

**ГЛАВА 4**  
**РЕАЛИЗАЦИЯ ПОЛОЖЕНИЙ**  
**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛИНГВОДИДАКТИКИ**  
**В СОВРЕМЕННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ**

**4.1. Особенности ролевых игр как активного метода обучения в эпоху цифровизации**

*Мерзликина Наталья Ивановна,  
канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры «Лингвистика»,  
ФГБОУ ВО «Российский университет транспорта (МИИТ)»*

*Синицына Ирина Андреевна,  
канд. филол. наук, доцент, доцент кафедры иностранных и  
русского языков, ФГБОУ ВО «Российский государственный  
аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева»*

**Введение**

Современное образование стало свидетелем значительных изменений в условиях стремительного развития цифровых технологий и проникновения информационных средств во все сферы жизни. Цифровизация образования не только преобразует методы и техники обучения, но также создает новые возможности для более активных и интерактивных способов передачи знаний. В контексте цифровой трансформации ролевые игры становятся ключевым инструментом образовательного процесса, особенно в обучении иностранному языку.

Актуальность использования ролевых игр в образовании в условиях цифровизации, несомненно, высока и оправдана следующими факторами:

– Интерактивное обучение. Ролевые игры способствуют более активному и интерактивному участию студентов в учебном процессе. Они предоставляют студентам возможность вживаться в различные роли и контексты, что делает обучение более увлекательным и запоминающимся.

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

– Адаптивность и персонализация. С использованием цифровых ролевых игр можно создавать образовательные сценарии, адаптированные к уровню и потребностям каждого студента. Это способствует более эффективному обучению на индивидуальном уровне.

– Повышение мотивации. Ролевые игры приносят элемент соревнования и достижения, что может значительно повысить мотивацию студентов для изучения иностранного языка и, как следствие, улучшить учебные результаты.

– Аутентичные языковые ситуации. Ролевые игры создают аутентичные ситуации, в которых студенты могут использовать изучаемый язык на практике. Это способствует развитию навыков общения и понимания на реальных языковых контекстах.

– Обучение в сотрудничестве. Ролевые игры способствуют развитию навыков совместной работы и командной деятельности студентов, что имеет важное значение в современном мире.

– Инновационные технологии. Использование современных цифровых технологий позволяет создавать виртуальные миры и симуляции, в которых ролевые игры становятся еще более иммерсивными и реалистичными.

Все эти факторы делают ролевые игры важным инструментом в современном образовании, а особенно в обучении иностранному языку.

Научные труды множества современных исследователей посвящены месту ролевых игр и других активных и интерактивных технологий обучения в условиях цифровизации, вклад внесли Бурлакова И.И. [5], [18], Захарова М.В. [7], Калининченко Э.Б. [11], Карпова А.В. [12], Лихачёва О.Н. [14], Мирзоидова Н.А. [17], Шугаева Е.А. [22]. Современные методы обучения иностранным языкам являются объектом внимания учёных-педагогов, лингвистов, преподавателей высшей школы: Алипичев А.Ю. [1], Положенцева И.В. [2], [16], Бурлакова И.И. [3], [4], Чижикова С.Н. [6], Головяшкина М.А. [8], [9],

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

Жданько А.П. [10], Климакина Е.А. [13], Мелихова В.И. [15], Таканова О.В. [19], [20], [23], Рева Т.Н. [24], [25].

В новых учебниках и учебных пособиях для студентов вузов наблюдается увеличение упражнений на развитие коммуникативных навыков обучаемых, включая ролевые игры. В некоторых из них можно найти описание лишь отдельных ролевых игр, тогда как в других ролевая игра является неотъемлемой частью процесса обучения.

Применение ролевых игр обогащает образовательный процесс и способствуют более глубокому усвоению иностранного языка. Среди современных методов применения ролевых игр в обучении иностранному языку можно выделить следующие:

- Обучение в сотрудничестве и коллаборативные проекты. Работа в группах, где студенты выполняют роли и взаимодействуют на иностранном языке для достижения общей цели.

- Виртуальные ролевые игры. Использование виртуальных сред для создания симуляций реальных ситуаций, в которых студенты могут применять знания иностранного языка.

- Сетевые платформы для обучения. Платформы, предоставляющие возможность создавать ролевые игры и обучающие сценарии, в которых студенты могут взаимодействовать и общаться на иностранном языке.

- Интерактивные мультимедийные материалы. Использование интерактивных видеороликов, аудиозаписей и текстовых материалов, позволяющих студентам почувствовать себя коммуникативной ситуации.

Первый из указанных методов – обучение в сотрудничестве и совместные проекты, в том числе проектная деятельность – это метод, основанный на взаимодействии студентов в учебном процессе для решения поставленных задач. Они играют важную роль в развитии навыков общения и сотрудничества, а также в улучшении навыков владения иностранным языком.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Совместное обучение представляет собой процесс, в котором студенты работают в группах или командах, чтобы достичь общих учебных целей. В контексте изучения иностранного языка оно может включать в себя совместное выполнение заданий, дискуссии на иностранном языке, совместное решение проблем и многое другое.

Совместное обучение имеет следующие основные преимущества. Во-первых, студенты работают вместе над общими задачами и проектами, обмениваясь знаниями и опытом. Во-вторых, в процессе совместного обучения студенты обсуждают и принимают решения вместе, что способствует развитию навыков аргументации и убеждения. В-третьих, каждый участник группы может вносить уникальные идеи и способы решения задачи, что обогащает обучающий опыт. В-четвертых, студенты несут совместную ответственность за результаты своей работы и успех группы в целом. Также важным является то, что взаимодействие внутри группы позволяет студентам получать обратную связь от своих коллег и преподавателя, что помогает улучшать их навыки.

