

2.Блог / Gramota.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://gramota.ru/poisk?query=%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B3&mode=slovari&dicts\[\]=42&ysclid=mneepolpcf786854174](https://gramota.ru/poisk?query=%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B3&mode=slovari&dicts[]=42&ysclid=mneepolpcf786854174). – Дата доступа: 07.04.2026.

3.Ильина, Е. А. Методика развития умений письменной речи на основе интернет-технологий (английский язык, средняя школа): дис. ... канд. пед. наук / Е. А. Ильина. – М., 2013. – 138 с.

4.Скрышников, Е. М. Специфика образовательного видеоблогинга как инструмента работы школьного учителя / Е. М. Скрышников, А. Г. Филипова // Известия ВГПУ. – 2023. – № 7 (180). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-obrazovatel'nogo-videobloginga-kak-instrumenta-raboty-shkol'nogo-uchitelya>. – Дата доступа: 07.04.2026.

5.Сысоев, П. В. Информационные и коммуникационные технологии в лингвистическом образовании / П. В. Сысоев. – М.: Книжный дом «Либроком», 2015.- 269 с.

6.Храмцов, П. Б. Основы Web-технологий: курс лекций. Специальность «Интернет технологии» / П. Б. Храмцов, С. А. Брик, А. М. Русак, А. И. Сурин. – М.: Интернет-университет информационных технологий, 2013. – 93 с.

THE USE OF BLOG TECHNOLOGY IN TEACHING ORAL AND WRITTEN SPEECH IN A FOREIGN LANGUAGE

Trofilmova D. A.
Yelabuga, Russia

Yelabuga Institute of Kazan Federal University

Summary. The article is devoted to the use of blog technology in teaching a foreign language. It analyzes the potential of a blog for developing writing skills, conducting discussions, and improving oral speech through video messages.

Key words: blog technology; teaching a foreign language; digital technologies in education; German language.

УДК 372.881.111.1

ЛИНГВОМЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ В ФОРМИРОВАНИИ СТРАТЕГИЙ УСТНОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБЩЕНИЯ

Уткина А. В.
Самара, Российская Федерация
СамГТУ

Аннотация. Обоснована эффективность профессионально ориентированных ролевых игр для развития устной речи. Даны три сценария. Апробация показала рост мотивации (92%), увеличение времени говорения в 3–4 раза и расширение словаря.

Ключевые слова: ролевая игра; устная иноязычная речь; профессиональная направленность; деловой английский; коммуникативная компетенция.

Введение. В последние десятилетия наблюдается устойчивая тенденция к интеграции российской системы высшего образования в мировое академическое и профессиональное пространство. Одним из ключевых требований к современному выпускнику вуза, особенно в сфере экономики и бизнеса, становится практическое владение иностранным языком как инструментом международной коммуникации. Однако, как показывает опыт преподавания, наиболее сложным компонентом иноязычной подготовки остается устная речь, а именно спонтанное говорение в ситуациях профессионального общения [3, с. 96].

Проблема усугубляется несколькими факторами. Во-первых, количество аудиторных часов, отводимых на дисциплину «Иностранный язык» в неязыковых вузах, часто недостаточно для полноценного развития речевых навыков. Приоритет традиционно отдаётся чтению, переводу и аннотированию специальных текстов. Во-вторых, психологические барьеры (страх ошибки, боязнь негативной оценки, низкая самооценка языковых способностей) препятствуют активному участию студентов в диалогах [2, с. 166]. В-третьих, существующие учебные пособия не всегда предлагают достаточное количество ситуативных заданий, моделирующих реальные деловые контакты.

В этой связи поиск эффективных методов обучения устной иноязычной речи приобретает особую актуальность. Одним из наиболее перспективных подходов является использование ролевых игр профессиональной направленности. В отличие от условно-коммуникативных упражнений, ролевая игра создаёт вымышленную, но правдоподобную ситуацию, в которой участники вынуждены решать коммуникативные задачи, используя изученный языковой материал [1, с. 205-207]. Это позволяет приблизить учебный процесс к условиям реального делового общения, повысить мотивацию студентов и снизить уровень тревожности.

Цель данной статьи – теоретически обосновать эффективность профессионально ориентированных ролевых игр при обучении устной иноязычной речи студентов экономических специальностей и представить практический комплект игровых заданий, адаптированных для студентов, владеющим невысоким уровнем языка.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать основные трудности, возникающие при обучении говорению в неязыковом вузе.
2. Рассмотреть методический потенциал ролевых игр как средства развития диалогической речи.
3. Разработать и апробировать три игровых сценария, моделирующих типичные ситуации деловой коммуникации.
4. Оценить результаты внедрения игр (речевая активность, мотивация, качество высказываний) и обсудить методические условия их эффективного использования.

