

УДК 378.016:811.111 (045)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-2-52>**Раїса ПРИГОДІЙ,***orcid.org/0009-0001-5618-5396**старший викладач кафедри англійської філології  
Київського національного лінгвістичного університету  
(Київ, Україна) [raisa.pryhodii@knl.u.edu.ua](mailto:raisa.pryhodii@knl.u.edu.ua)***Інна ДЕРКАЧ,***orcid.org/0009-0003-4249-1485**кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри англійської філології  
Київського національного лінгвістичного університету  
(Київ, Україна) [inna.derkach@knl.u.edu.ua](mailto:inna.derkach@knl.u.edu.ua)*

## **РОЛЬОВА ГРА ЯК ОДНА ІЗ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ДРУГОЇ ІНОЗЕМНОЇ: З ДОСВІДУ ФОРМУВАННЯ МОВЛЕННЄВОЇ ТА ЛІНГВОСОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ-МАЙБУТНІХ ФІЛОЛОГІВ**

У статті рольові ігри розглядаються як одна із форм сучасних інтерактивних технологій, їх практичне застосування у вивченні англійської мови як другої іноземної. Рольові ігри є актуальними в умовах офлайн та онлайн навчання, оскільки вони створюють ситуації взаємодії – аналоги живого спілкування. До того ж, процес взаємодії студентів рід час рольової гри створює динаміку процесу навчання, робить його практично значущим та розвиває навички спілкування. Завдячуючи сучасним онлайн ресурсам, інформаційним, графічним та розважальним, рольові ігри осучаснюються, що сприяє появі нових ситуацій та ролей. Гнучкість та запис самого ходу гри уможливають виявити помилки, комунікативні невдачі після проведення рольової гри. Рольова гра постає як вид усного тестування-опитування студентів. Також у статті висвітлені шляхи розширення соціокультурної компетентності студентів в рамках поданих тем. Для успішного проведення рольової гри на певному етапі навчання, студенти мають володіти необхідним об'ємом лексичних, граматичних і мовленнєвих навичок, тому в статті робиться наголос на типах вправ, що передують проведенню рольових ігор та типах ситуацій і ролей для досягнення цілей діяльності. Доречними є використання лексичних перцептивно-продуктивних та продуктивних вправ на базі підручника, тестів з множинним вибором та інших видів вправ, направлених на засвоєння фразеологічних одиниць та комунікативних кліше для досягнення взаєморозуміння.

Окремим видом рольових ігор постають створені ситуації на заняттях з домашнього читання, оскільки вони допомагають студентам зануритися в художній світ, створений автором та приміряти на себе певні персонажні ролі, що водночас слугує більшому розумінні художнього тексту та його інтерпретації.

**Ключові слова:** рольові ігри, взаємодія, реальні ситуації, вигадані ситуації, драматизація, кросовер, образні персонажі, соціокультурна компетенція.

**Raisa PRYHODII,***orcid.org/0009-0001-5618-5396**Senior Lecturer at the Department of English Philology  
Kyiv National Linguistic University  
(Kyiv, Ukraine) [raisa.pryhodii@knl.u.edu.ua](mailto:raisa.pryhodii@knl.u.edu.ua)***Inna DERKACH,***orcid.org/0009-0003-4249-1485**Candidate of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor at the Department of English Philology  
Kyiv National Linguistic University  
(Kyiv, Ukraine) [inna.derkach@knl.u.edu.ua](mailto:inna.derkach@knl.u.edu.ua)*

## **ROLEPLAYING GAMES AS AN INTERACTIVE TECHNIQUE IN TEACHING STUDENTS ENGLISH AS THE SECOND FOREIGN LANGUAGE: THE EXPERIENCE OF FORMING LINGUISTIC AND SOCIOCULTURAL COMPETENCE OF FUTURE PHILOLOGISTS**

The article throws light on role playing games regarded as a form of modern interactive technique, particularly, in teaching English as the second foreign language. Role plays can be used effectively in online and offline teaching process which is actual nowadays. The process of students' interaction while role playing contributes to the dynamism