Проектная деятельность – это такие задания или проекты, которые студенты выполняют в сотрудничестве с целью создания конечного продукта или решения определенной проблемы. В контексте обучения иностранному языку, это могут быть проекты, такие как создание видеоролика на иностранном языке, проведение иноязычной исследовательской работы или создание совместной презентации.

Под ролевой игрой, применяемой при обучении иностранному языку, понимается форма организации коллективной учебной деятельности, имеющая своей целью сформировать и развить коммуникативные компетенции в условиях, максимально близких к условиям реального общения в аутентичной языковой среде.

Большой интерес к использованию ролевых игр при обучении иностранному языку вызван тем, что они в наиболее полной мере соответствуют решению коммуникативной задачи современного образования.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Поэтому ролевые игры являются одним из разумных и рациональных способов обучению иностранному языку.

Ролевая игра, будучи инструментом учебного процесса, выполняет мотивационно-побудительную, образовательную и воспитательную функции. Она помогает в изучении и практическом применении иностранного языка, а также является методом обучения профессионально-ориентированному общению. Это способствует формированию коммуникативной компетентности и развитию готовности обучающихся к дальнейшему взаимодействию [21].

При участии в игре у студентов активизируется воображение, их языковые знания и коммуникативные навыки. Связанная речь требует огромной умственной активности и при формулировке собственных высказываний, и при отслеживании хода мысли других участников, а также для последующего адекватного ситуации реагирования на их суждения. Слушатель должен с интересом следить за высказываниями говорящего, уметь переформулировать его мысль своими словами для уточнения содержания сказанного, определить, когда настала его очередь говорить, не перебивая другого, и сформулировать соответствующую проблеме, толерантно приемлемую и ясную ответную реплику.

Необходимость решения проблемы или разрешения конфликта мотивирует больше, чем испытываемое давление от осознания необходимости подготовки к экзамену, зачету, и лучше соответствует стремлению подготовиться к решению практических задач в реальной жизни.

Ролевые игры могут использоваться для овладения навыками, которые необходимы и в профессии, и вне нее. Многие из этих навыков сложно развить, используя традиционный способ изучения иностранного языка, основанный на грамматико-переводном методе обучения.

Помимо обучающей, ориентирующей и мотивационно-побудительной, ролевые игры несут еще и воспитательную функцию. Они учат студентов быть терпимыми по отношению друг к другу и к чужой точке зрения, вежливыми,

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

внимательными, понимать мотивы, потребности и точку зрения других людей и формируют мировоззрение самих студентов.

Особенно необходимо проводить ролевые игры на неязыковых факультетах вузов, чтобы показать взаимосвязь изучаемой специальности с реалиями жизни и подтолкнуть студентов к самосовершенствованию в профессиональной сфере путём обращения к иностранным источникам, показать им возможность применения полученных ими знаний к перспективе карьерного роста на более высоком уровне.

Творческий аспект игры создает у студентов представление как о занятии чем-то приятном, а не как о тяжелой, порой скучной и утомительной работе. Самостоятельно занимаясь активным поиском решения задачи или проблемы, студенты скорее и лучше усвоят необходимые знания, чем если бы эти знания были предложены им в виде готовых решений или детального объяснения.

По длительности проведения ролевые игры подразделяются на эпизодические и длительные. В эпизодической ролевой игре студенты обыгрывают отдельный эпизод или ситуацию, при длительной – ряд взаимосвязанных эпизодов или ситуаций по одной общей теме.

В зависимости от степени участия преподавателя в процессе игры, выделяют следующие виды ролевых игр:

- контролируемая;
- умеренно контролируемая;
- свободная.

Контролируемая ролевая игра – это наиболее простой вид ролевых игр. Ее примером может служить составление учащимися собственных диалогов на примере базового диалога. При этом преподаватель в случае необходимости вправе давать инструкции по ходу игры.

Примером второго вида (умеренно контролируемая ролевая игра) может быть ролевая игра, основанная на тексте, после ознакомления с которым одному из учащихся предлагается сыграть роль персонажа из текста, а

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

остальным взять у него интервью. При этом и вопросы, и ответы могут выходить за рамки полученной из текста информации.

Таким образом, учащимся предоставляется больше возможностей для самовыражения и творчества, в преподаватель все еще может вмешиваться в ход игры.

При проведении свободной ролевой игры учащиеся только в общем знают сюжет и описание ролей друг друга. Характер и линия поведения отдельного персонажа известна лишь исполнителю этой роли, Учащиеся сами решают, какую лексику они будут использовать и как будет развиваться действие. При этом преподаватель не должен вмешиваться в процесс игры.

При внедрении ролевых игр в учебный процесс не следует забывать о принципе «от простого – к сложному» (от контролируемой ролевой игры – к свободной).

Поскольку свободная ролевая игра является одновременно и наиболее сложным, и самым интересным видом деятельности, максимально приближающим учащихся к ситуации реального общения, ниже представлено подробное описание порядка её проведения. было бы целесообразным рассмотреть его подробнее.

Для достижения положительного эффекта преподавателю необходимо разбить свободную ролевою игру, как и любую требующую много времени и усилий работу, на небольшие этапы. Здесь можно выделить следующие этапы подготовки и проведения свободной ролевой игры:

- Определение целей и задач.

