

Смирнова Виктория Сергеевна

аспирант кафедры французского языка
и лингводидактики
Института иностранных языков
Московского городского
педагогического университета
dom-hors@mail.ru

Smirnova Victoria Sergeevna

PhD student of the French Language
and Linguodidactics Department,
Foreign Languages Institute,
Moscow City Teachers' Training University
dom-hors@mail.ru

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ: ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

GAMING SIMULATION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING: PRACTICAL ASPECT

Аннотация:

Статья посвящена применению технологии игрового моделирования в обучении иностранному языку. Рассматривается практический аспект вопроса, а именно, предлагается алгоритм применения данной технологии в процессе обучения говорению.

Ключевые слова:

игровое моделирование, говорение, коммуникативная игра, алгоритм игры.

Summary:

This article is focused on the application of the gaming simulation technology in teaching a foreign language. The author considers a practical aspect of the problem, in particular, the algorithm of the technology introduction in the learning of speaking the foreign language.

Keywords:

gaming simulation technology, speaking, communicative role play, game algorithm.

На сегодняшний день темпы развития современного мирового сообщества, открытость границ, необходимость совместного решения глобальных проблем вносят изменения во все сферы жизнедеятельности людей, в том числе и в образование. Чтобы стать «гражданином мира» (a global citizen), дети, несомненно, должны обладать умением говорения на языке мира.

Изменившийся государственный заказ и потребности общества нашли свое отражение в новых нормативных документах: законе об образовании, вступившем в силу с 1 сентября 2013 г. [1]; новых федеральных государственных образовательных стандартах начального [2] и основного общего образования [3]. Согласно проекту национальной образовательной инициативы «Наша новая школа», «школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники могли самостоятельно ставить и достигать серьезных целей, умело реагировать на разные жизненные ситуации» [4, с. 1].

Основной целью обучения иностранному языку на современном этапе развития образования является «формирование и развитие личности обучающегося, способной к достижению необходимого уровня иноязычной коммуникативной компетентности (далее – ИКК), к участию в межкультурной коммуникации на изучаемом языке, самостоятельно совершенствующейся в овладении иноязычной речевой деятельностью» [5].

Основным видом речевой деятельности, способствующим формированию ИКК, является говорение. В обучении говорению большое место принадлежит моделированию ситуаций общения, которые являются мотивирующими и стимулируют речемыслительную деятельность школьников. Учитывая, что доминирующей мотивацией для обучающихся, вне зависимости от их возраста, является игра, целесообразно использовать **технологии игрового моделирования** в развитии коммуникативных умений обучающихся.

Профессор А.П. 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» [6, с. 3].

Принимая во внимание тот факт, что цель данной статьи – отразить практический аспект вопроса, обратимся к варианту алгоритма применения технологии игрового моделирования в процессе обучения говорению. Он представляет собой ряд этапов, которые состоят из шагов, включенных в определенную блок-схему (см.: схема 1).

1. Проектно-организаторский этап. Моделирование урока английского языка в соответствии с программными требованиями и реальными возможностями и потребностями обучающегося.

При конструировании ролевых игр выделяются следующие шаги:

Шаг 1. Анализ различных материалов по теме; **отбор** информационных элементов для ролевого сценария. **Проектирование** игровых ситуаций для конкретного урока, исходя из цели и задач. Например, знакомство с особенностями приветствия в английском языке, с паралингвистическими средствами, которые сопровождают речь.

Шаг 2. Подготовка (серий) заданий для ввода обучаемых в тематику ролевой игры. На данном шаге идет интенсивная отработка лексики урока, расширения лексического запаса школьников за счет синонимии, антонимии, фразеологических оборотов и т.п.

Общая схема, лежащая в основе комплекса упражнений, включает:

– Ознакомление с лексической группой, подлежащей усвоению.

Упражнения на наблюдения слова в знакомом контексте, подготавливающие к усвоению семантической структуры слова, к восприятию его отличий от других слов парадигмы.

– Упражнения, демонстрирующие сочетаемость, синтагматические связи слова. Подобный аспект будет способствовать как лучшему осмыслению обучаемыми системных отношений лексических единиц, так и профилактике ошибок в лексической сочетаемости.

– Упражнение в сопоставлении значений двух или более слов и т.п.

Шаг 3. Распределение ролей между участниками – осуществляется учителем или обучающимися. Происходит обсуждение и согласование игровой процедуры.

Шаг 4. Учитель иностранного языка представляет проблему, раскрывает характер имитации, объясняет игровые правила, делает **обзор общего хода игры**. Правила обсуждаются и согласовываются со школьниками. На ориентационном этапе формулируются образовательные цели игры; конкретизируется, какой учебный материал будет изучен, систематизирован, обобщен в процессе; какие подходы, методы, компетенции будут сформированы. Определяются способы мотивации школьников, стимулирования их участия в игре; процедура игры адаптируется к возрастным психологическим и индивидуальным особенностям школьной аудитории к конкретному классу.

Шаг 5. Структурирование ролевой игры. Учитель излагает сценарии, останавливаясь на игровых задачах, правилах, описании основных ролей, игровых процедурах, примерном типе решения в ходе игры. При необходимости готовится игровой материал, атрибуты, символы, вспомогательный учебный материал. Ситуативность как одна из характерных черт диалога «предполагает, что успешность диалогического общения на уроке во многом зависит от заданной ситуации и понимания учащимися речевой задачи общения» [7, с. 91]. В противном случае никакие опоры не помогут успешно выполнить задание.

