
О РОЛИ ИГРОВОГО КОМПОНЕНТА В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ

М.А. Никулина

Кафедра иностранных языков ФМиЕН
Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

Статья посвящена роли коммуникативной игры в преподавании иностранного языка в вузе. Психологическое обоснование преимуществ коммуникативной игры в образовательном процессе приводится с опорой на теорию речевой деятельности. Статья также содержит примеры учебных коммуникативных игр на английском языке для студентов, изучающих физику и естественные науки. В основе приведенных игр лежит прием ранжирования, а также «сценарий по выживанию». Приведенные коммуникативные игры целесообразно рассматривать как образцы для создания аналогичных игр для студентов других специальностей.

Ключевые слова: коммуникативная игра, моделирование речевой деятельности, развитие речевых навыков, коммуникативный системно-деятельностный подход, положительная мотивация.

Коммуникативная игра является важной составной частью коммуникативного системно-деятельностного подхода (КСДП). Этот подход, как известно, представляет собой реализацию такого способа обучения, при котором осуществляется обучение иностранному языку как средству общения в условиях моделируемой на учебных занятиях речевой деятельности. Конечной целью КСДП является формирование и реализация системы владения иностранным языком как средством общения в широком смысле слова. Являясь составной частью КСДП, игровой компонент не только вносит свой вклад в решение учебных задач, предусмотренных КСДП, но и, как правило, привносит в занятия дополнительную положительную мотивацию.

Психологическое обоснование преимуществ КСДП. Для организации управления процессом овладения иностранным языком и практикой иноязычного общения особое значение имеет деятельностная концепция (в том числе теория П.К. Анохина об акцепторе действия, которая обосновывает взаимодействие фаз планирования, исполнения и сличения действий в процессе их выполнения) [4. С. 49]. В целом, концептуальную основу коммуникативного системно-деятельностного подхода к преподаванию иностранных языков составляет систематизация общей деятельности и определение ее взаимодействия с речевой деятельностью, разработанная Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, А.А. Леонтьевым и рядом других видных ученых-психологов. Согласно этой теории, существует определенная иерархия единиц речевой деятельности (речевая операция, речевое действие и собственно речевая деятельность). Именно эта иерархия обеспечивает процессу формирования речевых навыков и умений упорядоченность, преемственность и логичность. Использование теории речевой деятельности позволяет сформировать мотивы иноязычного речевого общения в процессе обучения и обеспечить их реализацию в ситуациях, моделируемых на учебных занятиях [3. С. 78].

Приемы коммуникативной методики целесообразно использовать в коммуникативных играх, в процессе которых обучающиеся решают коммуникативно-познавательные задачи средствами изучаемого иностранного языка. Из этого следует, что основная цель коммуникативных игр — организовать активное иноязычное общение в ходе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы. В целом, коммуникативные игры обладают высокой степенью наглядности и позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения.

Коммуникативная игра в методическом плане представляет собой учебное задание, включающее в себя комплексную (триединую) задачу: языковую, коммуникативную и деятельностную. Решение *языковой задачи* предусматривает формирование или совершенствование речевых навыков в процессе целенаправленного использования заданного языкового материала в речевой деятельности. Решение *коммуникативной задачи* состоит в обмене информацией между участниками игры в процессе совместной речевой деятельности. В процессе решения *деятельностной задачи* моделируется способ совместной деятельности речевых партнеров.

Рассмотрим некоторые виды коммуникативных игр для закрепления языковых и коммуникативных навыков у студентов, изучающих физику и другие естественные науки. На основе игр, приведенных ниже, можно создавать многие другие игры, в том числе для студентов других специальностей.

Коммуникативные игры, в основе которых лежит методический прием ранжирования. Прием ранжирования предполагает распределение определенных предметов или явлений в порядке значимости или важности их предпочтения. В ходе игры, как правило, возникает дискуссия, поскольку существуют различия в точках зрения при ранжировании информации — игрокам необходимо обосновать свой выбор, работая в парах или группах. При этом возможны следующие варианты проведения игры:

— студент работает самостоятельно, записывая свое решение проблемы, после чего эти решения обсуждаются в парах, в небольших группах или всеми студентами;

— студенты в небольших группах пытаются найти общее решение, которое должны потом вынести на общее рассмотрение — представить и обосновать в общей группе;

— все студенты, варианты ответов которых совпали, собираются в группы, чтобы дать возможно больше аргументов в пользу своего варианта ранжирования.

