

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2020, №4, Том 11 / 2020, No 4, Vol 11 <https://sfk-mn.ru/issue-4-2020.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/40FLSK420.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Соколова Г.А., Калашникова Е.А. Роль лингвистического аспекта в преподавании фонетики на примере ролевых игр // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2020 №4, <https://sfk-mn.ru/PDF/40FLSK420.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Sokolova G.A., Kalashnikova E.A. (2020). The role of the linguistic aspect at teaching phonetics using role-playing games. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 4(11). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/40FLSK420.pdf> (in Russian)

УДК 8

ГРНТИ 16.31.51

Соколова Галина Александровна

ФГБОУ ВО «Московский государственный лингвистический университет», Москва, Россия
Факультет «Немецкого языка»
Доцент кафедры «Фонетики немецкого языка»
Кандидат филологических наук
E-mail: ga.sokolova@mail.ru
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=927266

Калашникова Елена Александровна

ФГБОУ ВО «Московский государственный лингвистический университет», Москва, Россия
Факультет «Немецкого языка»
Доцент кафедры «Фонетики немецкого языка»
Кандидат филологических наук
E-mail: elk99@mail.ru
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=847225

**Роль лингвистического аспекта
в преподавании фонетики на примере ролевых игр**

Аннотация. В данной статье рассматривается роль фонетического аспекта в формировании грамотной устной речи обучающихся, разбираются особенности использования и влияния ролевых игр на выработку правильного произношения. Авторами предпринимается попытка обобщить и систематизировать опыт зарубежных коллег по внедрению ролевых игр в учебный процесс с целью подготовки обучающихся к успешной устной коммуникации, а также рассмотреть наилучшие примеры использования деловых игр, разработанные отечественными лингвистами, в образовательном процессе в рамках преподавания риторики. В статье дается толкование понятия «ролевая игра», используемое зарубежными исследователями. На сегодняшний день существуют различные классификации ролевых игр, с помощью которых можно инсценировать коммуникативные ситуации, максимально приближенные к жизненным. При инсценировании подобных ситуаций коммуникации особое внимание уделяется речевой деятельности обучающихся. В фокусе внимания авторов статьи стоят и деловые игры, которые активно используются при проведении занятий по риторике, в том числе на иностранном языке. Авторами приводится подробное описание некоторых деловых игр. В статье делается акцент на позитивное влияние подобных игр на обучающихся. Авторы прослеживают взаимосвязь между вовлечением обучающихся в процесс ролевой игры и совершенствованием их произношения, а также их социальным воспитанием. Ролевые игры и методы с игровыми

элементами находят довольно активное применение на практических занятиях в высшей школе и благотворно воздействуют на учебный климат в целом, являясь лучшим стимулом для создания активной и эффективной коммуникативной ситуации в учебных условиях.

Ключевые слова: игра; занятие; обучение; коммуникация; произношение; речь; дикция

Как известно, учебный процесс представляет собой сложную деятельность, в основе которой лежит органическое единство преподавания, учения и воспитания. Во время этой деятельности происходит не только двусторонний обмен информации – передача знаний, их восприятие и их усвоение, развитие практических навыков и формирование необходимых умений, но и практическая подготовка обучающихся к решению жизненно важных задач, которые могут возникнуть в их будущей профессиональной сфере.

При проведении занятия на иностранном языке возникает еще одна дополнительная сложность – необходимость максимально приблизить учебные условия к реальным коммуникативным ситуациям из жизни. Обучающимся крайне важно во время учебы испытать на себе возможные трудности при общении на иностранном языке, выработать механизмы для их быстрого преодоления и адаптации к новым жизненным реалиям.

По мнению отечественных ученых, игра способствует развитию обучающихся, она доставляет удовольствие, побуждает обучающихся к деятельности, игра может превратиться в увлекательный познавательный процесс [1, с. 205].

Известно, что впервые ролевые игры возникли в театральной школе, с течением времени они стали активно использоваться в педагогическом процессе. На сегодняшний день существуют различные формы ролевых игр, например, театральная игра, шарада, косплей (костюмированная игра) и многие другие. Наряду с ними в учебном процессе активно применяются драматические и терапевтические игровые методы. Все они обнаруживают много общих черт и тесно связаны между собой исторически [2, с. 5].

