

Ганна Валочка

Нацыянальны інстытут адукацыі, Беларусь

e-mail: h.valochka@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8646-4476>

Дыдактычныя ролевыя гульні ў навучанні беларускай мове як замежнай

Didactic role-playing games in teaching the Belarusian language as a foreign language

Abstract: The article considers a didactic role-playing game as an effective tool for mastering successful communicative activity in a foreign (Belarusian) language. Characteristic features of didactic role-playing games, their educational value are revealed. The types of didactic role-playing games are described, the components (roles, situations and role-playing actions) and the stages of the game are characterized: preparatory, actual game and final. The role of the teacher in their organization and implementation is analyzed.

Keywords: role, situation, role actions, preparatory, actual game and final stages of the game.

Рэзюмэ: У артыкуле разглядаецца дыдактычная ролевая гульня як эфектыўны сродак авалодання паспяховай камунікатыўнай дзейнасцю на замежнай (беларускай) мове. Раскрываюцца характэрныя асаблівасці дыдактычных ролевых гульняў, іх адукацыйнае і выхаваўчае значэнне. Апісваюцца віды дыдактычных ролевых гульняў, характарызуюцца кампаненты (ролі, сітуацыі і ролевыя дзеянні) і этапы гульні: падрыхтоўчы, уласна гульнявы і заключны. Аналізуецца роля выкладчыка ў іх арганізацыі і правядзенні.

Ключавыя словы: роля, сітуацыя, ролевыя дзеянні, падрыхтоўчы, уласна гульнявы і заключны этапы гульні.

Актуальнай мэтай вывучэння замежнай мовы з'яўляецца валоданне мовай як сродкам камунікацыі. У гэтым і заключаецца сутнасць камунікатыўнай кампетэнцыі, якой навучэнцам належыць авалодаць, каб карыстацца мовай у разнастайных сацыяльна дэтэрмінаваных сітуацыях і сферах дзейнасці.

Адукацыйны працэс у такім выпадку павінен быць максімальна набліжаным да рэальнай каму-

нікацыі, бо “асновай навучання выступае маўленчая дзейнасць, пастаянная практыка маўленчага ўзаемадзеяння ў рэальных камунікатыўных (і ўмоўна-камунікатыўных) сітуацыях. Дасягненне мэты навучання – паспяховай камунікатыўнай дзейнасці – залежыць ад умення рэалізаваць камунікатыўныя задачы і інтэнцыі, ад ступені валодання лексіка-граматычнымі адзінкамі мовы і ўмення ўжываць іх у канкрэтных сітуацыях

Дыдактычныя ролевыя гульні ў навучанні беларускай мове...

зносін, а таксама ад узроўню валодання маўленча-арганізацыйнымі формуламі, неабходнымі для камунікацыі” [Сямешка 2021: 77].

Адным з эфектыўных сродкаў авалодання замежнай мовай з’яўляюцца дыдактычныя ролевыя гульні, якія ствараюць умовы рэальных маўленчых зносін, тым самым садзейнічаюць развіццю навыкаў гаварэння і аўдыявання, павышаюць матывацыю да вывучэння мовы.

Гульнівы патэнцыял як магутны дыдактычны стымул у педагагічным працэсе выкарыстоўваўся здаўна. Дыдактычныя гульні вызначаюцца перш за ўсё сваёй мэтавай дамінантай – навучаннем канкрэтным моўным ведам, маўленчым навыкам, уменням. Гульнівы ж кампанент хоць і з’яўляецца істотным, але не асноўным, а толькі фонавым. Пры гэтым дыдактычныя гульні варта адрозніваць ад уласна гульні, бо навучанне – гэта мэтанакіраваная дзейнасць, арганізаваная педагогам і падпарадкаваная пастаўленай дыдактычнай мэце. Дыдактычныя гульні – гэта гульні, спецыяльна створаныя або прыстасаваныя для мэтаў навучання. Спецыфічнай прыкметай дыдактычнай гульні з’яўляецца яе запланаванасць, наяўнасць вучэбнай мэты і канчатковага выніку. Праз гульні навучэнец карыстаецца мовай і маўленнем для дасягнення мэтаў навучання – ажыццяўленне паспяховай камунікацыйнай дзейнасці.

Д.Б. Эльконін адзначае, што “чалавечая гульня – гэта такая дзейнасць, у якой узаўяўляюцца сацыяльныя адносіны паміж людзьмі па-за ўмовам непасрэдна ўтылітарнай дзейнасці” [Эльконін 1999: 21], а зместам гульні з’яўляюцца не дзеянні з прадметам, а адносіны паміж людзьмі. “Асабліва адчувальнасць гульні да сферы чалавечай дзейнасці і адносін паміж людзьмі паказвае, што гульня не толькі чэрпае свае сюжэты з умоў жыцця дзяцей, але што яна сацыяльная па сваім унутраным змесце і не можа быць біялагічнай з’явай па сваёй прыродзе. Гульня сацыяльная паводле свайго зместу менавіта таму, што яна сацыяльная па сваёй прыродзе, па сваім паходжанні, г. зн. узнікае з умоў жыцця дзіцяці ў грамадстве” [Эльконін 1999: 36].

