

На правах рукописи

КУЗНЕЦОВА МАРИНА НИКОЛАЕВНА

**ЛИНГВОМЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ
МЕЖКУЛЬТУРНОГО ОБЩЕНИЯ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ**
(на материале преподавания английского языка в неязыковом вузе)

Специальность 13.00.02 - Теория и методика обучения и воспитания
(русский язык как иностранный и иностранные языки в общеобразовательной
и высшей школе)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Москва 2011

Работа выполнена на кафедре английского языкознания
филологического факультета ФГОУ ВПО «Московский государственный
университет имени М.В. Ломоносова»

Научный руководитель: доктор культурологии
профессор Кузьменкова Юлия Борисовна

Научный консультант: доктор педагогических наук
профессор Клобукова Любовь Павловна

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук
профессор Махмуриян Каринэ Степановна
ГОУ ВПО «Московский институт
открытого образования»

кандидат педагогических наук
доцент Маркова Елена Сергеевна
ГОУ ВПО «Московский городской
педагогический университет»

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Российский государственный
технологический университет
имени К.Э. Циолковского»

Защита состоится 3 марта в 16 часов на заседании диссертационного
совета Д 501.001.79 при ФГОУ ВПО «Московский государственный
университет имени М.В. Ломоносова» по адресу: 119991, ГСП-1, Москва,
Ленинские горы, МГУ им. М.В. Ломоносова, 1-й учебный корпус,
филологический факультет.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке 1-го учебного
корпуса Московского государственного университета имени
М.В. Ломоносова.

Автореферат диссертации разослан « _____ » _____ 2011 года

Ученый секретарь
диссертационного совета
доцент

И.В. Одинцова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Изменения, произошедшие в мире и в частности, в России, с начала 90-х годов прошлого века, существенно расширили международные связи и, соответственно, круг людей, вовлеченных в межкультурные контакты в различных сферах человеческой деятельности. На методическом уровне необходимость подготовки специалистов, способных участвовать в межкультурном диалоге, во многом диктуется большим количеством обменных программ, которые дают возможность студентам получать образование, стажироваться и работать в других странах.

Практика показывает, что студенты и выпускники неязыковых вузов, получив информацию о национальных традициях, о деятельности предприятий и учреждений в той или иной стране, тем не менее испытывают определенные трудности в общении с представителями иноязычной культуры как на бытовом, так и на профессиональном уровне. Это объясняется тем, что предлагаемая в рамках традиционных учебных программ культурологическая информация недостаточно интегрирована в процесс обучения иностранному языку (ИЯ), а также свидетельствует о существовании разрыва между теоретическими знаниями, которые получают учащиеся, и практическими навыками и умениями межкультурного общения, которые потребуются им в будущей профессиональной деятельности.

В современных условиях соизучение иностранного языка и культуры является одним из приоритетных направлений развития лингводидактики, разработке которого посвящены работы многих ученых: М. Байрам (1989), Е.И. Пассов (1989), В.В. Сафонова (1992), С. Савиньон (1993, 1994), Л. Дамен (1994), В.П. Фурманова (1994), К. Крамш (1994, 1998), С.Г. Тер-Минасова (2004), П.В. Сысоев (2004) и др. Особенно важным представляется овладение коммуникативными стратегиями, которые дают студентам возможность успешно общаться с представителями иных культур как на бытовом, так и на профессиональном уровнях.

Закономерно, что в методической литературе – отечественной и зарубежной – акцент делается на развитие межкультурных компетенций. Однако для формирования у студентов устойчивых навыков ведения межкультурного диалога

требуются также специальные методики, способные активизировать использование знаний в межкультурной сфере. Разработкой таких методик в разное время успешно занимались многие известные ученые: И.А. Зимняя (1978), М. Флеминг (1998), Е.А. Смирнова (2001),

А. Де Капуа (2004) и др. Являясь сторонниками «лично-деятельностного» подхода, они рассматривают учащихся не как пассивный объект обучения иностранным языкам, а как активных участников учебного процесса. Предлагаются различные способы, направленные на соизучение языка и культуры, которые позволяют сократить разрыв между теорией и практикой, а также дают студентам неязыковых вузов возможность реализовать полученные знания в процессе речевого общения. Такая позиция становится особенно актуальной сейчас, когда от студентов требуется активность и энтузиазм при решении жизненных и профессиональных задач, а существующая система образования порой сковывает эту активность, делая из студентов пассивных реципиентов информации.

