

УДК 378.12

## МЕТОДИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ВЛИЯНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ НА УРОВЕНЬ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗАХ

© 2012 Ю.С. Чаплыгина

Самарский государственный экономический университет

Статья поступила в редакцию 09.11.2011

Современная система образования предполагает многоуровневую подготовку, где каждый уровень отвечает за формирование определенного ряда компетенций. Дисциплина «иностранный язык» не являясь профилирующей в неязыковых вузах, играет существенную роль в повышении конкурентоспособности будущих специалистов. Присутствие игровой компоненты в методике обучения оставляет место для получения гуманистических, общенаучных знаний, умений и навыков, даже при общем доминировании деловых тренингов и профессионально ориентированных игр.

*Ключевые слова:* игровые формы обучения, мотивация, гуманистическое обучение, дискурс, когнитивная роль, ролевые игры, фрейм.

Дисциплина «иностранный язык» не являясь профилирующей в неязыковых вузах, играет существенную роль в повышении конкурентоспособности будущих специалистов. Подготовка высококлассных специалистов, владеющих иностранными языками, является весьма актуальной задачей в настоящее время. Бесспорным преимуществом для организации методики проведения процесса обучения иностранному языку является наличие некоторых предопределенных факторов: состав и численность группы, свобода выбора форм проведения занятий, наличие технических вспомогательных средств, широкий выбор методического, дидактического, фонетического и другого, способствующего успешному усвоению, материала. Учитывая необходимость рациональной организации обучения и специфику изучаемого материала, на различных стадиях обучения могут использоваться групповая, парная, индивидуальная или фронтальная формы обучения. При этом, как правило, преобладают групповая или парная формы обучения. Объем и содержание каждой из форм зависят от уровня подготовки групп, ресурса времени, специфики изучаемого материала и даже психологического климата в группе. Наиболее эффективными оказываются занятия задания, для которых построены таким образом, что изначально создаются предпосылки для участия каждого студента в обсуждении темы независимо от уровня языковой подготовки. В данной ситуации резко повышается уровень мотивации обучаемого. Это особенно заметно, когда занятие построено в форме ролевой игры, диалога, дискурса. Организация занятия в виде игры предполагает привлечение различных методик обучения: 1) с помо-

щью новейших информационных технологий; 2) с применением мнемонических приемов обучения и созданием ассоциативных образов; 3) с созданием ролевых целеполагающих образов; 4) с активным использованием диалогов и варьированием повторяемостью лексического материала.

При использовании игры как метода организации процесса обучения достигается перспектива гуманистического обучения. Повышение мотивированности обучаемого достигается через ролевую игру. Формула такой игры – увлечение плюс развлечение. Очень хороший результат дает привлечение новых игровых форм – ролевой тренинг и техника психодрамы (Дж. Морено). Опыт работы с различными возрастными группами, с разной степенью мотивации и различным уровнем начальной подготовки показал, что применение игровых методик всегда способствует развитию смысловых, эмоциональных и когнитивных аспектов личности обучающегося, помогает решению проблем, возникающих в общественном, профессиональном и бытовом плане. При этом построение новых форм методик обучения следует осуществлять на основе естественных, известных форм, связанных с формированием смысловой деятельности личности обучаемого. Обучение, перепрофилирование или повышение квалификации у людей, уже имеющих среднее или высшее образование, базируется на формировании у них современных, эффективных, профессиональных навыков, компетенций. Присутствие игровой компоненты в методике обучения оставляет место для получения гуманистических, общенаучных знаний, умений и навыков, даже при общем доминировании деловых тренингов и профессионально ориентированных игр.

Успех и эффективность проведения ролевых игр на занятиях иностранного языка во многом зависит не столько от подготовки студентов и

<sup>о</sup> Чаплыгина Юлия Сергеевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков.  
E-mail: [juliachapl@gmail.com](mailto:juliachapl@gmail.com)

психологического климата в группе, сколько от проработанности методического материала и педагогического мастерства преподавателя, то есть от его профессионализма и умения вовлечь обучаемого в диалог, дискурс. В этом свете хотелось бы подробнее остановиться на таких понятиях, как диалог и дискурс.

*Особенности и структура дискурса.* Термин «дискурс» в современной лингвистике близок по смыслу к понятию «текст». Однако текст мыслится преимущественно как статический объект, результат языковой деятельности, тогда как дискурс подчеркивает динамический, разворачивающийся во времени характер языкового общения. Иногда «дискурс» понимается как включающий одновременно два компонента: и динамический процесс языковой деятельности, вписанной в ее социальный контекст, и ее результат, т.е. текст.

