

**Хабибуллина Венера Октябовна**

преподаватель

**Кулиева Наила Сафар кызы**

преподаватель

ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры»

г. Казань, Республика Татарстан

**РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ  
ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ  
ЭТНОХУДОЖЕСТВЕННОГО И МУЗЫКАЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ**

*Аннотация:* статья посвящена изучению важности ролевой игры для развития и совершенствования лексических навыков у студентов музыкальной направленности. Тематика статьи обусловлена необходимостью расширения и обогащения активного и пассивного словарного запаса студентов, необходимого для продуктивной и эффективной коммуникации.

*Ключевые слова:* ролевая игра, активный словарный запас, пассивный словарный запас, коммуникация, диалог, эффективность, лексические единицы.

Приёмы и методы, применяемые преподавателями в процессе обучения иностранному языку студентов этнохудожественного и музыкального направления, требуют постоянного переосмысления и совершенствования. Владение студентами большим количеством лексических единиц является необходимым условием правильной и беглой коммуникации на иностранном языке. Тренировка навыков аудирования и работа с печатными текстами способствует формированию пассивного словарного запаса, который имеет не менее важное значение, чем активный словарный запас. Именно пассивный словарный запас оказывает положительное влияние на качество и темп речи на иностранном языке и определяет, насколько точно студенты излагают свои мысли на иностранном языке.

Для того чтобы работа с лексическими единицами вызывала интерес студентов, необходим непрерывный поиск новых форм работы и методов повыше-

ния мотивации. В этом случае составление, диалогов и монологов, заучивание новых лексических оборотов, активное участие в коммуникативных ситуациях будет вызывать большую увлечённость обучающихся. Многие учебные пособия содержат диалоги, посвящённые различным изучаемым темам, и именно они могут стать основой разнообразных ролевых игр.

Ролевая игра в обучении иностранному языку имеет ценное образовательное значение. В процессе игры происходит обсуждение изучаемого языкового материала и его закрепление, а составление диалогов и монологов является увлекательной для студентов деятельностью, в процессе которой они не только осваивают лексические единицы и обороты, но и имеют возможность высказать своё мнение, поспорить, прийти к совместному решению проблемной ситуации совместно с другими участниками ролевой игры. Данный процесс вызывает у студентов большой интерес работать с речевыми фрагментами и запоминать их, поскольку впоследствии знание их будет необходимо для представления аудитории.

В процессе проигрывания и моделирования ситуаций, которые имеют сходство с реальными жизненными случаями, и они могут иметь место в будущей профессиональной деятельности, студенты имеют возможность практиковать свои умения и навыки в выстраивании линии диалога, парировании ответа партнёра по коммуникации, применяя аргументы, которые базируются на знании узкоспециального профессионального этнохудожественного и музыкального материала, что станет основой их будущей профессиональной деятельности.

Ролевая игра является лингвистической, поскольку в её процессе студенты концентрируют своё внимание на решении проблемной ситуации, а она в свою очередь помогает в увлекательной и доступной форме усвоить значительные объёмы новой профессиональной лексики.

Ролевая игра имеет также ценное и незаменимое значение в психологическом аспекте, поскольку благодаря ей у студентов активно развивается образное и абстрактное виды мышления. Одновременно с этим происходит процесс совершенствования навыков обобщения языкового материала, а также трени-

ровка и закрепление процесса произвольного запоминания. Данный способ тренировки лексики этнохудожественного и музыкального профиля на основе ролевой игры является успешным и востребованным по нескольким причинам.

Во-первых, игровая форма является ведущей в данном процессе. Во-вторых, определяющим компонентом ролевой игры является проблемная ситуация, от которой зависит ход и направление дискуссии, и используемые монологические высказывания. Процесс презентации ролевой игры аудитории положительно влияет на повышение мотивации студентов и вынуждает их подбирать новые и актуальные лексические выражения и речевые клише, которые помогут точно и лаконично сформулировать и высказать свою мысль в процессе коммуникации. В-третьих, если студент заинтересован в обсуждаемой теме, то у него возникает желание убедить аудиторию в своём высказывании, логично обосновывая свою точку зрения и презентуя свою позицию. Для достижения данной цели студент затратит значительное время на подготовку своего монологического высказывания и будет продолжительно участвовать в процессе проигрывания ролей диалога, что приведёт к говорению на иностранном языке с употреблением в речи разнообразных языковых конструкций, что приведёт к усвоению большого количества новых лексических единиц.

