

*Халимбекова Мауса Казиахмедовна  
к.ф.н. доцент кафедры английского языка  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Дагестанский государственный университет»  
(г.Махачкала, Республика Дагестан)*

*Османова Хадижат Сайгидовна  
Студентка 3 курса  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Дагестанский государственный университет»  
(г.Махачкала, Республика Дагестан)*

**ТЕЛЕПЕРЕДАЧА КАК ОПОРА ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ  
НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ**

*Аннотация:* В статье рассматривается использование телепередач для организации ролевых игр на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения. Анализируются их преимущества как источника аутентичного языкового материала и коммуникативных сценариев. Приводятся примеры интеграции фрагментов телепередач в учебный процесс и описываются способы создания ролевых заданий. Делается вывод о практической значимости метода в рамках деятельностного подхода.

*Ключевые слова:* телепередача, ролевая игра, иностранный язык, средний этап, коммуникативная компетенция, аутентичный материал, обучающая мотивация, речевая практика.

*Khalimbekova Maisa Kaziakhmedovna  
Ph.D., Associate Professor of the English Language Department  
Federal State Budgetary Educational*

*Institution of Higher Education  
"Dagestan State University"  
(Makhachkala, Republic of Dagestan)*

*Osmanova Khadizhat Saigidovna  
3rd year student  
Federal State Budgetary Educational  
Institution of Higher Education  
"Dagestan State University"  
(Makhachkala, Republic of Dagestan)*

## **A TV SHOW AS A SUPPORT FOR ORGANIZING A ROLE-PLAYING GAME AT A FOREIGN LANGUAGE LESSON AT THE MIDDLE STAGE OF A SECONDARY SCHOOL**

**Abstract:** The article is devoted to the use of television programs for organizing role-plays at foreign language lessons at a middle stage of education. It analyzes their advantages as sources of authentic language material and communicative scenarios. The article provides examples of integrating TV program fragments into the learning process and describes ways of creating role-based tasks. It concludes with the practical significance of this method within the framework of the activity-based approach.

**Keywords:** TV show, role-playing game, foreign language, intermediate stage, communicative competence, authentic material, teaching motivation, speech practice.

Использование телепередач в качестве опоры для организации ролевой игры на уроках иностранного языка на среднем этапе общего образования представляет собой эффективный метод, способствующий формированию коммуникативной компетенции, развитию языковых навыков, а также мотивации учащихся. В условиях необходимости приближения учебной деятельности к реальной языковой среде,

аутентичные медиаресурсы, в частности телепередачи, становятся важным инструментом в обучении, обеспечивая доступ к живой, ситуативной, культурно маркированной лексике и реплицируемыми моделям взаимодействия. Особое значение приобретает именно телепередача как платформа для ролевой игры, поскольку она обладает структурированной драматургией, типизированными ролями и социальными сценариями, которые учащиеся могут воспроизводить и адаптировать в учебных целях [1, с. 62].

На среднем этапе обучения, когда учащиеся уже обладают базовым лексико-грамматическим минимумом, но ещё не достигли свободного владения, важно предоставить им возможность использовать язык в функциональных контекстах. Телепередачи, особенно ток-шоу, новостные форматы, кулинарные и реалити-программы, содержат большое количество речевых клише, типичных фраз, а также демонстрируют речевые акты в реальном времени. Например, при использовании фрагмента из телешоу *MasterChef*, учитель может предложить учащимся распределить роли участников: ведущего, судей и участников конкурса. Ролевое взаимодействие может быть построено по следующему сценарию: один учащийся презентует своё блюдо, другой комментирует технику приготовления, третий выносит вердикт. В процессе игры учащиеся воспроизводят реплики, аналогичные тем, что были услышаны в передаче: *I decided to cook a traditional Indian curry using coconut milk and fresh coriander; The texture is nice, but the seasoning could be improved; Your dish lacks balance, especially between the sweet and spicy flavours.*

Анализ этих высказываний позволяет выявить тематически значимую лексику (названия блюд, ингредиентов, способов приготовления), оценочную лексику (прилагательные: *nice, improved, lacks balance*), а также речевые акты выражения мнения, критики и самопрезентации. В ролевой игре учащиеся не просто пассивно

воспринимают лексику, но активно её продуцируют в новых, но сходных ситуациях. Это способствует закреплению языковых единиц в долговременной памяти и формированию устойчивых речевых навыков.

Другим примером является использование фрагментов из новостной телепередачи типа *BBC Newsround*, адаптированной для подростковой аудитории. После просмотра сюжета о глобальном потеплении учащиеся могут принять на себя роли журналиста, учёного-климатолога, представителя министерства экологии и школьника-активиста. В ходе ролевого интервью они воссоздают типичные информационные и оценочные структуры, например: *What actions has the government taken to reduce CO<sub>2</sub> emissions?; We are currently investing in renewable energy sources and promoting environmental education; I think young people should protest and demand immediate climate action.* Подобные высказывания позволяют отработать лексику на тему экологии, а также развить навыки аргументации и ведения интервью — ключевые компетенции в рамках коммуникативного подхода [2, с. 95].

Организация ролевой игры с опорой на телепередачу требует предварительной работы по отбору материала, адаптации содержания и постановке речевых задач. Преподавателю важно выделить речевые функции, которые будут реализовываться в ходе ролевой игры: выражение мнения, несогласие, предложение, просьба, объяснение и т.д. Например, при использовании фрагмента из телешоу *Shark Tank*, учащиеся могут разыграть ситуацию представления стартапа перед инвесторами. Один учащийся представляет продукт, другие задают вопросы и оценивают предложение: *Our product is a biodegradable toothbrush made from bamboo; What is your current market share?; I'm out because I don't see enough profit margin.* Эти формулы отражают речевые стратегии убеждения, запроса информации, отказа, критики, что делает игру насыщенной с точки зрения развития прагматической и социолингвистической компетенции.

