуждении.

25 Что касается критериев оценивания, то за основу были взяты рекомендации, изложенные в работе V. Diaz, M. Brown, J. Salmons [4]: участники игры оценивались за каждый из компонентов (предметные знания и «мягкие» навыки, продемонстрированные в ходе игры) отдельно.

26 Например, навык совместной работы оценивался по тому, умеют ли участники игры организовывать командное взаимодействие: договориться о целях и нормах совместной работы; принять правила; структурировать работу и распределить роли; проявлять свои амбиции конструктивно, выбирая комфортную (но конструктивную) для себя роль и выполняя ее осознанно; обсуждать возникающие сложности и способы их избежать, предлагая несколько вариантов решения проблемы; оценивать свое воздействие на других членов команды и не проявлять эмоциональные реакции на их индивидуальные особенности; активизировать малоактивных участников.

27 Для оценки навыков коммуникации нами были предложены следующие критерии: понимание цели коммуникации (и своей, и собеседника); контроль своих невербальных проявлений и понимание невербальной обратной связи; внимательное отношение к собеседнику, зрительный контакт с ним, его вовлечение в обсуждение; четкая формулировка ответов на его вопросы; смена стратегии и стиля общения в зависимости от полученной информации и собеседника; построение беседы по принципу диалога и применение приемов активного слушания.

28 Владение навыком критического мышления подразумевало умение понимать и выражать смысл различных ситуаций, данных, событий, суждений; понимать задуманные и фактические логические связи между утверждениями и вопросами; формулировать предположения и гипотезы; оценивать правдоподобность суждений; выявлять и связывать элементы, необходимые для выводов; изучать информацию и делать выводы; представлять рассуждение с использованием убедительных аргументов и контролировать свои мыслительные операции.

29 Итак, применение учебных ролевых игр на практических занятиях по иностранному (английскому) языку в вузе на постоянной основе способствует поэтапному развитию навыка совместной работы, коммуникации и критического мышления, отвечая при этом требованию интеграции иноязычной и профильной подготовки студентов в вузе, предъявляемому образовательными стандартами [11].

30 Эффективность ролевых игр как средства развития «мягких» навыков у студентов, как нам кажется, будет выше в условиях соблюдения таких принципов, как использование языка как целостной системы, а не набора грамматических и лексических явлений; использование языка как средства общения, а, следовательно, создание преподавателем учебных материалов и заданий, ориентированных на содержание коммуникации, а не на форму; создание на занятиях практикоориентированных ситуаций, тренирующих социальные навыки, а не только предметные знания и умения.

Библиография:

1. 21st Century Skills Assessment. A Partnership for 21st Century Skills e-paper. URL: <https://ru.scribd.com/document/58428809/21st-Century-Skills-Assessment> (дата обращения 23.02.2019)
2. Bika N. How to assess soft skills in an interview. URL: <https://resources.workable.com/tutorial/soft-skills-interview-questions> (дата обращения 23.02.2019)
3. Dall'Amico E., Verona S. Cross-country survey on soft skills mostly required by companies to medium/high skilled migrants. Methodological approach for a common framework of Soft Skills at work, 2015, Torino. URL: https://conseil-recherche-innovation.net/sites/default/files/public/articles/vhsm_determination_of_soft_skills.pdf (дата обращения 12.02.2019)
4. Diaz V., Brown M., Salmons J. Unit 4: Assessment of Collaborative Learning Project Outcomes. Educause Learning Initiative, 2010. URL: <https://studylib.net/doc/18522428/assessment-of-collaborative-learning-project-outcomes> (дата обращения 23.02.2019)
5. Fernández-Sanz L.,mailto:luis.fernandezs@uah.es Villalba, M. T., Medina J. A., Misra S. A study on the key soft skills for successful participation of students in multinational engineering education // International Journal of Engineering Education. – 2017. – № 33 (6). – P. 2061 – 2070. URL:

https://www.researchgate.net/publication/321534626_A_Study_on_the_Key_Soft_Skills_for_Successful_Participation_of_Students_in_Mu
(дата обращения 23.02.2019)

6. Latif R., Mumtaz S., Mumtaz R., Hussain A. A comparison of debate and role play in enhancing critical thinking and communication skills of medical students during problem based learning // *Biochemistry and Molecular Biology Education*. – 2018. – № 46 (4). – P. 336 – 342. URL: <https://doi.org/10.1002/bmb.21124> (дата обращения 13.02.2019)

7. Lippman L. H., Ryberg R., Carney R., Moore K. A. Child Trends: Workforce connections: key “soft skills” that foster youth workforce success: toward a consensus across fields, 2015. URL: <https://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2015/06/2015-24WFCSofSkills1.pdf> (дата обращения 23.02.2019)

8. Taplin R., Singh A., Kerr R., Lee A. The use of short role-plays for an ethics intervention in university auditing courses // *Accounting Education*. – 2018. – № 27 (4). – P. 383 – 402. URL: <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1475244> (дата обращения 20.01.2019)

9. Waters B. “A part to play”: The value of role-play simulation in undergraduate legal education // *Law Teacher*. – 2016. – № 50 (2). – P. 172 – 194. URL: <https://doi.org/10.1080/03069400.2016.1162404> (дата обращения 23.02.2019).

10. Зимняя И. А., Земцова Е. В. Интегративный подход к оценке единой социально-профессиональной компетентности выпускников вузов // *Высшее образование сегодня*. – 2008. – № 5. – С. 14 – 19.

11. Маслова Л. С. Интеграция иноязычной и профильной подготовки экономистов в вузе // *Человек и образование*. – 2019. – № 1 (58). – С. 128 – 133.

12. Фоминых В. М. Ролевая игра при обучении английскому языку: метод. пособие для преподавателей. – Красноуфимск: Изд-во «Объединение Лагранж». – 2008. – 46 с.

Practice of Using Academic Role-Playing Games at Classes of Foreign Language in Order to form Soft Skills of Students

Ida Tsalikova

*Associate Professor of Russian and Foreign Philology, Cultural Studies and Methodology of teaching Department, Ershov Ishim Teachers Training Institute, the Branch of Tyumen State University
Russian Federation, Ishim*

Svetlana Pakhotina

*Associate Professor of Russian and Foreign Philology, Cultural Studies and Methodology of teaching Department, Ershov Ishim Teachers Training Institute, the Branch of Tyumen State University
Russian Federation, Ishim*

Abstract

The article describes practice of using academic role-playing games at classes of Foreign Language in order to develop soft skills of students. Role-playing game is a means of developing soft skills, when observing such principles as: the use of a language as a complex system rather than a set of grammatical and lexical phenomena; the use of a language as a means of communication, and consequently, creating more content-centered than formal teaching and training materials, that are focused on communication; creating practice-oriented situations at classes, training not only subject knowledge and hard skills but social skills as well. The article presents a description of training materials, tasks, methods and forms of work.

Keywords: soft skills, academic role-playing game, English language training

Publication date: 26.06.2022

Citation link:

Tsalikova I., Pakhotina S. Practice of Using Academic Role-Playing Games at Classes of Foreign Language in Order to form Soft Skills of Students // *Man and Education – 2020. – Issue 1 (62) C. 52-56* [Electronic resource]. URL: <https://человекиобразование.рф/S181570410020852-2-1> (circulation date: 22.07.2024). DOI: 10.54884/S181570410020852-2