Необходимо иметь четкое представление о том, какова цель использования на занятиях ролевой игры; какова ее тема; сколько времени потребуется на подготовку к ней; в какой форме будут готовиться к ней студенты (исследование, доклад, презентация и тд); будут ли студенты готовиться и отстаивать свою точку зрения в игре индивидуально или небольшими группами; будет ли игра содержать элемент конфликта или

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

проблемы. При этом нельзя не учитывать уровень подготовленности учащихся. Если конкретная ролевая игра требует более глубоких языковых знаний, чем те, которыми владеют студенты, вероятно, было бы целесообразней упростить материал или отложить игру до более подходящего момента, когда участники не достигнут необходимого уровня языковой компетенции.

– Выбор ситуации и ролей.

Далее необходимо определиться с сюжетом игры, соответствующим выбранной теме, и персонажами, призванными воплотить этот сюжет. При выборе сюжета рекомендуется учитывать интересы и потребности самих студентов. Следует выбирать ролевую игру так, чтобы она позволила учащимся отработать и закрепить предварительно полученные знания. В то же самое время игра должна быть интересна. Ролевая игра, не представляющая интереса для участников, не может быть успешной. Одним из способов заинтересовать студентов – это предоставить им самим возможность выбирать игровую ситуацию в рамках пройденной темы. При этом учащиеся могут сами предложить какие-либо ситуации или выбрать наиболее интересующую их ситуацию из списка, предложенного преподавателем. Мера свободы выбора напрямую зависит от степени подготовленности студентов. Желательно, чтобы сюжет был максимально приближен к реальной жизни. При выборе может помочь собственный опыт преподавателя (ситуации, с которыми пришлось сталкиваться в реальной жизни, ролевые ситуации из книги, фильмов).

Можно поделить учащихся на группы, которые будут участвовать в одной и той же ролевой игре. Если же в ролевой игре задействованы все студенты, необходимо предусмотреть менее значительные роли, которые можно исключить, если игроков оказалось меньше, чем планировалось. Если ролей на всех не хватает, можно их продублировать, дав одну и ту же роль нескольким студентам, которым следует поработать над репликами персонажа и его образом коллективно, а в игре помогать выступающему, подсказывая своему представителю новые идеи (на иностранном языке).



## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

При разделении студентов на группы необходимо учитывать способности и особенности характера участников, поскольку группа, где всем студентам присуща низкая языковая компетенция или все они очень застенчивы, вряд ли добьется положительного результата. Иногда оптимальным решением может стать распределение по интересам.

При слабой языковой компетенции студентов, преподаватель может выбрать одну из ролей и предварительно потренироваться с учащимися, проиграв эту роль при подготовке к самой игре, объяснив, таким образом, модель игры наглядно. Можно дать учащимся упражнения по подготовке к ролевой игре в качестве домашнего задания (студенты учат соответствующую тематику игры лексику, продумывают свои возможные реплики и поведение во время игры).

При уровне *low intermediate* и более высоких уровнях владения иностранным языком целесообразно применять на занятиях ролевые игры с элементами проблемы или конфликта, поскольку они особенно мотивируют участников говорить. Стремление решить проблему заставляет порой отступать от общепринятых правил и может совершенно изменить сценарий игры. Напряжение от поиска способно искренне увлечь участников и сделать игру интереснее.

Необходимо также обозначить результат, к которому нужно прийти в итоге игры, и то, чему студенты должны научиться.

- Индивидуальная работа с каждым участником игры.

Можно обеспечить студентов подробной информацией о деталях персонажа в игре или, что еще лучше, только проинформировать, где и как можно получить четкое представление о герое, предприняв собственное исследование. В любом случае, студенты должны знать свою роль до мельчайших подробностей, так чтобы они затем уверенно смогли исполнить ее в игре.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Можно подготовить для студентов схемы, карты, статистические данные, вырезки из газет и другой наглядный материал по выбранной теме, что особенно важно, когда тема игры тесно связана с будущей профессией учащихся.

Студенту легче будет вжиться в роль, если, объясняя, обращаться к самому учащемуся уже к персонажу игры, а не «он» или «она», что акцентирует внимание на придуманном герое. Следует обсудить со студентами возможные повороты сюжета, если цели их персонажей не будут достигнуты. Было бы хорошо сначала узнать точку зрения студентов на развитие сценария игры, а затем уже внести собственные предложения. Если учащимся предстоит участвовать в игре с элементом проблемы, то надо только обозначить проблему, но ни в коем случае не высказываться о путях ее решения.

– Проработка необходимого материала на всех уровнях языка (лексическом, грамматическом, фонетическом).

Ролевая игра не существует сама по себе и включает в себя весь спектр коммуникативных навыков (и аудирование, и говорение, и чтение, и письмо). Если возникает необходимость отработать из них, следует учесть это при подготовке к ролевой игре, уделив проблемному навыку большую часть времени на подготовительном этапе.

Для эффективного проведения ролевой игры необходимо продумать, какие языковые средства понадобятся для ее воплощения. На начальном уровне языковой компетенции средства языка весьма предсказуемы. Чем выше уровень компетенции студентов, тем сложнее с точностью предугадать, какие слова, выражения и конструкции им понадобятся, и все же необходимо подготовить студентов: рекомендуется проработать необходимую лексику по теме, повторить грамматические конструкции, познакомить студентов с готовыми речевыми клише.

– Ознакомление студентов с заданиями на самостоятельную подготовку к игре.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

На этом этапе студентам дается задание тщательно продумать характер и мотивы поступков своего персонажа, заготовить ситуативные фразы и реплики, описать точку зрения героя, посмотреть на ситуацию его глазами; подобрать подкрепляющие точку зрения героя аргументы, вспомогательный материал (статистические данные, газетные статьи, научные факты); подготовить небольшие сообщения, доклады, презентации или наглядный материал по теме (может быть снят видеоролик или написать письмо или призвать очевидца событий и т.д.).