Сапраўды, любая гульня з’яўляецца ўзнаўленнем жыцця і дзейнасці чалавека, таму яе перавага ў параўнанні з іншымі камунікацыйнымі стратэгіямі, неабходнымі для паспяховай камунікацыйнай дзейнасці, заключаецца ў тым, што маўленчая дзейнасць разглядаецца ў *сацыяльным кантэксце*, г.зн. улічваецца тэма размовы, адносіны паміж партнёрамі па зносінах, месца і час дзеяння, папярэднія веды пра суразмоўцу. Гэта спрыяе фарміраванню здольнасці навучэнца ўдзельнічаць у рэальнай камунікацыйнай дзейнасці і выпрацоўцы ўменняў ужываць камунікацыйныя стратэгіі дзеля вырашэння задач камунікацыі.

Можна з упэўненасцю канстатаваць, што выкарыстанне дыдактычных ролевых гульні ў адукацыйным працэсе спрыяе фарміраванню важных камунікацыйных, у тым ліку прафесійна значных, уменняў. Удзельнік ролевай гульні павінен умець не толькі паводзіць сябе ў адпаведнасці з уласнай роляю, але і быць здольным да камунікацыйнага ўзаемадзеяння на аснове дэтэрмінаванага сітуацыяй разумення партнёра па камунікацыі (арыентацыя на суразмоўцу, прагнаванне яго паводзінаў, эмпатыя, імкненне да спрыяльнай атмасферы камунікацыі і інш.), умець правільна разумець сацыяльна-культурны падтэкст у камунікацыі з носбітам беларускай мовы, умець мяняць тактыку паводзінаў у залежнасці ад змены маўленчых паводзінаў партнёраў.

Выкарыстанне ў працэсе навучання дыдактычных ролевых гульні надае матывацыю камунікацыйнай дзейнасці навучэнцаў, бо ўдзельнікі гульні аказваюцца ў сітуацыі, калі ім патрэба штосьці сказаць, спытаць, высветліць, абмеркаваць, пабудзіць да выканання дзеяння, выказаць уласную пазіцыю або даць ацэнку каму-ці чаму-небудзь, для чаго неабходна “валодаць стратэгіяй зносін (дарэчы выкарыстоўваць маўленчыя і этыкетныя формулы; ведаць формулы зваротаў, умець выказваць падзяку, просьбу, згоду, прэрочанне і інш.)” [Гальскова 2006: 218].

Акрамя адукацыйнага значэння, выкарыстанне дыдактычных ролевых гульні ў працэсе

навучання беларускай мове як замежнай мае і выхаваўчае значэнне, бо дазваляе фарміраваць такія істотныя якасці асобы, як камунікабельнасць, беражлівыя адносіны да мовы як феномена культуры, уменне слухаць і чуць суразмоўцу (г.зн. адэкватна ўспрымаць маўленчыя паводзіны), цярпімасць да наяўнасці ў людзей розных пунктаў гледжання і арыентацыя на пазіцыю партнёра ў працэсе маўленчых зносін (уменне пайсці на кампраміс, пазбегнуць канфлікту або знайсці шляхі яго вырашэння), усвядомленае прыняцце агульначалавечых і нацыянальных духоўна-маральных культурных каштоўнасцяў.

З улікам сказанага ўяўляецца мэтазгодным выкарыстанне ролевых гульніў у навучанні беларускай мове як замежнай з наступнымі мэтамі:

- а) фарміраванне навыкаў у тым ці іншым відзе маўленчай дзейнасці (найперш гаварэнні і аўдыяванні);
- б) актуалізацыя краіназнаўчага матэрыялу, разуменне сацыяльна-культурнага падтэксту ў камунікацыі з носьбітам беларускай мовы;
- в) развіццё асобных якасцяў навучэнцаў.

У методыцы выкладання замежных моў пад ролевай гульніў разумеюць “форму арганізацыі калектыўнай вучэбнай дзейнасці на занятках, якая мае на мэце фарміраванне і развіццё маўленчых навыкаў і ўменняў ва ўмовах, максімальна набліжаных да ўмоў рэальных зносін” [Азімов, Щукін 2009: 264].