Материал и методы исследования. Материалом исследования послужили:

- авторские сценарии трёх ролевых игр, составленные для студентов 2–3 курсов направления «Экономика» и «Менеджмент»;
- видеозаписи и аудиозаписи учебных занятий (общая продолжительность 6 академических часов);
- результаты анкетирования студентов (24 человека) после игровой деятельности;
- дневник наблюдений преподавателя, фиксировавший речевые ошибки, время говорения и степень вовлечённости.

Все игры были адаптированы для уровня владения языком Elementary – Pre-Intermediate (A2–B1 по шкале CEFR). Выбор этого уровня обусловлен тем, что именно на начальных этапах обучения в вузе (1–2 курсы) студенты обладают базовым грамматическим и лексическим запасом, но испытывают наибольшие трудности при переходе к неподготовленной речи [7, с. 168-169].

Методы исследования включали теоретический анализ отечественной и зарубежной методической, педагогической и психологической литературы по вопросам обучения говорению, игровым технологиям и формированию коммуникативной компетенции; моделирование – создание учебных ситуаций, максимально приближённых к реальным профессиональным контекстам (знакомство в офисе, презентация идеи инвестору, сбор информации о коллегах); педагогический эксперимент в форме апробации разработанных игр в естественных условиях учебного процесса (без контрольной группы, с качественным анализом результатов); наблюдение за речевым поведением студентов, фиксация частоты использования профессиональной лексики, длительности реплик, количества спонтанных высказываний; анкетирование и устный опрос участников для выявления их отношения к игровым форматам, оценки полезности и сложности заданий.

Организация ролевых игр строилась по трёхфазной модели [1, с. 218-219], включающей подготовительную фазу (10–15 минут) с введением лексического минимума, отработкой речевых клише (на доске или в раздаточном материале), объяснением правил и распределением ролей; на этом этапе студенты получали карточки с описанием персонажа (должность, задачи, личностные характеристики). Игровая фаза (15–20 минут) представляла собой непосредственное выполнение задания в парах или малых группах, при этом преподаватель выступал в роли наблюдателя и консультанта, не вмешиваясь в ход игры (за исключением грубых ошибок, нарушающих понимание). Контрольно-рефлексивная фаза (10–15 минут) включала разбор типичных ошибок, обсуждение успешных стратегий, самооценку участников по простой шкале («Всё понял и смог сказать», «Было трудно, но я справился», «Не смог выполнить задание»).

Таким образом, параллельно со сценариями ролевых игр были разработаны комплекты подготовительных упражнений к каждой из них. Их задача — активизировать грамматические конструкции, лексику и речевые клише, необходимые для конкретной игры, что позволяет студентам чувствовать себя значительно увереннее в ходе последующей коммуникации. Упражнения могут выполняться как в аудитории, так и предлагаться студентам заранее для самостоятельной работы в рамках модели «перевернутый класс».

Результаты и их обсуждение. Краткая характеристика разработанных игр

Игра 1. «Знакомство в международной компании» (Introduction at the Global Company)

Подготовительный этап, предваряющий данную игру, включает три упражнения, обеспечивающих прочную языковую базу для последующего игрового взаимодействия. Упражнение 1 тренирует лексику по теме «Офис»: студенты получают схематичный план офиса с пустыми полями для подписей, их задача — разместить предметы на плане и подписать их. Упражнение 2 направлено на повторение грамматики (глагол *to be* и предлоги места *next to, near, on the left, on the right, between, opposite, at the end of*). Студентам необходимо написать полные ответы на вопросы, используя слова в скобках и корректные пространственные ориентиры. Упражнение 3 посвящено отработке речевых клише: студенты заполняют пропуски в таблице с ключевыми фразами (приветствие, запрос информации о расположении объектов, завершение разговора), что формирует готовые речевые модели для диалога.

Далее следует основная игровая фаза. Данная ролевая игра нацелена на отработку базовых фраз приветствия, знакомства и ориентации в новом рабочем пространстве. Студенты работают в парах. Один получает роль «старого сотрудника» (*The Old Employee*), второй — «новичка» (*The New Employee*). Сценарий включает следующие шаги: приветствие (*Good morning! Nice to meet you*); представление (*My name is... I work in the Marketing/IT/Sales department*); запрос и предоставление информации о расположении офисных объектов (*Where is the printer/coffee machine/restroom? Let me show you around*); завершение разговора (*Thanks for your help. See you later*).