Большой вклад в развитие ценностной ориентации обучающихся в современном мире вносит их опыт, в частности, те коммуникативные ситуации, которые были ими «пережиты» во время занятия. Ролевые игры не могут полностью заменить реальные жизненные ситуации, в которых бы обучающиеся набирались настоящего опыта. Однако с их помощью можно целенаправленно инсценировать ситуации реальной коммуникации во время проведения занятия, сосредоточить внимание обучающихся на конкретных жизненных реалиях, в рамках класса или аудитории попробовать сыграть новые социальные роли, пересмотреть свои взгляды на решение определенных жизненных проблем и принять активное участие в коммуникации [3, с. 6].

Игра может рассматриваться как эволюционный феномен. Методом проб и ошибок, через апробацию разных вариантов решения проблем в том или ином контексте продолжает развиваться дальше весь мир. Игра хорошо зарекомендовала себя в учебном процессе как форма деятельности, которая допускает где-то веселую манеру поведения обучающихся, их легкий и беззаботный настрой в учебной аудитории, где они не окружены опасностями или трудностями реального мира. Так они проходят подготовку к сложным жизненным ситуациям в будущем [3, с. 6–7].

Как полагают зарубежные исследователи, ролевая игра может интерпретироваться как особая форма проявления игры. Она использует благотворную динамику игры и является основным инструментом обучения. Способность к имитации и подражанию как в поведении, так и в речи, а также видение перспективы дальнейшего развития событий (в учебном процессе коммуникации) являются важными элементами ролевой игры [3, с. 7].

Под ролевой игрой понимается осознанное инсценирование и рефлексия приближенных к жизни ситуаций, в которых обучающиеся могут приобрести устойчивый опыт. Целевыми установками при этом служат стимулирование самокомпетенции, социальной компетенции и выработка готовности к ответственности [3, с. 10].

Стоит подчеркнуть, что при инсценировании коммуникативных ситуаций особое внимание уделяется речевой деятельности обучающихся, ведь при общении с носителями иностранного языка четкая дикция, правильное произношение, грамотное использование просодических средств при интонационном оформлении фраз играют важную роль и являются ключом к успешной коммуникации с представителями другой лингвокультуры.

Ролевая игра может рассматриваться как метод, при котором реальность сочетается с игровым действием, обучающиеся ищут решения проблем и выхода из конфликтных ситуаций, тренируются делать правильный выбор вербальных средств, уместных в подобных коммуникативных ситуациях, вырабатывают предусмотрительность при возникновении реальных жизненных ситуаций [4, с. 10].

На сегодняшний день существуют различные классификации ролевых игр. По мнению зарубежных исследователей, среди наиболее распространенных форм ролевых игр можно выделить импровизированные ролевые игры и ролевые игры, проходящие под руководством ведущего.

При организации и проведении спонтанных ролевых игр используются события из актуальной зоны рассмотрения обучающихся, например, конфликты в семье, проблемы в школе. Эта форма игр не требует большой подготовки: обучающиеся распределяют роли между собой и оговаривают манеру поведения, в том числе речевого поведения.

В противоположность спонтанным ролевым играм ролевые игры под руководством ведущего больше направлены не на обсуждение проблем в актуальной зоне рассмотрения обучающихся, а представляют собой возможные жизненные коммуникативные ситуации в будущем. Они требуют специальной подготовки [4, с. 12].

Следует заметить, что подготовка и проведение ролевых игр проходит в несколько этапов:

1. выполнение обучающимися «разогревающих» фонетических упражнений;
2. согласование правил игры;
3. разработка инструкций игры (сюда входят условия коммуникативной ситуации, планирование ролей, определение темы коммуникации или постановка проблемы для проведения дискуссии, манеры поведения участников игры);
4. распределение ролей между обучающимися;
5. инсценирование [3, с. 28].

При инсценировании очень важно, чтобы обучающиеся могли «вжиться» в роль, она должна подходить им как одежда. Немаловажную роль при этом также играют манеры речи и язык тела. Обучающиеся должны следить за своей осанкой, позами и движениями тела, уметь правильно использовать различные жесты, владеть мимикой для выражения эмоций. Язык тела находится в тесной взаимосвязи с речью обучающихся.