У псіхалага-педагагічнай літаратуры вылучаюцца функцыі, якія выконвае гульніўная дзейнасць у адукацыйным працэсе:

- 1) забаўляльная (асноўная функцыя гульні – павесяліць, пацешыць чым-небудзь цікавым, забаўным, выклікаць цікавасць);
- 2) камунікатыўная (навучанне маўленчым зносінам);
- 3) функцыя самарэалізацыі ў гульні (дасягненне сваіх уласных мэтаў);
- 4) гульніўтэрапеўтычная (пераадоленне розных цяжкасцяў, якія ўзнікаюць у іншых відах жыццядзейнасці);

5) дыягнастычная (выяўленне адхіленняў ад нарматыўных паводзінаў, самапазнанне ў працэсе гульні);

6) функцыя карэкціравання (заясенне пазітыўных змен у структуру асобных паказчыкаў);

7) функцыя міжкультурнага ўзаемадзеяння (засваенне агульных для ўсіх людзей сацыяльна-культурных каштоўнасцяў);

8) функцыя сацыялізацыі (уклучэнне ў сістэму грамадскіх адносін, засваенне нормаў чалавечых зносін) [Бочкарева 2007: 16].

Каб дыдактычная ролевая гульніў выконвала ў адукацыйным працэсе ўласцівыя ёй функцыі, яна павінна адпавядаць пэўным патрабаванням:

- 1) улічваць псіхалага-ўзроставыя асаблівасці навучэнцаў і іх інтарэсы;
- 2) адпавядаць пэўнаму ўзроўню валодання мовай;
- 3) спрыяць пашырэнню кантэксту камунікатыўнай (у тым ліку прафесійнай) дзейнасці навучэнцаў;
- 4) мадэляваць маўленчыя зносіны, максімальна набліжаныя да рэальнай камунікацыі;
- 5) перадаваць спецыфіку арганізацыі вучэбнай дзейнасці.

Для эфектыўнага выкарыстання дыдактычных ролевых гульніў у працэсе навучання беларускай мове як замежнай неабходна ўсведамляць, якія іх віды існуюць, якія можна выкарыстаць для рэалізацыі пэўных камунікатыўных задач і інтэнцый.

Адзінай класіфікацыі ролевых гульніў не існуе. Найбольш прымальнай нам падаецца класіфікацыя Э.Г. Азімава і А.М. Шчукіна, паводле якой ролевыя гульніў падраздзяляюцца на *сацыяльна-бытавыя* (іх мэта – фарміраванне навыкаў і ўменняў іншамоўных зносін пераважна ў сацыяльна-бытавой сферы, а таксама развіццё ініцыятыўнасці, калектыўнасці і адказнасці як сацыяльна значных якасцяў асобы, удасканаленне культуры паводзінаў навучэнцаў) і *прафесійна-педагагічныя* (іх мэта – фарміраванне навыкаў і ўменняў прафесійных зносін на замежнай мове, выхаванне педагагічнага такту) [Азімов, Щукін 2009: 264-265]. Прафесійна-

Дыдактычныя ролевыя гульні ў навучанні беларускай мове...

педагагічныя гульні з’яўляюцца, на думку аўтараў, разнавіднасцю дзелавой гульні, якая мадэлюе будучую прафесійную дзейнасць спецыяліста. У залежнасці ад складанасці маўленчага задання, якое выконваецца ў працэсе ролевай гульні, і яе працягласці такія гульні таксама падраздзяляюцца (прапанаваў Р.П. Мільруд) на *кантраляваныя* (controlled role-play), калі ўдзельнікі выкарыстоўваюць загадзя прапанаваныя ім рэплікі; *умерана кантраляваныя* (semi-controlled role-play), калі навучэнцы атрымліваюць апісанне сюжэту гульні і сваіх роляў; *вольныя* (free role-play), калі прапануецца толькі тэма і размеркаванне роляў; *эпізодычныя* (small – scale role-play), калі разыгрываецца адзін з эпізодаў.

У структуры ролевай гульні вылучаюцца наступныя кампаненты: **ролі, сітуацыі і ролевыя дзеянні**.

У цэнтры ролевай гульні знаходзіцца **роля**, праз якую ўдзельнік гульні рэалізуе міжасобасныя адносіны і з дапамогай якой аказваецца магчымым уключэнне яго ў пэўныя сацыяльна дэтэрмінаваныя сітуацыі і сферы дзейнасці. На думку Д. Б. Эльконіна, “менавіта роля і арганічна звязаныя з ёй дзеянні па яе рэалізацыі і з’яўляюцца адзінкай гульні” [Эльконін 1999: 27, 34].

У замежнай літаратуры (W. Littlewood, D. Wilkins, L Jones) вылучаецца пяць катэгорый роляў:

- 1) “inherent” (прыроджаныя), якія вызначаюць пол і ўзрост удзельніка гульні;
- 2) “ascribed” (прыпісаныя), якія вызначаюць нацыянальнасць або прыналежнасць да той ці іншай сацыяльнай групы;
- 3) “acquired” (набытыя), якія вызначаюць прафесійную дзейнасць;
- 4) “actional” (дзейнасныя), якія вызначаюць круг дзеянняў у жыццёвай сітуацыі, г. зн. у сітуацыі, у якой можа апынуцца кожны і якая з’яўляецца часовай;
- 5) “functional” (функцыянальныя), якія вызначаюць функцыянальныя зносіны (калі людзі ўступаюць у кантакт як выканаўцы пэўных функцый, звязаных з іх сацыяльнымі ролямі). Найбольш істотнымі пры навучанні

беларускай мове як замежнай і замежным мовам увогуле лічацца дзве апошнія катэгорыі роляў (“actional” і “functional”), пры гэтым функцыянальныя ролі ўваходзяць у мноства розных іншых сітуацый, з гэтай прычыны такія ролі павінны быць уключаны ў адукацыйны працэс з першых этапаў навучання.

