

Межкультурная тематика общения в игровых методах преподавания английского языка

В наши дни преподаватели пересматривают арсенал воздействия на умы, волю, эмоции учащихся с целью их введения в богатый мир культуры и традиций страны изучаемого языка. Пересматриваются пути и способы формирования всех видов речевой деятельности: чтения, говорения, аудирования, письма. Активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными занятиями, игровых технологий.

Как показывают многие исследования, в настоящее время у студентов неязыковых специальностей наблюдается низкая *мотивация* к изучению иностранного языка, потому что иностранный язык – трудный предмет, требующий много сил, времени и упорства. Убежденность в невозможности преодолеть эти препятствия, неверие в свои силы, а порой и нежелание преодолевать определенные трудности, ведет к снижению интереса к иностранному языку.

В Национально-Исследовательском Томском Политехническом Университете (НИТПУ) существует изначальная установка на углубленное знание языка инженерами-выпускниками, обучение студентов происходит на различных уровнях (Elementary, Pre-Intermediate, Intermediate, Upper-Intermediate, Advanced). На данный момент существует разделение обучения студентов базовому языку (General English, 1-2 курсы) и профессиональному языку (Professional English, 3-5 курсы, магистранты). Главной задачей обучения иностранному языку в НИТПУ является овладение языком как средством профессионального общения, а именно для получения информации из иностранных источников, написания научных статей, докладов, участия в деловой переписке, выступления на научных конференциях, семинарах, общения с учеными из других стран и т.п. Традиционно обучение иностранному языку предполагает развитие умений в 4 видах речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение, письмо. Обучение построено в соответствии с требованиями знания языка на международном уровне.

Главная задача, которая стоит перед преподавателем, это раскрыть творческий потенциал студентов, найти такие дидактические средства, которые пробуждали бы мыслительную активность студентов и интерес к иностранному языку.

Важно создать на занятии такие условия, при которых у студентов появится заинтересованность и желание к изучению иностранного языка. Очень часто главной целью при обучении иностранному языку для многих студентов остается не извлечение знаний для своего развития и самосовершенствования, а получение зачета. Поэтому необходимо стимулировать развитие познавательного интереса у студентов. Они должны осознать, зачем им нужен иностранный язык, какова его практическая значимость для их будущего.

Итак, причина столь повышенного в настоящее время интереса к различного рода играм заключается в отходе от традиционных форм и методов обучения и снижении познавательного интереса к изучению иностранного языка, т. к. учащиеся сталкиваются с некоторыми трудностями, которые кажутся им непреодолимыми.

Игровая же деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет использовать все уровни усвоения знаний.

Игровые технологии как имитационные методы активного обучения развивают познавательные процессы, коммуникативные навыки студентов, умения к самообразованию.

Игровые технологии **формируют такие ключевые компетенции**, которыми должен обладать каждый член общества, (общение, умение работать с другими, умение учиться и совершенствоваться), а также обобщенные предметные умения (умение решать те конкретные задачи, которые будут возникать в жизни, например, понимание иноязычной речи).

Однако, несмотря на то, что технология игрового обучения достаточно изучена, на практике она используется недостаточно активно.

Вот почему проблема использования игровых технологий в практике обучения рассматривается как актуальная, требующая анализа.

Коммуникативная природа игры воздействует на обучаемых, так как рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам, развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность, обладает способностью изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Социально-психологическое воздействие игры состоит в том, что у студентов возникает преодоление боязни говорения (общения) на иностранном (и родном) языке, формируется культура общения, в частности культуры ведения диалога, порождается интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной прессы, формируются способности принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия и действия других, побуждение актуализировать свои знания, появляется возможность приблизиться к реальным жизненным ситуациям, возможность проигрывать снова и снова то, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок).

Успешное владение иностранным языком оценивается сквозь призму того, в какой мере обучаемые овладевают коммуникативной компетенцией. Процесс обучения построен по модели коммуникации. В соответствии с этой моделью обучение максимально приближено к реальному общению: на занятиях используются «жизненные» ситуации, с которыми студенты будут сталкиваться в реальной жизни. В отличие от аудиоречевого и грамматико-переводного методов, основой которых являются повторение и тренировка, коммуникативная методика вносит в процесс обучения элементы неожиданности и непредсказуемости результатов, которые будут варьироваться в зависимости от реакции и ответов студентов. Источником мотивации выступает желание студентов общаться на иностранном языке в «жизненных» ситуациях.

