



© И. А. Ишутина, И. В. Салосина

DOI: [10.15293/2226-3365.1702.02](https://doi.org/10.15293/2226-3365.1702.02)

УДК 378 + 378.14.015.62

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ЛИНГВИСТОВ В УСЛОВИЯХ ВУЗА КНР

И. А. Ишутина (Шаосин, КНР), И. В. Салосина (Томск, Россия)

Проблема и цель. Статья посвящена решению проблемы методологического обоснования использования системы игровых методов в профессиональной подготовке будущих лингвистов в условиях вуза КНР. Данная область не изучена педагогической наукой, поскольку связана с современными процессами модернизации системы высшего образования Китая, а также расширением сфер взаимодействия и сотрудничества, в том числе и в образовательной сфере, между КНР и Россией, произошедшим в последние годы. В статье представлен обзор современных исследований в области применения игровых технологий в высшей школе. Цель статьи – теоретически обосновать, разработать и реализовать систему игровых методов для повышения эффективности профессиональной подготовки лингвистов в вузах КНР.

Методология. Исследование основано на современных идеях активизации обучения в высшей школе, представленных в трудах Е. А. Аллен, А. А. Вербицкого, в рамках концепции игрового моделирования в вузе А. Fejes, К. Johansson, А. П. Панфиловой. Работа связана с пониманием интерактивного подхода к обучению (В. J. В. Ormel, N. N. Pareja Roblin, S. E. McKenzie, П. И. Пидкасистый), а также базируется на положениях теории и методики преподавания русского языка как иностранного М. Н. Вятютнева, Т. В. Васильевой, Г. М. Лёвиной и др.

Методы исследования включают анкетирование преподавателей и студентов, анализ научной литературы, анализ результатов обучения.

Результаты. Во-первых, в статье исследуются особенности и выявляется содержание и структура ролевых и деловых игр применительно к практике лингвистического образования в китайском университете. Во-вторых, приводится анализ опытно-экспериментальной работы по внедрению системы игровых методов в Чжэцзянском институте иностранных языков. В-третьих, формируются рекомендации для преподавателей русского языка как иностранного, работающих в условиях отсутствия аутентичной языковой среды, в вузах КНР. Подчеркивается необходимость учета особенностей педагогической системы, в контексте которой осуществляется реализация предложенных методов.

Заключение. Авторами обосновывается эффективность использования ролевых и деловых игр в профессиональной подготовке лингвистов, несмотря на то, что в лингвистических

Ишутина Ирина Анатольевна – старший преподаватель, Чжэцзянский институт иностранных языков, Китайская Народная Республика, аспирант, Национальный исследовательский Томский политехнический университет.

E-mail: ishutinai@mail.ru

Салосина Ирина Викторовна – кандидат педагогических наук, доцент, кафедра русского языка как иностранного, Национальный исследовательский Томский политехнический университет.

E-mail: salosinaiv@tpu.ru



китайских университетах, как правило, доминируют традиционные методы обучения: упражнения и лекции. Авторами отмечается, что при этом необходимо учитывать следующие факторы: особенности педагогической системы КНР, степень мотивации и готовности педагогического коллектива университета и студентов к использованию новых методов обучения.

Ключевые слова: игровое моделирование; активно-игровое обучение; ролевая игра; деловая игра; иноязычная коммуникативная компетенция; интерактивные методы; китайские студенты.

Постановка проблемы

Образование является индикатором экономических и политических процессов, происходящих как в отдельно взятой стране, так и во всём мире в целом. Поэтому современные интеграционные процессы между Россией и Китаем обуславливают востребованность профессиональной подготовки высококвалифицированных специалистов-переводчиков как с российской, так и с китайской стороны. Китай переживает «всплеск интереса к изучению русского языка»¹. В связи с этим особую актуальность приобретает разработка и внедрение эффективных практик преподавания русского языка. Это особенно важно в ситуации отсутствия аутентичной языковой среды. Необходимо отметить, что эту проблему решают в контексте лингвистического профессионального образования КНР, в частности благодаря интеграции в традиционную китайскую систему образования сформированного европейского (в том числе и российского) педагогического опыта преподавания иностранных языков. В процессе модернизации образования КНР в последние десятилетия рассматриваются передовые зарубежные педагогические идеи, совершенствуются технологии педагогической деятельности, уделяется большое внимание применению эффективных методов и средств обучения.

Современная подготовка студента языкового вуза КНР ориентируется на государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования, программы конкретного вуза, социальный заказ общества, потребности и интересы обучающихся. Конкуренция на рынке интеллектуального труда в КНР ставит перед вузами проблему удовлетворения спроса на специалистов определенных направлений, всесторонне развитых, активно владеющих иностранными языками, способных действовать самостоятельно в разных условиях.