Одним из таких активных способов является ролевая игра, а также игровые методы, разработкой которых занимались такие ученые, как М. Риверс (1964), Д.Б. Эльконин (1978), Е.С. Аргустянец (1981), М.Ф. Стронин (1981), С. Савиньон (1994), М. Флеминг (1998) и др. В силу своих уникальных качеств они полностью соответствуют требованиям времени. В игре органично сочетаются высокая мотивация, эмоциональное напряжение, групповое взаимодействие, использование реальных ситуаций в процессе игровой деятельности, конкретные и актуальные для учащихся цели и задачи, социокоммуникативные роли, которые позволяют учащимся представлять себя в образах носителей иных культур, а также невербальная активность и многое другое.

Необходимо отметить, однако, что при общей кажущейся разработанности проблемы, в методике преподавания иностранных языков в неязыковом вузе до сих пор не было попыток соединить теоретические и практические разработки в области межкультурной коммуникации с ролевой игрой. Все это обуславливает **актуальность** настоящего исследования, направленного на создание системного подхода к формированию и развитию у студентов, изучающих язык в неязыковом вузе, навыков межкультурной коммуникации с помощью ролевой игры.

Основным **объектом** исследования является структура, содержание и организация игровой деятельности на занятиях по ИЯ в неязыковом вузе.

Предмет исследования – игра межкультурной направленности как эффективный способ формирования у студентов неязыкового вуза межкультурных компетенций, необходимых для решения коммуникативных задач на иностранном языке в социально-бытовой и профессиональной сферах деятельности.

Цель исследования заключается в научно-методической разработке лингводидактических основ использования ролевой игры для формирования и развития межкультурных компетенций студентов неязыковых вузов.

Рабочей **гипотезой** служит положение о том, что ролевая игра оптимально подходит для использования в монокультурной аудитории неязыкового вуза с целью имитации межкультурного диалога, тем самым способствуя формированию и развитию у студентов межкультурных компетенций.

В соответствии с поставленной целью для подтверждения выдвинутой гипотезы в работе решаются следующие исследовательские **задачи**:

- 1) проанализировать теоретические разработки в сфере ролевой игры и межкультурной коммуникации;
- 2) определить навыки межкультурной коммуникации, которые могут быть сформированы с помощью ролевых игр на основе теоретического и практического опыта;
- 3) обосновать эффективность применения ролевой игры в монокультурной аудитории неязыкового вуза для развития навыков ведения межкультурного диалога в различных ситуациях общения;
- 4) выявить виды мотивации, возникающей в процессе ролевой игры и определить механизм стимуляции творческой активности учащихся, принимающих участие в ролевой игре;
- 5) сформулировать методические рекомендации по разработке и применению ролевых игр межкультурной направленности на занятиях по ИЯ в неязыковом вузе;
- 6) выявить факторы, необходимые для успешного проведения ролевых игр на занятиях по ИЯ;

- 7) проанализировать и систематизировать существующие классификации ролевых игр; усовершенствовать типологию ролевых игр и разработать игры межкультурной направленности, которые могут быть рекомендованы для проведения в неязыковом вузе;
- 8) предложить методические рекомендации для подготовки студентов неязыкового вуза к ролевой игре межкультурной направленности;
- 9) провести обучающий эксперимент с целью проверки эффективности предложенной методики создания и использования игр межкультурной направленности в монокультурной аудитории неязыкового вуза.