Развитие навыков общения представляет собой процесс овладения культурными инструментами общения и нравственными нормами поведения, которые выработаны в ходе общественно-исторической практики и приняты в той социокультурной группе, к которой принадлежит тот или иной человек.

В обучении иностранным языкам существуют различные подходы, различные стратегии в обучении. Применительно к содержанию обучения иностранным языкам необходима проблемная подача материала, показ особенностей нравов, обычаев и культуры людей в нашей стране и в странах изучаемого языка в сопоставлении. Одним из важных моментов является то, что акцент делается не на сообщение готовых знаний, а на побуждение учащихся к размышлению, к самостоятельному поиску информации, к самостоятельным выводам и обобщениям, а также «перенос на себя», то есть апелляция к жизненному и речевому опыту учащихся.

Положительный результат для формирования аналитических умений студентов находится в прямой зависимости от средств и условий, в которых будет формироваться данное качество. Выделяются следующие условия:

- 1) индивидуальный подход к студенту;
- 2) создание комфортных (психологических) условий, в которых будет раскрываться творческий потенциал студентов;
- 3) тщательный отбор учебного материала, значимый и интересный для студентов;
- 4) применение новых технологий в обучении иностранным языкам (групповая, парная работа, индивидуальная).

При работе со студентами, например, второго курса по теме Education (Образование) мною подбирается информация межкультурного характера, предлагаются тексты про образование в Великобритании, США, Японии. Каждый текст сначала изучается отдельно, если текст для студентов сложный, им выдаются словари. Языковая подгруппа делится на несколько групп. Разбирая свою часть текста студенты готовят следующие игровые задания

для других/ другой группы: 1) «продолжи рассказ» - заполнение пропусков в тексте соответствующими словами, предложениями; 2) подбор слов из текста по принципу синонимии или антонимии; 3) «кроссворд» - заполнение пустых клеток буквами таким образом, чтобы получились слова, смысл которых в полной мере соответствует заданиям; 4) «пазл» - построение предложений из заранее разрезанных и перемешанных их частей; 5) «викторина» - формулирование вопроса и подготовка вариантов ответов, включая и правильный ответ; 6) поиск сходств и различий в форме таблицы и составление предложений (после разбора всех текстов, группа систематизирует всю информацию); 7) «снежный ком» - предлагает повторение каждым из студентов предыдущего и продуцирование собственного предложения в рамках заданной темы (каждая группа поочередно называет предложение, другая группа угадывает к какой стране относится данное высказывание и произносит соответствующее предложение, касающееся того же вопроса, но в другой стране; далее называет свое предложение и т. д.). Далее подсчитываются и объявляются результаты каждой группы по всем заданиям. После этого студенты в парах разыгрывают диалог, в котором каждый из них является представителем той, страны, в которой собирается учиться, например по обмену, другой студент. Друг у друга они узнают всю интересующую их информацию. Более сильных студентов можно попросить выбрать одну из стран и вообразив себя жителем этой страны рассказать как он/она там учился/лась, остальные догадываются о какой стране идет речь.

Виды коммуникативных игр и их краткое описание

№	Вид коммуникативной игры	Краткое описание игры
1	Викторина	(Quiz) предусматривает формулирование одним из участников игры вопроса и выбора членами малой группы из предлагаемого перечня правильного ответа.
2	«Вспомни дату»	(“Let’s remember the date”) заключается в воспроизведении студентами чисел, которыми изобилует аудируемый ими текст.
3	Домино	Суть (Domino) заключается в подборе ее участниками к каждой части карточки соответствующего слова или картинки.
4	Загадка	Отгадывание (Riddle) сопровождается многочисленными вопросами, идущими от членов малой группы участнику игры, загадавшему ее.
5	Игра в карты	(Cards) предполагает подбор участниками соответствующих карт вопроса и ответа через адресацию членам малой группы вопросов.
6	Кроссворд	(Crossword) предполагает заполнение участниками игры пустых клеток буквами таким образом, чтобы получились слова, смысл которых в полной мере