При проведении ролевой игры происходит социальное воспитание обучающихся. Каждый участник игры получает определенную роль и одновременно берет на себя ответственность за добросовестное выполнение задания. Коллектив ожидает от него соответствующего доставшейся роле поведения и подобающей организации речевой

деятельности. Соблюдение участниками игры социальных норм, принятых в данном коллективе, находит воплощение в конкретных моделях поведения обучающихся. При этом учебное занятие может рассматриваться как пространство для накопления социального опыта [5, с. 5, 6].

Стоит заметить, что в последнее время при проведении занятий, в том числе и по риторике, на иностранном языке наибольшую распространенность и популярность получили так называемые деловые игры, которые условно можно разделить на подготовительные деловые игры и реальные деловые игры. Подготовительные деловые игры призваны сформировать те умения и навыки, которые помогут обучающимся в будущем не растеряться перед аудиторией во время выступления. Реальные деловые игры в полной мере соотносятся с действительной ситуацией общения [6, с. 51].

По сравнению с другими видами учебного процесса, занятие по фонетике иностранного языка обладает рядом специфических черт. Обучающиеся должны не только сыграть определенную роль в предполагаемой коммуникативной ситуации реального общения, грамотно подобрав вербальные средства для ее воплощения, но и правильно фонетически оформить свою речь, добиваясь создания эффекта «аутентичной речи». Здесь играют важную роль хорошая дикция говорящих, правильное интонационное оформление речевых высказываний.

Как показывают статистические данные, при восприятии иноязычной речи в процессе коммуникации лишь 7 % информации передается вербально, а для передачи 93 % информации играет роль то, как мы произносим слова, задействуя язык нашего тела [7, с. 12].

Работая над этими ключевыми моментами на занятиях по фонетике иностранного языка, можно выполнить следующие виды подготовительных деловых игр:

1. Прослушивание аудиообразцов, что представляет собой одну из простых деловых игр. Однако такой вид деятельности можно значительно усложнить, если поставить перед слушателями дополнительные задания, например, выписать наиболее яркие слова и выражения с расстановкой ударений, использованные автором; попытаться восстановить план, по которому подготовлена запись текста; обнаружить достоинства и недостатки записи.
2. Подготовка монофонов на любую или предполагаемую заранее букву (или звук).
3. Создание рифмы. Обучающимся необходимо подобрать рифму на заданное слово. Эта игра позволяет устроить конкурс, победителем в котором будет тот, кто наберет наибольшее количество рифм, чем другие.
4. Стихотворение представляет собой продолжение предыдущей игры. Выполняя такой вид деятельности, обучающиеся могут подражать великим поэтам, поскольку при этом расширяется словарный запас обучающихся, вырабатывается индивидуальный «темпо-ритм», функционирует творческий аппарат избирательного сочетания слов, рифм.

Логическим представляется расширение списка подготовительных игр в зависимости от поставленных целей и задач тренировочной деятельности во время занятия по фонетике иностранного языка [6, с. 51].

Реальные деловые игры можно разделить на речевые и музыкальные. Среди речевых деловых игр стоит упомянуть такие, как «диктор», «комментатор», «рецензент», «критик», «гид/экскурсовод» и др. Как видно из цепочки этих наименований, с каждой последующей игрой возрастают и требования.

По мнению отечественных исследователей, музыкальные деловые игры, как и подготовительные игры со стихами, следует адресовать только тем слушателям, которые в них заинтересованы и любят музыку. Для них можно выбрать игры с разными музыкальными жанрами [6, с. 54].

Достаточно трудно научиться владеть вниманием аудитории без овладения деловыми играми. Следует заметить, что подготовительной ступенью для проведения деловых игр служит формирование умения чтения вслух профессионально. Если актеры со сцены «читают художественно», то будущим специалистам в сфере иностранных языков необходимо овладеть профессиональным чтением. Этой задаче, например, посвящена игра «диктор».

Суть деловой игры «диктор» состоит в следующем: говорящий перед микрофоном (или телекамерой) читает текст, написанный другим автором. Условия деловой игры требуют, чтобы диктор прочитал текст несколько раз про себя (как подготовка перед выступлением), а затем – перед аудиторией. Существует одно важное условие: нельзя читать текст, не отрываясь от него, необходимо продумать членение текста по смыслу, подобрать нужные просодические средства, например, ударение, мелодика и др. После того как диктор закончит прочтение текста, слушатели задают ему вопросы по тексту, по его содержанию, по реалиям, по неясным словам и пр. [6, с. 55].