У замежнай тэорыі ролевых гуляў найбольшае распаўсюджанне атрымала класіфікацыя, распрацаваная сацыёлагам У. Герхардам, паводле якой ролі падзяляюцца на *статусныя, пазіцыйныя і сітуацыйныя*. Што да ролевых адносін, то ў замежнай методыцы іх прынята дзяліць на *сіметрычныя і асіметрычныя*. Пры сіметрычных ролевых адносінах камуніканти з’яўляюцца носьбітамі адной і той жа сацыяльнай групы. Сітуацыі такіх зносін накіраваны на развіццё ўменняў наладжваць узаемаадносіны з носьбітамі падобнай ролі, абмяркоўваць праблемы ў рамках агульнага сацыяльнага кантэксту. Асіметрычныя адносіны назіраюцца тады, калі ўдзельнікі зносіны характарызуюцца рознымі сацыяльнымі прыкметамі (У. Герхард). Ролевыя адносіны паміж удзельнікамі зносіны з’яўляюцца асноўнымі параметрамі, якія вызначаюць характар сітуацыі [Васільева 2009].

Мяркуем, што выбар ролі – адзін з найважнейшых аспектаў ролевай гульні, паколькі ён звязаны са ступенню самастойнасці студэнта пры падборы моўных і маўленчых сродкаў і сфарміраванасці ўмення самапрэзентацыі ў пэўнай сітуацыі.

Другі кампанент ролевай гульні – **сітуацыя**, якая выступае як спосаб арганізацыі ролевай гульні. З яе дапамогай мадэлюецца вучэбная сітуацыя, у якой навучэнцы выконваюць ролі ўдзельнікаў рэальных сітуацый.

Сітуацыя вызначае сістэму правілаў паводзінаў, якія адпавядаюць пэўнай ролі, і камунікатыўныя стратэгіі маўленчых паводзінаў. “Усведамленне правілаў, уласцівых паводзінам у вызначанай сітуацыі, – сцвярджае Д.Б. Эльконін, – па сутнасці, і ёсць засваенне і прысваенне індывідам сацыяльных нормаў пэўнага калектыву, ці сацыялізацыя” [Эльконін 1999: 6].

Для стварэння ролевых сітуацый, у рэчышчы якіх арганізуюцца і праводзяцца гульні, шырока выкарыстоўваюцца малюнкi, апісанне сітуацый, інструкцыі, мастацкія ці публіцыстычныя тэксты, дыялогі (у тым ліку дыялогі-ўзоры), фатаграфіі, малюнкi або схемы, аўдыя- і відэафрагменты і любыя іншыя матэрыялы, якія выступаюць у якасці апоры для ажыццяўлення маўленчай дзейнасці.

Працэс навучання будзе больш эфектыўным, калі сітуацыі, заданні і тэксты будуць мець для студэнтаў асабістую значнасць і будуць успрымацца імі праз уласны досвед, з'яўляючыся стымулам для гаварэння.

Тэматыка стасункаў на беларускай мове для пэўнай сферы дзейнасці вызначаецца стандартамі для канкрэтнага ўзроўню валодання мовай і выступае ў працэсе правядзення дыдактычнай ролевай гульні асновай для арганізацыі гутаркі, абмеркавання ці разважання. У адрозненне ад тэмы сітуацыя выступае як камунікатыўная праблема, якую патрэбна вырашыць падчас камунікацыі.

Найбольшую цікавасць для абмеркавання маюць тэмы, непасрэдна звязаныя са штодзённым жыццём іншамоўных студэнтаў, у першую чаргу сацыяльна-бытавая сфера (напрыклад, “*Давайце пазнаёмімся*”, “*У інтэрнаце*”, “*У магазіне*”, “*На прыёме ў доктара*”, “*У кавярні (рэстаране)*”, “*Даведка па тэлефоне*” і г. д.). Такім тэмам аддаецца перавага на пачатковым этапе навучання (узровень А), у далейшым адбываецца пашырэнне тэм за кошт уключэння новых праблемных сітуацый у сферы асабістых стасункаў і сацыяльнага ўзаемадзеяння. Для ўзроўню С характэрна выкарыстанне дыдактычных ролевых гульняў пераважна прафесійнай накіраванасці.

Трэці кампанент дыдактычнай ролевай гульні – гэта **ролевыя дзеянні**, якія выконваюць студэнты, рэалізуючы свае ролі. Паводле свайго характару ролевыя дзеянні могуць быць вербальнымі і невербальнымі.