Ряд исследователей полагают, что чрезвычайно близким понятию «дискурс» является понятие «диалог». Дискурс, как и любой коммуникативный акт, предполагает наличие двух фундаментальных ролей – говорящего (автора) и адресата. При этом роли говорящего и адресата могут попеременно перераспределяться между лицами – участниками дискурса; в этом случае говорят о диалоге. Классическим определением понятия дискурс считается определение, данное Арутюновой – «дискурс – это речь, погруженная в жизнь»<sup>1</sup>. Доминирующей характеристикой во всех определениях дискурса является динамичность. Выделяют различные типы дискурса. Наиболее структурированной нам представляется систематизация типов дискурса, предложенная В.И.Карасиком<sup>2</sup>. Так, он выделяет следующие типы дискурса: *С позиции участников общения.* 1) Личностно-ориентированный дискурс. Бытовое (обиходное) и бытийное (художественное, философское, мифологическое) общение. 2) Статусно-ориентированный дискурс: политический; деловой; научный; педагогический; медицинский; военный; спортивный; религиозный; юридический.

*С позиции признаков способа и канала общения.* 1) По способу общения противопоставляются: информативный и фасциативный; содержательный и фатический; серьезный и несерьезный; ритуальный и обыденный; протоколируемый и непротоколируемый. 2) По каналу общения противопоставляются: устный и письменный; контактный и дистантный; виртуальный и реальный. Причем, базовыми функциями дискурса являются коммуникативная и когнитивная. Они носят обязательный, взаимообусловленный характер. В каждом конкретном тексте они проявляются в

разной мере, их проявление закономерно связано с целеполаганием коммуникативной и когнитивной составляющих в зависимости от объема и вида информации, связанной с ролевой функцией обучающегося.

В дискурсе информации отводится важнейшая роль, т.к. именно информация служит формой репрезентации действительности, объективного мира, локализирующего человеческий опыт. Исследователи различают «коммуникативный материал» (то, что сообщается намеренно, в соответствии с интенцией автора) и «информативный материал» (то, что может быть воспринято независимо от того, хотел ли этого говорящий.) В дискурсе идет постоянная обработка информации, поступающей из самого дискурса, внутренних когнитивных запасов и внешней ситуации общения. *Различают следующие виды информации:* информацию, имеющую языковое выражение; информацию выводимую; энциклопедическую информацию; социокультурную информацию; абстрактную информацию; эпизодическую информацию; тематическую информацию; контекстуализирующая информация. В конечном итоге весь объем необходимой информации должен быть уложен в содержание или контент игрового поля обучающей игры, которая может быть представлена сценарием и набором правил ее проведения.

*Когнитивная роль сценария обучающей игры и способы формализации его описания.* Для успешного проведения обучающей игры требуется тщательная проработка правил проведения игры и подробное описание сценария ее проведения. Исходя из предположения, что в основе обучающей игры, так, или иначе, будут использованы базовые функции дискурса, то приведенная выше классификация дискурса позволяет в определенной мере формализовать описание постановки задачи на игру и структурировать описание правил ее проведения. Такое описание может включать ряд этапов: 1) описание общих правил проведения занятия; 2) описание целей и задач проведения занятия; 3) описание легенды игровой ситуации и вопросов для контроля полученных компетенций; 4) подробное описание сценария игровой ситуации; 5) описание структуры анализа результатов обучения и степени проявления мотивированности обучающихся на игру.

Существуют различные методические подходы к описанию и проведению обучающей игры. Одним из наиболее полезных и популярных приемов организации хорошего взаимодействия членов команды является применение специальных карточек, которые могут содержать различные сценарии, как по степени сложности, так и по описанию легенды. При этом группа обучающихся может располагаться по кругу и обмениваться

<sup>1</sup> Арутюнова Н.Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: 1990. – С. 136 – 137.

<sup>2</sup> Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Монография. – Волгоград: 2002.

карточками, по-разному интерпретируя игровой материал, изложенный в карточках. Другой, более сложный вариант игровой ситуации подразумевает перемещение членов команды в пространстве и последовательное исполнение инструкций-заданий, изложенных в карточках. Тип дискурса будет построен на основе материала, заложенного в основу игрового сценария, целевые ориентиры и критерии достижения локальной и общей цели будут формировать состязательный коммуникативно-когнитивный фон проведения игры, а в конечном итоге достижения наиболее эффективных результатов обучения.

