

Соколова Надежда Васильевна,

старший преподаватель, кафедра № 5 Института русского языка, Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы
E-mail: sokolova_nv@pfur.ru

Белоглазов Александр Анатольевич,

кандидат технических наук, заведующий кафедрой искусственного интеллекта и анализа данных Университет Синергия
E-mail: beloglazov@inbox.ru

Гализина Елена Григорьевна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры лингвистики и профессиональной коммуникации, Российский биотехнологический университет
E-mail: el.galizina@yandex.ru

Денисова Ольга Игоревна,

кандидат филологических наук, Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет) МАИ
E-mail: olgadenisova07@mail.ru

В современной лингводидактике большое значение приобретает поиск новых или реконструкция старых, хорошо известных педагогической науке методов обучения, которые в наибольшей степени обеспечивали бы активность студентов в учебном процессе. Разнообразие подходов, методов и технологий обучения русскому языку как иностранному (РКИ) позволяет преподавателям выбирать и комбинировать наиболее актуальные из них и делать образовательный процесс доступным и интересным для студентов. В статье рассмотрена актуальность использования ролевых игр на занятиях по РКИ, проанализированы особенности их организации и предоставлены рекомендации по применению ролевых игр на занятиях РКИ. Отдельное внимание уделено возможностям ролевых игр на базе искусственного интеллекта (ИИ) для тренировки навыков общения на русском языке в игровом формате.

Ключевые слова: русский язык как иностранный (РКИ), дидактическая игра, ролевая игра, имитационная ролевая игра, искусственный интеллект (ИИ).

Введение

Важным вопросом современной методики преподавания русского языка как иностранного (РКИ) в вузе является обучение студентов языковому взаимодействию. Общеизвестно, что наиболее эффективным методом реализации коммуникативного подхода является ролевая игра. Проблема использования ролевой игры остается актуальной, поскольку игровые формы работы на занятиях по РКИ привлекают все уровни усвоения знаний и формирование речевых навыков и умений. Уникальностью феномена ролевой игры при преподавании и изучении РКИ является то, что его можно использовать со студентами любого возраста, любой национальности как на начальном, так и на последующих этапах обучения.

В педагогике нет единого взгляда на статус игры в обучении. Одни ученые считают ее средством обучения, другие – методом обучения, третьи – формой обучения. В частности, считают, что дидактическая игра является методом обучения, который относится к методам стимулирования познавательной активности студентов [4], интенсифицирует формирование общеучебных знаний и умений, реализующих требования развивающего обучения [10]. Одним из видов дидактических игр являются ролевые игры, создающие почву для формирования правильности речи, а также обеспечивающие усвоение студентами максимального объема речевых моделей, которые впоследствии смогут легко воспроизводиться в реальных ситуациях общения.

Цель исследования: анализ возможностей использования ролевой игры как метода обучения русскому языку как иностранному.

Основное содержание исследования

С.В. Филиппов утверждает, что говорение является наиболее приоритетным навыком в области обучения РКИ, но, к сожалению, он также является самым сложным для развития в условиях аудиторных занятий [7]. Одним из лучших интерактивных методов развития навыков говорения, по мнению исследователей [8], является внедрение ролевых игр в процесс обучения РКИ. Согласно [5], ролевые игры варьируются от жестко контролируемых управляемых бесед на одном конце шкалы до импровизированных драматизированных действий на другом; от простого заученного диалога до сложных смоделированных сценариев. При этом студенты оказываются в игровой ситуации, когда возникает потребность поделиться определенной информацией с собеседником и т.п., что делает говорение аргументированным и эмоциональным. Кроме того,

необходимость тщательного обдумывания ситуации развивает логическое мышление студентов, умение приводить аргументы и контраргументы, убеждать собеседника.

О.В. Чернышенко утверждает, что в ролевых играх студентам следует давать задачи прежде всего общаться, и для того, чтобы с ним справиться, они должны осознавать, какую роль должны выполнять, какого они мнения по поводу этой роли, что особенного они о ней знают (что неизвестно другим участникам игры), таким образом студенты могут качественно сыграть свою. Получение роли другого персонажа может уменьшить страх перед публичным говорением, поскольку ошибаются не они сами, а персонажи, роли которых они играют [9].