Дзеянні ўдзельніка дыдактычнай ролевай гульні павінны падпарадкоўвацца пэўным правілам.

Студэнтам трэба ўмець адаптавацца да ўяўнай ролі, дзейнічаць у адпаведнасці з сітуацыяй, прадвызначанай умовамі гульні, і выкарыстоўваць для ажыццяўлення паспяховай камунікацыі адпаведныя моўныя і маўленчыя сродкі.

Іншымі словамі, дзеянні ўдзельнікаў гульні ўяўляюць з сябе своеасаблівую імправізацыю ў рамках вызначаных правілаў. І хоць маўленчыя паводзіны залежаць ад уяўнай ролі і прадвызначанай умовамі гульні сітуацыі, аднак студэнт вольны ў выбары моўных і маўленчых сродкаў, якімі ён авалодаў на пэўным этапе навучання.

У дыдактычнай ролевай гульні ў метадычнай літаратуры вылучаюцца тры этапы: падрыхтоўчы, уласна гульнявы і заключны.

Падрыхтоўчы этап прадугледжвае падрыхтоўку і выкладчыка, і студэнтаў. Задача выкладчыка на гэтым этапе заключаецца ў тым, каб выбраць тэму і сфармуляваць праблему; падбраць неабходны лексічны і граматычны матэрыял; вызначыць параметры сітуацыі (колькасць удзельнікаў, ролі і статус партнёраў і інш.); падрыхтаваць патрэбны дыдактычны матэрыял (тэксты, дыялогі, аўдыя- ці відэафрагменты і г. д.). Падрыхтоўчая праца студэнтаў звязана з асэнсаваннем ролевых картак (ці раздатачнага матэрыялу) або з пошукам дататковага матэрыялу па тэме, калі яна была аб'яўленая навучэнцам загадзя, а таксама з паўтарэннем адпаведнага лексічнага матэрыялу, маўленчых формул і зваротаў.

Падрыхтоўка можа адбывацца непасрэдна на вучэбных занятках перад правядзеннем гульні або быць працяглай па часе і ўключаць некалькі дзён ці нават тыдняў. На гэтым этапе мэтазгодна, як прапануюць даследчыкі, “правесці шэраг маўленчых практыкаванняў ці камунікатыўных гульняў, неабходных для ажыццяўлення далейшых маўленчых зносін” [Гальскова 2006: 219].

Непасрэдна на занятках адбываецца знаёмства навучэнцаў з сітуацыяй, падзел удзельнікаў на групы, падгрупы, размеркаванне роляў і раздача ролевых картак.

Як правіла, пры размеркаванні роляў кожны ўдзельнік атрымлівае так званую *ролеваю картку*,

Дыдактычныя ролевыя гульні ў навучанні беларускай мове...

у якой можа быць кароткае апісанне ролі, бачанне сітуацыі гэтым персанажам, яго характарыстыка. Г.П. Ладус адзначае, што ў картках павінен змяшчацца мінімум інфармацыі, каб даць свабоду творчаму ўяўленню навучэнцаў. Таксама аўтар раіць, каб навучэнцы як мага менш глядзелі ў карткі падчас гульні і больш імправізавалі [Ladousse 1987].

Гульнівы этап прадугледжвае камунікатыўнае ўзаемадзеянне навучэнцаў у пэўнай сітуацыі маўленчых стасункаў.

Заклучны этап – этап аналізу і абагульнення гульні – складаецца з аналізу памылак і асноўных момантаў гульні, рэфлексіі, ацэнкі працы выкладчыкам, самаацэнкі і ўзаемаацэнкі, вывадаў і рэкамендацый.

У час арганізацыі дыдактычнай ролевай гульні метадычна мэтазгодна выкарыстоўваць ролевыя карткі з больш-менш падрабязным апісаннем сітуацыі і маўленчых паводзінаў пэўнага персанажа, ролю якога навучэнец прымае на сябе (асабліва для ўзроўняў А ці нават В). Ролевыя карткі могуць змяшчаць лексічны і/або граматычны матэрыял, пэўныя маўленчыя формулы, мадэлі сінтаксічных канструкцый і іншы матэрыял, які дапаможа студэнтам (асабліва з нізкім узроўнем ведаў і здольнасцю да самастойнай працы) не застацца па-за гульні, а быць паўнаважнымі ўдзельнікамі працэсу камунікацыі.

Напрыклад, для знаёмства з ролевай сітуацыяй студэнтам прапануецца дыялог:

Прачытайце дыялог па ролях. Што можна сказаць пра такога студэнта?

Студэнт, які вучыцца на апошнім курсе інстытута, гаворыць маці:

- Сёння вось экзамен здаю.
- Які?

– Не ведаю пакуль. Вось прыйду ў інстытут, там даведваюся.