Другим важным инструментом достижения когнитивного игрового эффекта являются стилистические выразительные средства и приемы различных уровней. Например, фонетические стилистические средства и приемы, которые обычно подразделяются на исполнительские (высота тона, темп речи, громкость, смысловое ударение, тактовое ударение, эмфаза, интонация, пауза) и авторские (аллитерация, звукоподражание, звучные слова, звуковые повторы, спунеризмы). Авторские фонетические средства повышают экспрессивность речи и ее эмоциональное и эстетическое воздействие. В нашем случае мы имеем дело в основном с исполнительскими средствами, хотя авторские также могут присутствовать, но, как правило, уже на более продвинутом уровне владения языком. Фонетические средства рассматриваются учением о благозвучии, или эвфонией. Эвфонией, или инструментировкой, называют также и самый объект этого изучения, т.е. фонетическую организацию высказывания. Характер инструментировки зависит от ряда факторов: фонетического качества повторяющихся звуков и степени их сходства; тесноты ряда, т.е. близости повторяющихся звуков; количества повторяемых звуков. Инструментировка диалога помогает почувствовать эмоционально обстановку момента, сообщить участникам диалога о надвигающемся событии. Другие средства – лексические стилистические средства и приемы, которые делятся на 3 группы: 1) Тропы – приемы, в основе которых лежит взаимодействие денотативного (основного) значения с контекстуальным (метафорическим) (метафора, гипербол, литота, антономазия, метонимия, синекдоха, олицетворение, эпитет, ирония, аллегория); 2) Изобразительно-выразительные средства, в основе которых лежит взаимодействие основного (номинативного) значения и производного (игра слов, зевгма); 3) Приемы, в основе которых лежит взаимодействие логического и эмоционального значения (эпитет, оксюморон). Применение данных средств может оказывать колоссальное влияние на построение диалога, например, усиливать экспрессивность высказывания. Вводить дозированно эти средства мы

уже начинаем на начальном этапе обучения, отработывая при этом также и построение грамматических структур подобных высказываний.

Важным заключительным моментом подготовки в проведении игры является представление игры перед аудиторией или презентация. Презентация – это способ раскрыться перед людьми, способ общения и воздействия. Презентацию или выступление можно отнести к устному дискурсу. Звуковая сторона дискурса составляет одно целое с ритмом и значением и отдельно от них на реципиента воздействовать не может. Презентация является заключительным этапом подготовки к проведению игры и должна интегрировать в себе все основные компоненты представления игры.

Из всего выше сказанного следует, что обучающая игра должна быть хорошо продумана и структурирована с различными уровнями подготовки по ролям для различных групп обучающихся. Процесс подготовки игры является достаточно сложным и с методической точки зрения необходимо выработать некоторый общий подход для анализа и описания процесса обучения, а также контроля эффективности обучения. В качестве метода формализованного структурированного представления знаний предлагается использовать способ представления знаний в виде фреймов. Данный подход сейчас широко используется в различных областях знаний<sup>3</sup>. Фрейм – абстрактный образ для представления некоего стереотипа информации. Различают фреймы-образцы, фреймы-экземпляры, фреймы-структуры, фреймы-роли, фреймы-сценарии, фреймы-ситуации. Система связанных фреймов может образовывать семантическую сеть. Под структурой фрейма понимается способ использования схемы, типичной последовательности действий, ситуативная модификация фрейма. Фрейм включает определенное знание по умолчанию, которое называется презумпцией. Вовлечение фреймовой модели в процесс управления качеством подготовки специалистов должен упростить, сделать более наглядной процедуру получения адекватных решений по усовершенствованию этого процесса. С позиции профессионально-ориентированного подхода к изучению иностранного языка в условиях неязыкового вуза можно утверждать, что в вузовском обучении иностранному языку используются только те приобретенные знания и умения, которые необходимы для реализации основной функции обучения иностранному языку в вузе, т.е. формированию у студентов профессиональной компетентности, составляющим звеном которой является иноязычная коммуникативная компетенция. Современный профессионально ориентированный подход к обучению иностран-

<sup>3</sup> Гурина Р.В., Соколова Е.Е. Фреймовое представление знаний: Монография. – М.: 2005.