Качество образования связывается в первую очередь с оценками компетентности, и значительную роль играет внедрение высокоэффективных образовательных технологий, призванных формировать знания, умения и навыки владения. Особое значение имеет коммуникативный компонент как часть профессиональной подготовки.

Опыт преподавания русского как иностранного на факультете русского языка в Шеньянском политехническом университете (Шеньян) и Чжэцзянском институте иностранных языков Юэсю (Шаосин) позволил выявить проблемы и противоречия. Одни связаны с высокими требованиями работодателей к уровню сформированности навыков профес-

¹ Кожевникова Е. В. Специфика образовательной системы и преподавания русского языка в КНР // Китайские, вьетнамские, монгольские образовательные мигранты в академической среде: коллективная

монография / под науч. ред. Е. Ю. Кошелевой. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2013. – С. 232.

сионального общения у выпускников языковых вузов и с недостаточным количеством учебных часов в программах вузов, отведенных на формирование коммуникативной компетенции обучающихся. Другие – с потребностями студентов в эффективном обучении русскому языку в целях профессиональной коммуникации и преобладанием традиционных методов обучения (преимущественно лекционных), применяемых китайскими преподавателями в образовательном процессе. Задачи по формированию коммуникативной компетенции делегируются приглашенным преподавателям, носителям языка.

Ведущей целью профессиональной подготовки лингвиста-переводчика является формирование иноязычной коммуникативной компетенции. В контексте преподавания русского языка как иностранного в составе иноязычной коммуникативной компетенции, по мнению представителей московской лингводидактической школы, выделяют «следующие составляющие: языковая, предметная, дискурсивная, прагматическая, социокультурная» компетенции [1, с. 20]. Эти компоненты выявляются посредством разработанной в России государственной системы тестирования на уровень языка – ТРКИ. Наибольшее количество трудностей у студентов Юго-Восточной Азии в целом, в том числе и КНР, вызывают продуктивные виды речевой деятельности: говорение и письмо. Это обусловлено не только кардинальными отличиями китайского и русского языков, но и особенностями ментальных представлений народов и национальными традициями, закрепленными в культуре. Н. М. Божко считает, что «основной чертой национального характера китайцев была и

остаётся традиция»². Е. Yu. Kosheleva, I. Ya. Pak, E. Chernobylsky выделяют два основных компонента китайской модели образования: конфуцианские представления об обществе и методика тренировки, основанная на запоминании больших объемов информации [2]. Поэтому внедрение в устоявшуюся педагогическую систему китайских вузов «европейских заимствований» в виде новых методов и технологий обучения не всегда воспринимается позитивно. Для вузов КНР являются педагогической новацией широко применяемые в мировой практике обучения иностранным языкам коммуникативные технологии обучения, обучение через общение.

Проблема эффективного освоения русского языка китайскими студентами усугубляется ещё и тем, что изучаемый язык в отсутствии аутентичной языковой среды является искусственным средством общения. В связи с этим для повышения коммуникативных навыков и умений студентов нами внедряются технологии активизации речевой деятельности. В частности, технология интерактивного обучения. Основная цель интерактивного обучения иностранным языкам – усвоение обозначенных в программе знаний, умений, навыков в процессе живого иноязычного общения, а также обучение во взаимодействии [3]. По мнению И. В. Бимурзиной, интерактивность в процессе изучения иностранного языка понимается «как речевое взаимодействие двух или более людей в процессе общения», а «целью обучения при этом становится овладение иностранным языком как средством общения» [4, с. 39].

А. П. Панфилова относит к интерактивным технологиям игры, которые основаны на

² Божко Н. М. Национальная культурная специфика обучения студентов из Китая и обучение русскому языку // Китайские, вьетнамские, монгольские образовательные мигранты в академической среде:

коллективная монография / под науч. ред. Е. Ю. Коселевой. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2013. – С. 113.



групповом и межличностном взаимодействии³. Спецификой реализации игры в учебном процессе является то, что в ходе этой игры обучающиеся осваивают элемент профессиональной деятельности, приобретают профессиональный опыт. По сравнению с традиционными технологиями в таком обучении происходит изменение роли преподавателя, он становится модератором и фасилитатором. Это требует развития особых личностных и профессиональных качеств, таких как: быстрота реакции на изменения, происходящие на игровом поле, гибкость в принятии решений, высокий уровень коммуникативных способностей.

По мнению многих исследователей, игровые методы обучения являются частью методов активизации обучения в высшей школе, их продолжением и развитием, следовательно, их можно рассматривать в общей системе интерактивных методов обучения [5–7]. Большинство игр, используемых в учебном процессе, относятся к интерактивным, т. к. решения принимаются участниками сообща (индивидуально, в малых группах, в межгрупповой дискуссии).