Процесс работы над ролевой игрой может варьироваться в зависимости от того, какие проблемные ситуации необходимо решить участникам, какие вопросы необходимо рассмотреть и в какой форме происходит коммуникация. При этом преподаватель может поставить перед собой различные задачи образовательного процесса, такие как расширение пассивного иноязычного словарного запаса, либо отработка и совершенствование активного словарного запаса. Преподаватель определяет очерёдность изучения лексических единиц этнохудожественной и музыкальной направленности, которые будут наиболее востребованы и следовательно изучаются в первую очередь. Также преподаватель делит на логически завершённые части изучаемый материал, предоставляемый для заучивания, выбирает лексический материал, необходимый для освоения программы, предусмотренной программой этнохудожественного профиля.

В качестве примерной ролевой игры, которую можно использовать на занятиях по иностранному языку, является обсуждение музыкальных жанров и предпочтений, возможность создания музыкальной группы. Данной ролевой игре предшествует подготовительный этап в виде работы с новыми лексическими единицами, их заучивании для дальнейшего использования в диалоге.

В предполагаемом выборе ролей студентам предлагают мини-ситуации, которые определяют направление их роли. Эти ситуации содержат фразы и предложения, которые могут использоваться в процессе составления ролей. Таким образом, эта определённая смыслом и лексикой мотивирует студентов к употреблению определённой специальной лексики этнохудожественного и музыкального направления. Следовательно, преподаватель демонстрирует студентам желательные темы для обсуждения, векторы осмысления, которые закрепляют в речи ранее усвоенные лексические единицы, но и позволяют разрабатывать свои роли, включая в них множество новых слов и содержательный материал по изучаемой теме.

Ben: Ann, do you like music?

Ann: I really like jazz and blues. However, I sometimes listen to rock or classical music. I guess it depends on my mood. But I definitely like music of good quality. I get rather irritated when I hear bad or flat singing.

Ben: Can't say the same about me. I don't usually distinguish good music from bad.

Ann: Perhaps, it's because you didn't attend music classes when you were younger, while I did.

Ben: Really? Which classes did you take? Can you play any musical instruments or sing?

Ann: Yes, I can. When I was little, my mum used to take me to piano classes at first and then to choral singing. I liked singing a lot. My tutor always said that I have a good ear and voice. It's a shame I gave it up. I could have made a career of a singer now.

Ben: Oh well, being a TV editor is also a worthy occupation.

Ann: Yes, but it doesn't involve much creativity, you see. And music is creation itself. It's a form of art or self-expression. I wish I could compose my own songs, as famous musicians did.

Ben: It's never too late to change your profession. You can practice music in your free time if you wish.

Ann: I guess, you're right. What about you? Are you a fan of music or a certain genre?

Ben: I'm not very picky. I like almost all kinds of music, be it ethnic or hard rock. And, by the way, I can play the drums a bit. I used to play in a school amateur band with my friends.

Форма подачи содержания ролевых игр в учебных материалах аналогична и подразумевает план будущей ситуации, которая будет определять направление развития дискуссии. Любая ролевая игра – это отличная возможность закрепить ранее изученный материал и активировать лексику пассивного словарного запаса.

### *Список литературы*

1. Артемьева О.А. Игровая концепция обучения иностранным языкам на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности: учебно-методическое пособие / О.А. Артемьева. – Тамбов: Издательство ТГУ им. Г.Р. Державина, 2001.

2. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – СПб.: КАРО; Минск: Четыре четверти, 2006. – EDN YHVXAM

3. Лившиц О.Л. Организация ролевой игры на уроке / О.Л. Лившиц // Иностранные языки в школе. – 1987. – №3. – С. 8–12.

4. Родкин К.А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка / К.А. Родкин. – Иваново: Высшая школа, 1961. – 57 с.

5. Семенова Т.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т.В. Семенова, М.В. Семенова // Иностранные языки в школе. – 2005. – №1. – С. 16–18. EDN JVZEJB

6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1994. – 243 с.