

Особливості формування китайськомовної комунікативної компетентності у слухачів нефілологічних спеціальностей за допомогою рольової гри як методу навчання

Кругляк Марина Віталіївна¹

Опубліковано	Секція	УДК
19.08.2024	Освіта/Педагогіка	811.581

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13341642>

Ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

Анотація. Проведено аналіз наукових праць, в яких вивчають феномен, функції методу рольової гри та схему її проведення, специфіку навчання китайської мови з використанням рольових ігор, зокрема, у процесі навчання слухачів нефілологічних спеціальностей для підвищення ефективності проведення рольової гри на практичних заняттях з китайської мови.

Проведено порівняння особливостей методів викладання китайської мови на філологічних та нефілологічних спеціальностях з метою виявлення ефективних методів навчання китайської мови, в тому числі, згідно міжнародних стандартів ACTFL.

Висвітлено важливість та переваги використання рольової гри для покращення комунікативних навичок, стимулювання активності слухачів нефілологічних спеціальностей закладу вищої освіти у освітньому процесі та підвищення їхньої мотивації у вивченні китайської мови.

Запропоновано тематику рольових ігор, що можуть бути впроваджені в програму навчання китайської мови, а також надано рекомендації щодо підготовки, проведення та рефлексії над рольовими іграми.

Подано перспективи подальшого розвитку цього методу навчання для розробки комплексної методики використання рольових ігор на заняттях з китайської мови, дослідження ефективності застосування рольових ігор у ЗВО нефілологічного спрямування.

Ключові слова: рольова гра, нефілологічні спеціальності, методи навчання, китайська мова, комунікативний підхід, мотиваційні методи навчання.

Features of forming Chinese communicative competence in students of non-philology majorities using role-playing as a teaching method

Annotation. This article presents a comprehensive analysis of scholarly works exploring the phenomenon, functions, and implementation of role-playing games in the context of Chinese language education.

¹Викладач кафедри, Воєнна академія імені Євгенія Березняка, ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-4494-6049>

The study specifically examines the application of role-playing methods for non-philological students, aiming to enhance the effectiveness of practical Chinese language instruction.

A comparative analysis of teaching methods for Chinese in philological and non-philological programs is conducted to identify effective approaches, including those aligned with international ACTFL standards.

The significance and advantages of using role-playing games to improve communicative skills, increase student engagement, and boost motivation in non-philological students are emphasized.

The article proposes topics for role-playing games that can be integrated into the Chinese language curriculum, alongside recommendations for their preparation, execution, and reflection.

Finally, the article discusses the potential for further development of this method to establish a comprehensive approach to using role-playing games in Chinese language instruction and to assess their effectiveness in non-philological higher education settings.

Key words: role play, non-philology majors, teaching methods, Chinese language, communicative competence, motivational teaching methods.

Вступ

Сьогодні у світі зростає попит на знання китайської мови у зв'язку з великим економічним та культурним впливом Китаю. В той же час, для слухачів нефілологічних спеціальностей, які для вивчення китайської мови мають набагато менше часу, порівняно зі слухачами філологічних спеціальностей, особливо актуальним є засвоєння цієї мови в найбільш продуктивний спосіб. Складність вивчення китайської мови для слухачів нефілологічних спеціальностей може бути спричинено різними факторами, такими, як брак попереднього досвіду опанування іноземних мов, особливості граматики східної мови, різний підхід до вивчення мов та інші академічні аспекти.