«Старшему сотруднику» перед началом игры выдается схематичный план офиса (так называемый *Office floor map*), на котором точками обозначены все основные предметы и места в офисе. В ходе игры он должен показать все эти предметы и места «новому сотруднику», который в свою очередь попутно рассказывает информацию о себе и интересуется, где находятся все остальные предметы. Игра проводится с возможностью перемещения по аудитории: «старший сотрудник» физически ведёт «новичка» к обозначенным местам. Это способствует запоминанию предлогов места (*next to, opposite, on the left*) и создаёт эффект погружения.

Игра 2. «Короткая презентация в лифте» (Elevator Pitch)

Поскольку для данной игры необходима базовая лексика для описания продукта или услуги, а также настоящее простое время (*Present Simple*), именно эти языковые сферы актуализируются в ходе подготовительного этапа. Первое подготовительное упражнение направлено на повторение времени *Present Simple*: студентам предлагается соотнести бизнес-идеи с их описаниями, поставив при этом глагол в правильную форму. Упражнение 2 нацелено на повторение лексики, для чего необходимо установить соответствия между английскими словами и их переводом или значением на русском языке. Упражнение 3 тренирует речевые клише: студенты сначала соотносят вопрос с его целью (например, *Who is your client?* — целевая аудитория), а затем придумывают свою бизнес-идею и отвечают на каждый из четырёх вопросов одним коротким предложением.

Данная игра моделирует известную деловую практику: предприниматель должен за 1–3 минуты убедить инвестора вложиться в его проект. Студенты разбиваются на пары (предприниматель – инвестор). Предприниматель выбирает одну из предложенных простых бизнес-идей (например, приложение для заказа здоровой еды, сервис по аренде велосипедов, онлайн-курсы по Excel). Инвестор называет «этаж»: 10 этаж = 1 минута, 20 этаж = 2 минуты, 30 этаж = 3 минуты. Чем выше этаж, тем больше времени даётся на презентацию, но и тем выше ожидания. Оцениваются три параметра: понятность идеи (*Is the idea clear?*), убедительность (*Would you invest?*), грамматическая корректность (базовые ошибки не критичны). Инвестор завершает одной из фраз: «*Yes, I'm interested*», «*No, not clear*», «*Maybe, but need more details*». Игра развивает навыки сжатого структурированного высказывания и активизирует лексику,

связанную с преимуществами продукта (It helps to..., It saves time/money, Our target audience is...).

Игра 3. «Найди того коллегу...» (Find the Colleague Who...)

Подготовительный этап к данной игре включает три упражнения, позволяющих повторить грамматику, лексику и речевые образцы, необходимые для сбора информации о коллегах. Упражнение 1 направлено на повторение грамматической конструкции Present Perfect для описания стажа работы: студентам предлагается составить предложения по образцу, трансформируя год начала работы в организации в длительный стаж. Упражнение 2 нацелено на активизацию лексики по теме «Обязанности и увлечения»: студенты работают в парах, соотнося карточки с названиями отделов (Finance, HR, IT) с карточками, на которых описаны типичные функции (prepare reports, recruit new employees, fix computer problems), и затем составляют предложения, используя конструкцию I'm responsible for... . Упражнение 3 тренирует речевые образцы для построения вопросов: студенты получают опросный лист с утверждениями (Find a colleague who has worked here for more than 5 years) и должны самостоятельно трансформировать их в грамматически корректные вопросы (How long have you worked here?).

Эта игра организуется как активность с перемещением по классу (mixing activity). Каждый студент получает карточку с информацией о вымышленном сотруднике: имя, должность, отдел, хобби, стаж работы (например: «You are John. You work in HR. You are responsible for recruiting. You have been with the company for 3 years. Your hobby is playing chess»). Дополнительно каждый получает опросный лист, содержащий 5–6 фраз типа «Find a colleague who works in the Finance department», «Find a colleague who has been with the company for more than 2 years», «Find a colleague whose hobby is sport». Участники подходят друг к другу, задают вопросы (What's your name? What department do you work in? How long have you worked here? What do you do in your free time?) и заполняют лист. Побеждает тот, кто первым найдёт всех подходящих коллег.