Цель статьи: теоретически обосновать, разработать и реализовать систему игровых методов для повышения эффективности профессиональной подготовки лингвистов в вузах КНР.

Методология

Анализ зарубежных источников доказывает актуальность заявленной тематики. Так, возможности межкультурного диалога в сфере высшего образования анализируют E. Lehtomäki, J. Moate и H. Posti-Ahokas [8]. Аспекты взаимодействия академических

культур в контексте интернационализации образования исследуются в работах G. Skyrme и A. Mc Gee [9]. Интерес многих ученых сконцентрирован на обучении студентов из Китая, поскольку, во-первых, их количество в зарубежных вузах возрастает, во-вторых, существуют различия подходов к обучению в европейской и китайской традициях образования. Авторы отмечают, что содержательные и технологические различия принимающей и направляющей педагогической системы могут отрицательно влиять на степень удовлетворенности результатами обучения. M. Cheng, O. Adebun Adekola, M. Shah, M. Valyrakis сравнивают опыт шотландских и австралийских университетов по внедрению межкультурного компонента в учебные программы [10]. M. Gram, K. Jæger, Liu. Junyang, Li Qing, Xiangying Wu исследуют проблемы использования традиционных для европейской системы образования методов проблемного обучения в профессиональной подготовке китайских студентов, указывая на несомненные трудности обучающихся при восприятии «иног» стиля педагогического взаимодействия [11]. C. Simpson отмечает, что использование активных методов может вносить дискомфорт в процесс обучения китайских студентов [12].

Игровые методы активно используются в практике преподавания иностранных языков во многих странах мира. Особенности структуры, содержания и аспектов применения описаны в англоязычной научной литературе (A. Blatner, M. Gredler, G. Muir, M. Sutcliffe и др.). D. Rao и I. Stupans считают, что применение ролевых игр в профессиональном образовании формируют три модуля результатов

³ Панфилова А. П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества [Электронный ресурс] // Интерактивная наука. –

2016. – № 6. – URL: https://interactive-science.media/article/112586/discussion_platform (дата обращения: 11.01.2017)



обучения: когнитивный (знания), эмоциональный (отношения) и психомоторный (навыки деятельности) [14]. Когнитивный компонент изучен в работах J. Lundy [15].

P. Wouters, E. D. Van Der Spek, H. Van Oostendorp разработали авторскую трехступенчатую методику измерения эффективности применения игровых методов в высшей школе, позволяющую выявлять, в том числе и объем приобретенных учащимися знаний [16]. Отдельные англоязычные исследования посвящены анализу результативности использования игровых технологий при профессиональной подготовке специалистов отдельных направлений. В частности, P. Ayling считает игру неотъемлемой частью обучения будущих социальных работников, поскольку она позволяет воспроизводить конкретные ситуации общения [17]. По мнению D. Osborn и L. Costas, игровые методы эффективны при развитии навыков консультирования [18]. R. Stevens рассматривает ролевую игру в качестве стратегии обучения в рамках преподавания истории, он особо отмечает значимость подготовительного этапа игры, а также проведение постигровой рефлексии с анкетированием студентов [19]. A. Fejes, K. Johansson, M. Dahlgren определяют содержание и функции дискуссионных форм проведения семинара в вузе [20].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса, классифицируемых учеными по различным признакам [6–7; 22]. В основу нашего исследования положена классификация А. П. Панфиловой, которая выделяет два базовых классификационных признака: «принятие ре-

шений в нестандартных, нереальных ситуациях» и «адаптация к реальной профессиональной среде»⁴.

Для китайских университетов применение игры в учебной деятельности является новаторством, которое внедряют, в основном, приглашенные преподаватели, носители языка. Однако психолого-педагогические и содержательные аспекты применения этих технологий в условиях вуза КНР еще не изучены. Также как не изучены особенности восприятия применения игровых технологий студентами. Это определяет новизну нашего исследования.

Результаты исследования

Нами была разработана и внедрена в учебный процесс система игровых методов, выполняющая обучающую, стимулирующую и контролирующие функции на разных этапах обучения русскому языку будущих лингвистов-переводчиков. Система стала результатом опытно-экспериментальной работы периода с 2013 г. по 2016 г., которая была направлена на повышение эффективности профессиональной подготовки студентов факультета русского языка Чжэцзянского института иностранных языков Юэсю (КНР, Шаосин).