При проведении исследования применялись следующие теоретические и практические **методы**:

- 1) наблюдение над процессом использования игровых методик на занятиях по ИЯ студентов в неязыковом вузе;
- 2) анализ и синтез;
- 3) индукция и дедукция;
- 4) анкетирование преподавателей кафедры английского языка при факультете менеджмента ГУ – ВШЭ;
- 5) опрос студентов ГУ – ВШЭ по результатам проведения ролевых игр на занятиях по ИЯ;
- 6) эксперимент в форме опытного обучения;
- 7) описательно-аналитический метод (в ходе анализа методической, лингвистической, психологической, педагогической литературы; современных учебных материалов);
- 8) статистический метод (при обработке конечных количественных и качественных результатов опытного обучения, а также результатов опросов, анкетирования).

Теоретической базой для данной работы послужили теория игры Д.Б. Эльконина (1978), теоретические разработки в области игры А.А. Леонтьева (1969), Е.М. Верещагина и В.Г. Костомарова (1976), Л.С. Выготского (1978), А.И. Зимней (1978, 1979), Н. Шварцмана (1978), А.Н. Леонтьева (1981), В. Ванденберга (1986), Н. Вернер, В. Каплан (1986), Е.И. Пассова (1989,1991), С.Л. Рубинштейна (1989),

М. Байрама (1989), Р. Лифтона (1993), Э. Берна (1998), теория соизучения языка и культуры К. Крамш (1991,1998), теория вторичной языковой личности И.И. Халеевой (1987), теоретические разработки В.В. Сафоновой (1992), В.П. Фурмановой (1994), Ю.Б. Кузьменковой (2001), С.Г. Тер-Минасовой (2004).

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые в данной работе:

- ролевая игра предстает как способ формирования и развития навыков и умений межкультурной коммуникации на ИЯ у учащихся неязыковых вузов;
- конкретизированы межкультурные компетенции, которые призвана формировать и развивать дидактическая ролевая игра у студентов неязыковых вузов;
- предложены методические приемы для модификации существующих ролевых игр в целях придания им направленности на формирование и развитие межкультурных компетенций;
- уточнено определение дидактической ролевой игры;
- систематизирована типология ролевых игр и разработана их классификация с учетом уровня владения студентами ИЯ как значимого фактора в процессе обучения в неязыковом вузе;
- определены особенности игровой и ролевой мотиваций, появляющихся в процессе ролевой игры и делающих ее весьма эффективным способом обучения ИЯ;
- конкретизированы и систематизированы факторы, влияющие на успешность проведения дидактической ролевой игры в неязыковом вузе.

Теоретическая значимость работы состоит в том, что обоснованные в диссертации теоретические положения, предлагаемый автором комплексный подход к формированию и развитию межкультурных компетенций при помощи ролевой игры, а также методическая система подготовки, организации и проведения лингводидактических ролевых игр на занятиях по английскому языку в неязыковом вузе могут послужить основой для научно-методической разработки ролевых игр межкультурной направленности на других языках и для других контингентов учащихся.

Практическая значимость настоящего исследования заключается в разработке методических рекомендаций по созданию и применению ролевых игр межкультурной направленности на занятиях по ИЯ в неязыковых вузах с целью развития у студентов межкультурных компетенций. Сформулированные рекомендации могут быть использованы при создании новых игр межкультурной направленности или для усовершенствования и модификации игр, представленных в уже изданных учебных пособиях. Ролевые игры межкультурной направленности («Только «да» и «нет» не говорите...» и «К барьеру»), рассмотренные в рамках настоящей диссертации, могут быть использованы в практике преподавания ИЯ как в неязыковых, так и в языковых вузах. Предлагаемая система подготовки к ролевым играм межкультурной направленности, включающая тексты, упражнения и коммуникативные задания, способствует эффективности их внедрения в практику преподавания.