У.И. Турко выделяет следующие основные преимущества ролевых игр при изучении РКИ [6]: ролевая игра развивает речевые навыки; поощряет студентов выражать собственные идеи и чувства в непринужденной атмосфере, созданной ими самими; развиваются социальные навыки, когда студенты сотрудничают и работают в команде; позволяет студентам разыгрывать и осмысливать реальные жизненные ситуации; развивает креативность и воображение; позволяет исследовать, экспериментировать и изучать реальные жизненные ситуации и язык, используемый в разных условиях; способствует творческому решению проблем, а также решению сложных ситуаций; развивает осознание студентами самих себя и других участников игры.

На основе положений У.И. Турко [6] и опыта обучения РКИ, определим ключевые этапы организации преподавателем ролевых игр:

преподаватель формулирует цели и задачи ролевой игры, в частности, какие навыки будут развиваться и какие понятия будут изучаться;

преподаватель должен определить достаточность доступного пространства для игры, учитывая количество участников игры;

преподаватель определяет участников игры, учитывая их обучающие потребности;

преподаватель устанавливает временные рамки ролевой игры. Основная идея этого требования состоит в том, чтобы организовать игру таким образом, чтобы время было использовано эффективно с максимальным количеством участников игры;

преподаватель знакомит студентов с условиями ролевой игры. Это должно быть сделано кратко и конкретно, чтобы они могли понять контекст ролевой игры;

преподаватель дает четкие описания ролей и выбирает по крайней мере несколько образцов диалогов персонажей, которые можно использовать перед основной частью игры;

при необходимости преподаватель определяет задачи для наблюдателей. Этот этап следует включать, если в игре принимают участие студенты с более высоким уровнем владения русским языком, чем остальные. Задачи наблюдателя

предусматривают: запись отзывов о ролях, которые выполняют другие студенты, новые и усовершенствованные диалоги, предложения и замечания.

преподаватель продумывает задачи и формы деятельности после ролевой игры, а также четко определяет свои действия как фасилитатора этой деятельности.

Для успешного проведения ролевой игры большое значение приобретает то, насколько удачно сможет преподаватель подготовить студентов к этой форме занятий. В частности, исследователи [3] дают следующие рекомендации:

а) необходимо создать обстановку, свободную от страха перед высказыванием;

б) преподаватель должен участвовать в подготовке ролевой игры;

в) преподаватель должен быть максимально сдержанным в любой, в том числе и в конфликтной ситуации;

г) преподаватель должен показать студентам, что он их ценит и уважает не только на словах, но и путем индивидуальных задач, доверяя им самостоятельную организацию и проведение тех или иных форм/фрагментов игры;

д) необходимо интересно и разнообразно организовывать работу.

На начальном этапе преподаватель активно контролирует деятельность студентов, постепенно преподаватель выступает в роли режиссера, который может незаметно для участников управлять ходом ролевой игры, не принимая на себя активную роль. Иногда педагог может взять на себя выполнение определенной роли, но не главной, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус исполняемой преподавателем роли помогал ему направлять речевое общение в группе. Преподаватель должен оставаться активным наблюдателем, он может что-либо рекомендовать, но не навязывать свое решение.

Все время, назначаемое на проведение ролевой игры, отводится речевой практике, при этом не только говорящий студент, но и слушающий студент максимально активны, поскольку последний должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задачам общения, и, соответственно, правильно отреагировать.

Таким образом, ролевая игра имеет большие возможности в практическом, образовательном и воспитательном отношении. Игра вовлекает в активную познавательную деятельность каждого студента отдельно и всех вместе и тем самым является эффективным средством организации учебного процесса.

Одной из разновидностей ролевых игр на занятиях по РКИ можно считать *театральные постановки*. Театр как метод на речевых занятиях является бесспорно полезным элементом и для изучения языка, и для развития личности студента. Это целостный подход, который дает возможность

вовлекаться в учебный процесс полностью и благодаря мотивации и устранению стресса сделать занятия успешными. Но театральные приемы для занятия по РКИ должны быть специально дидактизированы [1]. Кроме когнитивных, приобретают важную роль аффективные и физические компетенции студентов. Театральные методы в изучении языка требуют открытого педагогического подхода, предполагающего наличие опыта и перспективы студента как центра учебного процесса. Театральный подход позволяет студентам выходить за рамки изученных стандартных языковых выражений, включать эмоциональность и экспрессию. Деятельностно-ориентированное обучение требует привлечения личности студента: его чувства, знания и интерес становятся основой для мотивации в получении языковых и коммуникативных навыков. Изучение РКИ значительно эффективнее, когда студенты применяют его как можно больше в различных реалистичных ситуациях.