Ролі, якія прапануюцца для выканання: студэнт; маці, сябар (сябры) студэнта. Пры гэтым для ўзроўня А мэтазгодна прапанаваць рэалізаваць дзве першыя ролі: студэнтам лягчэй на гэтым этапе ўдзельнічаць у дыялогу. Студэнты, узровень

валодання мовай якіх адпавядае ўзроўню В, могуць рэалізаваць свае камунікатыўныя інтэнцыі ў палілогу.

Сітуацыя, на аснове якой арганізуецца ролевая гульня, вынікае з дыялогу: студэнт апошняга курса інстытута ідзе здаваць экзамен, але нават не ведае па якім прадмеце. Маці студэнта вельмі хвалююць такія адносіны сына да вучобы.

Ролевыя дзеянні:

Абмяркуйце праблему адносін сына да вучобы ў інстытуце. Спытайце, чаму ён так ставіцца да навучання, ці збіраецца працаваць па спецыяльнасці, што плануе рабіць пасля заканчэння вучобы і г. д. Паспрабуйце пераканаць яго, што любой прафесіі трэба вучыцца (узровень А).

Сябар (сябры) студэнта выказваюць свае меркаванні наконт адносін да навучання, значэння ведаў у авалоданні пэўнай прафесіяй і г. д. (узровень В).

Для ўзроўня С варта прадугледзець большую свабоду навучэнцаў у выкананні пэўнай ролі, для чаго можа быць дастатковым прапаноўваць толькі пэўныя праблемы для абмеркавання, каб студэнты маглі праявіць найбольшую ступень творчасці як у выказванні сваіх думак, перакананняў, так і ў выкарыстанні адпаведных канкрэтных маўленчай сітуацыі моўных і маўленчых сродкаў.

Напрыклад, пасля прачытання тэксту студэнтам прапануецца заданне абмеркаваць праблему брыдкаслоўя (ужыванне непрыстойных, лаянкавых слоў і выразаў), выбраўшы адпаведныя ролі (адзіночныя ці групавыя/калектыўныя): 1 – непрыманне брыдкаслоўя, 2 – апраўданне брыдкаслоўя ці 3 – мэтазгоднасць выкарыстання лаянкавых слоў і выразаў у пэўных сітуацыях.

*Брыдкаслоўе (ад слова **брыда** 'нешта гнюснае, агіднае, заганнае') – гэта гаворка, напоўненая непрыстойнымі выразамі, непрыстойнымі словамі, лаянкай.*

Мала хто з сучасных падлеткаў ды і моладзі здагадваецца, што брыдкаслоўе, як і хамства, – зброя няўпэўненых у сабе людзей. Грубіянства дазваляе ім схаваць уласную ўразлівасць і абараняе іх. Выявіць слабасць і няўпэўненасць у гэтым

узросце раўнасільна поўнаму паражэнню. Часам падлеткі ці маладыя людзі такім чынам дэманструюць сваю як быццам дароўнасць і смеласць, нават адвагу, пацвярджаючы такім чынам уласную эмацыянальную незалежнасць.

Лаянка – гэта не толькі набор непрыстойнасцей. Ужыванне падобнай лексікі сведчыць аб духоўнай хваробе чалавека. Бо слова не проста сукупнасць гукаў, якія выказваюць думку. Яно здольна вельмі многае расказаць пра наш душэўны стан, пра наша жыццё. Сакрат казаў: “Які чалавек, такая яго і гаворка” (Паводле М. Якаўлевай).

Па выніках калектыўнага абмеркавання праблемнай сітуацыі часовым творчым калектывам (групай) могуць быць падрыхтаваны калектыўныя творчыя прадукты (памятка, інструкцыя, буклет, калаж, плакат, постэр, аб’ява, рэклама пэўнага прадукта ці паслуг, рэзюмэ аб прыёме на працу, блог ці вэб-старонка і г. д.), прадстаўленне якіх (індывідуальнае ці калектыўнае) будзе садзейнічаць развіццю камунікатыўнай кампетэнцыі навучэнцаў, умення браць адказнасць на сябе, прэзентуючы вынікі сумеснай працы. Пры гэтым вялікае значэнне мае паважлівае стаўленне да здольнасцяў і ўкладу розных удзельнікаў у прадукт калектыўнай творчасці. Удзел навучэнцаў у калектыўнай ролевай гульні дае магчымасць “адчуць механізм калектыўнай дзейнасці, распазнаць сігналы зваротнай сувязі (адзнакі і рэакцыі іншых), актуалізаваць уменне выкарыстоўваць невербальныя сродкі камунікацыі, удасканалваць асабістую культуру, звязаную з этыкай дзелавых адносін” [Панфилова 2012: 111].