Обоснованность и достоверность результатов исследования подтверждены успешной апробацией предложенной диссертантом методики, полученными положительными результатами опытного обучения студентов 1-го курса бакалавриата факультетов менеджмента и психологии ГУ – ВШЭ.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Ролевая игра способствует успешному формированию и развитию навыков межкультурной коммуникации благодаря таким своим особенностям, как высокий уровень мотивации, эвристичность и ориентированность на будущую профессиональную деятельность студентов неязыкового вуза.
2. В монокультурной аудитории неязыкового вуза ролевые игры межкультурной направленности являются наиболее эффективным способом имитации ситуаций межкультурного общения.
3. Методические рекомендации, созданные на основе выявленных и систематизированных в ходе диссертационного исследования факторов, влияющих на эффективность ролевой игры на иностранном языке, способствуют успешному проведению ролевых игр межкультурной направленности.
4. Трехступенчатое поэтапное обучение студентов, включающее теоретическую подготовку, тренировочные упражнения и коммуникативные задания меж-

культурной направленности, кульминацией которого является ролевая игра, позволяет наиболее эффективно и планомерно формировать и развивать межкультурные компетенции студентов неязыковых вузов.

5. В учебные программы по иностранному языку в неязыковых вузах целесообразно ввести проведение ролевых игр межкультурной направленности как эффективное средство подготовки учащихся к реальному общению с представителями иноязычной культуры.

Апробация. Основные результаты исследования получили отражение в семи публикациях автора в периодических изданиях (в том числе рекомендованных ВАК РФ) и сборниках научно-методических статей.

Теоретические положения диссертации излагались и обсуждались на следующих межвузовских и международных конференциях: Межвузовская научно-практическая конференция «Студент и учебный процесс: иностранные языки в высшей школе» (Москва, ГУ – ВШЭ, 2004 г.); Межвузовская научно-практическая конференция «Инновационные проекты в языковом образовании» (Москва, ГУ – ВШЭ, 2006 г.); Международная научно-практическая конференция «Язык как инструмент понимания и непонимания: российско-американские лингвистические и культурные сопоставления» (Москва, РГГУ, 2008 г.); Межвузовская научно-практическая конференция «Современные проблемы лингвистики, теории и практики преподавания ИЯ» (Москва, ГУ – ВШЭ, 2008 г.); Первая научно-практическая конференция Ассоциации учителей и преподавателей английского языка Москвы и Московской области “Language in Culture and Culture in Language” (Москва, ИГУМО, 2009 г.); Межвузовская научно-практическая конференция «Фундаментальные и прикладные исследования в системе образования» (Тамбов, Тамбовский государственный университет, 2010 г.); VI Международная научно-практическая конференция «Учитель, ученик, учебник» (Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова, 26 – 27 ноября 2010 г.).

Созданная в процессе исследования система подготовки и проведения игр межкультурной направленности внедрена в процесс обучения студентов 1-го курса бакалавриата факультета менеджмента ГУ – ВШЭ. В 2009/2010 учебном году ролевые игры, разработанные на основе предлагаемой методики, были включены в

программу обучения английскому языку учащихся 1-го курса бакалавриата факультета менеджмента ГУ – ВШЭ.

Диссертационное исследование обсуждалось на заседаниях кафедры английского языка при факультете менеджмента ГУ – ВШЭ и кафедры английского языкознания филологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова.

Поставленные задачи определили **структуру** работы, которая состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы и восьми приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность избранной темы, определяются объект и предмет, цели и задачи исследования, раскрывается его научная новизна, теоретическая и практическая значимость, формулируются положения, выносимые на защиту, перечисляются формы апробации исследования, характеризуется структура диссертации.

В **первой главе** диссертации дается теоретическое обоснование использования лингводидактической ролевой игры для формирования и развития навыков межкультурной коммуникации у студентов неязыковых вузов.