*of the teaching process and fulfills its practical goals, developing communication and speaking skills. Due to the online resources, informational, graphical and entertaining ones, role playing is being updated in many ways, new situations and roles spring up. The role play, as a flexible tool, in case it is recorded, can help students to trace back certain blunders and communication failures. Alongside with this, role playing games can be regarded a form of testing students' skills and competences. The ways of expanding socio-cultural competence of students within the given topics are considered in the article. With the view to achieving its goal, the role play is to be arranged at the appropriate stage of students' lexical and grammar competence and speaking skills. The focus is made on the types of exercises preceding role playing which contribute to students' successful performance in this activity as well as on the types of the situations and roles. It is crucial to use lexical perceptual-productive and productive exercises, multiple choice tests and other types of exercises targeted at mastering phraseological units and communication cliché for achieving mutual understanding.*

*We can single out role plays at home reading lessons to create situations, helping students to plunge into the fictional world, created by the author and enabling them to try out themselves in the role of characters, thus, promoting the deeper understanding and interpretation of the fictional text.*

**Key words:** roleplaying games, interaction, real-life situations, imaginary situations, drama role play, crossover, fictional characters, socio-cultural competence.

**Постановка проблеми.** Зі зміною швидкості спілкування в умовах глобалізації нове покоління диктує пошук нових технологій навчання англійської мови. На ряду з традиційними, без яких важко обійтись, як правило, направлених на засвоєння базових лексичних, граматичних та мовленнєвих навичок, з'являються нові методи навчання, які не існували десятки років тому. Завдячуючи широким доступом до онлайн ресурсів, як інформаційних, так і графічних, розважальних, традиційні форми осучаснюються та набирають нового змісту. Поряд з портфоліо, кейс методами, інформаційними технологіями, комунікативні форми навчання, такі як: рольові ігри, інтерв'ю, залишаються актуальними і сьогодні, отримуючи інколи несподівані форми їх імплементації. У багатьох зарубіжних виданнях, називаючи рольові ігри звичними (staples), включають їх у перелік інноваційних технологій, а саме в силу характеристик, що пристосовують їх до нових умов та розширюють можливості.

Рольові ігри розглядаються у рамках сучасних інтерактивних технологій навчання мов і культур, оскільки в основі рольових ігор лежить взаємодія як один із видів діяльності. Діяльність завжди повністю усвідомлюється, людина завжди чітко розуміє для чого вона виконує ту чи іншу дію і що спонукає її до цього виконання. Мовленнєва діяльність виконується на основі наявних мовленнєвих умінь, які забезпечують усвідомлене оптимальне побудування діяльності залежно від її мотиву (Тарнопольський, 2019: 25).

Рольові ігри вважаються однією із форм сучасних інтерактивних технологій. Ця форма і вид технології уможливають досягти значного покращення мовленнєвих навичок студентів, вміння успішної комунікації в межах певної лексичної теми.

Рольові ігри застосовуються під час навчання студентів-філологів другій іноземній мові (англійська), базуючись на підручниках Upstream B2 – для студентів 2 курсу та Upstream B2+ для сту-

дентів третього курсу. Рольові ігри слугують створенню ситуації взаємодії, а саме, живого спілкування в офлайн, чи онлайн навчанні: рольові ігри за вищезгаданими підручниками на теми: «У лікаря», «Їжа» – для студентів другого курсу та теми «Реаліті шоу» та рольові ігри під час навчання домашнього читання для студентів третього курсу.

**Аналіз досліджень.** Українські вчені (Борецька Г.Є., Петрусевич Ю.А., Тарнопольський О.Б., Кабанова М.Р.) розглядають рольову гру як інтерактивну технологію навчання поряд з іншими формами і видами цих технологій, таких як дискусії, ігрові методи та тренінгові (Ніколаєва, 2015: 281–282). Зарубіжні дослідники (Е. Белл, Харбор, Коннік) звертають увагу на етапи рольової гри, режими її проведення, види рольової гри та типи ситуацій (real-life situations: stressful, unfamiliar, complex, controversial, drama role play), які можуть бути обіграні. Однак проблема формування мовленнєвої соціокультурної компетентності у студентів-майбутніх філологів, що вивчають англійську як другу іноземну ще не була достатньо у фокусі уваги.

