

**М. Н. Новичкова**

Новомосковский институт (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский химико-технологический университет имени Д. И. Менделеева», ул. Дружбы, 8, 301665 г. Новомосковск, Тульская область, Россия, 8(920)-274-80-62, [Autumn.komarovo.00@yandex.ru](mailto:Autumn.komarovo.00@yandex.ru)

## **ЛИНГВОСТРАНОВЕДЧЕСКИЙ АСПЕКТ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ**

Данная статья посвящена рассмотрению ролевых игр как одного из интерактивных методов обучения русскому языку как иностранному. В ней сформулировано представление об интерактивных методах, дано определение ролевой игры, рассмотрены основные компетенции, которые формируются посредством данной разновидности обучающих игр. В статье актуализируется лингвострановедческий аспект ролевых игр, включающий в себя знания национально-культурной специфики страны изучаемого языка, ее обычаев, традиций и т.д. В качестве примера приводится описание нескольких ролевых игр, происходящих в разных ситуациях общения, они снабжены языковым материалом и методическими комментариями. Представленные ролевые игры относятся к базовому уровню владения языком. В статье обоснована значимость указанной разновидности интерактивных методов: внедрение ролевых игр в формирование коммуникативной и лингвострановедческой компетенций обеспечивает полноценное, гармоничное общение на изучаемом языке.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция; лингвострановедческая компетенция; инофоны; ролевые игры; национально-культурная специфика; традиции; обычаи.

Библиогр.: 5 назв.

**M. N. Novichkova**

Novomoskovskiy Institute (branch) of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "D. I. Mendeleev Russian University of Chemical Technology", 8, Druzhby str., 301665, Novomoskovsk, Tula region, Russia, 8(920)-274-80-62, [Autumn.komarovo.00@yandex.ru](mailto:Autumn.komarovo.00@yandex.ru)

## **THE LINGUISTIC AND CULTURAL ASPECT OF ROLE-PLAYING GAMES IN THE CLASSROOM IN RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE**

This article is devoted to the consideration of one of the interactive methods of teaching Russian as a foreign language — role-playing games. It formulates an idea of interactive methods, defines a role-playing game, and examines the main competencies that are formed through this type of educational games. The article actualizes the linguistic and cultural aspect of role-playing games, which includes knowledge of the national and cultural specifics of the country of the studied language, its customs, traditions, etc. As an example, a description of several role-playing games taking place in different communication situations is given, they are provided with language material and methodological comments. The presented role-playing games relate to the basic level of language proficiency. The article substantiates the importance of this type of interactive methods: the participation of role-playing games in the formation of communicative and linguistic-cultural competencies ensures full, harmonious communication in the language being studied.

Keywords: communicative competence; linguistic and linguistic competence; foreign students; role-playing games; national and cultural specifics; traditions; customs.

Ref.: 5 titles.

Одной из особенностей методики преподавания дисциплины «Русский язык как иностранный» (РКИ) на современном этапе является интерактивная направленность, предполагающая активное взаимодействие преподавателей и обучающихся, обучающихся и информационно-коммуникационных технологий и позволяющая за короткий промежуток времени освоить навыки продуктивной речевой деятельности, необходимые для участия в процессе коммуникации. К интерактивным методам наряду с кейс-технологиями, методами «Карусель», «Мозговой штурм», проектной деятельностью относятся и ролевые игры — разновидность обучающих игр, «основанная на способности человека принимать роль «другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению, и применять собственные коммуникативные умения и навыки в зависимости от заданной ситуации (в деканате, в транспорте, в общежитии, в институте, в поликлинике и т. д.)» [1]. Игры подобного рода не могут не

вызывать интерес, т.к. перечисленные ситуации актуальны для студентов, максимально приближены к реальности, требуют решения жизненно важных проблем посредством коммуникации с носителями изучаемого языка, что вызывает их стремление совершенствовать навыки общения, выступая при этом в разных амплуа. Как видим, основное назначение ролевых игр — формирование коммуникативной компетенции, т. е. умения общаться на изучаемом иностранном языке.