В работе были проанализированы классические и современные методы и подходы к обучению иностранному языку (переводной метод, прямой метод, суггестопедический метод, исследовательский метод, проектный метод, функциональный подход, личностно-деятельностный подход и др.) и рассмотрены возможности использования идей вышеупомянутых методов и подходов в процессе подготовки и проведения лингводидактической игры в студенческой аудитории. Например, аудиолингвальный метод, который предполагает преобладание устной речи, заучивание речевых моделей, а также применение аудио- и видеоматериалов, может быть использован в ролевой игре при проведении дискуссии, круглого стола, ток-шоу и т. д. Аудио- и видеоматериалы на иностранном языке помогают как в процессе подготовки к ролевой игре (тексты и упражнения на различных носителях информации), так и в самом игровом

процессе (демонстрация слайдов, видеоклипов, прослушивание аудиозаписей). Усвоение речевых моделей происходит в процессе подготовки к игре и контролируется во время ее проведения. Используя в комплексе рациональные идеи классических и современных методов при подготовке и организации лингводидактических игр на занятиях по ИЯ, преподаватель сможет значительно разнообразить игру, обогатить ее новыми идеями, сделать ее более эффективной и интересной.

В настоящее время обучение ИЯ неразрывно связано с изучением культуры. Анализ научных направлений, изучающих иностранную культуру (страноведение, лингвострановедение, лингвокультуроведение, социолингвистика), позволяет сделать вывод о том, что, хотя идеи практически всех направлений могут быть эффективно использованы в лингводидактической игре, приоритет целесообразно отдать социокультурному подходу, в соответствии с которым обучение иноязычному общению ведется в контексте диалога культур с учетом различий в социокультурном восприятии мира (А.Н. Щукин, Э.Г. Азимов). Социокультурный подход предполагает также изучение иностранного языка в тесной связи с социальными факторами, такими как классовая и гендерная принадлежность, уровень взаимоотношений коммуникантов, вариативность языка в зависимости от географической местности, где проживают коммуниканты (Н. Холмски, Д. Кейт). Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в неязыковых вузах целесообразно организовывать в рамках социокультурного подхода. Общественная деятельность, отраженная в игре, делает ее актуальной и интересной, при этом социокультурная информация, осваиваемая в процессе игры, оказывается важнее страноведческой, так как она более прагматична и имеет четко определенную коммуникативную направленность. Для студентов неязыкового вуза наиболее актуальными являются следующие сферы общения на иностранном языке:

1) социально-бытовая; 2) учебно-научная; 3) профессиональная.

Общение в учебно-научной и профессиональной сфере требует учета не только культурных, но и социальных характеристик представителей инофоновой среды. Познание этих особенностей и овладение стратегиями поведения в

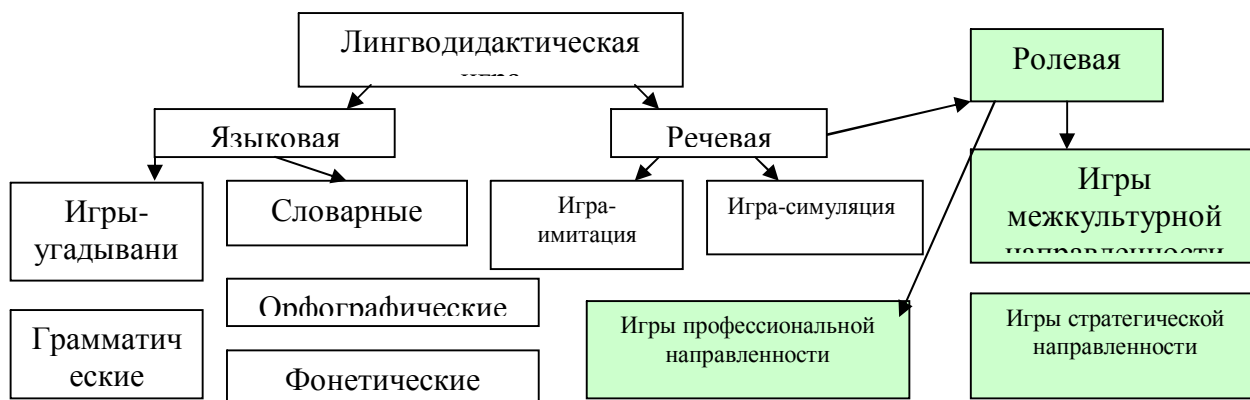
различных социальных контекстах эффективно осуществляется в процессе игровой деятельности.

