

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВОГО ВУЗА С ЦЕЛЬЮ МОДЕЛИРОВАНИЯ СИТУАЦИЙ МЕЖКУЛЬТУРНОГО ОБЩЕНИЯ

И.В. Гончарова

*Белорусский государственный университет информатики
и радиоэлектроники, Минск*

Данная статья рассматривает характеристики и эффективность применения социальных игровых технологий в обучении межкультурному общению на иностранном языке. Описывается значимость применения игры; рассматриваются процесс и этапы игрового моделирования в обучении студентов неязыкового вуза межкультурному иноязычному общению.

Ключевые слова: социальные технологии, игровые технологии, межкультурное общение, игровое моделирование, ролевая игра.

На современном этапе обучения иностранному языку четко прослеживается тенденция активного применения образовательных технологий в качестве средства и способа обучения иноязычному общению. Образовательные технологии способствуют социализации личности, овладению коммуникативной культурой, могут подготовить субъектов

межкультурного общения к достижению взаимопонимания и принятию коммуникативного решения, близкого к идеальному [4].

Наиболее эффективной, на наш взгляд, в обучении межкультурному иноязычному общению является группа таких образовательных технологий, как социальные технологии. Данные технологии позволяют моделировать последовательность этапов социального взаимодействия, в ходе которого каждый говорящий реализует собственную стратегию и тактику общения по отношению к другим собеседникам.

Социальные технологии определяют как систему способов и приемов обучения иностранным языкам, которые реализуются преподавателем в определенной последовательности на основе активного вовлечения обучающихся в парное и групповое взаимодействие для достижения учебно-познавательных целей [6].

К основным *характеристикам* социальных технологий, по мнению М.А. Ариян [2], относятся следующие:

- стимулирование учебно-познавательной деятельности обучающихся за счет вовлечения их в активное межличностное общение при решении социально значимых речемыслительных задач;
- моделирование ситуаций межкультурного общения и «погружение» в иноязычную социальную среду, что обеспечивает выход за границы учебной языковой среды;
- опора на адаптированные и / или аутентичные учебные материалы актуального содержания, которые несут социальную, смысловую и эмоциональную нагрузку;
- свобода творческого поиска альтернативных способов и путей решения предлагаемых преподавателем или другими учащимися проблем;
- обращение к собственному социальному опыту обучающихся в процессе аргументации выбранного способа решения проблемы;
- возможность осмысления выбираемых обучающимися стратегий решения поставленных задач, сравнение их эффективности с другими участниками социального взаимодействия;
- наличие элементов самоуправления, самоорганизации, необходимости нести ответственность за коллективный результат деятельности;
- поддержка мотивации к изучению иностранного языка за счет активного «погружения» в социокультурный контекст стран изучаемого языка.

К основным факторам, определяющим необходимость применения социальных технологий, следует отнести их развивающую, образовательную и воспитательную ценность; повышение у обучающихся мотивации и интереса к изучению иностранного языка; стимулирование их коммуникативной активности; развитие навыков и умений самостоятельной работы и др. В совокупности всех данных факторов эти технологии обучения готовят обучающихся к реальному межкультурному общению.

На наш взгляд, в практике обучения иностранному языку как средству межкультурного общения студентов неязыкового вуза интерес представляют

игровые технологии, т. к. они способствуют повышению мотивации учения, погружению в общение и взаимодействию обучающихся, в процессе которого повышается эффективность приобретения знаний и развития умений, необходимых для профессиональной деятельности. Игровые технологии имеют большой развивающий потенциал, мотивируют студентов к порождению собственных иноязычных высказываний на деловые темы в ситуациях, приближенных к реальным, поэтому такой вид учебной деятельности является эффективным средством профессионализации обучения иностранного языка студентов различных специальностей неязыковых вузов [7].

По мнению А.П. Садохина, игровые технологии позволяют развернуть проблему в динамике, дать возможность участникам прожить необходимое количество времени в конкретных ситуациях. Благодаря этому партнеры по коммуникации обретают необходимые знания, навыки и опыт взаимодействия, развивают уверенность в себе, способность к гибким взаимоотношениям [10].

Т.В. Парфёнова в своем исследовании говорит о значимости игровой деятельности, которая ставит студента в субъектную позицию и требует от него новой модели поведения: вхождения в мир другой культуры, необходимости принятия этой культуры, выполнения определенной социальной роли и нахождения своего места в этом мире [9].

Понятие «игра» в иноязычном обучении трудно поддается четкой и исчерпывающей дефиниции и характеристике. Анализ исследований в области использования *игры в обучении иноязычному общению* позволил выделить несколько подходов к трактовке данного феномена. Таким образом, данный феномен определяют как:

1) деятельность, направленную на воссоздание и усвоение общественного опыта и поведения (Г.К. Селевко, Д.Б. Эльконин, Д.Н. Узнадзе, Л.С. Выготский);

2) ситуативно-вариативное упражнение для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению (М.Ф. Стронин);

3) инструмент формирования и развития определенных навыков и умений, способностей и психических функций (Е.И. Пассов, Н.Д. Гальскова).