В процессе внедрения в практику преподавания русского как иностранного было установлено, что целесообразно начинать использовать игровые методы с младших курсов (второй семестр первого курса), когда в рамках учебной программы начинают формироваться компетенции, необходимые в профессиональной деятельности. В аспекте обучения иностранным языкам, особенно в условиях отсутствия аутентичной языковой среды, именно игра является имитационным полем,

⁴ Панфилова А. П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества [Электронный ресурс] // Интерактивная наука. –

2016. – № 6. – URL: https://interactive-science.media/article/112586/discussion_platform. (дата обращения: 11.01.2017)

восполняющим её недостаток. И если на начальном этапе профессиональной подготовки лингвистов-переводчиков используются нереальные ситуации: инсценировки сказок, песни, готовые диалоги, то продвинутый этап обучения связан с непосредственными ситуациями коммуникации в профессиональной сфере.

Стоит отметить, что, начиная изучать русский язык с элементарного уровня, китайские студенты, как правило, проявляют устойчиво высокий интерес к дисциплине. В дальнейшем, со второго курса, заинтересованность в профессиональном овладении языком нередко ослабевает. Среди очевидных причин можно отметить сложность изучаемого языка и проблемы с коммуникацией на изучаемом языке в отсутствие языковой среды, особенно преподавания и менталитета. Так, китайские преподаватели традиционно заинтересованы в максимально высоких результатах на экзаменах (семестровых, на уровень владения языком), поэтому, в первую очередь, организуют на занятиях отработку аналоговых экзаменационных тем, необходимую для успешной сдачи экзаменов. В этом случае использование игровых методов в системе, с первого курса до выпускного, позволяет добиваться диагностируемых результатов, перейти от пассивного потребления информации студентами к их активному участию в процессе обучения. Игра активизирует речевую деятельность обучающихся и снимает монотонность при формировании языковых навыков.

Как отмечают А. М. Князев, И. В. Одинцова, игровые технологии «позволяют овладевать опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности;

создают потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную» [21, с. 23].

В работе по формированию и совершенствованию коммуникативной компетенции будущих переводчиков при изучении русского языка в предлагаемых приглашенным преподавателем дисциплинах («Аудиовизуальный курс», «Практика речи», «Основной курс русского языка», «Внешнеторговые переговоры», «История русской литературы», «Туризм» и др.), наиболее эффективными являются следующие этапы организации практических занятий:

- первый – второй курсы, второй – четвертый семестры: «инсценировка», «разыгрывание ситуации в ролях», ролевые игры, работа в малых группах;
- второй – третий курсы, четвертый – шестой семестры: дискуссия, обсуждение, творческие задания;
- третий – четвертый курсы, шестой – седьмой семестры: деловая игра, конкурсы русского языка, конференции, проекты и проч.

Из всего многообразия видов игровых технологий остановимся на ролевой и деловой играх, адаптирующих учащихся к реальной окружающей среде и профессиональной деятельности, и наиболее эффективно применяемых на начальном и продвинутом этапах в практике преподавания русского как иностранного в китайском языковом вузе.

Ролевая игра воссоздаёт «деятельность людей и отношения между ними»⁵. А. П. Панфилова разграничивает ролевые игры и «разыгрывание» ситуаций в ролях, т. к. исполнителю роли участника анализируемой ситуации дается инструкция, которая детально опи-

⁵ Панфилова А. П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества [Электронный ресурс] // Интерактивная наука. –

2016. – № 6. – URL: https://interactive-science.media/article/112586/discussion_platform. (дата обращения: 11.01.2017)



сывает ситуацию, но не препятствует исполнению роли в соответствии с собственными представлениями. Методы проигрывания ролей и ролевые игры, как правило, используются в программах по изучению сферы человеческих отношений (взаимопонимание, взаимодействие, межличностная коммуникация), следовательно, они эффективны при отработке коммуникативных навыков при изучении иностранного языка.

В курсе «Практика речи» (второй – третий семестры обучения), где материал подается по темам («Знакомство», «Семья», «У врача», «В магазине», «Портрет, характер», «Театр, кино» и др.), в учебных пособиях предлагаются речевые образцы – модели речевых действий в описанных ситуациях. После знакомства с теоретической частью каждой темы (лексическим минимумом, речевыми моделями, этикетными речевыми образцами и клише, правилами поведения в предлагаемых ситуациях) представляется уместным проведение ролевой игры, дающей возможность на практике применить полученные знания.

Необходимо разделить группу на несколько малых, каждая из которых разыгрывает свою ситуацию (предложенную пособием, преподавателем или разработанную самостоятельно). Работа в малых группах (3–5 студентов) позволяет каждому из участников представить себя в предложенной ситуации, роли (член семьи, гость, пациент, переводчик и т. п.); реально ощутить свое состояние, принять верное речевое решение, освоить или закрепить разнообразные модели речевого поведения. Именно прагматический характер игрового обучения привлекает интерес аудитории.

