

А. В. Дуброва (Мозырь, Беларусь)

ИГРОВОЙ МЕТОД КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Качественное изменение характера научно-технического сотрудничества в мировом сообществе существенно повысило статус иностранного языка как общеобразовательной дисциплины, реально востребуемой в практической и интеллектуальной деятельности специалиста любого профиля. В соответствии с образовательным стандартом дисциплины «иностранный язык в неязыковом вузе» обучение должно осуществляться на основе компетентного подхода и носить профессионально-направленный и коммуникативно-ориентированный характер. Целью дисциплины является достижение студентами

неязыковых специальностей уровня коммуникативной компетенции, на котором возможно практическое использование иностранного языка в профессиональной деятельности, а также в целях самообразования.

Будущий специалист должен быть готов к изучению зарубежного опыта в определённой области науки и техники, к налаживанию межкультурных, научных связей, к участию в международных конференциях и встречах, к осуществлению деловых контактов. В действительности же большинство студентов, обучающихся на неязыковых факультетах, не только не готовы к общению на иностранном языке, но, порой, не обладают необходимым лексическим минимумом, не знают элементарных правил грамматики, не говоря уже о фонетическом оформлении речи. У многих преподавателей традиционно бытует мнение о невозможности обучить студентов неязыкового вуза иноязычному говорению в течение ограниченного количества выделяемых на изучение предмета часов. При этом они забывают, что овладение языком как формально-языковой системой не является основным и единственно возможным содержанием процесса обучения иностранному языку. Коммуникативная направленность должна быть основополагающей в процессе преподавания иностранного языка, так как она направлена на общение с другим человеком, партнером, без которого в свою очередь общение невозможно вообще. Такой подход к общению приводит к иной трактовке понятия «общение» в процессе обучения иностранному языку, а именно, непосредственное включение общения в учебный процесс, в результате которого происходит оптимизация овладения языком через организацию общения. В современных условиях принцип коммуникативной направленности обучения является наиболее продуктивным и находит практическое применение в игровом методе обучения.

Овладение учащимися иноязычным говорением происходит непосредственно в учебном процессе, поэтому учебная деятельность является внеречевой деятельностью, в которую включена речевая. Влияние учебной деятельности на речевую деятельность, в частности на говорение, проявляется в том, что оно приобретает управляемый характер. Психолингвисты подчеркивают целесообразность организации обучения иноязычному говорению с учетом основных закономерностей порождения речевого высказывания человеком. Они выделяют его основные этапы и определяют говорение как «целенаправленное, контролируемое говорящим по содержанию и по логике изложения формирование, формулирование и выражение мысли иноязычными средствами» [1].

В процессе иноязычного говорения прослеживается определенная последовательность трех этапов: мотивационно-побудительного, ориентировочно-исследовательского и исполнительного [1].

Активизацию учебно-речевой деятельности студентов целесообразно осуществлять на мотивационно-побудительном и ориентировочно-исследовательском этапах, так как именно здесь появляются трудности, которые не позволяют им осуществлять речевые поступки:

- у студентов не возникает мотивов, которые подтолкнули бы их к осуществлению речевых высказываний;

- нередко они плохо ориентируются в теме, в рамках которой им необходимо высказаться;

- студенты не владеют структурой речевого высказывания;

- им не хватает лексики для построения речевого высказывания.

Активизация учебно-речевой деятельности студентов на ориентировочно-исследовательском этапе происходит тогда, когда студенты определяют предмет говорения и осуществляют отбор необходимых языковых и речевых средств.