Не стоит использовать сложные игры, требующие длительного разъяснения и имеющие много правил. Также не стоит включать в учебный процесс игры, требующие значительно более высокого уровня речевой компетенции, чем есть у участников – они будут только испытывать стресс и растерянность, но это не будет способствовать их обучению.

Подготовить ролевую игру следует заранее, четко продумать правила, спроектировать, как это будет работать на практике, приготовить необходимый реквизит. Следует мотивировать всех участников участвовать в игре, но если кто-то из них не может решиться приобщиться к игре сразу, то может присоединиться впоследствии. Объяснять правила игры следует очень просто и понятно, используя только самые простые слова и жесты [6]. Можно для начала упростить правила, а затем постепенно усложнять их. Следует дать возможность участникам, понявшим правила или знающим их, объяснить их другим. Преподаватель должен следить за динамикой: если игра продолжается слишком долго, эффект может быть сведен на нет. Не нужно постоянно перебивать участников, исправлять ошибки; если цель игры заключается в корректном усвоении определенного лексического или грамматического материала, лучше организовать игру таким образом, чтобы участники сами были заинтересованы делать минимум ошибок или исправлять друг друга.

Очевидно, что нельзя принуждать участников участвовать в играх (участие может быть только добровольным), но следует мотивировать их к этому, объяснять, что это часть учебного процесса. С другой стороны, даже если игры дают хорошие результаты, они ни в коем случае не могут полностью заменить учебный процесс. Следует совмещать их с другими обучающими методами. Также не стоит забывать об обратной связи: кроме того, что преподаватель может наблюдать за работой во время игры и видеть ее результаты, стоит также

спрашивать студентов об их мнении относительно использования ролевых игр на занятиях.

Для создания интерактивных ролевых игр, которые предоставляют иностранным студентам возможность тренировать навыки общения на русском языке в увлекательном и игровом формате, могут использоваться системы на базе искусственного интеллекта (ИИ). Эти игры могут адаптироваться к разным уровням владения языком и интересам иностранных студентов.

Особый интерес в процессе реализации ролевой игры представляет возможность создания виртуальных личностей на основе ИИ, которые будут имитировать беседу со студентом, что будет открывать широкий круг применения при обучении. Так на основе ИИ можно создавать сценарии ролевых игр, где машина будет имитировать разные уровни общения, реализуя разные схемы и интенции, от разговора в магазине, до разговора с друзьями и работодателями. После окончания разговора ИИ сможет оценить его качество, отметив стилистические, грамматические, лексические ошибки, дать рекомендации по дальнейшему обучению, порекомендовав определенную литературу. [2]

В зависимости от инструкций, выданных ИИ, ролевая игра может моделировать как типичные ситуации повседневного общения, так и деловое взаимодействие.

Для студентов медицинских и фармацевтических факультетов есть возможность создания виртуальных пациентов для подготовки перед прохождением практики. Студент фармацевтического факультета сможет отработать техники общения с разными категориями пациентов: молодой мамой, пожилыми людьми, деловыми людьми, людьми, имеющими хронические заболевания и т.д. Как известно, каждый пациент нуждается в специфическом общении, а имитация разговора средствами ИИ явно улучшит коммуникативные навыки будущих провизоров. Не менее важен подобный тренажер и для студентов-медиков, ведь навыки разговора с пациентом являются ключом к успешному лечению.

Тема создания искусственных личностей и использования их в ролевой игре для создания и развития коммуникативных навыков широкая и интересная. В то же время, требует подробного исследования и работы не одного специалиста. Подобная работа должна базироваться на знаниях не только филологов (литературоведов и лингвистов), но и психологов, маркетологов и т.д. Круг применения ИИ очень широк, а использование в учебном процессе перспективно. Так что тема нуждается в дальнейшей разработке.

