

ROL O'YINI RUS TILIDAGI NUTQ ETIKETINING XUSUSIYATLARINI O'RGATISH VOSITASI SIFATIDA

Sattarova Sevara Olimovna,
katta o'qituvchi, O'zbekiston-Finlandiya pedagogika instituti,
sevka_sso@mail.ru

Annotatsiya. Rol o'yini ta'lim jarayonida o'quvchilarga rus tilidagi nutq etiketining xususiyatlarini amaliy ravishda o'rganishda samarali metod hisoblanadi. O'yin jarayonida ishtirokchilar turli ijtimoiy vaziyatlarni tasvirlab, faqat muloqot qoidalarini tushunibgina qolmay, balki haqiqiy hayotdagi shaxslararo muloqot ko'nikmalarini ham rivojlantiradilar. Maqolada ruxsat etilgan etiket o'rgatishda rol o'yinlaridan foydalanishning nazariy asoslari va rus tilidagi nutq etiketini o'rgatishda ularning amaliy misollari ko'rib chiqiladi.

Kalit so'zlar: rol o'yinlari, rus tilidagi nutq etiket, ta'lim, ijtimoiy vaziyatlar, shaxslararo muloqot, etiket.

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ОСОБЕННОСТЯМ РУССКОГО РЕЧЕВОГО ЭТИКЕТА

Саттарова Севара Олимовна,
Старший преподаватель, Узбекско-Финский педагогический институт,

Аннотация. Ролевая игра является эффективным методом обучения, позволяющим учащимся на практике осваивать нормы и особенности русского речевого этикета. В процессе игры участники разыгрывают различные социальные ситуации, что помогает им не только лучше понять правила общения, но и развить навыки межличностного общения в реальной жизни. В статье рассматриваются теоретические основы использования ролевых игр в обучении этикету, а также конкретные примеры их применения для обучения русскому речевому этикету.

Ключевые слова. Ролевые игры, русский речевой этикет, обучение, социальные ситуации, межличностное общение, этикет.

ROL YAPMA OYUNU, RUS KONUŞMA ADABININ ÖZELLİKLERİNİ ÖĞRETME ARACI OLARAK

Sattarova Sevara Olimovna,
kıdemli öğretim görevlisi, Özbek-Finnish pedagoji enstitüsü,

Özet. Rol yapma oyunları, öğrencilere Rus dilindeki konuşma adabını pratikte öğretmek için etkili bir yöntemdir. Oyun sırasında katılımcılar çeşitli sosyal durumları canlandırarak, iletişim kuralları hakkında daha iyi bir anlayış geliştirmenin yanı sıra, gerçek hayatta kişilerarası iletişim becerilerini de geliştirirler. Bu makale, etiket öğretiminde rol yapma oyunlarının teorik temellerini ve Rus dilindeki konuşma adabını öğretmede bunların pratik örneklerini incelemektedir.

Anahtar kelimeler. Rol yapma oyunları, Rus konuşma adabı, öğrenme, sosyal durumlar, kişilerarası iletişim, etiket.

ROLE-PLAYING GAME AS A MEANS OF TEACHING THE FEATURES OF RUSSIAN SPEECH ETIQUETTE

Sattarova Sevara Olimovna,
senior lecturer, Uzbek-Finnish pedagogical institute,

Abstract. Role-playing games are an effective method of teaching, allowing students to practically learn the norms and characteristics of Russian speech etiquette. During the game, participants reenact various social situations, which helps them not only understand communication rules better but also develop interpersonal communication skills for real-life scenarios. The article discusses the theoretical basis for using role-playing games in etiquette training and provides concrete examples of their application in teaching Russian speech etiquette.

Keywords. Role-playing games, Russian speech etiquette, learning, social situations, interpersonal communication, etiquette.

В последние годы специалисты различных отраслей науки прежде всего психологи и лингвисты, обнаружили много интересных закономерностей в природе ситуаций речевого общения, что имеет особенно важное значение при обучении русскому языку нерусских, так как позволяет для успешного овладения речью моделировать основные моменты таких ситуаций.

Как правило, речевая ситуация включает следующие компоненты: участники ее (активные, пассивные); предмет речи; время (когда?); место (где?); причина, цель, следствие (почему? зачем? из-за чего?).

Кроме указанного набора элементов, всякое речевое взаимодействие определяется еще и ориентацией на внутренние реакции общающихся: отношения расположения или настороженности, желание с наибольшей полнотой выразить свое отношение или проявить сдержанность, подчеркнуть или затушевать какой-то из аспектов этих отношений.

Комплекс образцов речи, который в официальной или бытовой обстановке связан для нас с ситуацией приветствия, прощания, пожелания, просьбы, предостережения, является в языке наиболее часто употребительным, поэтому именно его лучше всего использовать в качестве образца для игрового освоения.

Выбор одного или нескольких вариантов из существующих в языке обозначений указанных компонентов определяется целью высказывания и конкретными условиями общения. В отличие от многих других языковых средств формулы речевого этикета могут не нести информации об окружающей действительности или совмещают эту функцию со следующими специфически этикетными:

1) **Контактоустанавливающая.** Эта функция проявляется прежде всего в тех речевых актах, когда говорящий стремится обратить на себя внимание собеседника, подготавливает его к участию в речевом акте: Кого я вижу! Куда ты пропал? Эти высказывания не содержат информации, что доказывается хотя бы тем, что вопросы не предполагают ответа. Это всего лишь сигнал. Реакция адресата (необязательно словесная) призвана обнаружить его отношение к сигналу.