**Мета статті** – розглянути варіанти практичного застосування рольової гри як інтерактивної технології навчання студентів на парах з англійської мови як другої іноземної.

Новизна розвідки полягає в тому, що рольова гра розглядається в межах змішаного навчання – офлайн і онлайн навчання. Використання рольових ігор, наведених у даній статті можуть бути залученими на парах англійської мови для студентів другого та третього курсу як вже відпрацьовані кроки, що і є базисом практичної значимості.

**Виклад основного матеріалу.** В колективній монографії «Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах» наведене таке визначення рольових ігор: «Рольова гра – процес, у якому учасникам пропонується “зіграти” іншу людину

в уявній ситуації. Важливими складовими рольової гри є роль та її прийняття, яке здійснюється на когнітивному та емоційному рівнях. Оскільки в рольовій грі учасник виконує роль певного персонажу, він має експериментувати та не боятися, що його поведінка буде смішною та неадекватною» (Ніколаєва, 2015: 287).

Рольова гра дозволяє студентам вивчати реальні, або вигадані ситуації, взаємодіючи з іншими в організованому просторі. Цей простір організовується викладачем на певному етапі вивчення того чи іншого матеріалу. В залежності від відношення до реальності ці ролі можуть бути:

- схожі до ролей студентів;
- частково-уявні ролі;
- уявні ролі, що базуються на реаліях тої чи іншої країни;
- повністю уявні ролі, що базуються на ситуаціях, в яких студент ніколи не опиниться;
- власне образні ролі, основані на художньому вимислі, або як змішані образи декількох фікціональних персонажей.

Процес взаємодії студентів під час рольової гри створює динаміку процесу навчання, робить його практично значущим, розвиває навички спілкування, які в сучасних умовах за певних обставин, наприклад, локдауну, військового стану є обмеженими і тому є рівнозначними живому спілкуванню в групі. Сучасні технічні методи надають змогу зробити запис, повторно переглянути вдома хід рольової гри, щоб виявити комунікативні невдачі, якщо вони трапляються.

Підготовка студентів до рольової гри, як правило, починається з першого ознайомлення з темою та є усним тестуванням на певному етапі навчання. Для успішного проведення рольової гри викладач, окрім чітко розписаних ролей та завдань має переконатися, що студенти засвоїли лексичний, граматичний матеріал для оперування в рольовій грі. Так, наприклад, перед проведенням рольової гри у лікаря студенти мають оволодіти лексичним матеріалом щодо симптомів хвороби, частин тіла, назви хвороб, діагностика хвороб, типи ліків. Для цього використовується ряд лексичних перцептивно-продуктивних та продуктивних вправ на базі підручника “English Vocabulary in Use”, “Word builder” та тестові завдання з множинним вибором по цій тематиці. Іншою складовою у підготовці рольової гри є засвоєння студентами фразеологічних одиниць та комунікативних кліше щодо скарги, вміння дати пораду та побажати швидкого одужання. Ролі розподіляються за принципом відвідання різних лікарів та вміння вести коротку предметну розмову.

**Приклад 1.** При розподілі ролей дається така установка: *Now you're supposed to visit the doctor, having fixed an appointment or on emergency, complain about your problem, not giving all the*

*symptoms and details at once and clear up the questions. The students, acting as the doctors will examine the patient, ask all the questions at large, diagnose, send the patient for some tests and write out the prescription and give some advice to the patient.*

*We'll have three doctors. Doctor 1: a GP, Doctor 2: a dermatologist, Doctor 3: a gastroenterologist. The rest of the students will act as patients visiting a clinic or a surgery. Three students are supposed to visit one doctor. In order to get a prompt I'll give you the following cards: you'll be given just one word to guess which doctor you are to fix an appointment with.*