Игра № 1: *Ranking*

Студентам предлагается 5—6 тематически связанных существительных (понятий) и 4—5 характеристик, которые передают их возможные качества. Например, к существительным по теме «Источники энергии (виды топлива)» подбираются следующие прилагательные: «безопасное», «дешевое», «удобное», «эффективное», «перспективное». Информацию целесообразно предлагать игрокам в следующем виде:

safe cheap convenient productive promising

wind

coal

water (hydroturbine)
electricity
nuclear fuel
solar cell

В соответствии с указанными критериями студенты ранжируют данные понятия (в данном случае — виды топлива), после чего обсуждают в группах свои варианты. Например, тот, кто считает, что будущее — за солнечной энергетикой, ставит цифру 1 в колонке «promising» в графе «solar cell» и т.д. Затем студент выбирает тот вид топлива, у которого, по его мнению, перспективы чуть менее радужные, и ставит напротив него цифру 2 и т.д., пока не заполнит все колонки таблицы. Завершает игру общая дискуссия.

Игра № 2: NASA game (a survival scenario)

«You are one of the crew on board of a spaceship to rendez-vous with the mother-ship on the lightened sight of the moon. Mechanical difficulties, however, have forced your ship to crashland at a spot some 380 km from the rendez-vous point. The rough landing has damaged much of the equipment aboard.

Your survival depends on reaching the mother ship, and you have to choose the most essential items for the 300 km trip. The 15 items left intact after landing are listed below.

Your task is to rank them in order of their importance to your crew in your attempt to reach the rendez-vous point. Write number 1 for the most important item, number 2 for the second most important item, and so on through to number 15».

The list of available items

solar-powered FM receiver
magnetic compass
two 50 kilo tanks of oxygen
box of matches
concentrated food
star map
life raft
parachute silk
portable heating unit
twenty meters of nylon rope
20 litres of water
two 45 calibre pistols
one case of tins of dried milk
signal flares
first-aid kit

Note: The moon has no atmosphere, it's impossible to make fire or transmit sound signals, the moon has no magnetic poles.

Ход игры: студенты знакомятся с содержанием «сценария», после чего составляют свой список предметов, располагая их по степени важности, после чего каждый из них аргументирует свой вариант списка. В результате дискуссии группе необходимо прийти к единому мнению и огласить его.

Ценность этой игры состоит в том, что она не только тренирует языковые и коммуникативные навыки студентов, но и способствует формированию у них психологических навыков взаимодействия и «договороспособности», необходимых в реальной жизни для выполнения всех видов коллективной работы.

Игра № 3: «*Выдающиеся ученые*» («*Famous Scientists*»)

Цель: совершенствование грамматических навыков устной речи.

Языковой материал: the interrogative, the Present Simple tense, the Present Perfect tense.

Дидактический материал: список знаменитых ученых (желательно с портретами).

Форма речевого взаимодействия: вся учебная группа.

Ход игры

1. Каждый студент выбирает ученого, о котором он может рассказать от первого лица (не называя его фамилию).
2. Один из «знаменитых ученых» рассказывает о своих научных достижениях и некоторых биографических фактах.
3. Остальные студенты задают «знаменитому ученому» вопросы, пытаясь отгадать его личность (Например: «*What is your most important contribution to physics?*», «*What event in your life was the most significant?*», «*Do you accept Dalton's theory about atoms?*», «*Did you really delay publishing your discoveries because you are too sensitive to criticism?*» (about Newton), etc.
4. Задача «знаменитого ученого» — отвечать на вопросы несколько уклончиво, чтобы его личность была разгадана не слишком быстро.
5. Если студент догадался, о каком «знаменитом ученом» идет речь, он пишет его имя на листе бумаги и отдает преподавателю.
6. Когда получено несколько правильных ответов, преподаватель останавливает игру и называет имя студента, который первым дал правильный ответ.
7. В заключение игры можно провести краткое обсуждение, задав следующие вопросы:
 - What information made it easier (more difficult) to guess the character?
 - What features and attitudes could have been added?