2) **Призывная функция.** Она вступает в силу, когда у говорящего нет уверенности, что посланный им контактоустанавливающий сигнал безошибочно выберет нужного ему адресата: Подойдите, пожалуйста! Нет, не вы... Николай Тимофеевич, подойдите, пожалуйста! Одни и те же языковые средства могут выполнять и собственно информативную, и призывную функцию, различия обнаруживает контекст. Простите, я нечаянно вас толкнул – информация о том, что действие, причинившее вам неудобства, было непреднамеренным, говорящий просит адресата не сердиться. Но: Простите, вы не подскажете... — здесь, включая слово простите, мы не преследуем другой цели, как привлечь к себе внимание данного собеседника, настроить его на разговор с нами, оно как бы заменяет обращение.

3) **Функция ориентации на адресата.** Она предполагает выбор словесных и грамматических компонентов высказывания в связи с тем, в каких ролевых отношениях находятся говорящий и адресат (младший по службе или по возрасту – старшему: Александр Ильич, скажите, пожалуйста ...; старший младшему: Миша, проверь, пожалуйста, эту схему...); в каких ситуациях происходит общение. Так, сослуживцы во время работы могут

обращаться друг к другу официально, за пределами службы – в упрощенном варианте (Александра Петровна, предоставляем вам слово... – Саша, ты прекрасно выступила сегодня на собрании).

– **Функция волеизъявления:** приказание, требование, просьба, мольба, разрешение, совет, предложение и др.

– **Эмотивная функция** – выражение чувств, отношений: Я счастлив вас видеть! Сердечное спасибо! Благодарю вас! Вы, меня очень выручили!

В конкретных ситуациях общения различаются случаи от более четкого превалирования одной из функций до сложного соотношения, когда в определенной степени проявляет себя каждая из них. Умелое использование говорящим предоставляемых языком возможностей — необходимое условие успешного речевого общения.

На занятиях по русскому языку в техникумах, профтехучилищах можно проводить ролевые игры, способствующие закреплению у учащихся навыков использования различных форм русского речевого этикета в соответствии с их будущей специальностью.

Такое занятие лучше всего строить так: в течение первого часа обучающиеся знакомятся с определенным набором формул речевого этикета, а в течение второго — проводится практическое закрепление их с помощью разыгрывания ролевых игр по заданным учителем ситуациям.

Приведем в качестве примера игры, подобные которым можно предлагать в средних специальных учебных заведениях, готовящих кадры для сферы обслуживания.

На первоначальном этапе игры проводятся с помощью карточек, где написаны слова и словосочетания, которые могут быть использованы в данной ситуации. Например: *В продуктовом магазине. В отделе кондитерских изделий.*

Ученик - «продавец» получает следующий набор карточек: *широкий ассортимент, заплатите в кассу, российские конфеты, свежее печенье, приходите к нам еще, будем рады вас обслужить.*

Ученик - «покупатель» использует карточки со словами: *Сколько стоит? Чьи это конфеты? Пожалуйста, взвесьте, спасибо.*

Учащиеся разыгрывают заданную ситуацию. Заканчивается игра, когда оба играющих использовали все карточки.

Затем предлагаются ситуации, которые учащиеся разыгрывают без карточек, но на материале знакомой лексики. Например: Магазин готового платья. Покупатели — мать и дочь. Их обслуживает продавщица.

Разыгрывается следующая сценка:

Пр о д а в щ и ц а : Я вас слушаю.

М а т ь : Хотелось бы купить дочке новое платье.

Пр о д а в щ и ц а : Пожалуйста! Какое вы хотите? Выходное или повседневное?

М а т ь : Что-нибудь понаряднее, летнее и не дорогое.

Пр о д а в щ и ц а : Хорошо, сейчас подберем. Размер вам нужен 46, рост 2. Вот на выбор два платья: голубое и белое. Примерьте оба, и вам легче будет выбрать.

М а т ь : Спасибо!

Д о ч к а : Благодарю вас.

М а т ь : Нам больше понравилось белое платье. Но оно немного длинновато, а с переделкой возиться не хочется.

Пр о д а в щ и ц а : Пусть вас это не беспокоит. На 2-м этаже нашего магазина вам укоротят платье. А пока его будут исправлять, советую вам пройтись по магазину, ознакомиться с товарами. Кстати, у нас вы сможете подобрать к платью современные модные украшения..

Д о ч к а : Спасибо. Мы так и сделаем.

Ролевые игры могут быть самые разнообразные: диалог заведующего секцией с продавцом; интервью журналиста с директором магазина, с продавцом; диалог директора магазина с дизайнером; конфликтная ситуация: покупателю не нравится товар и др.

Разнообразны и варианты разыгрывания одной и той же ситуации. Это зависит от установки, которую дает учитель, а также от фантазии самих учащихся.

Список использованной литературы:

1. Адилова Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф.Адилова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый – 2011. - № 12 (35). URL: <https://moluch.ru/archive/35/3957/> (дата обращения: 04.10.2022).
2. Зимина, М.С. Азбука этикета / М.С. Зимина. – СПб.: Коронапринт, 1998. – 80 с.
3. Русский язык и культура речи. / Под редакцией В.И. Максимова. – М., 2000.