Важливою віхою в оволодінні іноземною мовою стала ідея комунікативного підходу, розроблена Деллом Хаймсом. Він зазначив, що знання мови означає не просто володіння граматикою та словниковим запасом, а здатність застосовувати ці знання відповідним чином у різноманітних контекстах [1, с. 7].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанню рольової гри як методу навчання іноземної мови присвячено значну кількість наукових праць та доробків. Зокрема, питанням визначення терміну «рольова гра» в контексті мовної підготовки здобувачів освіти займалися О. Тарнопольський, А. Горген, Л. Карамушка та ін. Так, Алабсі, Крукел, Кушнірек, Левін, Лун – лише деякі з багатьох дослідників, які описують рольову гру як ідеальну техніку для комунікативного навчання мови. На думку Гарсія-Карбонел рольова гра практично реалізувати навички, які вони за інших умов зачували б напам'ять [2]. У [3] оприлюднено результати опитування викладачів і здобувачів освіти щодо їх ставлення до рольової гри на заняттях з китайської мови, а також проаналізовано, як різні рольові ігри впливають на поведінку та навчання всіх учасників освітнього процесу. У [4] оцінено ефективність рольових ігор й встановлено, що вони сприяють набуттю освітнього досвіду та застосуванню його в реальних мовних ситуаціях. У [5] обґрунтовано переваги використання рольової гри на заняттях зі слухачами початкового рівня вивчення мови та створення освітньої програми на основі рольових ігор. У [6] вказано важливість спонтанного характеру рольової гри та обговорення зі слухачами труднощів, пов'язаних з уживанням мови, в їх майбутній професійній діяльності. У [7] та [8] наведено розповсюджені методи та підходи до формування іншомовної комунікативної компетентності, зокрема, китайської мови, у закладах вищої освіти нефілологічного спрямування. У [9] подано особливості ведення

діалогу китайською мовою та деякі труднощі, з якими можуть стикатися слухачі у процесі вивчення китайської мови. У [10] і [11] подано приклади побудови рольової гри, які рекомендується застосовувати на заняттях з китайської мови.

Метою статті є аналіз наявних наукових досліджень, в яких досліджено визначення, феномен, схему проведення та функції методу рольової гри, особливості проведення рольової гри китайською мовою, розгляд переваг застосування такого методу навчання для формування китайськомовної комунікативної компетентності у слухачів ЗВО нефілологічного спрямування, пропозиція можливих варіантів рольової гри для занять з китайської мови, а також надання рекомендацій для практичної реалізації цього методу.

Результати

На сьогодні, в науково-педагогічній літературі ще не сформовано однозначного визначення поняття "рольова гра". Деякі дослідники (зокрема, Ю. Бабанський, Д. Ельконін, Д. Іщенко, І. Китайгородська, В. Лозниця, Г. Рогова) розглядають її як активний метод навчання, тоді як інші (наприклад, Д. Берне, Й. Ревел, Т. Шепеленко) вважають її методичним прийомом.

О. Тарнопольський, чий доробок присвячено пошуку ефективних методів викладання іноземних мов, визначає рольову гру як форму навчальної діяльності, в якій учасники виконують та взаємодіють у межах вибраних або призначених їм ролей, керуючись характером обраної ролі, логікою ситуації та контекстом діяльності. Сюжет та мета гри можуть бути передбачені заздалегідь або розвиватися в процесі гри. При цьому гравці можуть застосовувати можливі імпрровізації в межах встановлених обмежень та правил, що стосуються ходу гри, її розвитку та напрямку [12].

На наше переконання, рольова гра є також й інтерактивним дидактичним методом навчання, де використовується специфічна структура ролей, яка регулює активності та поведінку слухачів під час занять. Ця методика відіграє ключову роль у стимулюванні навчально-виховного процесу, що досягається шляхом активізації пізнавально-оцінювальної та практичної діяльності учасників заняття, а також специфічною організацією їх взаємодії та комунікації.

Аналіз науково-методичної літератури дозволяє виокремити наступні ролі рольової гри у навчальному процесі: навчальна, мотиваційна, стимулююча, виховна, комунікативна, та психотерапевтична.

Керуючись результатами дослідження Н. Микитенко і В. Сулима та теоретико-методологічними основами концепції поетапного формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх фахівців нефілологічних спеціальностей [13, с. 17-25], викладачі закладів вищої освіти мають організувати освітню діяльність так, щоб необхідний матеріал слухачі запам'ятовували якомога ефективно, зважаючи на обмеженість часу, інші академічні пріоритети слухачів даних спеціальностей. З огляду на психологічні принципи уваги та мотивації слухачів [14, с. 45-46], рольова гра, на нашу думку, відіграє ключову роль в опануванні навичок для майбутньої професійної діяльності, оскільки вона водночас впливає на вибір мовних засобів, лексико-граматичного матеріалу, сприяє розвитку мовлення та допомагає моделювати спілкування в різних мовленнєвих ситуаціях, зокрема професійних.