Асаблівае значэнне для развіцця не толькі навыкаў камунікацыі на замежнай мове, але і крэатыўнасці, крытычнага мыслення маюць *праблемныя сітуацыі*, калі навучэнцам патрэбна прадэманстраваць розныя спосабы вырашэння праблемы і магчымыя наступствы прынятых рашэнняў. Удзельнікі ролевай гульні ў такіх выпадках ад імя персанажа, улічыўшы сацыякультурныя асаблівасці яго паводзінаў (калі персанаж – прадстаўнік чужой культуры), павінны

асэнсаваць пэўную сітуацыю і знайсці розныя магчымыя спосабы выхаду з яе. У адпаведнасці з вызначанай роляю можна спрачацца, дыскаутаваць, згаджацца ці не згаджацца, даваць ацэнку некаму ці нечаму.

Напрыклад, у час правядзення ролевай гульні “*Не паркуй на газоне!*” (тэма “Горад”) студэнтам прапануецца апісанне наступнай сітуацыі і маўленчых паводзін пэўнага персанажа.

Сітуацыя:

Уладальнік аўтамабіля жыве ў вялікім горадзе і часта вымушаны паркаваць машыну на газоне, бо не хапае месца на паркоўцы. Гэта абурэе яго суседзяў па пад’ездзе (адзін з іх не мае аўтамабіля, другі мае ўласны гараж).

Ролевыя дзеянні:

Абмяркуйце праблему паркоўкі ў вялікім горадзе. Пераканайце кіроўцу, які часта паркуе машыну на газоне, што так нельга рабіць.

Прапануйце свой варыянт вырашэння праблемы паркоўкі (з улікам сацыякультурных асаблівасцяў Беларусі і іншых краін, адкуль прыехалі навучэнцы).

Для стварэння ролевай сітуацыі, у рэчышчы якой арганізуецца і праводзіцца дыдактычная ролевая гульня “*Не паркуй на газоне!*”, можна прапанаваць малюнак (напрыклад, рэкламу):

Разгледзьце рэкламу Міністэрства прыродных рэсурсаў і аховы навакольнага асяроддзя Рэспублікі Беларусь. З якой праблемай яна звязаная?

Для арганізацыі дыдактычнай ролевай гульні можа быць выкарыстаны *мастацкі твор* (ці ўрывак з яго), сюжэт якога звязаны з пытаннямі (праблемамі) сацыяльна-бытавога характару або з’яўляецца прафесійна значным для канкрэтных навучэнцаў.

Напрыклад, навучэнцам прапануецца прачытаць верш Алега Лойкі “Наконт серабра і золата” і ўступіць у дыялог з аўтарам, які па-свойму перасэнсоўвае значэнне прыказкі “Слова – серабро, а маўчанне – золата”. Адзін са студэнтаў падтрымлівае пазіцыю аўтара (ці выконвае ролю самога аўтара), а другі не згодзен з аўтарам і падтрымлівае пазіцыю калектыўнай народнай мудрасці,

Дыдактычныя ролевыя гульні ў навучанні беларускай мове...



сфармуляваную у прыказцы (варта папярэдне высветліць, як навучэнцы разумеюць яе сэнс).

Наконт серабра і золата

*Б'е над рабро
Прыказка молатам:
Слова – серабро,
Маўчанне – золата!*

*А ці не наадварот
У любую пару:
Замкнёны рот –
Памінкі серабру!..*

*Ваюй за дабро,
І станеш волатам:
Маўчанне – серабро,
Слова – золата!..*

Можна прапанаваць студэнтам ролі і сітуацыі, звязаныя са зместам і сюжэтам твора. У такіх выпадках студэнтам прапануецца паставіць сябе на месца канкрэтнага героя і дзейнічаць ад яго імя ў тых сітуацыях ці канфліктах, у якіх дзейнічаюць героі твора. Аднак студэнты маюць магчы-

масць не толькі стаць удзельнікамі тых падзей, што адбываюцца ў творы, але і гаварыць і дзейнічаць самастойна, па-свойму вырашаць праблемы ці канфлікты персанажаў. Пры стварэнні новых сітуацый, якіх няма ў творы, “студэнты вядуць размовы, абмяркоўваюць, дзейнічаюць ад імя персанажаў і аўтара, вырашаюць праблемы персанажаў, даюць ім парады, крытыкуюць або хваляць герояў. Персанажы могуць слухаць парады ці не звяртаць на іх увагі, спрачацца ці згаджацца, радавацца ці засмучацца і г. д. Такім чынам, героі з іншай рэчаіснасці і іншага часу могуць стаць для студэнтаў суразмоўцамі, сябрамі, ворагамі, партнёрамі, апанентамі і да т.п.” [Матрон 2002: 140]. Дзейнічаючы ад імя канкрэтнага персанажа, студэнт павінен улічваць і выбіраць розныя тактыкі ў адпаведнасці з асаблівасцямі сітуацыі стасункаў, прымальнасці нормаў і правілаў паводзінаў, асобы суразмоўцы і яго характару.