*Student 1 – is allergic to something*

*Student 2 – comes out in spots*

*Student 3 – has got an itching rash*

*Student 4 – can't sleep*

*Student 5 – is coughing*

*Student 6 – can't swallow*

*Student 7 – has got a heartburn after eating*

*Student 8 – has a stomach ache*

*Student 9 – suffers from indigestion*

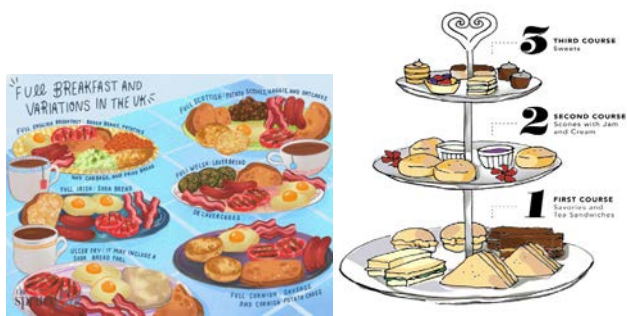
*Якщо студентів в групі більше, то одному зі студентів можна дати провокативну роль hypochondriac.*

Після рольової гри викладач просить студентів надіслати в чат групи відгук (*I would like you to give a feedback on your visit, assessing the doctor's work and giving recommendation. Would you recommend this doctor to your neighbour or friend? Why? As well analyse your own performance during the role play, did you feel the lack of words or phrases, did you face any other problems?*).

Студенти мають знати, що одним із питань лікаря є наявність медичної страховки. Студентів групи заздалегідь було ознайомлено з системою національної служби здоров'я Великобританії (NHS) та як вона працює у рамках університетів. Студенти ознайомилися з листівками по рекомендації вакцинації та настановами, яких потрібно притримуватися у разі погіршення стану здоров'я. Таким чином, крім розвитку мовленнєвих навичок ми розширюємо соціокультурну компетенцію студентів-філологів.

**Приклад 2.** Іншою темою в межах якої пропонується рольова гра є тема «Їжа», Unit 8 “You Are What You Eat”, Upstream B2. При вивченні цієї теми розвиваються знання студентів про кухню Великобританії, що сприяє формуванню соціокультурної компетенції студентів та є надзвичайно важливим, оскільки такого предмету як «Країнознавство» студенти з другою іноземною мовою не мають, є тільки спецкурс на третьому курсі. Після низки лексичних вправ, де вивчався вокабуляр щодо видів їжі, методів приготування

страв англійської та української кухонь, рольова гра є доцільною.



Щодо британської кухні, студенти знайомляться з національними стравами щоденного та святкового вжитку, традиціями англійського чаювання. Як підготовче самостійне завдання з подальшим обговоренням в аудиторії студентам дається завдання придбати декілька продуктів харчування, або страв в популярних британських супермаркетах Waitrose, Sainsbury's, Tesco, Co-op, Fortnum and Mason, Harrods (food halls). В процесі роботи над цією темою залучаються рекламні оголошення. Після ознайомлення з країнознавчим матеріалом студентам пропонується завдання перед рольовою грою на здогадку та розвиток лексичних навичок – Crossover, ілюстрація 1 та 2. Практична мета даного завдання є розвивати лексичні навички за темою “English Meals” та вміння орієнтуватися в різноманітні британської кухні. Інструкція завдання полягає в ознайомленні з компонентами англійського сніданку та типової чайної церемонії. Студенти мають здогадатися, яка лексична одиниця пропущена в серединному квадраті.

Влучною рольовою грою з цієї теми є проведення реаліті шоу “Bake-off”. Ідея шоу полягає в приготуванні англійської страви та подальшою оцінкою її смаку та техніки виконання експертами кулінарної справи. Студентам роздаються ролі.

*Student 1 is a student who watched TV programme “The Great Britain Bake-Off” and tried to make a Yorkshire pudding. Unfortunately, something went pear-shaped and now he is having a talk with Jamie Oliver to clarify what steps were wrong.*

*Student 2 is a famous chef who knows the British cuisine inside out and can tackle any mishap.*

Звертаємо увагу студентів на можливі проблеми у виконанні даного завдання.

Possible problems:

- *The ingredients could be added in the wrong succession;*
- *the temperature of the ingredients could be different;*
- *the weight of ingredients (British pound and British ounce) and various cup sizes might have misled a young cook;*
- *Different products used in the UK and Ukraine (wheat, flour, buttermilk).*



*After tackling a problem, the students turn tables and pick other British recipes to test out their cooking skills:*

*Victoria sponge cake, Toad-in-the-Hole, Chicken Tikka Masala, Eton Mess, Shepherd's Pie, Bubble and Squeak, Banoffee Pie.*

Після виконання цієї гри студенти діляться враженнями та визначають прогалини у своїх знаннях при вивченні заданої теми.