Игра является активным видом коммуникативной деятельности, предполагающим высокий уровень вовлеченности студентов в игровой процесс. Однако этого невозможно достигнуть, пренебрегая таким важным подходом к обучению ИЯ, как личностно-деятельностный подход (Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Б.Г. Ананьев, И.А. Зимняя). В рамках данного подхода личность обучаемого рассматривается как субъект педагогической деятельности, «которая, сама формируясь в деятельности и в общении с другими людьми, определяет характер этой деятельности и общения» (Зимняя И.А. – 2002 : 153–154). Исходя из интересов студента, преподаватель определяет учебную цель занятия и выбирает методы, которые соответствуют цели и интересам субъекта обучения (там же).

В соответствии с этими важными теоретическими положениями для организации и успешного проведения игры на занятиях по ИЯ необходимо, чтобы цели и задачи игры, поставленные преподавателем, не расходились с интересами обучаемых, а в неязыковом вузе особо актуальными являются профессиональные интересы студентов. Личностно-деятельностный подход является надежным ориентиром для преподавателя, организующего ролевую игру, где студенты не являются пассивными «реципиентами» информации, излагаемой преподавателем, а сами активно и творчески участвуют в игровой деятельности.

Изучение материалов, посвященных ролевой игре, обусловило необходимость уточнить определение дидактической ролевой игры, которая трактуется нами как *«форма продуктивной групповой учебной деятельности, направленной на развитие стратегий вербальной и невербальной коммуникации в условиях искусственно созданной проблемной ситуации, которая требует от учащихся исполнения обусловленных ею и актуальных для них социокоммуникативных ролей»*. Данным определением, учитывающим специфику работы со студентами неязыкового вуза, удобно руководствоваться при создании новых игр, а также в процессе модификации игр, представленных в уже опубликованных учебных пособиях.

В рамках диссертационного исследования была уточнена и систематизирована типология игр вообще и лингводидактических игр в частности:



Предлагаемая классификация лингводидактических игр фокусирует внимание на тех навыках, которые призвана развивать игра, и может помочь преподавателю сориентироваться при постановке главной цели обучающей игры, вычленении основных навыков, на развитие которых будет направлена игра, определении типа игры, предлагаемой студентам.

Автором разработана классификация ролевых игр (табл. 1) в соответствии с уровнем владения студентами иностранным языком, так как одной из проблем обучения иностранному языку в неязыковом вузе является наличие «разноуровневых» студентов не только на одном курсе, но и в одной группе.

Классификация ролевых игр с учетом уровня владения ИЯ

Уровень владения ИЯ	Вид ролевой игры	Типовое содержание игры
A1, A2	«Копирование» ситуативной модели	После неоднократного просмотра или прослушивания диалога или серии диалогов, записанных на видео- или аудионоситель, предлагается разыграть диалог/диалоги по ролям, копируя поведение персонажей.
B1, B2	«Развитие» ситуативной модели	На базе ситуативной модели, зафиксированной в письменном источнике, предлагается инициировать дискуссию или презентацию, принимая роли персонажей.
C1, C2	«Проектирование» ситуативной модели	После обсуждения обширной темы предлагается общая схема проведения ролевой игры, иллюстрирующей данную тему, для последующего после нескольких репетиций представления на публике (сценарий, роли, диалоги студенты придумывают сами).

Представленная классификация, в которой уровни владения ИЯ становятся главным критерием при выборе ролевой игры, поможет преподавателю вовлечь в ролевую игру студентов любого уровня.

Одной из важных задач, решаемых в исследовании, – это задача определения функциональных составляющих ролевой игры, а также описания ее природы и характеристик. На базе анализа научных работ, посвященных игре (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, Э. Берн, R. Canary, H. Warner, D.Wolf, H.Gardner и др.), были вычленены основные положения отечественных и зарубежных теорий игры, которые целесообразно учитывать при разработке дидактических ролевых игр, и соотнесены с характеристиками лингводидактической игры студентов (табл. 2).