В правильно организованной ролевой игре возможна отработка всех базовых составляющих коммуникативной компетенции: языковой (фонетическая правильность речи, ее лексическое разнообразие, синтаксические

конструкции); дискурсивной (умение строить устные высказывания с использованием стратегий и тактик речевого поведения); прагматической (умение вступать в вербальную коммуникацию в соответствии с коммуникативными потребностями и учетом условий речевого акта); социокультурной (выбор языковых форм с учетом страноведческих и лингвокультурологических знаний); предметной. Все это важно для студентов и потому, что степень сформированности базовых составляющих коммуникативной компетенции положена в основу системы тестирования по русскому языку как иностранному – ТРКИ (субтесты «Лексика. Грамматика», «Говорение» и др.).

Суть успешной ролевой игры – в создании ситуации, приближенной насколько возможно к реальной. Зачастую студенты это интуитивно чувствуют и при подготовке к участию в ролевой игре используют предметы интерьера, подручные вещи, элементы костюмов и т. д. Как правило, ролевые игры вызывают у студентов позитивные эмоции, связанные с содержанием и качеством выполненных ролей; создается творческая, психологически комфортная обстановка. Стоит отметить, что создание игровой обстановки нетипично для китайского вуза, где традиционно преобладает лекционная подача материала для большой аудитории. В игре китайские студенты становятся более коммуникабельными, активными, эмоционально открытыми; приобретают качества, входящие в профессиональную компетентность переводчика. Ролевые игры позволяют вовлечь обучаемых в процесс научения, вызвать интерес, помогают им определить сильные и слабые стороны, создают условия для установления обратной связи по окончании игрового взаимодействия.

Результаты итогового анкетирования показывают, что студенты 1–2 курсов положительно относятся к использованию ролевых



игр, данный вид учебной деятельности является предпочтительным по сравнению с традиционной лекционной подачей материала. В анкетировании участвовало 94 студента 2-го курса (61) и 3-го курса (33) факультета русского языка Чжэцзянского института иностранных языков Юэсю. Так, на вопрос о том, какие формы работы на занятии являются, на их взгляд, наиболее эффективными, большинство студентов 2-го курса (37,7 %) назвали разыгрывание диалогов; в то время как студенты 3-го курса предпочли презентацию (36,6 %), деловую игру (21,2 %) и дискуссию (24,2 %).

На продвинутом этапе обучения русскому языку, после опыта участия студентов в ролевых играх, дискуссиях, обсуждениях, становится возможной организация и проведение деловой игры формы деятельности, имитирующей практические ситуации, с целью отработки полученных коммуникативных навыков и умений. Исследователями установлено, что в деловой игре усваивается до 90 % учебной информации, и это делает ее применение эффективным, помогая адаптироваться к реальной профессиональной среде⁶. Среди преимуществ, которые дает использование деловых игр в процессе обучения, можно отметить: повышение интереса к учебным занятиям и проблемам, которые моделируются и разыгрываются; практический опыт, дающий возможность правильно оценивать реальные ситуации, используемые в будущей профессиональной деятельности; позитивное изменение мотивации и самооценки обучаемых. Деловые игры, применяемые в учебном процессе, разнообразны и многочисленны. Каждая имеет свое название, специфику, основные характе-

ристики, принципы конструирования, педагогические цели и задачи, особенности построения, подготовки и проведения, достоинства и недостатки. Так, А. М. Князев выделяет пять модификаций деловой игры: имитационные, операционные, исполнение ролей, метод инсценировки, психодрама и социодрама [22, с. 162–163].

В преподавании курса «Внешнеторговые переговоры» на русском языке в шестом семестре (3 курс) планируется, организуется и, как правило, успешно проводится деловая игра «Деловые переговоры». Рассмотрим кратко порядок проведения этой игры.

Введение в игру: читаются лекции по программе курса, т. е. правилам проведения, организации деловых переговоров, отбирается лексический материал, ставятся цели и задачи, определяется регламент игры.

Формирование команд. В целях обучения эффективному интерактивному взаимодействию, для создания комфортной игровой среды учебная группа делится на подгруппы (по 5–6 студентов). В каждой выбираются лидеры, добровольно распределяются игровые роли («Встречающие и провожающие принимающей стороны», «Руководство принимающей компании», «Сотрудники, участвующие в переговорах», «Члены делегации», «Технические работники» и проч.).

Погружение в игру. Каждая группа получает игровые задания (подготовить презентацию компании или товара; подготовить встречу делегации, программу пребывания, проводы и т. д.; продумать и подготовить переговорный процесс с учетом ранее полученных знаний по теме; провести экскурсию; обеспечить техническое сопровождение и т. д.).

⁶ Панфилова А. П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества [Электронный ресурс] // Интерактивная наука. –

2016. – № 6. – URL: https://interactive-science.media/article/112586/discussion_platform. (дата обращения: 11.01.2017)



Далее в каждой группе идет работа по анализу ситуации, проблемы, правилам поведения; отрабатывается взаимодействие с другими группами.