Однако полноценное общение в стране изучаемого языка невозможно без знаний ее национально-культурной специфики, этикета, следовательно, ролевые игры можно выстраивать таким образом, чтобы с их помощью вместе с коммуникативной компетенцией формировались бы некоторые аспекты лингвострановедческой компетенции, которая актуализирует знания о традициях и обычаях, о науке и искусстве русского народа. В качестве примера рассмотрим несколько ролевых игр базового уровня владения языком. Обратимся к игре «Экскурсия». Действующие лица здесь делятся на две группы: в первую входят представители экскурсионного бюро, задача которых — сделать рекламу предстоящего тура, ко второй группе относятся иностранные учащиеся, выступающие в роли «будущих экскурсантов», стремящихся разузнать о предстоящей поездке как можно больше. Перед игрой участники знакомятся с небольшим текстом, рассказывающем о каком-либо известном русском музее, куда запланирована экскурсия. На основании информации, представленной в тексте, участники выстраивают свои реплики, например:

*В старинном живописном городе Калуге есть особенное место — музей истории российской космонавтики. Почему он появился именно здесь? Ответ на этот вопрос знают все русские люди: в городе Калуге много лет жил и работал талантливый учёный Константин Циолковский. Он впервые доказал, что люди могут летать в космос, и даже сделал проект первой ракеты. Многие знаменитые ученые и космонавты с большим уважением относились к трудам этого человека и с радостью приняли участие в создании музея. Среди них были первый космонавт мира Юрий Гагарин и Сергей Королёв, создатель космического корабля «Восток-1», на котором Юрий Гагарин полетел в космос. На территории музея находится экземпляр этого корабля, имеющий тот же внешний вид и размер, что и «Восток-1». В музее каждый может надеть на себя настоящий скафандр, «погостить» на орбитальной станции «Мир», осмотреть манекен космонавта, а через иллюминатор увидеть нашу планету. Посмотрев экспонаты музея, вы можете по достоинству оценить роль русских ученых и космонавтов в освоении космоса. Билет в музей стоит 300 рублей. Калуга находится недалеко от нашего города: в дороге вы будете всего 2-3 часа.*

Ознакомившись с текстом, инофоны осуществляют собственную постановку, которая включает несколько важных моментов: работники экскурсионного бюро должны поприветствовать собравшихся, представиться, обозначить цель своего прихода, произнести название экскурсии, наладить контакт с аудиторией (узнать имена нескольких учащихся, спросить, откуда они приехали, как говорят по-русски), указать время поездки, стоимость билетов, опираясь на информацию текста, но, не пересказывая его, сделать небольшую презентацию музея, акцентируя внимание слушателей на деятельности знаменитых русских людей, имена которых были перечислены в тексте. В репликах «будущих экскурсантов» проявляется заинтересованность деталями предстоящей поездки и осмотром достопримечательностей музея: что взять в дорогу, как одеться, где можно пообедать, разрешается ли фотографировать, как заказать экскурсию на родном языке и т.д. Сделав данное объявление, представители экскурсионного бюро должны попрощаться, используя для этого установленные этикетом официальные формы. Участвуя в такой игре, студенты расширяют свой страноведческий кругозор: узнают о новом русском городе, об известных деятелях русской науки, применяют на практике этикетные формы общения.