ному языку предполагает обязательный учет особенностей профессионального мышления при организации мотивационно-побудительной и ориентировочно-исследовательской стадии речевой деятельности. Например, тексты, как компонент профессионально направленного обучения в неязыковом вузе, должны соответствовать лингвистическим, дидактическим, методическим и психологическим принципам, а также сферам, ситуациям и тематике общения. При современной системе образования подразумевается многоуровневая подготовка и на каждом уровне подготовки формируются свои требования, свои компетенции. Например, преподавание иностранного языка на I уровне предполагает обучение всем видам речевой деятельности, где чтение – ведущий вид. На II уровне подготовки особое значение приобретает письмо, так как в профессиональные обязанности с использованием иностранного языка входит составление писем, планов, конспектов и других записей. На III уровне подготовки акцент делается на формирование у студентов компетенции в области устного иноязычного общения. Поскольку ориентированное обучение может быть многообразным и специфичным, то у некоторых групп могут быть сложности, вызванные составлением матрицы компетенций. Оценка компетенций начинается с компетенций, которые заложены в дисциплинарный модуль. Существуют разные уровни оценки компетенций и подходы к критериям оценки: соответствие стандартам (ФГОС); соответствие профессиональным стандартам; опережающая функция, т.е. возможность образования предвидеть практики будущего, и в соответствии с ними строить образование; развивающая функция; опережающее образование, которое должно базироваться на том, что организация учебного процесса ориентируется на научные разработки вуза; изменение философии обучения – как базовое направление для самого учреждения, как составляющая для студента, стимулирующая его учиться и развиваться. Совет Европы определил пять групп ключевых компетенций, которыми должен обладать любой представитель современной цивилизации: 1) политические и социальные: (брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решений); 2) компетенции, касающиеся жизни в многокультурном обществе (понимание различий, взаимоуважение, способность сосуществовать с людьми других культур, языков, религий); 3) компетенции, касающиеся владения устным и письменным общением, в т.ч. владение иностранными языками; 4) компетенции, связанные с возникновением общества информации: (электронные компетенции); 5) способность учиться всю жизнь как основа непрерывной подготовки в профессиональном плане, а также в личной и общественной жизни.

Такими образом, в понятие компетенции в качестве составных частей входят и знания, и умения, и навыки, но еще и личностные качества (инициативность, целеустремленность, способность к корректному целеполаганию, ответственность, толерантность и т.п.), социальная адаптация (умение работать как самостоятельно, так и в коллективе, соотносить планирование и результаты своей деятельности с потребностями общества и т.п.), а также опыт профессиональной и творческой деятельности. Фактически матрица компетенций может изменяться как в процессе совершенствования методики преподавания, так и в процессе развития человеческих знаний вообще. Поэтому интерес представляет исследование таких методологических подходов, которые позволяют при изменении локальной целеполагающей информации, не изменять методику в целом, а совершенствовать ее по пути повышения эффективности обучения.

Попробуем изобразить фрейм «Игра <...>», как инструмент исследования и интеграции различных ступеней реализации деловой игры на иностранном языке и методов оценки эффективности ее проведения. Фрейм «Игра», изображенный на рис.1, символизирует верхний уровень некоторого абстрактного паттерна, обобщающего семантическую, компонентную, иерархическую структуру, способную привести к конкретной реализации деловой игры любой ступени сложности путем заполнения термов – хранителей знаний конкретным методическим материалом. В понимании автора термина фрейм, известного американского специалиста в области искусственного интеллекта, М.Минского, фрейм – это «структура знания для представления стереотипной ситуации»<sup>4</sup>. Фрейм, являясь одним из основных и широко используемых понятий современной когнитивной парадигмы, не имеет сегодня однозначного терминологического статуса, что может рассматриваться как перспектива его динамичного развития. Структура, представленная на рис.1, по сути, определяет иерархическую, сетевую систему подфреймов, знаний, указателей, которую можно применить в любой области науки, в том числе и в педагогике.

*Заключение.* 1) При использовании игры как метода организации процесса обучения достигается перспектива гуманистического обучения. Повышение мотивированности обучаемого достигается через ролевую игру. 2) Эффективными оказываются занятия задания, для которых построены таким образом, что изначально создаются предпосылки для участия каждого студента в обсуждении темы независимо от уровня языковой подготовки, в данной ситуации повышается уро-

<sup>4</sup> Минский М. Фреймы для представления знаний. – М.: 1979.