Игровой процесс. Группами последовательно проигрываются в соответствии с планом все этапы проведения встречи и переговорного процесса, которые фиксируются видеотехникой одним из участников игры (церемония встречи делегации в аэропорту, знакомство – проведение презентации и переговоров – экскурсия для членов делегации – торжественный обед – церемония обмена подарками, проводы делегации).

Анализ: просмотр видеозаписи, комментарии преподавателя (по содержанию, деятельности, коммуникации, осознанию речевых перспектив применения языкового материала и проч.) и подведение итогов.

Рефлексия: студенты делятся информацией о полученном опыте, трудностях, с которыми столкнулись в процессе игры.

При проведении подобной игры, имитирующей реальные профессиональные ситуации будущих переводчиков, у преподавателя появляются возможности обучения деловому взаимодействию на изучаемом языке, совершенствования коммуникативной компетенции в рамках изучаемой дисциплины.

«Обучение через действие» как один из эффективных способов обучения и приобретения опыта особенно точно реализуется в деловой игре. Активность в ролевых и деловых играх проявляется ярко, носит продолжительный характер. Сама ситуация игры заставляет всех участников, независимо от уровня подготовленности, проявлять себя. Однако игровое

моделирование и проведение игр требует особых компетенций преподавателя, таких как способность прогнозировать, координировать и навыки педагогической рефлексии. И, если говорить о китайском университете, особого уровня доверия со стороны студентов, создание «территории комфорта» на занятиях для раскрытия способностей каждого студента.

Заключение

Таким образом, анализ полученных результатов позволяет сделать вывод, что использование ролевых и деловых игр обеспечивает эффективность профессиональной подготовки лингвистов, несмотря на то что в лингвистических китайских университетах, как правило, доминируют традиционные методы обучения: упражнения и лекции. Необходимо внедрять игровые методы преподавания русского языка в трехэтапной системе (от инсценировки на начальном уровне обучения до деловой игры на продвинутом). Использование игровых методов обеспечивает качественное усвоение образовательных дисциплин, позволяет отработать необходимые профессиональные навыки в комфортной учебной среде, повышает интерес к изучаемому материалу, что в итоге способствует эффективному формированию и совершенствованию всех базовых составляющих коммуникативной компетенции. При этом необходимо учитывать следующие факторы: особенности педагогической системы КНР, степень мотивации и готовности педагогического коллектива университета и студентов к использованию новых методов обучения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Васильева Т. В., Левина Г. М., Ускова О. А. Ещё раз о коммуникативной компетенции: возвращение к истокам // Русский язык за рубежом. – 2012. – № 4. – С. 17–23.



2. **Kosheleva E. Yu, Pak I. Ya, Chernobylsky E.** Learning in culture and culture of learning: Socio-psychology of Chinese students' learning behaviours // *The Online Journal of New Horizons in Education*. – 2013. – Vol. 4. – P. 68–71.
3. **Гулакова М. В., Харченко Г. И.** Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация // *Концепт*. – 2013. – № 11. – С. 31–35.
4. **Бимурзина И. В.** Инновационные технологии: развитие коммуникативной компетенции иностранных студентов в преподавании русского языка как иностранного // *Вестник Томского государственного педагогического университета*. – 2013. – № 13 (141). – С. 39–42.
5. **Пидкасистый П. И.** Дидактическая игра как средство организации проблемного обучения в вузе // *Современная высшая школа*. – 1982. – № 1. – С. 38.
6. **Пидкасистый П. И., Ахметов Н. К., Хайдаров Ж. С.** Игра как средство активизации учебного процесса // *Советская педагогика*. – 1985. – № 3. – С. 22.
7. **Селевко Г. К.** Классификация образовательных технологий // *Сибирский педагогический журнал*. – 2005. – № 4. – С. 87–92.
8. **Lehtomäki E., Moate J., Posti-Ahokas H.** Global connectedness in higher education: student voices on the value of cross-cultural learning dialogue // *Studies In Higher Education*. – 2016. – Vol. 41, Issue 11. – P. 2011–2027. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2015.1007943>.
9. **Skyrme G., McGee A.** Pulled in many directions: tensions and complexity for academic staff responding to international students // *Teaching In Higher Education*. – 2016. – Vol. 21, Issue 7. – P. 759–772. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2016.1183614>.
10. **Cheng M., Adeban Adekola O., Shah M., Valyrakis M.** Exploring Chinese students' experience of curriculum internationalisation: a comparative study of Scotland and Australia // *Studies in Higher Education*. – 2016. – Published online. – P. 1–12. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2016.1198894>.
11. **Gram M., Jæger K., Liu J., Qing L., Wu X.** Chinese students making sense of problem-based learning and Western teaching – pitfalls and coping strategies // *Teaching In Higher Education*. – 2013. – Vol. 18, Issue 7. – P. 761–772. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2013.836096>.
12. **Simpson C.** Language, relationships and skills in mixed-nationality Active Learning classrooms // *Studies in Higher Education*. – 2015. – Issue 4. – P. 1–15. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2015.1049141>.
13. **Blatner A.** Enacting the new academy: Sociodrama as a powerful tool in higher education // *RE:view: Rehabilitation Education for Blindness and Visual Impairment*. – 2006. – Vol. 28 (3). – P. 30–35.
14. **Rao D., Stupans I.** Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines // *Innovations In Education And Teaching International*. – 2012. – Vol. 49, Issue 4. – P. 427–436. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>.
15. **Lundy J.** Cognitive learning from games: Student approaches to business games // *Studies In Higher Education*. – 1991. – Vol. 16, Issue 2. – P. 179–188. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079112331382964>.
16. **Wouters P., van der Spek E. D., van Oostendorp H.** Measuring learning in serious games: a case study with structural assessment // *Education Tech Research Dev*. – 2011. – Vol. 59, Issue 6. – P. 741–763. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11423-010-9183-0>.
17. **Ayling P.** [Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students](#) // *Social Work Education*. – 2012. – Vol. 31, Issue 6. – P. 764–777. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/02615479.2012.695185>.