О преподавании русского языка инофонам в неразрывной связи с культурными, научными, историческими ценностями нашей страны, о необходимости развития лингвострановедения говорили и писали многие известные отечественные ученые [2]. Эту мысль в лекциях и онлайн-выступлениях развивали создатели профессиональной программы «Актуальные вопросы преподавания русского языка как иностранного», которая была разработана в Москве в 2020 году [3]. К. А. Деменева, участница данной программы, выступившая в ней в качестве лектора, член штаба «Тотального диктанта» и команды теста TruD, утверждала, что «обе эти упомянутые акции всемирного значения в 2020 году были посвящены космосу, точнее тому вкладу, который сделали русские люди, в частности К. Циолковский, в данную сферу человеческих знаний». Задача обеих акций состояла в том, чтобы транслировать ценности русского языка и культуры по всему миру. Подобный выбор К. А. Деменева прокомментировала так: «На мой взгляд, это прекрасно, потому что космос — это то, что объединяет, во-первых, всех людей на планете и, во-вторых, это то, что является ценностью для каждого русского человека. Многие из нас мечтали стать космонавтами в детстве, смотрели с тоской и надеждой в космос. Ю. Гагарин — это воплощение русской мечты и отчасти русского человека, поэтому космос — одна из таких ценных тем для русской культуры, и мы очень рады, что она, наконец, стала темой Тотального диктанта и теста» [4].

У игры «Экскурсия» есть другой вариант (не связанный с темой «Космос»): учащиеся сами занимаются поиском информации по тем параметрам, которые задал преподаватель, а потом показывают постановку, включающую презентацию музея представителями экскурсионного бюро и вопросы «будущих экскурсантов». Например, ролевая игра «Третьяковская галерея» включает такие информационные параметры для поиска:

- Где находится Третьяковская галерея?
- Почему она так называется?
- Кем был Павел Третьяков?
- Картины каких русских художников можно увидеть в галерее?
- В Третьяковской галерее выставляются только картины?
- Когда она открылась?
- Какой подарок сделал Павел Третьяков в 1892 году городу Москве и всем русским людям?
- Почему иностранцам важно побывать в Третьяковской галерее?

Безусловно, личность П. Третьякова и его вклад в развитие русского искусства не могут не привлечь внимания всех участников данной игры, многие в реальности захотят посетить этот музей.

Отправляясь на экскурсии в разные города России, инофоны нередко хотят приобрести что-нибудь на память о нашей стране, поэтому можно предложить им игру «Продавец сувениров», действующими лицами которой являются продавец, стремящийся реализовать свою продукцию, и иностранные покупатели, желающие получить информацию о самых интересных предметах, разложенных перед ними, и, возможно, купить тот или иной сувенир. Для игры понадобятся картинки с изображением самых популярных сувениров и микротекст, который поможет инофонам составить диалоги, например: *Русские сувениры не просто подарки на память — это своеобразная визитная карточка нашей страны. В сувенирах отражены обычаи и традиции русских людей, особенности их жизни и миропонимания. Самым известным и распространённым русским сувениром являются матрёшки — расписные куклы, которые создают яркий, неповторимый образ русской женщины с миловидным, жизнерадостным лицом, большими, красивыми добрыми глазами, милой, застенчивой улыбкой. Матрёшки знакомят нас с деталями русского женского национального костюма: длинным сарафаном, платком или кокошником. Секрет матрёшки — в том, что внутри находятся другие, вложенные в нее куклы —*

*одна чуть меньше другой, т.е. такая игрушка выражает главное предназначение женщины — создание семьи и материнство.*

Популярными сувенирами также считаются валенки — тёплая зимняя обувь из овечьей шерсти, самовар — металлический сосуд для кипячения воды и приготовления чая, шапка-ушанка — зимний, головной убор из меха и т.д.

Задача участника игры, ознакомленного с данным текстом и выступающего в роли продавца — не чтение лекций о русских сувенирах, а создание собственного диалога с покупателями на основании полученной информации. Он может привлечь внимание гуляющих туристов вопросом, не желают ли они что-нибудь купить на память; когда к нему подходят «потенциальные» покупатели, он спрашивает, откуда они приехали, что хотят посмотреть в этом городе, привлекает их внимание к сувенирам, своими словами описывая внешний вид вещей, их предназначение, указывает цену. Покупатели могут попросить разрешения взять вещь в руки, открыть её, если это матрешка или шкатулка, померить, если это шапка или валенки, и, конечно, найти весомые аргументы для скидок.