Игра в обучении языку реализуется через игровые технологии (интервью, викторины, драматизация и др.), дидактические языковые игры (фонетические, лексические, грамматические, по развитию речи и т.д.), игровые упражнения (задания), игровые приемы, специфическую организацию игровых занятий [3, с. 22].

Применительно к обучению иноязычному общению студентов-нефилологов, важно отметить, что игра является средством развития адаптивного и социального мышления, позволяющего анализировать профессиональные и социальные ситуации, вырабатывать и реализовывать эффективные модели разрешения проблем. Данная идея реализуется посредством создания и последующей проработки банка проблемных ситуаций в пространстве ролевого взаимодействия. По мнению многих исследователей, игровые технологии в

обучении расширяют диапазон тем для общения, придают процессу иноязычной коммуникации большего динамизма и экспрессивности. Игры моделируют будущую профессиональную деятельность студентов, учат их, как действовать в тех или иных реальных ситуациях, развивают умения иноязычного общения, в том числе и межкультурного, формируя таким образом не только профессиональную, но и межкультурную коммуникативную компетенцию. В рамках учебного процесса с помощью игр студенты наполняют иноязычное общение предметным содержанием, интегрируют свои профессиональные навыки с иноязычными речевыми навыками, овладевают умениями строить социальные взаимоотношения, учатся преодолевать конфликтные ситуации и адекватно реагировать на меняющуюся обстановку.

Моделирование иноязычного общения рассматривается как процесс исследования, отбора, создания и использования ситуаций учебной, актуальной и потенциальной деятельности обучаемых на учебных занятиях с целью активизации их свободного и естественного общения на иностранном языке. *Моделирование, используемое на занятиях по ИЯ в неязыковом вузе*, можно охарактеризовать как воспроизведение особенностей иноязычного общения специалистов того или иного профиля. Оно позволяет обучающимся формировать и совершенствовать профессиональные умения и навыки в условиях, максимально приближенных к реальным условиям общения. Во время игрового взаимодействия студенты пользуются иностранным языком как средством общения, распределяя роли, направляя ход игры. У обучаемых формируется мотив успешного выполнения взятой на себя роли, а это означает необходимость и возможность воспроизвести деятельность, к которой эта роль имеет отношение.

А.Н. Панфилова определяет «игровое моделирование» как «метод, позволяющий преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития обучаемых, изменять их мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем» [8, с. 3].

Игровое моделирование есть процесс принятия и исполнения роли – профессиональной деятельности человека в моделируемой обстановке, процесс воспроизведения и импровизации роли в соответствии с поставленной целью имитации. Оно позволяет моделировать предметное и социальное содержание профессиональной деятельности будущего специалиста, создавая на занятиях по иностранному языку ситуации и условия обучения, максимально приближенные к реальному общению.

Характеризуя игровое моделирование специалисты (А.А. Вербицкий, А.П. Панфилова, Е.А. Маслыко и др.) отмечают следующие его особенности:

- оно имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;

- участники игрового моделирования получают разнообразные игровые и профессиональные роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре;

- игровые действия регламентируются системой правил;
- в игровом моделировании преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.

Игровое моделирование позволяет создавать на занятиях активную обучающую среду. Преимуществом игрового моделирования является то, что негативные действия или неправильно принятые решения не ведут к катастрофическим последствиям для его участников, но в то же время дают опыт соответствующих переживаний и развивают навыки выхода из кризисных ситуаций, спровоцированных таким поведением. Однако главным достоинством игрового моделирования следует признать все же то, что оно позволяет преодолеть два существенных недостатка традиционного обучения: «во-первых, уйти от натаскивания обучающихся на знания, которые часто успевают устареть еще до того, как ими воспользуются на практике, к созданию условий для деятельностного обучения на профессиональном опыте. Во-вторых, реально превратить студента из «объекта» в «субъект» обучающего процесса, т.к. в игровом моделировании имеет место именно субъект-субъектная деятельность, что делает образовательный процесс личностно ориентированным, превращает в педагогику сотрудничества и партнерства [5, с. 58].

Поскольку задачей нашего исследования является обучение студентов неязыкового вуза межкультурному иноязычному общению, то, думается, что использование на занятиях ролевой игры поспособствует решению данной задачи, поскольку она ориентирует на построение в обучении моделей реальных ситуаций общения, в том числе и профессиональных.

В «Новом словаре методических терминов и понятий» Э.Г. Азимова, А.Н. Щукина [1, с. 264], *ролевая игра* определяется как форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения.

Ролевая игра предусматривает распределение обучающихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с темой и ролями обучающихся. Во временном плане ролевая игра представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия преподавателя и обучающихся, который состоит из трех этапов: подготовки ролевой игры, ее проведения, коллективного обсуждения результатов.