Таблица № 2

Соотношение характеристик игры, представленных в отечественных и зарубежных теориях, с характеристиками лингводидактической ролевой игры студентов

Характеристики игры, представленные в отечественных и зарубежных теориях	Характеристики лингводидактической ролевой игры студентов
Нешаблонность действий в рамках определенных правил (имитационная природа игры).	Мобилизация творческого потенциала студентов в процессе реализации разнообразных игровых ситуаций.
Условность «мнимой» ситуации и реальность действий по решению конкретных задач (двуплановость игровой деятельности).	Моделирование актуальных жизненных и профессиональных ситуаций, требующих от студентов немедленных конкретных действий, реальных эмоций и соревнований.
Заданность роли и ролевого поведения как неделимого и ключевого элемента игры.	Ролевая детерминированность речевого поведения студентов.
«Привлекательность» роли в ее социальной значимости в обществе.	«Привлекательность» роли в ее ориентированности на будущую профессиональную деятельность студентов.

При исследовании ролевой игры большое внимание уделяется мотивации, которая подразделяется на два вида: игровая и ролевая. *Игровая мотивация* нами трактуется как *стимуляция мыслительной и творческой активности студентов, возникающая при введении игровой ситуации или ее элементов и сопровождающаяся значительным ростом эффективности выполнения задания.* Под *ролевой мотивацией* мы понимаем *стимуляцию различных видов речевой деятельности путем создания воображаемой ситуативной модели, которая дает учащимся возможность реализовать новые и привлекательные для них социокоммуникативные роли.*

В рамках диссертации была выстроена схема уровней мотивации (по системе А. Маслоу), лежащей в основе лингводидактической ролевой игры, и выявлены факторы, влияющие на достижение каждого из уровней мотивации.



В завершение первой главы рассматривается значение игры в формировании и развитии навыков межкультурной коммуникации (МКК). В результате проведенного анализа работ, посвященных исследованию навыков межкультурной коммуникации, (Л.П. Клобуковой, Е.Н. Солововой, В.П. Сысоева, В.П. Фурмановой, И.И. Халеевой, Д. Хаймса, Н. Холмски, С. Савиньон, К. Крамш и др.), были вычленены основные навыки МКК, которые формирует и развивает лингводидактическая ролевая игра, что в обобщенном виде представляет следующая таблица (табл. 3):

Роль игры в формировании навыков МКК

Характеристики ролевой игры	Знания, получаемые в процессе игры, формируемые навыки, умения и способности
Наличие межкультурного компонента – элементов межкультурного диалога или социокультурной игровой ситуации.	Навыки культурного самоопределения и формирования социокультурных стратегий.
Наличие условной ситуации и реальных действий по ее разрешению – двойственная природа игры.	Умения распознавать и понимать смысловые ориентиры другого языка и правильно интерпретировать языковое поведение партнера.
Наличие ролей и их распределение согласно целям и задачам игры.	Способность ставить себя на место собеседника – представителя другой культуры.
Наличие прагматической цели игровой деятельности – надлежащее исполнение роли или удовлетворение потребностей в общении, признании, самоактуализации, приобретении знаний и навыков.	Умение осознанно варьировать выбор речевых операций в зависимости от целей и ситуаций общения, правильно выбирать стиль речи и соответствующие языковые средства.
Наличие культуроспецифической ситуации - национальной или инокультурной.	Умения распознавать и классифицировать ситуацию, рассматривать ее как социальную конструкцию в иноязычной культуре, а также видеть сходства и различия между общающимися культурами и учитывать их в контексте межкультурного общения. Знание, осмысление и понимание своей культуры. Знание, осмысление и понимание иной социокультуры.