Практика показывает, что ролевые игры на основе телепередач особенно эффективны при работе с темами *shopping, travelling, education, health, media, technology*, поскольку эти сферы часто представлены в популярных телепередачах. Например, просмотр эпизода передачи *The Gadget Show* позволяет организовать игру, где учащиеся выступают в ролях экспертов, тестирующих различные устройства. Они могут использовать высказывания типа: *This smartphone has a 48MP camera and offers excellent low-light performance; Compared to the previous model, the battery life is significantly better; I recommend this device for frequent travelers due to its compact design and powerful processor.*

Одним из ключевых преимуществ использования телепередачи как опоры является возможность интенсификации не только лексического, но и интонационного, просодического и дискурсивного компонента речи. Так, учащиеся воспроизводят не только слова, но и интонационные модели, паузацию, экспрессивные средства, что важно для овладения интонационным оформлением английской речи. Например, в телешоу *The Ellen Show* можно наблюдать яркие образцы устной речи с элементами юмора, преувеличения, живой интонации: *You didn't just climb Mount Everest — you danced your way to the top!* — подобные высказывания позволяют организовать имитацию шоу с участием гостей и ведущего, фокусируясь на стилистике и экспрессивности [3, с. 159].

Следует также отметить возможность интеграции междисциплинарных знаний: при использовании телепередач о путешествиях, например *Globe Trekker*, учащиеся узнают о культуре, географии, истории стран, что способствует формированию социокультурной компетенции. В ролевой игре учащиеся могут стать телеведущими, рассказывающими о поездке в экзотическую страну: *Today we're exploring the ancient temples of Angkor Wat in Cambodia. These temples were built in the 12th century and are surrounded by dense jungle. —*

подобные тексты позволяют развить навыки монологической речи, построения связного повествования, использования временных форм в контексте [4, с. 172].

Кроме того, телепередача как источник языкового материала выгодно отличается от текстов учебников своей актуальностью, эмоциональной насыщенностью и аутентичностью. Это позволяет уйти от искусственной учебной ситуации и приблизиться к естественной коммуникативной среде. В ролевых играх, построенных на телепередачах, учащиеся не просто воспроизводят язык, но используют его как средство решения задач, участия в коллективной деятельности, самовыражения. Это соответствует современным требованиям к функциональному и деятельностному подходу в обучении [5, с. 125].

Таким образом, организация ролевой игры на уроке иностранного языка с опорой на телепередачу представляет собой комплексный педагогический приём, обеспечивающий высокий уровень вовлечённости учащихся, актуализацию и расширение словарного запаса, развитие дискурсивной, прагматической и интонационной составляющей иноязычной коммуникативной компетенции. Выбор конкретного формата телепередачи должен быть обусловлен тематикой урока, уровнем подготовки учащихся и поставленными речевыми задачами. Подобная деятельность не только способствует более глубокому усвоению языкового материала, но и формирует у школьников способность к межкультурному взаимодействию, критическому мышлению и творческому самовыражению, что отвечает целям современного языкового образования.

## **ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ**

1. Ануфриева, В. И. Ролевая игра как средство формирования коммуникативной компетенции на уроках английского языка в средней

школе / В. И. Ануфриева // Актуальные проблемы германистики и методики преподавания иностранных языков : сборник научных трудов по материалам VIII Международной научно-практической конференции, Саранск, 14–15 ноября 2018 года. – Саранск: Мордовский государственный педагогический институт имени М.Е. Евсевьева, 2018. – С. 62-68.

2. Жаковщикова, А. А. Ролевые игры на уроке иностранного языка как эффективное средство повышения учебной мотивации / А. А. Жаковщикова, Е. В. Леонова // Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации : Научные исследования преподавателей и студентов факультета иностранных языков и лингводидактики СГУ имени Н. Г. Чернышевского, Саратов, 04–05 июня 2020 года / Под редакцией Г.А. Никитиной. Том Выпуск 13. – Саратов: Издательство "Саратовский источник", 2020. – С. 95-100.

3. Коннова, О. В. Ролевая игра на уроках иностранного языка / О. В. Коннова // Инновации. Наука. Образование. – 2021. – Т. 1, № 44. – С. 159-164.

4. Непесова, А. Н. Особенности организации ролевой игры на старшем этапе средней школы / А. Н. Непесова // Теория и практика обучения иностранным языкам: традиции и перспективы развития : МАТЕРИАЛЫ VII МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ ОНЛАЙН-КОНФЕРЕНЦИИ СТУДЕНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЁНЫХ, МЫТИЩИ-ГОМЕЛЬ-МОСКВА-САНКТ-ПЕТЕРБУРГ-МИНСК-РЕЧИЦА, 16 марта 2022 года. – Москва: Московский государственный областной университет, 2022. – С. 172-176.

5. Томаткин, М. А. Ролевая игра и методика ее организации на уроке иностранного языка / М. А. Томаткин, О. К. Гладкова // Романские и германские языки: актуальные проблемы лингвистики и методики : Материалы девятой международной студенческой научно-практической

конференции, Екатеринбург, 12 апреля 2017 года / Научный редактор Е.В. Ерофеева. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2017. – С. 125-131.