Целью *подготовительного* или *информационно-мотивационного* этапа является определение условий совершения речевых и процессуальных действий, выработка оптимальных способов общения и употребления в речи учебного материала, согласование форм взаимодействия и взаимоотношений участников игры. На подготовительном этапе важным видом работы является ознакомление студентов с теоретическим материалом темы, поиск дополнительной информации или статистических данных, утверждение общих для всех правил поведения.

На *основном этапе* проходит решение определённого вопроса, связанного с будущей профессиональной деятельностью обучающихся, достижение положительного результата. На этом этапе участники игры реализуют свои речевые намерения согласно заранее определённым ролям, творчески раскрывают свои профессиональные и коммуникативные способности, формируют свои социальные взаимоотношения в заданных условиях игры. Студенты актуализируют в памяти и автоматизируют в говорении активную терминологическую лексику, закрепляют речевые образцы и модели деловой коммуникации, отстаивают свою точку зрения.

Заключительный этап предполагает контроль, анализ и обобщение достигнутых результатов. На этом этапе оценивается личный вклад каждого участника игры, анализируется его роль, объясняются причины возможных неудач или трудностей, с которыми столкнулись студенты в процессе игры. Это позволяет учащимся осмыслить ход и результаты своей деятельности, предупредить возможные типичные ошибки в последующем.

Различают следующие виды ролевых игр: имитационные, творческие, игры-соревнования. Наиболее широко используемыми вариантами ролевых игр являются интервью и импровизация. Интервью – одна из самых простых форм проведения ролевой игры. Импровизация, в свою очередь, предполагает активную работу воображения студентов.

В зависимости от сложности речевого задания, выполняемого в процессе ролевой игры, и ее продолжительности такие игры по иностранным языкам подразделяют (Р.П. Мильруд) на: а) контролируемые (controlled role-play), когда участники игры используют заранее предложенные им реплики; б) умеренно контролируемые (semi-controlled role-play), когда учащиеся получают описание сюжета игры и своих ролей; в) свободные (free role-play), когда предлагается лишь тема игры и распределение ролей; г) эпизодические (small – scale role-play), когда разыгрывается один из эпизодов игры.

В процессе обучения межкультурному иноязычному общению в неязыковом вузе, основная задача студентов – усвоить нормы речевого, социального и культурного поведения собеседника (представителя иной культуры).

Таким образом, *игровые технологии* позволяют моделировать ситуации реального межкультурного иноязычного общения и этапы социального взаимодействия, в ходе которых каждый студент реализует собственную стратегию и тактику общения по отношению к другим собеседникам. Применение данных технологий способствует приобретению студентами необходимых для профессиональной деятельности знаний, навыков и опыта межкультурного взаимодействия, благодаря тому, что игровые технологии позволяют развернуть проблему в динамике, дают возможность студентам прожить необходимое количество времени в конкретных ситуациях.

Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
2. Ариян М.А. Технология социально развивающего обучения иностранным языкам на старшем этапе обучения в средней школе // Иностранные языки в школе. 2008. № 7. С. 3–8.
3. Бирова И. Игра в обучении русскому языку как иностранному. Исследование игры как образовательного феномена. М.: НИЦ «Еврошкола», 2017. 276 с.
4. Гец М.Г. Выбираем, внедряем и разрабатываем образовательные технологии организации иноязычного общения // Замежные мовы ў Рэспубліцы Беларусь. 2017. № 3 (65). С. 52–58.
5. Иваненко Г.Л. Обучение студентов устному деловому иноязычному общению на основе игрового моделирования: (немецкий язык, неязыковой вуз): дис. ... канд. пед. наук. Минск: МГЛУ, 2012. 233 с.
6. Методика преподавания иностранного языка: учеб. пособие. 3-е изд. Минск: Вышэйшая школа, 2017. 239 с.
7. Мишенева Ю.И. Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № S21. С. 41–45. [электронный ресурс]. Режим доступа. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14763.htm> (дата обращения 29.11.2024).
8. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2006. 368 с.
9. Парфенова Т.В. Формирование межкультурной компетентности у студентов вузов в процессе учебно-игровой деятельности: на материале изучения французского языка: дис. ... канд. пед. наук. Саратов: СГУ, 2006. 200 с.
10. Садохин А.П. Тренинг как метод обучения межкультурной компетентности // Медиакультура новой России. М.: Академический проект, 2007. С. 385–398.

GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO STUDENTS OF A NON-LINGUISTIC UNIVERSITY IN ORDER TO SIMULATE SITUATIONS OF INTERCULTURAL COMMUNICATION

I.V. Goncharova

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk

This article describes characteristics and effectiveness of the use of social gaming technologies in teaching intercultural communication in a foreign language. The importance of using the notion of a game is explained. The process and stages of game modeling in teaching intercultural foreign language communication to students of a non-linguistic university are considered.

Key words: social technologies, gaming technologies, intercultural communication, game modeling, role-playing game.