Численні дослідження доводять, що побудова діалогів, наближених до типових життєвих ситуацій, якнайкраще сприяє розвитку комунікативної компетентності в говорінні, набуття якої, в свою чергу, і є кінцевою метою вивчення іноземної мови. Серед досліджених переваг рольової гри називають розвиток критичного мислення та моральних цінностей, підвищення ефективності навчального досвіду та його обґрунтованість у реальних мовних ситуаціях [3, с. 5-6], [4, с. 278].

У статті Б. Чжен викладено такі результати дослідження ефективності рольової гри для студентів початкового рівня володіння мовою: більш активна участь під час заняття; помітний прогрес у вивченні таких аспектів мови, як лексика, граматики, фонетика; більше студентів записалося на курс китайської мови на другий семестр; підвищення креативності студентів; поліпшення стосунків між студентами [5, с. 4-6].

Ще однією перевагою рольових ігор, на думку Т. Саліес, є те, що вони вносять спонтанність та створюють труднощі, з якими слухачі можуть стикатися в майбутній професійній діяльності, і дають їм можливість вирішувати проблеми завдяки практичному досвіду, набутому на заняттях. Це дає можливість викладачам краще готувати слухачів до ефективної усної комунікації у подальшій професійній діяльності [6, с. 5-17].

Рольова гра має неабияке значення для введення елементів культурної освіти на заняттях з іноземної мови. Стандарти готовності до вивчення мов ACTFL свідчать про важливість використання мови для пояснення зв'язку між практиками та перспективами досліджуваних культур.

Аспект взаємонавчання, який реалізується в рольовій грі, також є вагомою перевагою та додатковим інструментом активізації взаємодії слухачів, стимулом активної участі у ході заняття. Рольова гра дає слухачам як можливості, так і мотивацію вчитися один у одного. Рольова гра не лише сприяє розвитку індивідуальних навичок кожного учасника, а й підтримує колективний процес навчання. Кожен учасник має можливість запропонувати для обговорення свою унікальну ідею. Такий взаємний обмін допомагає створити багатогранний навчальний досвід, підвищуючи якість занять і сприяючи розвитку критичного мислення слухачів.

Традиційно, китайська мова у закладах вищої освіти викладається як філологічна дисципліна і базується на принципах когнітивно-автоматизованого оволодіння лінгво-комунікативними вміннями, принципами інтеграції навчання різних видів іншомовної мовленнєвої діяльності і різних видів перекладу тощо, ґрунтується на контекстному, культурологічному та компетентністному підходах. Що стосується розвитку усного мовлення у студентів філологічних спеціальностей, то покроковий метод за Робертом Крачером є популярним методом розвитку компетентності в усному китайському діалогічному мовленні філологів-синологів: кожен крок у формування компетентності в усному китайському діалогічному мовленні студентів спрямований на набуття вмінь і навичок трансформувати попередні лінгвістичні знання, накопичувати лексику, осмислювати явище мовного акту, вдосконалювати говоріння і аудіювання. Також, популярними є методи залучення й обговорення діалогів-зразків у китайських медіа за аналогією методу Ф. Мішан, методи вікторини, конкурсу, змагання, метод драматизації (театралізації), а також методи розмови і дискусії.

Найпоширенішими методами та підходами до формування іншомовної комунікативної компетентності, зокрема, китайської мови, у закладах вищої освіти нефілологічного спрямування є POA (Production-Oriented Approach), метод Flipped Classroom, Project-Based Learning, CLIL – Content and Language Integrated Learning, велика увага приділяється використанню інформаційних технологій [7, с. 14-28].

Одним з ефективних методів опанування мови, на думку китайських дослідників, є також і рольова гра, яку застосовують для навчання іноземних студентів усіх рівнів. При проведенні рольової гри, китайські викладачі приділяють суттєву увагу культурному аспекту традицій, звичаїв, мовної картини світу країни, мову якої вивчають слухачі [8, с. 3].