Средствами, способными активизировать учебно-речевую деятельность на указанных этапах, являются игры – ролевые и деловые. М.Ф. Стронин определяет игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта [2]. В игре закрепляются свойства, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций. Ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними. Л.С. Выготский утверждал, что в ролевой игре человек «плачет как пациент, и радуется как играющий», что «в игре ежеминутно происходит отказ от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли» [3]. Являясь учебной моделью межличностного группового общения, основанного на коммуникативном принципе, ролевые игры легко и органично вписываются в занятия и доставляют студентам истинное удовольствие. Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность понять и изучить учебный материал с различных позиций. Опыт нашей работы показывает, что в ролевой игре происходит существенная перестройка поведения студента. Последний не чувствует той напряженности, которую он может ощущать при обычном ответе, он более раскрепощен и свободен. В обучении мы часто практикуем также и деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные «на выявлении функциональных связей или отношений между разными уровнями управления и организации» [4].

А.В. Конышева обращает внимание на тот факт, что в игре все равны. Она посильна практически каждому обучаемому, даже не имеющему достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке студент может стать победителем в игре, так как в игре находчивость и сообразительность иногда более важны, чем языковые знания. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, чувство равенства дают студенту возможность преодолеть стеснительность в говорении, снижается боязнь перед ошибками. Всё это благотворно сказывается на результатах обучения. Усвоение языкового материала происходит непроизвольно. У студента появляется чувство удовлетворения – он может говорить наравне с другими. Это обстоятельство создаёт дополнительную мотивацию в овладении языком, а также помогает превратить изнурительный процесс заучивания грамматического материала и лексики в интересный познавательный процесс.

В качестве ролевой игры на инженерно-педагогическом факультете (специальность «Экономика и управление») мы предлагаем студентам провести пресс-конференцию с руководителем крупного градообразующего предприятия. Один из студентов (предпочтительно более сильный в группе) играет роль директора завода, а остальные студенты становятся журналистами. Причем студентов можно разделить на тележурналистов и журналистов газет и журналов. Студенты, которые могут представить самостоятельное высказывание на английском языке, получают роли тележурналистов. В конце интервью они подводят итог беседы – каждый для своего телеканала, дают свою оценку обсуждаемым экономическим проблемам. Студенты со слабым языковым уровнем получают роли журналистов газет и журналов. К следующему занятию они должны предоставить статьи и заметки об интервью. Таким образом, у них появляется возможность посмотреть в словаре необходимую лексику, проанализировать грамматическую структуру в спокойной домашней обстановке. На занятии этим студентам предлагается пересказать содержание своих статей, причем они могут использовать текст как зрительную опору. В данной игре студенты знакомятся с актуальными проблемами организации и управления производством. В игру можно ввести соревновательный элемент, например, конкурс «Лучший журналист». Таким образом, студентам придётся внимательно слушать друг друга, чтобы затем определить лучшего журналиста.

Трудно переоценить значимость игры в обучении иностранному языку в неязыковых вузах, где причиной «несерьезного» отношения к языку является отсутствие мотивации. Отсутствие прочной языковой базы приводит к скованности и является причиной неуверенности студента в своих силах. Применение игрового метода дает каждому студенту возможность осознать, что он может принимать участие в обучающих

играх наравне со всеми, постепенно развивая и совершенствуя свои языковые навыки и речевые умения. Игровой метод позволяет подготовить студента к участию в конференции, поездке за границу, встрече иностранных коллег и т. д. Студенты осознают значимость языка, учатся применять его на практике, а отсюда – и повышение мотивации к изучению языка.

Литература

1. Ниязова, А. Е. Игра как средство активизации учебно-речевой деятельности учащихся седьмых-восьмых классов общеобразовательной школы при овладении говорением на английском языке / А. Е. Ниязова // Методики обучения иностранным языкам в средней школе. – СПб.: КАРО. – 2006.
2. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
3. Выготский, Л.С. Психология развития как феномен культуры / Л.С. Выготский. – М.: Тривола, 1996. – 167 с.
4. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
5. Вербицкий, А.А. Игровые формы контекстного обучения / А.А. Вербицкий. – М.: Знание, 1983. – С. 127–131.
6. Коньшева, А.В. Английский язык. Современные методы обучения / А.В. Коньшева. – Минск: ТетраСистемс, 2007. – С. 38–82.