Таким образом, в процессе имитационной ролевой игры системы на базе ИИ открывают много возможностей для изучения и преподавания РКИ. Их можно использовать в учебном процессе для:

1. Практики разговорного процесса. ИИ может имитировать разговор с человеком. В ходе ролевой игры студент может обратиться к ИИ с вопро-

сами разной тематики и стать участником живой беседы, максимально приближенной к условиям реальной жизни. Это поможет улучшить коммуникативные навыки и грамматику, а также практиковать употребление слов, речевых моделей и типичных устоявшихся выражений в реальном времени, отработать и закрепить разнообразные речевые интенции и нормы языкового этикета.

2. Изучение новых слов и фраз. ИИ в ходе ролевой игры может объяснить иностранным студентам по их запросу те или иные слова русского языка, дать примеры употребления, подобрать синонимы, а также поможет определиться с выбором лексической единицы, наиболее целесообразной в конкретной коммуникативной ситуации. Следует отметить, что в отличие от других похожих онлайн-инструментов, таких, как переводчики, словари и др., системы на базе ИИ имитируют живое общение, то есть студент получает развернутый ответ с использованием языковых конструкций и интенций, а значит, приобретает определенный коммуникативный опыт. К тому же ИИ не просто исправляет, а объясняет ошибки, дает рекомендации по их устранению.

3. Практики аудирования. Как модель языка системы на базе ИИ могут поддерживать устный разговор в том смысле, что они могут обрабатывать и понимать устный язык введенный пользователем в формате текста. Это означает, что студент сможет разговаривать с ИИ с помощью микрофона и программного обеспечения распознавания языка на своем компьютере или мобильном устройстве, а модель будет обрабатывать язык как текстовый ввод и генерировать ответы на основе своих обучающих данных.

Однако следует отметить, что не всякая система на базе ИИ является полноценной системой распознавания и синтеза языка, например, ChatGPT не может самостоятельно генерировать аудио ответы. Студент может читать ответы модели вслух или использовать программное обеспечение синтеза языка для конвертации текстовых ответов в речь.

4. Повышение общего культурного уровня. ИИ в ходе ролевой игры может предоставить информацию, ответить на вопросы о культуре и истории России или посоветовать информационные ресурсы.

Заключение

Использование ролевых игр в обучении РКИ развивает как коммуникативную, так и социокультурную компетентности иностранных студентов, прежде всего потому, что они становятся более мотивированными к участию в игровой деятельности, у них развивается уверенность в собственных силах и творческие способности. Участие в ролевых играх позволяет студентам свободнее владеть русским языком, однако одновременно заметим, что образовательный процесс не должен быть ими перегружен (ролевая игра имеет много преимуществ перед

другими видами игр, однако может быть скучной и предсказуемой, если использовать ее регулярно). Кроме того, участие в ролевых играх увеличивает объем словарного запаса иностранных студентов, расширяет их концептуальные сферы и диапазон речевых моделей, которые могут использоваться в соответствующих коммуникативных ситуациях. Таким образом, ролевая игра имеет важное педагогическое значение на уроках РКИ для улучшения коммуникативных навыков студентов и развития их коммуникативной и социокультурной компетентностей.

Для создания интерактивных ролевых игр, которые предоставляют иностранным студентам возможность тренировать навыки общения на русском языке в увлекательном и игровом формате, могут использоваться системы на базе искусственного интеллекта (ИИ). Использование технологий ИИ для имитации реального общения на русском языке может существенно повысить эффективность и доступность его изучения для иностранных студентов. Однако необходимо учитывать определенные ограничения этого метода. Например, существует риск предвзятости в системах на базе ИИ, если они не были правильно разработаны и обучены. Кроме того, ИИ-системы не могут полностью заменить общение с реальными носителями языка.

Осуществленное исследование не является исчерпывающим и открывает перспективы для дальнейшего изучения использования ролевых игр, созданных на базе ИИ, на занятиях РКИ в соответствии с возрастными особенностями иностранных студентов и уровнем владения русским языком. Также продуктивным может быть изучение взаимосвязи между внутренней мотивацией студентов и степенью их приобщения к ролевой игре.