Необхідно зазначити, що вправління рольової гри під час занять з китайської мови та, приміром, занять з англійської мови має суттєві відмінності. Китайське діалогічне мовлення має свої особливості: залежність від ситуації, активна взаємодія між

учасниками розмови, спонтанність, виразність та використання жестів та міміки. Ці характеристики чітко прослідковуються у психолого-дидактичних працях, визначаючи специфіку формування та розуміння діалогічного тексту. З одного боку, певні фактори ускладнюють реалізацію діалогів: наявність високого рівня навичок аудіювання, розрізнення тонів, інтонацій, окремих слів та конструкцій китайської мови. А з іншого боку, аспекти простоти висловлювань, активне використання невербальних засобів, застосування стандартних фразових оборотів, які вже попередньо вивчені слухачами або дані перед практикуванням діалогу, полегшують роботу над цим видом мовленнєвої активності. Процес опанування усного китайського діалогічного мовлення може бути ускладнений лінгвістичними труднощами, такими як: лексичні (географічні реалії, наприклад: площа Тяньаньмень «天安门», Женьмінцзибао «人民日报», Далянь «大连» тощо; побутові реалії, наприклад: китайський самовар «火锅», ціпао «旗袍» тощо; труднощі вживання суспільно-економічної термінології, (наприклад: офіційне чиновництво «万姓»); а також використання понять духовно-культурного життя (наприклад: червоний конверт «红包», маленький імператор «小皇帝»). Особливої уваги вимагають і фразеологічні звороти, афоризми, що є специфічними для розуміння та можуть ускладнити хід діалогу [9, с. 38-40].

Ще одним важливим фактором при побудові діалогів китайською є фонетична структура складу в китайській мові, що визначається не фонемним складом, а й тоном. Залежно від тону одна й та ж фонема може мати зовсім різне значення. Наприклад, «ма», вимовлене першим тоном, означає «мама», другим тоном – «льон», третім – «кінь», четвертим – «сварити». Слухачі на початковому етапі вивчення китайської мови можуть виявляти значні труднощі у розрізненні лексем, фонем, морфем китайської мови, на відміну від аналогічної практики під час заняття з англійської мови.

До того ж, в китайській мові важливу роль відіграють послідовність слів і використання допоміжних слів, таких як прийменники, частки та класифікатори. У китайській мові число зазвичай не виражається граматично, наприклад: 他看书(tā kànshū) - «Він читає книгу / книги». Існує показник множини лише для осіб 们(men): 老师们(lǎoshīmen) - «вчителі» (老师(lǎoshī) - «вчитель»). Китайська мова також використовує багато модальних часток, таких як 了(le), що показує зміну ситуації: наприклад: 我不旷课了(wǒ bù kuàngkèle) - «Я більше не буду пропускати занять» (порівняйте 我不旷课(wǒ bù kuàngkè) - «Я не пропускаю занять») [9, с. 48].

Рекомендуємо враховувати вищезазначені особливості для підвищення ефективності проведення рольової гри на практичних заняттях з китайської мови.

Схема проведення рольової гри, запропонована Джозефом Ф. Каллаханом і Х. Леонардом, може бути використана для проведення відповідної гри китайською мовою: постановка мети гри; визначення ігрових ситуацій, що відповідають меті; розробка сценарію; інструктаж учасників; проведення гри; аналіз і розроблення рекомендацій на майбутнє. Такий формат роботи та опрацювання матеріалу дає можливість об'єднувати слухачів у пари, міні-групи, формувати контрольні групи чи групи «рецензентів» [10, 1984].

За Сіу Лунь-лі, прикладом рольової гри, що може бути застосована на занятті з китайської мови, може бути таке: постановка мети гри; постановка завдання, ролей та місця, де відбувається розмова; роль слухачів; місце; зміст розмови [11, с. 351].

Варіативність ролей, місць та змісту може коливатися залежно від теми заняття та мети заняття. Так, актуальними темами для рольових ігор, що сприятимуть розвитку

навичок міжкультурної комунікації, орієнтуванню в іншомовній країні та відпрацюванню мовного матеріалу на початковому етапі вивчення китайської мови можуть бути такі:

"Знайомство з іноземцем". Метою рольової гри є відображення учасниками різних ситуацій знайомства з іноземцями, спілкування, обмін досвідом та особливості культури знайомства з місцевими жителями. Ролі: турист, місцевий житель, перекладач, гід, бізнес-партнер, студент за обміном. Контекст: перша зустріч, екскурсії, культурний обмін, спілкування в різних ситуаціях (ресторан, готель, вулиця тощо), зустріч у студентському містечку.