Участие в ролевых играх лингвострановедческого характера обогащает словарный запас студентов безэквивалентной лексикой — «лексическими единицами одного выбранного исходного языка, не имеющими регулярных словарных соответствий в языке перевода» [5]. Игра «Продавец сувениров» познакомила инофонов со словами *матрешка, сарафан, кокошник, валенки, лапти*, безусловно, относящимися к безэквивалентной лексике и обозначающими детали одежды, предметы материальной и духовной культуры, отражающие разные особенности жизни русских людей.

С безэквивалентной лексикой можно познакомиться, приняв участие в ролевой игре «В ресторане русской кухни». Главные действующие лица здесь — официант и компания иностранных туристов, которые немного владеют русским языком и хотят попробовать традиционные русские блюда, но не знают, что выбрать из меню. Задача официанта — поздороваться, применяя при этом официальную форму приветствия, рассказать о нескольких самых популярных «кушаньях» и презентовать некоторые безалкогольные напитки. Цель туристов — подробнее расспросить о составе блюд и особенностях их приготовления. Ролевая игра подобного рода не может осуществиться без дополнительной информации. Поэтому вначале преподаватель и учащиеся знакомятся с небольшими текстами о традиционных русских блюдах, например:

*В нашем ресторане русской национальной кухни вы можете попробовать огромное количество блюд, которые очень нравятся всем русским людям. У нас готовят солянки, рассольники, холодец, пельмени, окрошку. С особым уважением посетители относятся к первым горячим блюдам. Самым популярным из этих блюд являются щи — традиционное горячее жидкое блюдо из капусты, мяса, лука, моркови, картофеля, томатов, зелени. Щи едят со сметаной, а иногда с расстегаями — пирогами в форме лодочки с разными начинками: с рыбой, мясом, грибами. Еще в нашем ресторане есть и другие изделия (продукты) из теста: кулебяки — «закрытые» пироги, внутри которых отварное мясо, яйца, иногда грибы и картофель, ватрушки — круглые булочки с творогом посередине. Кроме того, в нашем меню представлены русские традиционные безалкогольные напитки: квас, морсы, кисели. Блюда нашего ресторана не только вкусные и питательные, но и очень полезные. Они подарят вам энергию, бодрость и здоровье.*

Работа подобного рода имеет творческий характер: игроки, выступающие в роли официантов, могут рассказать о любом блюде русской кухни, которое они сами заказывали чаще всего в местах общественного питания. Чтобы ролевая игра состоялась, все действующие лица активно обсуждают между собой не только реплики, но и манеру поведения, тематику «фоновых разговоров», можно придумать какой-нибудь интересный неожиданный поворот, не предусмотренный сценарием:

неожиданное появление ревнивой подруги, внезапный сердечный приступ, аллергия и т. д. Чтобы придать игре соревновательный характер, группа делится на несколько команд, побеждает та команда, которая продемонстрировала интересное, эмоциональное общение на русском языке. Как видим, данная игра, развивая коммуникативные навыки, актуализирует и лингвострановедческое содержание: знакомит инофонов с безэквивалентной лексикой, обозначающей названия кулинарных блюд: *щи, окрошка, кулебяка, расстегай, кисель* и т. д., заостряет внимание на этикетных формах приветствия, предоставляет информацию о том, какую пищу издавна предпочитали готовить и есть русские люди: это не паста с морепродуктами, не гамбургер с кетчупом, а горячие щи с капустой и мясом, которые давали возможность человеку, пришедшему домой с мороза, согреться и насытиться.