Преподаватель может указать источники получения информации или раздать менее компетентным студентам подготовленный им материал.

– Проведение игры.

Рекомендуется избегать вмешательства в ход игры и исправление ошибок в процессе ролевой игры, чтобы не мешать студентам, не лишать их уверенности в себе и не нарушать благоприятную психологическую атмосферу и саму атмосферу игры (языковой ситуации). Студенту необходимо чувствовать себя свободным играть свою роль так, как он себе ее представляет, говорить тогда, когда он считает это необходимым, то есть быть господином ситуации, не чувствуя давления со стороны организатора ролевой игры.

Из этого следует, что в ролевой игре не должно иметь место стремление преподавателя управлять, руководить процессом игры и тем более вмешиваться в него в попытке направить по собственному сценарию. Его задачей является отбор учебного материала, предварительная отработка материала и языковой практики, необходимые для проведения игры, но как только она начинается, всякое руководство со стороны преподавателя нецелесообразно. Хорошо спланированная и подготовленная ролевая игра собственно и не потребует такого вмешательства.

Преподаватель может отмечать ошибки, проблемы и недостаток знаний. Выявление этого обеспечивает обратную связь для дальнейших упражнений и контроля. Для него это даёт возможность оценить эффективность своей работы,

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

определился с задачами дальнейшего обучения, осознать необходимость дополнительной проработки или повторения каких-либо лексических и грамматических тем.

– Оценка результатов игры.

После окончания ролевой игры подводятся ее итоги. Это не означает, что преподаватель досконально разбирает с каждым все его ошибки. После игры студенты чувствуют себя довольными собой, поскольку им удалось применить свои знания языка для чего-то конкретного и полезного. Если начать анализировать все ошибки, чувство удовлетворения может исчезнуть, что подорвет у студентов веру в собственные силы и вряд ли добавит им желания участвовать в подобных мероприятиях.

Подводя итоги, следует спросить мнение студентов о ролевой игре и доброжелательно и внимательно воспринять их замечания и отзывы. Цель обсуждения – определить, что удалось воплотить в ролевой игре и чему студенты научились. В дополнение к групповому обсуждению можно предложить заполнить анкету-отзыв о проведенной игре (получилось ли достичь намеченных целей, почему нет, чувствовали ли они себя включенными в работу, чему они научились, что понравилось, какие трудности возникли, их пожелания, предложения, замечания и т.д.).

Очевидно, что ролевая игра – это не самая простая форма обучения и точки зрения подготовки и с точки зрения воплощения, поскольку она требует затрат большого количества времени и усилий как от преподавателя, так и от студентов. Но она как нельзя лучше соответствует основной тенденции в современном обучении иностранным языкам: стремлению к развитию речевых навыков обучаемых.

Являясь моделями реальных жизненных ситуаций, ролевые игры не только способствуют лучшему усвоению, закреплению учебного материала, росту мотивации, но и наглядно демонстрируют учащимся возможность применения полученных знаний в жизни. При этом сама атмосфера игры

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

позволяет учащимся чувствовать себя более раскованно, снимает напряжение, страх ошибок, а, следовательно, и языковой барьер, доставляя участникам удовольствие от процесса игры. Ролевая игра также развивает творческие способности учащихся, их социальные навыки, воспитывает толерантное отношение к мнению других, тактичность, вежливость, обучает знанию речевого этикета, прививает способность быстро и адекватно реагировать в сложившейся ситуации.

Со временем студенты все лучше и лучше усваивают модель проведения игры, и им уже не требуется так много помощи, как при знакомстве с этим методом обучения. К тому же, хорошо разработанную ролевую игру преподаватель может проводить в дальнейшем и с другими учебными группами.

Следующим из выше указанных современных методов применения ролевых игр в обучении иностранному языку в условиях цифровизации образования являются виртуальные ролевые игры.

Виртуальные ролевые игры являются одним из наиболее перспективных и инновационных методов обучения иностранному языку. Эти игры предоставляют студентам уникальную возможность погружения в виртуальное пространство, где они могут взаимодействовать на иностранном языке в разнообразных ситуациях и контекстах. Ниже представлены основные характеристики виртуальных ролевых игр в обучении иностранному языку.

– Виртуальные ролевые игры обеспечивают высокую степень иммерсии, что позволяет студентам полностью погрузиться в виртуальную среду. Они могут стать частью сюжета и взаимодействовать с виртуальными персонажами и объектами, что создает естественное и яркое языковое окружение.

– Также они представляют аутентичные сценарии, которые могут включать в себя общение в реалистичных языковых ситуациях, таких как заказ еды в ресторане, проведение бизнес-переговоров, путешествия и даже

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

медицинские консультации. Это помогает студентам улучшить навыки общения и понимания языка.

– Данный вид игр часто предоставляет возможность для социального взаимодействия и совместного обучения. Студенты могут взаимодействовать друг с другом и с виртуальными персонажами, обсуждать проблемы и принимать совместные решения, что способствует развитию навыков общения и сотрудничества.

– Виртуальные ролевые игры могут быть адаптированы под уровень языковой подготовки каждого студента. Это позволяет индивидуализировать обучение и обеспечить более эффективное усвоение материала.

Можно выделить следующие преимущества виртуальных ролевых игр в обучении иностранному языку.

Виртуальные ролевые игры зачастую вызывают высокую мотивацию у студентов благодаря увлекательному игровому опыту. Игры стимулируют их к активному участию, к применению и развитию языковых навыков. Также игры создают условия для обучения, максимально приближенные к реальной жизни, что делает языковую практику более аутентичной и эффективной. Ошибки становятся средством обучения: виртуальные ролевые игры позволяют студентам допускать ошибки и учиться на них, без страха перед осуждением со стороны окружающих, что способствует развитию коммуникативных навыков и преодолению языкового барьера.