Асаблівая роля ў правядзенні дыдактычных ролевых гульняў адводзіцца выкладчыку. На падрыхтоўчым этапе выкладчыку належыць выбар тэмы, распрацоўка сцэнар'я, у якім вызначаецца мэта і змест сітуацыі, якая робіцца асновай гульні. Непасрэдна на занятках перад правядзеннем

ролевай гульні выкладчык тлумачыць, што ўяўляе з сябе гульня, апісвае сітуацыю, размяркоўвае ролі, выдае кожнаму картку, рэкамендуе літаратуру.

На заключным этапе выкладчык аналізуе дзеянні ўдзельнікаў гульні, эфектыўнасць іх учынкаў, абмяркоўвае дапушчаныя памылкі, абгаворвае розныя варыянты дзеянняў і іх наступствы.

На занятках па беларускай мове як замежнай дыдактычная ролевая гульня можа праводзіцца на розных этапах навучання, са студэнтамі розных узроўняў валодання мовай. Месца ролевых гульняў на вучэбных занятках і час, які адводзіцца на іх правядзенне, залежаць ад некалькіх фактараў: узроўню падрыхтоўкі навучэнцаў, характару вучэбнага матэрыялу, мэтай і ўмоў заняткаў і г. д.

На пачатковым этапе навучання варта арганізоўваць пераважна парныя ролевыя гульні, паколькі дыялог у парах аказваецца для навучэнцаў узроўню А не такім складаным, як, напрыклад, удзел у малых ці вялікіх групах, у палілогу. На ўзроўнях В і С у залежнасці ад сітуацыі гэта могуць быць як парныя, так і групавыя дыдактычныя ролевыя гульні.

Элементы гульні мэтазгодна выкарыстоўваць фактычна на кожных занятках і на розных узроўнях вывучэння мовы, бо дыдактычная ролевая гульня з'яўляецца эфектыўным сродкам авалодання паспяховай камунікатыўнай дзейнасцю на замежнай (беларускай) мове. Яе выкарыстанне ў адукацыйным працэсе садзейнічае фарміраванню ўменняў у тым ці іншым відзе маўленчай дзейнасці (найперш гаварэнні і аўдыяванні), актуалізацыі краіназнаўчага матэрыялу, а таксама развіццю асобасных якасцяў навучэнцаў.

Акрамя гэтага, дыдактычная ролевая гульня дазваляе праантраляваць засваенне лексічнага і граматычнага матэрыялу, уменне пачынаць і завяршаць размову, задаваць і правільна рэагаваць на пастаўленыя пытанні, ствараць выказванні, прыдатныя ў разнастайных сацыяльна дэтэрмінаваных сітуацыях і сферах дзейнасці.

Літаратура

- Азимов Э. Г., Щукин А. Н., 2009, *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*, Москва [Azimov È. G., Šukin A. N., 2009, *Novyj slovar' metodičeskikh terminov i ponatij (teoriâ i praktika obučenîâ âzykam)*, Moskva].
- Бочкарева М., 2007, *Ролевые игры в профессиональной коммуникативной подготовке специалистов в сфере туризма* (дисс.), Москва [Bočkareva M., 2007, *Rolevye igry v professional'noj kommunikativnoj podgotovke specialistov v sfere turizma* (diss.), Moskva].
- Васильева М., 2009, *Деловые игры при обучении иностранному языку в неязыковом вузе*, "Вестник Моск. гос. лингвист. университета", вып. 567, с. 88–98 [Vasil'eva M., 2009, *Delovye igry pri obučenii inostrannomu âzyku v neâzykovom vuze*, "Vestnik Mosk. gos. lingvist. universiteta", vyp. 567, s. 88–98].
- Гальскова Н., 2006, *Теория обучения иностранным языкам. Лингвадидактика и методика*, Москва [Gal'skova N., 2006, *Teoriâ obučenîâ inostrannym âzykam. Lingvadiaktika i metodika*, Moskva].
- Матрон Е., 2002, *Художественное произведение на уроках иностранного языка*, Москва [Matron E., 2002, *Hudožestvennoe proizvedenie na urokah inostrannogo âzyka*, Moskva].
- Панфилова А., 2012, *Инновационные педагогические технологии. Активное обучение*, Москва [Panfilova A., 2012, *Innovacionnye pedagogičeskie tehnologii. Aktivnoe obučenje*, Moskva].
- Сямешка Л., 2021, *Мэты і задачы навучання беларускай мове як замежнай*, [у:] *Тэарэтыка-метадычныя аспекты навучання беларускай мове кітайскіх студэнтаў*, Мінск [Sâmeška L., 2021, *Mèty i zadačy navučannâ belaruskaj move âk zamežnaj*, [u:] *Tèarètyka-metadyčnyâ aspekty navučannâ belaruskaj move kitajskih studèntaŭ*, Minsk].
- Эльконин Д., 1999, *Психология игры*, Москва [Èl'konin D., 1999, *Psihologiâ igry*, Moskva].
- Ladousse G., 1987, *Role Play (Resource Books for Teachers)*, Oxford.