2. Основной этап: конструирование игрового моделирования на основе содержания обучения, уровня владения английским языком.

Шаг 6. Корректировка первоначального замысла. На основном этапе определяется состав участников игры, их роли, происходит адаптация первоначального сценария к численности обучающихся в группе. Уточняется система стимулирования активности и интереса школьников к проводимой игре. Происходит согласование правил, оценка результативности игры. Уточняется ее сценарий, в рамках которого расписывается процедура проведения, осуществляется подготовка наглядного материала, атрибутов, символов, расписывается характер размещения участников в аудитории, уточняются временные границы проведения игры.

Шаг 7. Проведение игры. Организуя устно-речевое общение на уроке, следует иметь в виду, что оно может быть имитирующим реальное речевое общение (например, составление и разыгрывание диалогов по аналогии, по ключевым словам и другое), «симулирующим» общение в ситуациях естественной коммуникации (например, ролевая или деловая игра) и аутентичным (высказывание «от своего собственного лица»).

На этой стадии подробно описывается зафиксированная в общем виде процедура с **конкретными рекомендациями или правилами поведения** для каждого игрока, групп и всех участников вместе. В зависимости от жесткости сценария рекомендации могут быть как обязывающими, так и рекомендательными. Каждый школьник получает подробную инструкцию по правилам поведения в той или иной ситуации, заложенной в сценарии. Обычно именно в этом разделе сконцентрирована основная информация, позволяющая игрокам принимать решения с высокой степенью обоснованности.

3. Этап контроля и самоконтроля навыков, умений, знаний и компетенций обучающихся.

Шаг 8. Контроль способности к коммуникативному взаимодействию во время игры. Оценка полноты раскрытия темы во время игры и объема высказывания. Оценивание правильности использования необходимых грамматических конструкций и диапазона лексических средств.

Оценивание происходит на основе анализа, который заполняется в виде «памятки оценивания», имеющейся у каждого ученика.

4. Рефлексивный этап.

Шаг 9. Групповой и индивидуальный анализ. Языковая рефлексия позволяет проводить не только анализ речи и средств, на основе которых она построена. «Языковая рефлексия, как и лексическая система языка, позволяет познать окружающий мир» [8, с. 5].

Для учителя иностранного языка считается важным создание специальной рефлексивной образовательной среды, которая рассматривается как определенная система условий развития личности. Такие условия позволяют личности обучаемого исследовать себя самого, следить за выполнением своих действий с иноязычным словом, корректировать выполняемые действия.

Шаг 10. Корректировка: предложения по совершенствованию игры. В заключение рефлексии полезно остановиться на предложениях по совершенствованию игры. Здесь целесообразно использовать групповую работу, при которой обучающиеся организуют «мозговой штурм» (brainstorming). После обсуждения выдвигаются лучшие идеи по улучшению качества и эффективности проведенной модели игры.

Разработанный нами алгоритм может быть представлен в виде схемы:



Схема 1 – Алгоритм применения технологии игрового моделирования в процессе обучения говорению

Подведем итог. Алгоритм обучения говорению в условиях игрового моделирования представляет собой пошаговую технологию, включающую в себя этапы и определенные шаги (4 этапа и 10 шагов). **Проектно-организаторский этап** направлен на моделирование урока английского языка в соответствии с программными требованиями и реальными возможностями и потребностями каждого обучающегося класса. **Основной этап**, являясь центральным в данном алгоритме, предназначен для конструирования игрового моделирования на основе тематического содержания обучения, уровня владения учащимися английским языком, их мотивированности и места данного урока в системе изучаемой темы. **Этапы контроля и самоконтроля** навыков, умений, знаний и компетенций обучающихся служат выявлению результативности применения смоделированной игры, оцениванию полноты раскрытия темы во время игры, а также объема высказывания. **Рефлексивный этап** предназначен для группового и индивидуального анализа, корректировки действий учителя и учащихся, внесению предложений по совершенствованию игры.

Применение технологий игрового моделирования на уроках иностранного языка способствует созданию комфортной психологической среды, делает процесс обучения ярче, интереснее, а также позволяет учащимся развивать коммуникативные навыки, расширять познавательные возможности своей личности, и, в конечном счете, помогает школьникам быстрее адаптироваться в социуме.

Ссылки:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». М., 2013.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2010.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2011.
4. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа». М., 2010.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт ... 2011.
6. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М., 2006.
7. Колкер Я.М., Устинов Е.С., Енамеева Т.М. Практическая методика обучения иностранным языкам. М., 2001.
8. Шамов А.Н. Принципы обучения лексической стороне иноязычной речи // Иностранные языки в школе. 2009. № 3.

References:

1. *The Federal Law "On Education in the Russian Federation" 2013, Moscow.*
2. 'Federal State Educational Standard primary education' 2010, *Ministry of Education and Science of the Russian Federation, Moscow.*
3. 'Federal state educational standard of general education' 2011, *Ministry of Education and Science of the Russian Federation, Moscow.*
4. *The national educational initiative "Our New School" 2010, Moscow.*
5. 'Federal state educational standard of general education' 2011, *Ministry of Education and Science of the Russian Federation, Moscow.*
6. Panfilov, AP 2006, *Game modeling in the work of the teacher: textbook*, in Slasterina, VA & Kolesnikova, IA (ed.), Moscow.
7. Kolker, YM, Ustinov, ES & Enameeva, TM 2001, *Practical methods of teaching foreign languages*, Moscow.
8. Shamov, AN 2009, 'The principles of the foreign language learning lexical speech', *Foreign languages in school*, no. 3.