18. **Osborn D., Costas L.** *Role-Playing in Counselor Student Development* // Journal Of Creativity In Mental Health. – 2013. – Vol. 8, Issue 1. – P. 92–103. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15401383.2013.763689>.
19. **Stevens R.** Role-play and student engagement: reflections from the classroom // Teaching In Higher Education. – 2015. – Vol. 20, Issue 5. – P. 481–492. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2015.1020778>.
20. **Fejes A., Johansson K., Dahlgren M.** Learning to play the seminar game: students' initial encounters with a basic working form in higher education // Teaching In Higher Education. – 2005. – Vol. 10, Issue 1. – P. 29–41. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/1356251052000305516>.
21. **Князев А. М., Одинцова И. В.** Системные игры в воспроизводстве образовательных структур и отношений субъекта профессиональной деятельности // Мир психологии. – 2007. – № 3. – С. 197–207.
22. **Князев А. М.** Основы активно-игрового обучения. – М.: Изд-во РАГС, 2006. – 164 с.



DOI: [10.15293/2226-3365.1702.02](https://doi.org/10.15293/2226-3365.1702.02)

Irina Anatolievna Ishutina, Senior Lecturer, Zhejiang Yuexiu University of Foreign Languages, Yuecheng District, Shaoxing, Zhejiang, Chinese People's Republic, post-graduate student at Department of Russian as Foreign Language, Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russian Federation.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0892-991X>

E-mail: ishutinai@mail.ru

Irina Victorovna Salosina, Candidate of Pedagogical Sciences, degree in Pedagogical Sciences, Associate professor at Department of Russian as Foreign Language, Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russian Federation.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9563-4422>

E-mail: salosinaiv@tpu.ru

METHODOLOGY OF SIMULATION AND GAMING IN PROFESSIONAL TRAINING OF LINGUISTS AT A CHINESE UNIVERSITY

Abstract

Introduction. *The objective of this research is to demonstrate the need for simulation / gaming methods in professional training of linguists at a Chinese university. This issue has not been studied in much detail because it is connected to the current modernization of Chinese higher educational system. Nowadays China and Russia are developing collaboration in different spheres, including education. The main purpose of the article is to provide a theoretical framework, develop and implement a system of game-based method for increasing educational results in the process of professional training of linguists at Chinese universities.*

Materials and Methods. *The methodology of this study is based on the ideas of active learning in the context of higher education established by E. A. Allen, A. A. Verbitcky and game theory formulated by A. Fejes, K. Johansson, and A. P. Panfilova. The authors provide a theoretical framework based on the analysis of works by M. N. Viatiutnev, T. V. Vasilieva, and G. M. Levina devoted to the theory and methods of teaching Russian as a foreign language. Our qualitative methodology included interviews with teachers and students, research literature review, and analysis of educational outcomes.*

Results. *Firstly, the authors analyze the content and structure of simulations and role plays with the main focus on linguistic training at the Chinese university. Secondly, the authors discuss the action research carried out at Zhejiang Yuexiu University of Foreign Languages. Finally, the authors provide recommendations for Russian as a Foreign Language teachers who work at Chinese universities without authentic language environment.*

Conclusions. *The authors prove the effectiveness of professional simulations and role plays in professional training of linguists in spite of the fact that teachers at Chinese universities prefer more traditional methods of language teaching (textbook-based exercises and lectures). However, the following factors must be taken into consideration: the peculiarities of educational system in China, and the degree of motivation and willingness of university teaching staff and students to use new teaching methods.*

Keywords

Gaming simulation; active learning through play; role-playing; simulation; foreign-language communicative competence; interactive methods; Chinese students.