Виртуальные ролевые игры доступны в любое время и могут быть использованы как в аудитории, так и вне учебного заведения. Это даёт студентам больше возможностей для обучения. Более того, виртуальные ролевые игры могут автоматически отслеживать и оценивать произношение, лексические и грамматические навыки студентов, что упрощает процесс оценки и предоставления обратной связи.

Из этого следует, что виртуальные ролевые игры представляют собой инновационный и мощный инструмент в обучении иностранному языку. Они

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

обеспечивают высокую степень иммерсии, аутентичные языковые ситуации и множество преимуществ, среди которых повышение мотивации, развитие навыков общения и гибкость в обучении. В современном образовании, где цифровизация играет все более важную роль, виртуальные ролевые игры представляют собой ключевой элемент эффективного обучения иностранному языку студентов различных направлений подготовки.

Следующий игровой метод, используемый в эпоху цифровой трансформации образования, – использование сетевых платформ обучения (или онлайн-обучение) – является неотъемлемой частью современного образования. Оно предоставляет широкий спектр возможностей для эффективного обучения иностранному языку, особенно на фоне цифровизации и доступности сети Интернет.

Сетевые платформы обучения характеризуются следующими качествами.

Сетевые платформы предоставляют доступ к разнообразному образовательному контенту, включая видеолекции, аудиоматериалы, интерактивные задания, текстовые материалы и многие другие возможности, специально созданные для обучения иностранному языку.

Онлайн-платформы часто предлагают интерактивные упражнения и задания, которые позволяют студентам активно участвовать в учебном процессе. Это может включать в себя тестирование, различные виды упражнений, групповые проекты и общение с преподавателями и другими студентами.

Многие сетевые платформы предоставляют возможность настройки учебного плана в соответствии с уровнем знаний и языковыми целями каждого студента. Это позволяет индивидуализировать обучение и подходить к нему более эффективно.

Сетевые платформы обучения способны автоматически отслеживать успехи студентов, оценивать их ответы и предоставлять обратную связь. Это

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

помогает студентам понимать, на каких аспектах языка им нужно сосредотачиваться.

Онлайн-платформы доступны круглосуточно, в их среде можно работать из любого места с подключением к сети Интернет. Это делает обучение гораздо более гибким и удобным для студентов, особенно для тех, кто имеет жесткое расписание.

Сетевые платформы обучения дают различные преимущества в изучении иностранных языков. Они позволяют студентам изучать иностранный язык независимо от их физического местоположения. Это особенно полезно для тех, кто не имеет доступа к традиционным учебным заведениям или живет в удаленных районах. Платформы могут адаптировать учебные материалы и задания под уровень и потребности каждого студента, что позволяет им эффективнее изучать язык. Сетевые платформы предоставляют доступ к множеству ресурсов, включая учебные приложения, языковые курсы, онлайн-словари и средства общения с носителями языка. Студенты могут получать обратную связь по итогам выполненных упражнений и заданий немедленно, что помогает им исправлять ошибки и совершенствовать навыки. Сетевые платформы позволяют студентам учиться в удобное для них время, что особенно важно для занятых людей.

Таким образом, сетевые платформы обучения играют ключевую роль в обучении иностранному языку в современном образовании. Они предоставляют студентам доступ к разнообразным учебным материалам, обеспечивают гибкость в обучении и позволяют индивидуализировать учебный процесс. С развитием цифровых технологий сетевые платформы обучения становятся все более универсальным и эффективным инструментом в изучении иностранного языка.

Еще один метод, возникший с развитием цифровых технологий в обучении и имеющий большой потенциал для использования в игровой методике – работа с интерактивными мультимедийными материалами. Они



## Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход

играют важную роль в современных методиках обучения иностранному языку. Эти материалы объединяют разнообразные медиа-ресурсы, такие как видео, аудиозаписи, графика и текст, и предоставляют студентам возможность активного участия в языковом обучении.

Интерактивные мультимедийные материалы могут существовать в разных форматах, включая видеоуроки, аудиозаписи, мультимедийные презентации, игры и симуляции. Это позволяет студентам выбирать наиболее подходящий способ изучения. Мультимедийные материалы могут одновременно включать в себя несколько видов информации, таких как текст, звук и изображение, что позволяет задействовать разные сферы восприятия. Это способствует более полному и глубокому пониманию материала.

Использование интерактивных мультимедийных материалов характеризуется следующими преимуществами.

Во-первых, они позволяют студентам активно взаимодействовать с учебным контентом. Например, это выполнение заданий, решение головоломок, ответы на вопросы, а также многое другое. Интерактивные материалы могут быть адаптированы для работы с различными сенсорными устройствами, такими как сенсорные экраны, мыши и клавиатуры, что делает обучение более доступным.

Далее, интерактивные материалы могут включать в себя аутентичные языковые ситуации, такие как диалоги носителей языка, интервью, новостные репортажи и даже фильмы. Это позволяет студентам погружаться в реальные контексты использования языка.

Звуковые и видеоматериалы позволяют студентам развивать навыки аудирования и правильного произношения. Они могут слушать носителей языка и практиковать свое произношение, имея возможность сравнивать с оригиналом.

Графика и видео могут значительно улучшить понимание контента и помочь студентам запоминать слова и выражения в контексте.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Мультимедийные материалы могут быть настроены под уровень языковой подготовки и цели каждого студента, что делает процесс обучения более эффективным и персонализированным.