"Біографічні дані та діяльність особи, опис людини". Метою гри є зображення учасниками реальних чи уявних осіб, надання біографічних даних та виокремлювання ключових моментів з їхнього життя. Ролі: особистість, інтерв'юер, друг, журналіст, підозрюваний, поліцейський, свідок. Контекст: інтерв'ю, презентації, розповіді про власне життя та досягнення, допит свідків, складання психологічного портрета, складання фоторобота, опис друга.

На середньому рівні завдання рольової гри можуть бути ускладнені, до прикладу:

«Реалії повсякденного життя в іноземній країні». Метою гри є практикування діалогів з людьми, які стикнулися з різними ситуаціями в новій культурі: походи до магазину, лікарні, місцеві традиції та розваги. Учасники також можуть розігрувати сценарії повсякденного сценарії іммігрантів, такі, як робота, спілкування з місцевими жителями, проблеми вирішення побутових питань тощо. Ролі: місцевий житель, іммігрант, турист, студент за обміном, бізнесмен, член дипломатичної місії. Контекст: покупки в супермаркеті, відвідування лікаря, взаємодія з представниками державних установ, вивчення місцевих звичаїв і традицій.

Для високого рівня володіння китайською мовою гра може бути проведена у якості панельної дискусії чи проведення бізнес-перемовин:

«Бізнес-перемовини щодо укладення партнерської угоди з виготовлення та продажу продукції»: метою гри є вправління з уживання ділової лексики та розвиток навичок ведення перемовин. Ролі: директори компаній, голови відділів розвитку бізнесу, перекладачі. Контекст: зустріч відбувається в бізнес-центрі у місті Шанхаї. Компанії розглядають та обговорюють конкретні деталі співпраці, такі, як обсяги виробництва, постачання, технічні характеристики продукції, умови оплати, гарантії, строк дії угоди та інші ключові аспекти.

При цьому, викладачі мають також надати і культурні рекомендації та інформацію слухачам щодо вигаданих ролей, які вони повинні грати в таких діалогах аби забезпечити плавну імпровізацію та більш «реалістичний» зміст розмови. При цьому, роль викладачів у рольових іграх, які також можуть брати на себе вигадані ролі, має виходити за рамки звичайного коригування помилок, і розширюватися до мовного тренера, який допомагатиме слухачам моделювати культурну ідентичність ролей, які вони грають, вказувати на вибір найкращих варіантів висловлення, різних варіантів перебігу ситуацій тощо.

У процесі підготовки до занять для викладачів, що ведуть курс китайської мови для слухачів нефілологічних спеціальностей, можуть бути також застосовані такі рекомендації: надання пріоритету актуальним та реалістичним сценаріям, чітке інструктування перед початком гри та визначення цілей рольової гри, виділення слухачам необхідної кількості часу на підготовку до рольової гри, моделювання гри викладачем для встановлення зразку гри, проведення зворотного зв'язку та рефлексії, використання мультимедійних засобів або реквізиту для реалістичності гри, вибір різноманітних тем для рольових ігор, культурний контекст для практикування міжкультурної взаємодії (китайський етикет, звичаї, традиції тощо), а також створення

підтримуючого середовища, в якому слухачі будуть залюбки практикувати нові мовні навички.

Висновки

Численні дослідження доводять, що рольова гра є популярним та широко застосовуваним у світі методом навчання мови, що поліпшує комунікативні навички та підвищує мотивацію слухачів.

Рольова гра в навчанні є інтерактивним методом, який сприяє активізації учасників, стимулює їх пізнавальну, мотиваційну та комунікативну діяльність. Сюжет та мета гри можуть бути задані або розвиватися в процесі, дозволяючи імпровізації в рамках правил. Аналіз літератури виокремлює різні ролі рольової гри: навчальну, мотиваційну, стимулюючу, виховну, комунікативну та психотерапевтичну.