**Приклад 3.** *На третьому курсі в першому семестрі вивчається Unit 5 “Reality Shows” Upstream B2+, де студенти знайомляться з реаліті шоу Британії (базовий текст), виконують лексичні вправи на їх базі, діляться враженнями про свої улюблені реаліті і тільки потім їм пропонується взяти участь у реаліті шоу “7Up”, яке є ще невідомим для них. Після короткого ознайомлення з текстом “Growing up on Television” (Straightforward Advanced, Unit 1), в якому йде мова про те, що кожні 7 років група однокласників зустрічається в студії під прицілом телевізійних камер та питань ведучого. Предметом обговорення є зміни, які відбулися в їхньому житті за останні 7 років. На базі цього тексту можна організувати дві рольові гри. У першій запропонувати студентам зіграти ролі трьох англійців з різних прошарків населення та як склалися їхні долі. У даній рольовій грі ролі розподіляються таким чином: ведучий, психолог і три учасники. Перший з них, дитина з янгольською зовнішністю зараз є людиною з обвітреним обличчям, з епізодичними роботами та участю у політичних компаніях для виживання. Другий учасник, походить з сім'ї юристів, навчався в привілейованій приватній школі зараз є успішним юристом, у якого долі його дітей є визначеними наперед. Третій учасник, отримавши вищу освіту, працює таксистом, задоволений життям у невеликому будинку в Лондоні та відпочиває у своєму бунгало на березі моря в Іспанії. Завдання ведучого дізнатися про всі перипетії долі за останні 7 років та психологічні проблеми, з якими вона стикалися на своєму шляху.*

*Іншою рольовою грою за даним текстом може бути реаліті шоу “7Up” у якому студенти грають себе у віці 35 років. У цій рольовій грі ролі розподіляються таким чином: ведучий, психолог і учасники. У цій грі задіяна вся група. Сту-*

дентам дається 5 хвилин на створення власної історії, якими вони себе бачать через 15 років. Цікавим моментом може стати зміна ведучого через кожних три-чотири учасники для того, щоб активізувати роботу всіх студентів групи.

У першій рольовій грі паралельно з розвитком мовленнєвих навичок ми розвиваємо соціокультурний компонент у навчанні.

Рольові ігри також є доречними під час пар з домашнього читання, оскільки вони дозволяють студентам зануритись в художній світ, створений автором та примірити на себе певні персонажі. Заняття з домашнього читання починається з післятекстового етапу, який має такі підетапи: підетап контролю розуміння художнього твору та підетап автоматизації дій з мовленнєвим матеріалом (Ніколаєва, 2015: 308). Рольову гру влучно запропонувати студентам на другому підетапі – автоматизації дій з мовленнєвим матеріалом. Важливо підмітити, що рольову гру можна провести перед обговоренням прочитаного тексту – це спонукає у студентів інтерес до персонажів, розуміння їх поведінки та дій, мотивів, що навчає інтерпретувати художній текст.

На заняттях з домашнього читання на третьому курсі ми беремо твори Джерома Д. Селінджера «Над прірвою у житті» та Френсіса С. Фіцджеральда «Великий Гетсбі».

**Приклад 4.** Після прочитання двох розділів роману Джерома Д. Селінджера «Над прірвою у житті» студентам можна запропонувати рольову

гру, де один студент грає роль основного героя, Холдена, а студенти готують запитання, щоб зрозуміти його емоційний стан, відношення до ровесників та навколишнього світу.

*Student A is supposed to act as Holden. In chapters 3, 4 we get to know a lot about his studies, emotional state and his psyche. Ask him questions concerning his conduct and actions, trying to reveal the reasons for his behaviour.*

Такий вид рольової гри проводиться через пару і, як правило, під час семестру кожен студент має змогу зіграти роль головного, або другорядного персонажу. Загалом, це сприяє зануренню в художній простір саме цього твору.

Іншим видом рольової гри може бути драматизація, яка підлягає окремому дослідженню.