Игра № 4: «*Two-in-one stories*» («*Два в одном*»)

Ход игры

Подбираются два небольших по объему текста научной тематики (содержащих в общей сложности от 8 до 20 предложений). Они печатаются «вперемешку» (с нарушением логической последовательности и/или фактов).

Студенты читают данный («скомпилированный») текст.

Затем индивидуально или в парах восстанавливают логическую последовательность или соответствие научным фактам (одного или обоих текстов). После этого читается вслух (и/или пересказывается) отдельно каждый текст, чтобы все могли убедиться в правильности выполнения задания.

Для игры также можно взять один текст научной тематики сравнительного характера (в котором сравниваются, к примеру, два физических явления или объекта).

Например, можно взять за основу текст, в котором сравниваются две планеты (например, Венера и Земля). В этом случае сравнение проводится по целому ряду параметров, например: «*unlike the Earth, Venus is spinning clockwise*», «*during the long Venusian day the temperature has time to reach 450 degrees Centigrade, which is hot enough to melt tin or lead*», «*unlike the Earth, on Venus the polar axis is not inclined — it is almost vertical, so there are no seasons on this planet*» и т.п.

При подготовке «перепутанного» текста задание можно усложнить, включив в него описание более двух планет (игра, разумеется, дается после изучения студентами всего объема соответствующего материала).

В целом, введение ролевой игры в процесс преподавания иностранному языку способствует не только созданию на занятиях творческой и непринужденной атмосферы, но и отработке коммуникативных навыков в учебных ситуациях, максимально приближенных к тем, с которыми большинство студентов столкнется в «реальной» жизни.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Зимняя И.А.* Психология обучения неродному языку. — М.: Просвещение, 1989. [*Zimnyaya I.A.* *Psixologiya obucheniya nerodnomu yazyku.* — М.: Prosveshhenie, 1989.]
- [2] *Никулина М.А.* К вопросу о внедрении информационных технологий в процесс обучения переводу в вузе // Сб. статей «Информационные технологии и научно-технический перевод». Вып. 3. — М.: РУДН, 2010. С. 76—81. [*Nikulina M.A.* *K voprosu o vnedrenii informacionnykh technologij v process obucheniya perevodu v vuze // Sb. statej «Informacionnye tehnologii i nauchno-technicheskij perevod».* Вып. 3. — М.: RUDN, 2010. S. 76—81.]
- [3] *Стронин М.Ф.* Обучающие игры на занятии английского языка. — М.: Просвещение, 2011. [*Stronin M.F.* *Obuchayushhie igry na zanyatii anglijskogo yazyka.* — М.: Prosveshhenie, 2011.]
- [4] *Шамис А.Л.* Поведение, восприятие, мышление, проблемы создания некоторых интеллектуальных систем. — М.: Едиториал УРСС, 2005. [*Shamis A.L.* *Povedenie, vospriyatie, myshlenie, problemy sozdaniya nekotoryx intellektualnyx sistem.* — М.: Editorial URSS, 2005.]

TO THE ROLE OF GAME COMPONENT IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES FOR SPECIAL PURPOSES

M.A. Nikulina

The Chair of Foreign languages
Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198

The article is devoted to the role of the communicative game component in teaching foreign languages for special purposes to high school students. The psychological foundation of the advantages of a communicative game in the educational process is given in the aspect of speech activity theory.

The article also contains a few examples of communicative games in English — for students studying physics and natural sciences. «principle of ranking» and the «survival scenario» are on the basis of the given games. These games can be easily adapted to the students of other specialties.

Key words: a communicative game, speech activity modeling, developing communicative skills, communicative systematic and activity approach, positive motivation.