Много интересной и полезной информации о традициях и обычаях русского народа инофоны получают из ролевых игр, проведенных накануне известных и любимых россиянами праздников, например, накануне Нового года. Ролевая игра подобного рода нужна, прежде всего, инофонам, которые приехали в нашу страну впервые и уже немного (месяц или два) говорят по-русски. На подготовительных факультетах в это предновогоднее время обычно проводятся концерты, и новых иностранных учащихся необходимо познакомить с соответствующей лексикой, обозначающей основные символы русского Нового года, чтобы они не удивлялись при появлении человека в длинной шубе с белой бородой на их выступлении. Ролевая игра, посвященная Новому году, поможет студентам лучше освоить новую лексику, познакомит их с традициями проведения этого праздника. Перед игрой можно показать учащимся красочный плакат или стенгазету, где изображены основные символы русского Нового года: ёлка с разноцветными шарами, Дед Мороз в шубе с посохом и огромными рукавицами и Снегурочка, и прочесть небольшой текст, например: *Новый год любят все жители России. В нашей стране у этого праздника три традиционных символа. Первый символ — ёлка, украшенная шарами и гирляндами, второй символ — Дед Мороз. Кто это? Первая часть слова вам понятна: дед — это старый человек. Второе слово тоже нетрудное. Морозом в России называют очень холодную погоду, когда на улице минус двадцать или тридцать градусов Цельсия. Итак, Дед Мороз приносит нам холодную погоду, снег и ветер. Но не думайте, пожалуйста, что Дед Мороз — злой. Он добрый и веселый. Все русские люди его очень любят. В Новый год он дарит им подарки, которые находятся в его большом мешке. Дед Мороз приходит зимой, поэтому его одежда очень тёплая: длинная меховая шуба, теплая шапка и валенки. У Деда Мороза есть внучка — Снегурочка. Это маленькая девочка или молодая девушка. Она приходит вместе с Дедом Морозом и помогает ему. Её имя, Снегурочка, связано со словом снег, поэтому она одета в белую или голубую шубу и шапку.* Ознакомившись с материалами стенгазеты и текста, студенты начинают ролевую игру, в которой один из участников выступает в роли журналиста, который расспрашивает иностранных студентов об их первых впечатлениях о России и об известном празднике. Журналист должен поздороваться с присутствующими, представиться, сказать, в какой газете он работает, расспросить студентов, как их зовут, откуда они приехали, какой известный праздник скоро будет в России, какое дерево русские украшают шарами и гирляндами, кто такой Дед Мороз? Почему его так любят? Что означает слово «мороз»? Как зовут его внучку? Отмечают ли Новый год в их странах? Любят ли они сами этот праздник? и т. д. Ролевая игра «Новый год» очень важна для инофонов, которые только начинают учиться в России: она помогает освоить новую безэквивалентную лексику, немного познакомиться с традициями этого праздника, наконец, почувствовать атмосферу радостного ожидания торжества и новых, веселых и удивительных событий.

Итак, ролевые игры, оказывая позитивное влияние на настроение, мотивацию, межличностные взаимоотношения их участников, имеют важное значение на занятиях

РКИ, т. к. формируют коммуникативную и лингвострановедческую компетенции, без которых полноценное общение на изучаемом языке не может существовать.

#### Список цитируемых источников

1. Массалова, А. Э. Игры на уроках русского языка как иностранного [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для профессионально-ориентированного обучения / А. Э. Массалова, Е. В. Дзюба; Урал. гос. пед. ун-т. — Екатеринбург, 2019. — Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/handle/uspu/10671>. — Дата доступа: 03.11.2021.
2. Верещагин, Е. М. Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного / Е. М. Верещагин, В. Г. Костомаров. — 4-е изд. — М.: «Русский язык», 1990. — 246 с.
3. Пономарева, Н. В. Лингвистическое страноведение — Сибирь [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kurs.rus.study>. — Дата доступа: 05.11.2021.
4. Деменева, К. А. Тест TRuD как мотивирующий инструмент изучения русского языка как иностранного или неродного [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kurs.rus.study>. — Дата доступа: 04.11.2021.
5. Нестерова, И. А. Понятие и виды безэквивалентной лексики [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://odiplom.ru/lab/ponyatie-i-vidy-bezekvivalentnoi-leksiki.html>. — Дата доступа: 01.11.2021.