Таким образом, интерактивные мультимедийные материалы предоставляют студентам множество возможностей для активного и эффективного обучения иностранному языку. Они обогащают учебный процесс, предоставляя аутентичные языковые ситуации и визуализацию, а также поддерживают интерактивное взаимодействие. С развитием технологий и доступности сети Интернет, использование интерактивных мультимедийных материалов становится все более распространенным и действенным методом обучения иностранному языку.

Использование ролевых игр в образовании и обучении может быть эффективным и интересным методом, однако оно также имеет свои ограничения.

В первую очередь, подготовка ролевых игр и их проведение могут потребовать значительных временных и ресурсных затрат как со стороны преподавателей, так и со стороны студентов. Это может быть затруднительным в условиях ограниченного времени и бюджета. Ролевые игры не всегда подходят для всех учебных целей, например, таких как изучение абстрактных теоретических концепций, которые трудно представить в реальных ситуациях.

Кроме того, они подходят не для всех студентов. Некоторые учащиеся могут чувствовать себя неуютно в роли игрока, им могут быть неинтересны какие-либо аспекты происходящего. В группе могут находиться студенты, которые предпочитают более традиционные методы обучения.

Оценивание успеха студентов в ролевых играх может быть сложным. Преподаватель должен разработать четкие критерии оценки и, подводя итоги, учитывать как процесс игры, так и ее результаты.

В процессе проведения ролевых игр может возникнуть недостаток контроля над тем, как студенты будут воспринимать сценарии и роли и

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

реагировать на них, что может привести к неожиданным ситуациям. Более того, ролевые игры требуют тщательной подготовки и организации. Преподаватель должен разработать сценарии, обеспечить учащихся необходимыми ресурсами и контролировать процесс.

При отборе материала следует быть внимательными, т.к. ролевые игры могут включать в себя ситуации и контексты, которые могут быть неприемлемыми или непонятными для студентов из разных культур или с разным социальным опытом. Если необходимо обучать большое количество студентов, масштабирование ролевых игр может оказаться сложной задачей. Также организация ролевых игр в онлайн-обучении может встретить определенные технические и организационные трудности.

Несмотря на все эти ограничения, правильно разработанные и интегрированные в образовательный процесс ролевые игры могут быть эффективным инструментом для обучения и существенно обогатить процесс познавательной деятельности, повысить мотивацию к учению и развивать разнообразные навыки.

Перспективы использования ролевых игр в образовании в условиях цифровизации являются обширными. Современные цифровые технологии предоставляют новые возможности для усовершенствования и расширения этого метода обучения. Вот несколько перспективных направлений:

- Виртуальные ролевые игры и симуляторы могут создавать иммерсивные образовательные среды, в которых студенты могут исследовать различные языковые и культурные контексты. Это позволяет им погрузиться в языковую среду и развивать навыки коммуникации.

- С развитием онлайн-платформ и образовательных приложений, студенты могут участвовать в ролевых играх, обучаясь дистанционно. Это обеспечивает гибкость и доступность для студентов со всего мира.

- Цифровые ролевые игры могут быть настроены так, чтобы учитывать индивидуальный уровень знаний и различные потребности каждого студента.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Это позволяет создавать учебные сценарии, которые оптимально соответствуют конкретным группам студентов.

– Обучающие игры предоставляют возможность для мгновенной обратной связи. Преподаватели и системы могут автоматически оценивать производительность студентов и предоставлять им обратную связь, что содействует более быстрому и точному обучению, формированию адекватной самооценки.

– Такие игры могут быть легко масштабируемыми и адаптированными для больших аудиторий. Это особенно актуально в контексте онлайн-обучения и массовых курсов.

– С использованием цифровых технологий можно собирать данные о производительности студентов в ролевых играх и анализировать их для дальнейшего улучшения учебных программ и сценариев.

– Цифровые технологии позволяют создавать разнообразные игровые форматы и жанры, что может быть привлекательным для разных типов студентов и целей обучения.

– Цифровые ролевые игры могут стать площадкой для исследовательской работы студентов, где они могут исследовать языковые и культурные аспекты внутри игрового контекста.

– Также они могут быть легко обновлены и адаптированы для актуальных языковых и культурных контекстов, что особенно важно в быстро меняющемся мире.

### **Заключение**

В целом, использование цифровых ролевых игр в образовании предоставляет возможность совмещать увлекательный образовательный опыт с развитием языковых и социокультурных навыков. Они способствуют более глубокому пониманию изучаемого материала и могут стать мощным инструментом в современной образовательной среде.

## **Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход**

Исследование эффективности применения ролевых игр в процессе обучения иностранному языку студентов позволяет сделать вывод о значительных преимуществах данного метода. Ролевые игры способствуют активному участию студентов, развитию навыков общения, а также улучшению понимания иностранного языка. Они становятся особенно актуальными в условиях цифровизации образования, когда внимание учащихся часто разрознено и отвлекается разнообразными цифровыми технологиями.

Применение ролевых игр в образовании становится всё более актуальным и эффективным в эпоху цифровизации. Однако, чтобы успешно интегрировать этот метод в учебный процесс, необходимо провести тщательную подготовку, разработку образовательных сценариев и системы оценки, а также обеспечить доступ к соответствующим технологическим ресурсам.

В условиях быстрого развития цифровых технологий и современных подходов к образованию, применение ролевых игр в обучении иностранному языку находит все большее признание как мощный, универсальный и эффективный метод. Цифровые технологии предоставляют образовательным учреждениям и преподавателям множество новых инструментов и возможностей для создания интерактивных и адаптивных образовательных сред, в которых ролевые игры играют значимую роль.