Игра обеспечивает высокую плотность общения (каждый студент говорит с 5–7 партнёрами) и многократное повторение вопросительных конструкций [6, с. 217].

Количественные и качественные результаты

Апробация проводилась в двух группах первого курса (всего 24 студента, из них 14 девушек, 10 юношей, возраст 18–19 лет). Занятия проходили в рамках дисциплины «Иностранный язык в профессиональной сфере» в весеннем семестре 2025/2026 учебного года.

Речевая активность. Хронометраж показал, что в ходе игры «Найди того коллегу...» среднее время говорения одного студента составило 4,5 минуты за 15 минут игры (против 0,8 минуты на традиционном опросном занятии). В игре «Лифт» каждый студент в роли предпринимателя произносил связный монолог длительностью от 1 до 3 минут, а в роли инвестора задавал от 2 до 4 вопросов. Суммарный объём устной речи за 20-минутную игру превысил показатели стандартного занятия в 3–4 раза.

Словарный запас. При предварительном тестировании (за месяц до эксперимента) студенты в среднем могли назвать 7–8 профессиональных терминов по теме «Офисная среда» и 5–6 фраз для проведения презентации. После серии из трёх игр (одна игра в неделю) средний показатель активного владения профессиональной лексикой вырос до 14–16 единиц. При этом 70% студентов начали использовать лексику спонтанно, без обращения к опорному листу.

Мотивация и отношение. Анкетирование после завершения цикла игр показало, что 92% участников оценили ролевые игры как «очень интересные» и «полезные». На вопрос «Что вам больше всего понравилось?» наиболее частыми ответами были: «нет страха ошибиться, потому что это игра» (67%), «можно реально поговорить, а не читать текст» (54%), «весело и не скучно» (48%). Только один студент (4%) высказал предпочтение традиционным упражнениям.

Качество речи. При анализе аудиозаписей было выявлено следующее: количество грамматических ошибок на одно высказывание в ходе игр не увеличилось по сравнению с подготовленными диалогами (в среднем 2–3 ошибки на 10 фраз), но заметно выросла доля неподготовленных реплик (с 15% до 38% от общего объёма речи). Студенты чаще использо-

вали речевые клише в модифицированном виде (например, заменяя отдельные слова), что свидетельствует о переходе навыка в гибкое умение.

Обсуждение результатов. Полученные данные подтверждают основные теоретические положения о преимуществах ролевых игр [4, с. 20]. Во-первых, игровой формат создаёт естественную коммуникативную мотивацию: студент говорит не потому, что «так надо для оценки», а потому, что ему нужно собрать информацию, убедить партнёра или выполнить задание. Это созвучно идеям Е.И. Пассова о ситуативной обусловленности речевого акта [1, с. 207].

Во-вторых, физическое перемещение, использование вспомогательных материалов (карточки, опорные листы) и временные ограничения помогают снять психологический барьер. Как отмечает Е.Н. Соловова, боязнь ошибки снижается, когда внимание сконцентрировано на языковой задаче [2, с. 166]. Наши наблюдения это подтверждают: студенты, которые обычно молчат на занятиях, в игре «Elevator Pitch» делали короткие, но информативные презентации.

В-третьих, важным условием успеха оказалась тщательная подготовительная фаза. В тех парах, где студенты предварительно не отработали произношение ключевых фраз, наблюдались длительные паузы или переключение на русский язык. Поэтому мы рекомендуем на первом этапе использовать хоровое проговаривание клише и короткие диалоги-образцы.

Вместе с тем были выявлены ограничения. Для студентов с очень слабой подготовкой (уровень ниже Elementary) игры 2 и 3 оказались слишком сложными даже с опорами. Им потребовалось дополнительное занятие, посвящённое только отработке вопросов. Также эффективность игр снижалась в группах с численностью более 12 человек (из-за шума и трудностей контроля). В таких случаях целесообразно делить группу на подгруппы с отдельными ассистентами или проводить игры поэтапно [5, с. 219-220].

Заключение. Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Ролевые игры профессиональной направленности являются эффективным средством обучения устной иноязычной речи студентов экономических специальностей. Они систематически решают проблему дефицита речевой практики, обеспечивая высокую плотность говорения за короткое время.

2. Разработанный комплект из трёх игр («Первый день в офисе», «Лифт», «Найди коллегу») может быть использован в любом курсе делового английского языка для уровней Elementary – Pre-Intermediate. Задания построены на лексике, отражающей реальные ситуации делового общения (знакомство, презентация, сбор информации), и не требуют сложной подготовки.