У навчанні китайської мови вона стимулює інтерес завдяки відтворенню реальних ситуацій, сприяє розумінню культурних аспектів. З огляду на обмежений час та специфічні умови навчання у ЗВО нефілологічного спрямування, рольова гра є ефективним методом для вивчення та практикування лексичного та граматичного матеріалу, розвитку навичок діалогічного мовлення та вміння співпрацювати в команді.

Під час розробки та проведення рольової гри необхідно зважати на специфіку китайської мови, що суттєво відрізняється від англійської мови, а саме: тони, інтонація, активне використання невербальних засобів, фразеологічні звороти, афоризми, неформальна лексика, чітка послідовність слів у реченні тощо.

Для розвитку усного мовлення на заняттях з китайської мови рекомендуємо застосовувати наведені вище рольові ігри та адаптувати їх відповідно до рівня знання мови, теми і мети заняття. Запропоновані рекомендації разом з урахуванням особливостей діалогічного мовлення китайською мовою викладачі можуть застосовувати для модифікації та вдосконалення рольових ігор.

Перспективи подальших досліджень за напрямом. Подальші дослідження можуть стосуватися дослідження ефективності застосування рольових ігор у ЗВО нефілологічного спрямування, порівняння ефективності рольової гри з іншими методами навчання китайської мови серед слухачів нефілологічних спеціальностей, розробки методики застосування рольової гри для вивчення китайської мови для нефілологічних спеціальностей, розробка навчально-методичних матеріалів для аудиторних занять.

Список використаних джерел

1. Hymes, D. (1964). Two types of linguistic relativity (with examples from Amerindian ethnography). In *Sociolinguistics: Proceedings of the UCLA Sociolinguistics Conference* (pp. 114-167).
2. García-Carbonell, A., Rising, B., Montero, B., & Watts, F. (2001). Simulation/gaming and the acquisition of communicative competence in another language. *Simulation & Gaming*, 32(4), 481-491. <https://doi.org/10.1177/104687810103200405>
3. Werth, M. (2018). *Role-play in the Chinese classroom* (Master's thesis). <https://doi.org/10.7275/12026470>
4. Pierce, D., & Middendorf, J. (2008). Evaluating the effectiveness of role playing in the sport management curriculum. *International Journal of Sport Management and Marketing*, 4(2-3), 277-294. <https://doi.org/10.1504/IJSM.2008.018652>
5. Zheng, B. (1993). *Role playing in foreign language teaching: An application in an elementary Chinese class*. Unpublished manuscript.
6. Salies, T. G. (1995). Teaching language realistically: Role play is the thing. *TESOL Matters*, 5(4), 15-16.

7. Li, Y. (2004). *Chinese teachers' perceptions of the implementation and effectiveness of communicative language teaching* (Unpublished master's thesis). Memorial University of Newfoundland, Canada.
8. Liu, N. (2022). Integrating intercultural activities into teaching Mandarin for international students in China. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 972733. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.972733>
9. Мінь, М. (2018). *Методика навчання усного китайського діалогічного мовлення майбутніх філологів* (Doctoral dissertation, Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Retrieved from http://scc.univ.kiev.ua/upload/iblock/025/dis_Ma%20Min.pdf
10. McCaslin, N. (1984). *Creative drama in the classroom*. New York, NY: Longman.
11. Lee, S. L. (2015). Revisit role-playing activities in foreign language teaching and learning: Remodeling learners' cultural identity? *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 12(1), 68-81.
12. Тарнопольський, О. Б. (2012). Рольові ігри як засіб моделювання майбутньої професійної діяльності у мовній та позамовній підготовці студентів вишів. Retrieved from http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2012_101/Tarnop.pdf
13. Микитенко, Н., & Сулим, В. (2016). Концепція поетапного розвитку іншомовної комунікативної компетентності майбутніх фахівців нефілологічного профілю у вищих навчальних закладах. *Науковий вісник Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича. Педагогіка та психологія*, 791(2), 34-38.
14. Трофімов, Ю. Л., Рибалка, В. В., Гончарук, П. А., & ін. (2003). *Психологія* (4-те вид.). Київ: Либідь.