Ролевые игры в обучении иностранному языку – это непрерывно развивающееся поле, и дальнейшие исследования и практические опыты могут привести новые методы, способы применения и различные инновации. В целом, ролевые игры представляют собой многообещающий и динамично развивающийся метод обучения, способствующий более глубокому и эффективному усвоению иностранного языка студентами в условиях цифровизации образования.

### **Список использованных источников**

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

1. Алипичев, А. Ю. Обучение иностранному языку в гибридном формате: подбор средств и технологий / А. Ю. Алипичев, Н. А. Сергеева // SOFT & HARD SKILLS: от школы к успеху в карьере : материалы VII Международной научно-практической конференции, Химки, 06 апреля 2023 года / Российская международная академия туризма. – Москва: ИД Университетская книга, 2023. – С. 22-27. – EDN ZELLCY. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54063428> (дата обращения 01.10.2023).
2. Андреев, А. Н. Пространство свободы для молодежи в эпоху глобализации / А. Н. Андреев, И. В. Положенцева // Научный вестник Гуманитарно-социального института. – 2020. – № 10. – С. 15. – EDN BSIEPB. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42729499> (дата обращения 01.10.2023).
3. Бурлакова, И. И. К вопросу о современных средствах обучения иностранным языкам / И. И. Бурлакова, Е. А. Акбелек // Большое евразийское партнёрство: лингвистические, политические и педагогические аспекты : Материалы Международной научно-практической конференции, Москва, 15–17 декабря 2022 года / Отв. редактор Е.Ю. Харитоновна. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Государственный университет просвещения", 2023. – С. 57-61. – EDN NLSWUB. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54029231> (дата обращения 01.10.2023).
4. Бурлакова, И. И. Создание адаптивной системы иноязычного образования как фактор модернизации профессиональной подготовки / И. И. Бурлакова // Новый мир. Новый язык. Новое мышление: Сборник материалов V международной научно-практической конференции (филология, педагогика и межкультурная коммуникация), Москва, 04 февраля 2022 года. – Москва: Дипломатическая академия Министерства иностранных дел Российской Федерации, 2022. – С. 149-153. – EDN ODTBGM. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48466038> (дата обращения 01.10.2023).
5. Бурлакова, И. И. Цифровизация образования в контексте трансгуманистической идеологии / И. И. Бурлакова // Интеграция педагогической науки и практики в контексте вызовов XXI века: Сборник научных статей международной научно-практической конференции, Калуга, 20 мая 2022 года. – Калуга: Издательство Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского, 2022. – С. 95-100. – EDN NAKZDH. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49539490> (дата обращения 01.10.2023).
6. Воробец, Л. В. Английский язык. Внеаудиторный практикум / Л. В. Воробец, С. Н. Чижикова. Том Часть II. – Краснодар: Краснодарское высшее военное авиационное училище летчиков им. А.К. Серова, 2018. – 94 с. – EDN IAOSST. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=47572351> (дата обращения 01.10.2023).
7. Захарова, М. В. Языковая игра как средство подготовки учителя-словесника / М. В. Захарова // Проблемы современного филологического образования : Сборник научных статей XII Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 22 апреля 2022 года / Отв. редактор В.А. Коханова. Том Выпуск XX. – Ярославль: Ремдер, 2022. – С. 229-236. – EDN VELNAQ. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48287071> (дата обращения 01.10.2023).
8. Головяшкина, М. А. Объективные социально-коммуникативные предпосылки и содержательно-методические признаки видоизменения парадигмы обучения языку как средству интеракции в цифровом социуме / М. А. Головяшкина // Актуальные проблемы современного общества и пути их решения в условиях перехода к цифровой экономике : материалы XIV международной научной конференции: в 4 частях, Москва, 05 апреля 2018 года. Том Часть 1. – Москва: Московский университет им. С.Ю. Витте, 2018. – С. 336-342. – EDN YVYQKC. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32798047> (дата обращения 01.10.2023).
9. Головяшкина, М. А. Повышение качества образования при реализации смешанной модели обучения английскому языку в школе / М. А. Головяшкина, И. В. Некрасова // Формирование цифровой культуры непрерывного гуманитарного образования в

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

контексте сохранения традиционных ценностей : сборник научных статей, Москва, 08–09 июня 2021 года. – Москва: Ваш формат, 2021. – С. 124-131. – EDN GTYMMML. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=46660789> (дата обращения 01.10.2023).

10. Жданько, А. П. Развитие мотивации и смысловой сферы студентов посредством самоактуализации на занятиях по английскому языку / А. П. Жданько // Российский психологический журнал. – 2018. – Т. 15, № 1. – С. 77-91. – DOI 10.21702/rpj.2018.1.4. – EDN XRLUGT. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35155909> (дата обращения 01.10.2023).

11. Калиниченко, Э. Б. Интегрированное обучение в условиях цифровизации на примере английского языка / Э. Б. Калиниченко // Актуальные проблемы современного социогуманитарного знания : сборник статей Национальной (всероссийской) научно-практической конференции, Саратов, 10–14 февраля 2020 года / Под ред. Е.Б. Дудниковой, Н.В. Шалаевой. – Саратов: ООО "Центр социальных агроинноваций СГАУ", 2020. – С. 186-190. – EDN CCQGZF. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=43874499> (дата обращения 01.10.2023).

12. Карпова, А. В. Интернет-ресурсы как средство цифровизации и индивидуализации обучения английскому языку в ВУЗе / А. В. Карпова // Педагогические чтения: ежегодник. Том Выпуск 2. – Волгоград: Научный издательский центр "Абсолют", 2020. – С. 36-38. – EDN IXZLWG. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=43002809> (дата обращения 01.10.2023).