Если вновь рассмотреть цепочку реальных деловых игр, то можно обнаружить следующее: деловая игра из фазы «диктор» переходит на более высокую ступень – «комментатор». Таким образом, от деловых игр осуществляется переход к тому, что обучающиеся должны учиться не только правильно говорить, но и оценивать собственные выступления, а также речи других [6, с. 55].

Как полагают зарубежные исследователи, ролевые игры и методы с игровым элементом находят активное применение на практических занятиях в высшей школе и благотворно воздействуют на учебный климат, являясь наилучшим стимулом для создания активной и эффективной коммуникативной ситуации в учебных условиях. Оживленный характер коммуникативного процесса во время игры во взаимосвязи с содержательным и в меру глубоким смыслом коммуникации заставляют память обучающихся работать лучше на запоминание учебного материала, представленного в игровой форме, побуждают их к творческой деятельности, повышают их мотивацию к учебному процессу [2, с. 13].

Ролевые игры хорошо подходят для групп «сильных» обучающихся или обучающихся, владеющих одинаковым уровнем иностранного языка. Перед проведением ролевых игр уместно выполнение так называемых «разогревающих» упражнений. Хорошо зарекомендовало себя упражнение «говорение шепотом», которое также стимулирует правильное дыхание. В качестве учебного материала для работы над фонетическим аспектом подходят любые виды текстов соответствующего уровня сложности. Данные тексты можно вначале использовать для тренировки выразительного фонетического прочтения, затем использовать их для работы над продуктивной речью, приближенной к спонтанной речи. Для этого можно использовать так называемую ролевую игру «Flüsterpost» («шепчущая почта»): один из игроков пишет на бумаге фразу, состоящую из знакомых для обучающихся лексических единиц, затем произносит эту фразу на ухо другому участнику игры, так по цепочке фраза, возможно в искаженном варианте, доходит до последнего игрока, который уже произносит четко вслух то, что сумел понять [8, с. 5, 17].

При работе над лингвистическим аспектом хорошо зарекомендовали себя скороговорки. Они существуют во многих языках, их структура и лексические составляющие не вызывают сложностей для восприятия и понимания у обучающихся. Скороговорки также подходят для так называемых «разогревающих» упражнений, которые выполняются на подготовительном

этапе ролевых игр. Скороговорки можно использовать для организации игры «конкурс чтецов», в которой участники поочередно выбирают скороговорку и реализуют ее согласно требованиям игры, например, максимально быстро и четко прочитать ее. Правила игры можно усложнить: скороговорки могут быть прочитаны с полным ртом (тогда участники игры заблаговременно получают что-то из еды), с каким-либо предметом во рту (обычно для этого используется карандаш, который необходимо удерживать губами, не касаясь зубов). Усложненные правила затрудняют четкость произношения при реализации скороговорок. Такие тренировочные задания особенно актуальны на занятиях по фонетике [8, с. 17–18].

Интонационное оформление фраз в речи обучающихся должно быть правильным. Для работы над просодическими средствами также можно задействовать игровой элемент. Так называемая игра «снежный ком» прекрасно подходит для тренировки фразового ударения: участники игры поочередно приступают к реализации фразы вслух, каждый раз усложняя ее и акцентируя особое внимание на ударение, например, «Italienisch/wenig Italienisch/ein wenig Italienisch/spricht ein wenig Italienisch/Er spricht ein wenig Italienisch». В качестве языкового материала можно задействовать различные пословицы и поговорки на изучаемом языке [8, с. 18–19].

Как считают зарубежные лингвисты, для работы над мелодикой и ритмом устной речи прекрасно подходят стихотворения, содержащие много междометий, например произведения Рудольфа Отто Вимера, которые можно использовать для организации игры «конкурса чтецов». Во время проведения занятия по фонетике часто используется так называемое «фонетическое бормотание». Под «фонетическим бормотанием» понимается реализация текста с использованием только двух просодических средств: мелодики и ритма. Участники игры не должны концентрироваться на правильном произношении звуков и слов, а обращать внимание только на мелодику, чтобы угадать и правильно воспроизвести фразу или текст с помощью вербальных и просодических средств [8, с. 19–20].