вень мотивации обучаемого. 3) Присутствие игровой компоненты в методике обучения оставляет место для получения гуманистических, общенаучных знаний, умений и навыков, даже при общем доминировании деловых тренингов и профессионально ориентированных игр. 4) Успех и эффективность проведения ролевых игр на занятиях иностранного языка во многом зависит не столько от подготовки студентов и психологического климата в группе, сколько от проработанности методического материала и педагогического мастерства преподавателя, то есть от его профессионализма и умения вызвать обучаемого на диалог. 5) Погруженность в жизнь игры превращается в некоторый дискурс, с характерным рядом важных принципов построения рассказа, которые обычно не осознаются носителями языка, но которыми они хорошо владеют. Доминирующей характеристикой во всех определениях дискурса является динамичность и некоторая структурированность. Причем, базовыми функциями дискурса являются коммуникативная и когнитивная. 6) Важным инструментом достижения когнитив-

ного игрового эффекта являются стилистические выразительные средства и приемы различных уровней. 7) Современный профессионально ориентированный подход к обучению иностранному языку предполагает обязательный учет особенностей профессионального мышления при организации мотивационно-побудительной и ориентировочно-исследовательской стадии речевой деятельности. 8) Современная система образования подразумевает многоуровневую подготовку, где на каждом уровне подготовки формируются свои требования, свои компетенции. Оценка компетенций начинается с компетенций, которые заложены в дисциплинарный модуль, и которые обязательно должны учитываться при формировании методической базы деловой игры. 9) Фрейм, являясь одним из основных и широко используемых понятий современной когнитивной парадигмы, может рассматриваться как структура по сути определяющая сетевую, иерархическую систему знаний, которую можно эффективно применять в качестве инструмента исследователя и в педагогике.

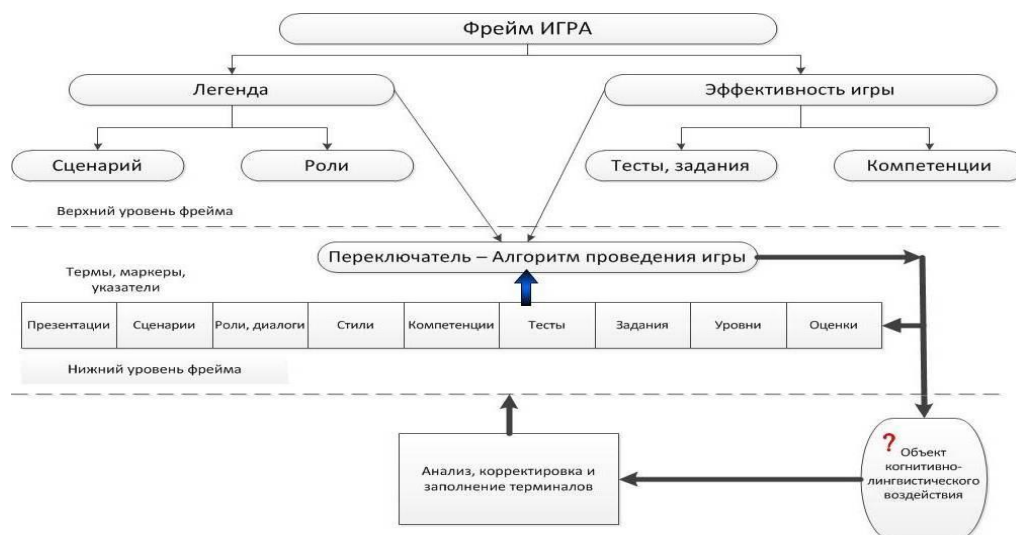


Рис.1. Формализованное структурированное представление знаний в виде фрейма

## GAMES FOR TEACHING ENGLISH AND LEVEL OF MOTIVATION IN NON-LINGUISTIC UNIVERSITIES: METHODOICAL ASPECT OF THEIR INFLUENCE

© 2012 Yu.S. Chaplygina<sup>o</sup>

Samara State Economic University

Modern system of education presupposes multilevel training. Each level is responsible for some certain range of competencies to be formed. Foreign languages are not among the key subjects in economical and business educational establishments, but they do play a vital role in the process of raising future specialists' competitiveness in the labour market. Game activities, as a lesson component, is a perfect combination with the humanitarian approach. They also provide with a lot of opportunities to get good skills and knowledge in the stressless and strainless environment.

*Keywords:* high school, games and activities, motivation, humanistic approach, cognitive role, frame, professional communication training, profession-oriented education, competence, competence approach, competencies formation.

<sup>o</sup> Yuliya Sergeevna Chaplygina, Cand. Sc. in Philology, Associate Professor of the Foreign Languages department. E-mail: [juliachapl@gmail.com](mailto:juliachapl@gmail.com)