13. Климакина, Е. А. Аудирование и песни как часть аудиолингвального метода изучения иностранных языков / Е. А. Климакина // Методолого-теоретический и технологический ресурс развития информационно-образовательной среды: Сборник IX Международной научно-методической конференции, Москва-Караганда, 21 марта 2018 года. – Москва-Караганда: Ваш формат, 2018. – С. 470-473. – EDN ХМССМР. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=34849024> (дата обращения 01.10.2023).

14. Лихачева, О. Н. Использование цифровых технологий при обучении английскому языку в современных реалиях / О. Н. Лихачева, Е. В. Тымчук // Живая психология. – 2023. – Т. 10, № 2(42). – С. 120-124. – DOI 10.58551/24136522\_2023\_10\_2\_120. – EDN MNPFIL. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=53869489> (дата обращения 01.10.2023).

15. Мелихова, В. И. Способы достижения наглядности при беспереводном введении лексики / В. И. Мелихова // Транслингва: вопросы современной науки и технологий сквозь призму языкового сознания: По материалам международной научно-практической конференции, Москва, 17 ноября 2022 года / Под редакцией П.Ш. Алиевой ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет). – Москва: ООО «Ваш формат», 2023. – С. 46-50. – EDN MBLUVV. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=50410840> (дата обращения 01.10.2023).

16. Мельничук, О. А. Влияние современных информационных технологий на подростков / О. А. Мельничук, И. В. Положенцева // Наука: взгляд молодых : Сборник материалов научной конференции, Москва, 30 марта – 04 2020 года / Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского, Под общей редакцией Положенцевой И.В.. Том 3. – Москва: ООО "Ваш формат", 2020. – С. 50-55. – EDN JBCRCW. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45310682> (дата обращения 01.10.2023).

17. Мирзоидова, Н. А. Многополярность методик обучения английскому языку в условиях цифровизации образования / Н. А. Мирзоидова // Наука и образование сегодня. – 2022. – № 2(71). – С. 68-69. – EDN MWKWUS. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48273010> (дата обращения 01.10.2023).

18. Организация образования в условиях цифровизации (на примере обучения иностранному языку) / И. И. Бурлакова, Е. А. Акбилек, М. А. Головашкина [и др.] // Человеческий капитал. – 2022. – № 12-2(168). – С. 56-64. – EDN ZIIJZL. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49848070> (дата обращения 01.10.2023).

**Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве:  
междисциплинарный подход**

19. Таканова, О. В. Профессиональная направленность как один из основополагающих принципов педагогической деятельности / О. В. Таканова // Роль современного университета в технической и кадровой модернизации российской экономики : сборник трудов IX Международной научно-методической конференции, Кострома, 23 октября 2015 года / Костромской государственный технологический университет. – Кострома: Костромской государственный технологический университет, 2015. – С. 223-224. – EDN UMIZOZ. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24326913> (дата обращения 01.10.2023).

20. Таканова, О. В. Разработка профессионально ориентирующего содержания общеобразовательных дисциплин в агроинженерном вузе: специальность 13.00.08 "Теория и методика профессионального образования»: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Таканова Ольга Владимировна. – Москва, 2009. – 22 с. – EDN QGRKMD. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=19314974> (дата обращения 01.10.2023).

21. Чижикова, С. Н. Применение ролевых и деловых игр на занятиях по иностранному языку / С. Н. Чижикова // Межвузовский сборник научных трудов: Сборник статей. Том Выпуск 26. – Краснодар: Федеральное государственное казенное военное образовательное учреждение высшего образования «Краснодарское высшее военное авиационное училище летчиков имени Героя Советского Союза А.К. Серова» Министерства обороны Российской Федерации, 2022. – С. 260-265. – EDN VRWZDW. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49869821> (дата обращения 05.09.2023).

22. Шугаева, Е. А. Использование платформы Blooket для создания дидактических онлайн-игр при обучении иностранному языку / Е. А. Шугаева // Транслингва: вопросы современной науки и технологий сквозь призму языкового сознания: По материалам международной научно-практической конференции, Москва, 17 ноября 2022 года / Под редакцией П.Ш. Алиевой ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет). – Москва: ООО «Ваш формат», 2023. – С. 17-20. – EDN GVKOGT. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=50393158> (дата обращения 01.10.2023).

23. Alipichev, A. Y. Independent research activity of MSc and PhD students: Case-study of the development of academic skills in FFL classes / A. Y. Alipichev, O. V. Takanova // XLinguae. – 2020. – Vol. 13, No. 1. – P. 237-252. – DOI 10.18355/XL.2020.13.01.18. – EDN GWWWHF. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43243325> (дата обращения 01.10.2023).

24. Crystallisation of meaning as a technique for forming intercultural communicative competence within the real–virtual dichotomy / I. P. Cherkasova, T. N. Reva, N. V. Palanchuk [et al.] // SHS Web of Conferences: International Linguistic Science and Practice Conference “Methods of Teaching Foreign Languages 2.0: Real vs. Virtual”, Moscow, 17 июня 2021 года. Vol. 127. – Moscow: EDP Sciences, 2021. – P. 02008. – DOI 10.1051/shsconf/202112702008. – EDN AMEBSX. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48462953> (дата обращения 01.10.2023).

25. Experience in using distance technologies under online learning conditions / I. Burlakova, T. Reva, R. Azmetova [et al.] // Education and City: Education and Quality of Living in the City: The Third Annual International Symposium, Moscow, 24–26 августа 2020 года. Vol. 98. – Moscow: SHS Web of Conferences, 2021. – P. 5024. – DOI 10.1051/shsconf/20219805024. – EDN FLHOCY. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44833273> (дата обращения 01.10.2023).