По мнению зарубежных исследователей, ролевые игры также благотворно влияют на формирование социального поведения обучающихся, что крайне важно в современном мире. Огромное влияние на позитивное поведение подростков способны оказать некоторые факторы, среди них: взрослые (в том числе и преподаватели) могут служить примером для выбора и создания обучающимися соответствующих моделей собственного поведения; правила ролевых игр способствуют сплочению коллектива и учат воспитанников взаимодействовать друг с другом в команде; во время проведения ролевых игр на занятии происходит социальное воспитание обучающихся, поскольку участие в ролевой игре предполагает принятие на себя новой социальной роли и адаптацию собственного поведения согласно действующим социальным установкам [9, с. 11].

Ориентация на социальные установки, усвоение норм поведения, принятых в обществе, помогают обучающимся правильно сформировать собственную модель поведения и приобрести уверенность в своих действиях и поступках, а также успешно участвовать в интерактивной деятельности со своими ровесниками при проведении ролевых игр, которые способствуют организации учебного занятия как процесса передачи знаний и формирования способностей, необходимых в различных жизненных ситуациях, и как инструмента становления личности обучающихся [10, с. 15, 17].

Стоит заметить, что эффективность применяемых методов и форм проведения учебного занятия зависит от преподавателя и обучающихся. Самые лучшие методы не принесут ожидаемого результата, если они не нравятся преподавателю и не подходят для обучающихся [11, с. 12].

ЛИТЕРАТУРА

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. – М.: Изд-во Смысл. Изд-во Эксмо, 2004. – 512 с.
2. Günther M. Pädagogisches Rollenspiel. Wissensbaustein und Leitfaden für die psychosoziale Praxis. – Berlin: Springer, 2019. – 48 S.
3. Basten K.-H., Kliebisch U., Schmitz P. Methodentrainer Gesellschaftswissenschaften. – Berlin: Cornelsen Verlag, 2001. – 160 S.
4. Becker Chr., Hörmann H., Roew R. Das pädagogische Rollenspiel im Ethikunterricht. – München: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, 2008. – 99 S.
5. Götzinger R. Ich leben in Gruppen // Politik und Unterricht. Band 3. – Stuttgart: Neckar-Verlag GmbH, 1998. – 36 S.
6. Александров Д.Н. Риторика. М.: Флинта: Наука, 2002. – 264 с.
7. Hanisch H. Das große Buch der Rhetorik. – Bonn: BoD, 2017. – 320 S.
8. Frey E., Korte-Klimach I. Alles drin. Praxishandbuch. – Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2005. – 128 S.
9. Pfau D., Brezing H., Glatzer D. Sozialverhalten lernen. – Stuttgart: Bräuer GmbH, Druckerei und Verlag, Weilheim / Teck, 2006. – 59 S.
10. Großmann Chr. Soziales Lernen und Gruppenentwicklung. – Göttingen: Delta GmbH, 2002. – 173 S.
11. Perels F., Schmitz B. Training für Unterricht – Training im Unterricht. Moderne Methoden machen Schule. – Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht GmbH& co. KG, 2007. – 161 S.

Sokolova Galina Alexandrovna

Moscow state linguistic university, Moscow, Russia

E-mail: ga.sokolova@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=927266

Kalashnikova Elena Alexandrovna

Moscow state linguistic university, Moscow, Russia

E-mail: elk99@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=847225

The role of the linguistic aspect at teaching phonetics using role-playing games

Abstract. The article deals with the role of the phonetic aspect in forming the competent oral speech of students, it analyzes the features of the use and influence of the role-playing games on forming the correct pronunciation. The authors have made an attempt to generalize and systematize the experience of foreign colleagues in implementing the role-playing games in the learning process aimed at preparing the students for a successful oral communication and to consider the best examples for using the role-playing games developed by Russian linguists in the learning process by teaching rhetoric. The article defines the concept “the role-playing game” used by foreign scientists. There are different classifications of the role-playing games which help stage communicative situations as close as possible to life. The students' oral activity is in the focus of attention by staging such situations of communication. The authors concentrate attention on business games which are actively practised at rhetoric lessons using a foreign language. The authors give a detailed description of some business games. The article emphasizes the positive influence of such games on the students. The authors trace the relationship between involving the students into the process of a role-playing game and improving their pronunciation and their social education, as well. The role-playing games and methods with game elements are rather actively used at practical training lessons at university and have a beneficial effect on the educational climate on the whole, they are the best stimulus for creating a lively and effective communicative situation in the training environment.

Keywords: game; lesson; teaching; communication; pronunciation; speech; diction