**Висновки.** Ми розглянули чотири приклади рольової гри, призначених для студентів другого та третього курсів із метою розвитку мовленнєвої та соціокультурної компетентності. Використання рольових ігор є ефективним на етапі володіння студентами достатнім лексичним матеріалом та мовленнєвими навичками, діалогічними кліше та соціокультурними знаннями. Різні рівні навчання та теми містять варіативні творчі складові, які лежать в основі моделювання ситуацій для рольової гри. Подальші дослідження інтерактивних технологій, таких як ділова гра, інтерв'ю та їх застосування в режимі онлайн та офлайн навчання представляє інтерес для формування у студентів необхідних навичок.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах: Колективна монографія / Ніколаєва С.Ю. та ін. ; за ред. С.Ю. Ніколаєвої. Київ, 2015. 444 с.
2. Тарнопольський О.Б., Кабанова М.Р. Методика викладання іноземних мов та їх аспектів у вищій школі: підручник. Дніпро, 2019. 256 с.
3. Aaron Bell. (2005) 4 types of role plays for teaching English. URL: <https://blog.gaijinpot.com/teaching-tips-role-plays/>.
4. Harbour, E., & Connick, J. (2013) Role playing games and activities rules and tips. URL: <https://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>
5. Virginia Evans, Jenny Dooley. (2014) Upstream B2. Student's Book. URL: [https://www.academia.edu/36672628/Upstream\\_intermediate\\_b2\\_student\\_s\\_book](https://www.academia.edu/36672628/Upstream_intermediate_b2_student_s_book)
6. Virginia Evans, Bob Obee. (2014) Upstream B2+. Student's Book. URL: [https://englishworkshop2014.files.wordpress.com/2014/05/upstream-upper-intermediate-b2-sb\\_red.pdf](https://englishworkshop2014.files.wordpress.com/2014/05/upstream-upper-intermediate-b2-sb_red.pdf)

#### REFERENCES

1. Nikolaieva S.Iu. та ін. (2015) Suchasni tekhnolohii navchannia inozemnykh mov i kultur u zahalnoosvitnikh i vyshchikh navchalnykh zakladakh [Modern technologies of teaching foreign languages and cultures in comprehensive and higher educational establishments]: Kolektyvna monohrafiia Kyiv. 444 s. [in Ukrainian].
2. Tarnopolskyi O.B., Kabanova M.R. (2019) Metodyka vykladannia inozemnykh mov ta yikh aspektiv u vyshchii shkoli [Methods of teaching foreign languages and their aspects in the higher school]: pidruchnyk Dnipro. 256 s. [in Ukrainian].
3. Aaron Bell. (2005) 4 types of role plays for teaching English. URL: <https://blog.gaijinpot.com/teaching-tips-role-plays/>.
4. Harbour, E., & Connick, J. (2013) Role playing games and activities rules and tips. URL: <https://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>
5. Virginia Evans, Jenny Dooley. (2014) Upstream B2. Student's Book. URL: [https://www.academia.edu/36672628/Upstream\\_intermediate\\_b2\\_student\\_s\\_book](https://www.academia.edu/36672628/Upstream_intermediate_b2_student_s_book)
6. Virginia Evans, Bob Obee. (2014) Upstream B2+. Student's Book. URL: [https://englishworkshop2014.files.wordpress.com/2014/05/upstream-upper-intermediate-b2-sb\\_red.pdf](https://englishworkshop2014.files.wordpress.com/2014/05/upstream-upper-intermediate-b2-sb_red.pdf)

### English Breakfast



bacon



fried mushrooms



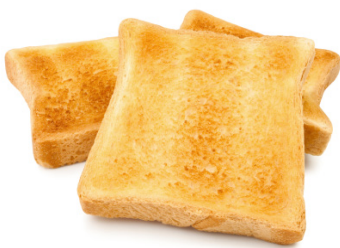
sausage



tomatoes



orange marmalade



toast



eggs



black pudding

### Ілюстративний матеріал 1

Afternoon Tea



ham and mustard finger sandwiches



Victoria sponge cake



cucumber finger sandwiches



preserves



Battenberg cake



meringues



Lemon drizzle cake



chocolate brownie

Ілюстративний матеріал 2