REFERENCES

1. Vasilieva T. V., Lyovina G. M., Uskova O. A. Once more about communicative competence. *Russian Language Abroad*. 2012, no. 4, pp. 17–23. (In Russian)
2. Kosheleva E. Yu, Pak I. Ya., Chernobylsky E. Learning in culture and culture of learning: Socio-psychology of Chinese students' learning behaviours. *The Online Journal of New Horizons in Education*. 2013, vol. 4, pp. 68–71.
3. Gulakova M. V., Kharchenko G. I. Interactive educative methods in institutions of higher education as pedagogical innovation. *Koncept*. 2013, no. 3, pp. 31–35. (In Russian)
4. Bimurzina I. V. Innovative technologies in the development of the communicative competence of foreign students learning Russian. *TSPU Bulletin*. 2013, no. 13 (141), pp. 39–42. (In Russian)
5. Pidkasisty P. I. Didactic game as means of the organization of problem-based learning in high school. *Modern high school*. 1982, no. 1, p. 38. (In Russian)
6. Pidkasisty P. I., Ahmetov N. K., Haidarov G. S. Game as means of activation of educational process. *Soviet Pedagogic*. 1985, no. 3, p. 22. (In Russian)
7. Selevko G. K. Classification of educational technologies. *Siberian Pedagogical Journal*. 2005, no. 4, pp. 87–92. (In Russian)
8. Lehtomäki E., Moate J., Posti-Ahokas H. Global connectedness in higher education: student voices on the value of cross-cultural learning dialogue. *Studies In Higher Education*. 2016, vol. 41, issue 11, pp. 2011–2027. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2015.1007943>.
9. Skyrme G., McGee A. Pulled in many directions: tensions and complexity for academic staff responding to international students. *Teaching In Higher Education*. 2016, vol. 21, issue 7, pp. 759–772. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2016.1183614>.
10. Cheng M., Adebun Adekola O., Shah M., Valyrakis M. Exploring Chinese students' experience of curriculum internationalisation: a comparative study of Scotland and Australia. *Studies in Higher Education*. 2016, pp. 1–12. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2016.1198894>.
11. Gram M., Jæger K., Liu J., Qing L., Wu X. Chinese students making sense of problem-based learning and Western teaching – pitfalls and coping strategies. *Teaching In Higher Education*. 2013, vol. 18, issue 7, pp. 761–772. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2013.836096>.
12. Simpson C. Language, relationships and skills in mixed-nationality Active Learning classrooms. *Studies in Higher Education*. 2015, issue 4, pp. 1–15. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079.2015.1049141>.
13. Blatner A. Enacting the new academy: Sociodrama as a powerful tool in higher education. *RE:view: Rehabilitation Education for Blindness and Visual Impairment*. 2006, vol. 28 (3), pp. 30–35.
14. Rao D., Stupans I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovations In Education And Teaching International*. 2012, vol. 49, issue 4, pp. 427–436. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>.
15. Lundy J. Cognitive learning from games: Student approaches to business games. *Studies In Higher Education*. 1991, vol. 16, issue 2, pp. 179–188. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/03075079112331382964>.
16. Wouters P., van der Spek E. D., van Oostendorp H. Measuring learning in serious games: a case study with structural assessment. *Education Tech Research Dev*. 2011, vol. 59, issue 6, pp. 741–763. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11423-010-9183-0>.
17. Ayling P. Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*. 2012, vol. 31, issue 6, pp. 764–777. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/02615479.2012.695185>.



18. Osborn D., Costas L. Role-Playing in Counselor Student Development. *Journal Of Creativity In Mental Health*. 2013, vol. 8, issue 1, pp. 92–103. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15401383.2013.763689>.
19. Stevens R. Role-play and student engagement: reflections from the classroom. *Teaching In Higher Education*. 2015, vol. 20, issue 5, pp. 481–492. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13562517.2015.1020778>.
20. Fejes A., Johansson K., Dahlgren M. Learning to play the seminar game: students' initial encounters with a basic working form in higher education. *Teaching In Higher Education*. 2005, vol. 10, issue 1, pp. 29–41. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/1356251052000305516>.
21. Kniazev A. M., Odintcova I. V. System games in the reproduction of educational structures and relationships of the subject of professional activity. *The World of Psychology*. 2007, no. 3, pp. 197–207. (In Russian)
22. Kniazev A. M. *Basis of active learning through play*. Moscow, Russian Academy of Public Administration Publ., 2006, 164 p. (In Russian)



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. (CC BY 4.0).