		соответствует заданиям.
7	«Кто больше запомнит?»	(“Whose memory is better?”) заключается в запоминании участниками слов, записанных преподавателем на доске.
8	Лото	(Lotto) предполагает наложение картинки на соответствующий ее изображению комментарий.
9	«Найди слово в квадрате букв»	(“Find the word in the square of letters”) предусматривает поиск слов из букв, расположенных вперемешку по горизонтали, вертикали и диагонали.
10	«Не знаешь - спроси!»	(“Ask if you don’t know”) предусматривает обмен информацией, осуществляемый в паре на основе рабочих листов А и В, в информационный потенциал которых преднамеренно внесены различия.
11	Пазл	(Puzzle) предусматривает построение участниками предложений из заранее разрезанных и перемешанных их частей.
12	«Продолжи рассказ»	(“Keep on telling the story”) требует от участников заполнения пропусков в печатном тексте соответствующими словами на основе, например, географической карты страны изучаемого языка.
13	Снежный ком»	(“Snowball”) предлагает повторение каждым из студентов предыдущего и продуцирование собственного предложения в рамках заданной темы. (на сравнение образоват. Систем)
14	«Узнай текст по картинке»	(“Recognize the depicted text”) связана с подбором участниками текста в картинке, изображение которой в полной мере соответствует его содержанию.
15	Эстафета	(“relay race”) означает передачу информации одним участником игры другому.

В рамках тем, связанных с деловыми переговорами и перепиской на иностранном языке предлагается следующий алгоритм работы: ознакомление студентов с проблемой; групповое изучение проблемной ситуации; поиск совместного или командного решений; оформление необходимых документов; обсуждение принятых решений; сравнение решений

с решениями, принятыми представителями компании; анализ своей деятельности: положительные и отрицательные стороны, поиск ошибок, выявление вклада в решение проблемы каждого члена команды, и т.п.; выводы и предложения.

Предполагается, что учебная группа делится на команды, распределяет роли внутри команды, каждый участник выполняет те или иные функции в зависимости от профиля деятельности предприятия, предложенного в проблемной ситуации. При принятии решений студенты выполняют различные задания, которые предполагают использование как рецептивных, так и перцептивных видов речевой деятельности, результаты деятельности оформляются как в устной, так и в письменной форме. Данную методику целесообразно использовать на заключительных занятиях по теме.

В результате исследования, можно сделать вывод о том, что использование игровых технологий является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности обучаемых; методологическая ценность применения ролевых игр заключается в том, что участие в игре формирует у обучаемого: ряд психических новообразований (воображение и сознание, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие); характер человеческих отношений, которые придают определенное значение тому или иному действию отдельного человека; осмысленную ориентацию в собственных переживаниях, стремление обобщить их; навыки культурного поведения (в том числе понимание менталитета жителей страны изучаемого языка), что позволяет ему эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность.

Применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности обучаемых эффективно, если:

1. методическая система обучения иностранному языку, построенная с использованием игровых технологий, обеспечивает эффективное формирование речевых умений и навыков обучаемых;
2. модели ролевых игр подбираются преподавателем отдельно для каждой группы.

Отличием активных методов обучения от традиционных является то, что они способствуют активизации мышления студентов. Как показывает практика, студенты принимают активное участие в дискуссиях, различных проектах, в ролевых, деловых, ситуативных играх, включающих микро- и макророльюды.

Список использованной литературы

1. Бим, И. Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника / И. Л. Бим. - М.: Русский язык, 1977.
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - №6.
3. Гальскова, Н. Д., Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез - М.: Издательский центр «Академия», 2005. - 336 с.
4. Деркач, А. А., Щербак, С. Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком./ А. А. Деркач, С. Ф. Щербак - М: Педагогика, 1991, 224 с.
5. Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюнникова. - М.: «Логос», 1992, ч. 1. - 125 с.
6. Зимняя, И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Пособие для учителей средн. школы / И. А. Зимняя. - М.: Просвещение, 1978, - 159 с.
7. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным

языкам. ИЯ-ИЯШ 1988 г. №6

8. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М., 1991. - 223 с.
9. Предтеченская Н.В. Играем по-английски. - М., 1987
10. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин - М.: Просвещение, 1984. - 112 с.
11. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1987. - 350 с.
12. Taylor В.Р. Teaching Communication. - L., 1982. P. 37-38.
13. Электронный ресурс. URL: <http://www.schoolnet.kiev.ua/?pedagogika=42>
14. Электронный ресурс. URL: <http://www.rae.ru/zk/arj/2004/06/Artemev.pdf>.
15. Электронный ресурс. URL: <http://www.ict.edu.ru/ft/004676//sec1.pdf>.