Литература

1. Виноградова М.В. Интерактивные методы на начальном этапе обучения русскому языку как иностранному// Лебедевские чтения. Матлы Всерос. науч.-метод. конф. – Ярославль: ЯГПУ, 2022. С. 68–74.
2. Дзюба Е.В., Еремина С.А., Мушенко Е.В. Искусственный интеллект в методике обучения русскому языку как иностранному// Педагогическое образование в России. 2023. № 6. С. 178–189.
3. Дзюба Е.В., Массалова А.Э. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально ориентированного обучения// Педагогическое образование в России. 2019. № 2 С. 46–55
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. – СПб.: КАРО. 2008. 192 с
5. Пласкина И.В. Интерактивные технологии в обучении и воспитании. – Владимир: Изд-во ВлГ У. 2014. 163 с.
6. Турко У.И. Современные игровые технологии на уроках русского языка как иностранного:

обзор лингводидактических практик// Art Logos (искусство слова). 2023. № 2. С. 178–191.

7. Филиппов С.В. Использование ролевой игры на занятиях по русскому языку как иностранному // Пятый этаж. 2020. № 6. С. 110–114.
8. Холодкова М.В., Жеребцова Ж.И., Дьякова Т.А. Реализация игровых технологий при дистанционном обучении русскому языку как иностранному// Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2021. Т. 26. № 190. С. 79–89.
9. Чернышенко О.В. Игровые технологии как лингводидактическое средство при обучении РКИ // Казанский педагогический журнал. 2016. № 6. С. 136–140.
10. Яковлева В.Н. Использование игровых технологий в иноязычном обучении будущих специалистов// Роль и место информационных технологий в современной науке: сб. статей междунаучно-практической конференции. В 2 ч. Ч. 1.-. Уфа: АЭТЕРНА. 2018. С. 168–170.

THE EFFECTIVENESS OF USING ROLE-PLAYING GAMES AS A METHOD OF TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Sokolova N.V., Beloglazov A.A., Galizina E.G., Denisova O.I.

Peoples' Friendship University of Russia, Synergy University, Russian Biotechnological University, Moscow Aviation Institute (National Research University)

In modern linguodidactics, great importance is attached to the search for new or reconstruction of old, well-known teaching methods that would ensure students' activity in the educational process to the greatest extent. The variety of approaches, methods and technologies for teaching Russian as a foreign language (RFL) allows teachers to choose and combine the most relevant of them and make the educational process accessible and interesting for

students. The article considers the relevance of using role-playing games in RFL classes, analyzes the features of their organization and provides recommendations for the use of role-playing games in RFL classes. Special attention is paid to the possibilities of role-playing games based on artificial intelligence (AI) for training communication skills in Russian in a game format.

Keywords: Russian as a foreign language (RFL), didactic game, role-playing game, simulation role-playing game, artificial intelligence (AI).

References

1. Vinogradova M.V. Interactive methods at the initial stage of teaching Russian as a foreign language// Lebedev readings. Proc. of the All-Russian scientific-method. conf. – Yaroslavl: Yaroslavl State Pedagogical University, 2022. Pp. 68–74.
2. Dzyuba E.V., Eremina S.A., Mushenko E.V. Artificial intelligence in the methods of teaching Russian as a foreign language// Pedagogical education in Russia. 2023. No. 6. Pp. 178–189.
3. Dzyuba E.V., Massalova A.E. Game interactive technologies in RFL lessons in the system of professionally oriented training// Pedagogical education in Russia. 2019. No. 2 Pp. 46–55
4. Konyshova A.V. The game method in teaching foreign languages. – St. Petersburg: KARO. 2008. 192 p.
5. Plaskina I.V. Interactive technologies in training and education. – Vladimir: VISU Publishing House. 2014. 163 p.
6. Turko U.I. Modern game technologies in Russian as a foreign language lessons: a review of linguodidactic practices // Art Logos (the art of words). 2023. No. 2. P. 178–191.
7. Filippov S.V. Using role-playing games in Russian as a foreign language classes // Fifth floor. 2020. No. 6. P. 110–114.
8. Kholodkova M.V., Zherebtsova Zh.I., Dyakova T.A. Implementation of gaming technologies in distance learning of Russian as a foreign language// Bulletin of Tambov University. Series: Humanities. 2021. Vol. 26. No. 190. Pp. 79–89.
9. Chernyshenko O.V. Gaming technologies as a linguodidactic tool in teaching Russian as a foreign language // Kazan Pedagogical Journal. 2016. No. 6. Pp. 136–140.
10. Yakovleva V.N. Use of gaming technologies in foreign language teaching of future specialists// The role and place of information technology in modern science: collection of articles of the international scientific and practical conference. In 2 parts. Part 1.-. Ufa: AETERNA. 2018. Pp. 168–170.