3. Апробация показала рост мотивации (92% положительных отзывов), увеличение времени устной речи в 3–4 раза, повышение активного профессионального словаря на 60–80% и снижение психологического барьера.

4. Для максимальной эффективности необходимо соблюдать методические условия: предварительная отработка клише, чёткие инструкции, временные рамки, опорные материалы для слабых студентов, а также регулярное (не реже раза в две недели) применение игр для закрепления навыков [8, с. 47].

5. Перспективы дальнейших исследований связаны с разработкой более сложных игровых сценариев (переговоры, обсуждение контрактов, антикризисное управление), адаптированных для уровней Intermediate и выше, а также с изучением возможностей цифровых платформ (например, Miro) для проведения ролевых игр в дистанционном формате.

Список литературы

1. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению : монография / Е. И. Пассов. – М. : Просвещение, 1991. – 230 с.
2. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций : учеб. пособие / Е. Н. Соловова. – М. : Просвещение, 2002. – 239 с.
3. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе : монография / И. А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1989. – 219 с.
4. Эльконин, Д. Б. Психология игры : монография / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 384 с.
5. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учеб. пособие / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М. : Академия, 2006. – 335 с.

6. Нелюбина, Е. А. Ролевая игра как интерактивный метод обучения иностранным языкам в неязыковом вузе / Е. А. Нелюбина // Ученые записки Казанского филиала Российского государственного университета правосудия. – 2014. – № 10. – С. 217–222.

7. Филатов, В. М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе : учеб. пособие / В. М. Филатов. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 416 с.

8. Казиминова, С. Н. Игровая форма в преподавании иностранного языка / С. Н. Казиминова // Филология и лингвистика. – 2017. – № 1 (5). – С. 46–48.

LINGUODIDACTIC POTENTIAL OF PROFESSIONALLY ORIENTED ROLE-PLAYING GAMES IN FORMING STRATEGIES OF ORAL FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATION

Utkina A. V.
Samara, Russian Federation
SSTU

Summary. The effectiveness of professionally oriented role-playing games for developing oral speech is substantiated. Three scenarios are given. Approbation showed increased motivation (92%), 3–4 times longer speaking time, and expanded vocabulary.

Key words: role-playing game; spoken foreign language; professional orientation; business English; communicative competence.

УДК 81.271

ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЕ ЛАКУНЫ В РУССКО-КИТАЙСКОМ ДИАЛОГЕ КУЛЬТУР И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Фриз С. В.
Москва, Российская Федерация
УМЦ имени В. В. Жириновского

Аннотация. Анализ лингвокультурных лакун как источника сбоя в русско-китайской коммуникации. Выявлена связь распознавания лакун с доверием собеседников. Обоснована роль метакоммуникативной рефлексии в формировании межкультурной компетенции.

Ключевые слова: теория коммуникации; прагматика перевода; межкультурная коммуникативная компетенция; русско-китайская коммуникация; лингвокультурные лакуны.

Введение. В современных исследованиях в области лингвистики и теории коммуникации всё чаще фиксируется разрыв между формальным уровнем владения иностранным языком и способностью актуализировать полученные знания в условиях реального общения с носителем иной культуры. Особенно остро данная проблема проявляется в русско-китайской паре, где отсутствие взаимопонимания между собеседниками обусловлено не столько лексическими или грамматическими ошибками, сколько различиями в коммуникативных стратегиях. Так, например, в существующих словарях и учебниках грамматики недостаточно полно представлены объяснения тому, почему прямое «нет» в одной культуре воспринимается как честность, а в другой – как угроза «лицу» собеседника.

Актуальность данного исследования обусловлена размытостью границ лакунарных явлений, присущих русско-китайской межкультурной коммуникации. Нередко обе стороны склонны интерпретировать причины недопонимания или конфликтов не как следствие расхождений в национально-культурных картинах мира, а как проявление отдельных личностных черт партнёра («он грубый», «она неискренняя»).

Цель настоящей работы – выявить механизмы влияния лингвокультурных лакун на процесс межкультурной коммуникации в русско-китайской паре и определить роль метакоммуникативной рефлексии в формировании межкультурной коммуникативной компетенции.

Материал и методы. Для выявления лингвокультурных лакун были отобраны ситуации реального межкультурного взаимодействия. Материалами для анализа послужили полуструктурированные интервью с русскими студентами, проходившими обучение в Китае, а также с китай-