Во **второй главе** диссертации дается методическое обоснование использования ролевой игры с целью развития навыков МКК у студентов неязыкового вуза. Анализ заданий, предлагаемых современными учебными пособиями для развития навыков МКК (А. Де Капуа, С. Савиньон, К. Крамш и др.), свидетельствует о том, что данные задания, как правило, ориентированы на студентов-филологов, что не соответствует потребностям целевой аудитории (студентов неязыкового вуза), а это вызывает необходимость модифицировать предлагаемые задания, вводя элементы межкультурного диалога. Предпочтение отдается игровым заданиям. Например, в учебном пособии по английскому языку “Business

Roles” предлагается ролевая игра “Polluting the River”, задание к которой выглядит следующим образом.

Американская компания “Coldpoint” столкнулась с проблемой загрязнения окружающей среды своими предприятиями. Местный журналист готовит публикацию с целью вынесения проблемы на общественное обсуждение. Руководство компании собирается обсудить проблему и найти приемлемое решение. Студентам предлагаются роли председателя правления, директора предприятия, начальника отдела кадров, финансового директора. (Business Roles, CUP – 1997: 31).

Данная ролевая игра не содержит элемента межкультурного диалога, так как все участники игры являются сотрудниками одной американской компании, и, хотя в ходе игры студенты выполняют роли иностранцев, межкультурный элемент не выделен в рамках предлагаемой ситуативной модели, что влечет за собой «размытость» образов. Это означает, что в процессе игры учащиеся не будут концентрировать особые усилия на создании образов «американских бизнесменов», – их внимание будет сосредоточено только на деловой и языковой сторонах игры. В таком формате предлагаемая ролевая игра не способствует развитию навыков межкультурной коммуникации, хотя ситуация, представленная в игре, является актуальной и интересной для студентов неязыкового вуза. Представляется целесообразным трансформировать задание, вводя в него элемент межкультурного диалога.

Предприятия компании “Coldpoint” находятся в приграничной зоне Российского Дальнего Востока. Недавно в реку, протекающую по российской территории, был произведен выброс вредных химикатов. Представители компании встречаются с российскими властями, бизнесменами и экологами с целью найти приемлемое решение проблемы.

Такая модифицированная ролевая игра уже содержит элемент межкультурного диалога, так как в предлагаемую речевую ситуацию были введены социокоммуникативные роли представителей российской и американской культур. Перед студентами стоит задача не только найти решение проблемы внутри монокультур-

ной компании, но и защитить интересы своей страны, найти общий язык с представителями другой культуры, добиться преодоления противоречий, может быть, разрешить межкультурный конфликт. Представляется, что такая игра, содержащая межкультурный элемент, ближе к реальной будущей профессиональной практике студентов и больше отвечает современным запросам. Социокommunikативные роли (американских и российских бизнесменов, экологов, представителей власти) вычлняются более четко на фоне противостояния интересов и межкультурных различий. Студенты острее чувствуют необходимость использовать определенные языковые средства и культурологические знания для достижения коммуникативной задачи.

Приведенный выше пример показывает, что наиболее эффективным способом развития межкультурных компетенций является ролевая игра межкультурной направленности, которая стимулирует творческую активность студентов, способствует лучшему усвоению учебного материала и снижает уровень стресса на занятиях по иностранному языку.

В рамках диссертационного исследования были представлены, систематизированы и детально описаны факторы, влияющие на успешное проведение ролевой игры: продуманная постановка цели игры; детально очерченные роли; эффективное определение коммуникативных задач ролевой игры; доступность и посильность задания; четкая и недвусмысленная формулировка правил игры; заявленный выигрыш; связь ролевой игры с культурной и социальной почвой; своевременный разбор ошибок.

Игра межкультурной направленности содержит межкультурный компонент, элемент межкультурного диалога, который может присутствовать в содержании игры, правилах, ролях, игровой ситуации. Введение такого компонента в любую из этих функциональных составляющих ролевой игры позволяет трансформировать обычную ролевую игру в игру межкультурной направленности. Различные возможности введения в игру межкультурного компонента в диссертации рассматриваются на примерах ролевых игр «Только «да» и «нет» не говорите...» и «К барьеру». Представляется, что при выборе межкультурного компонента для

ролевой игры особого внимания заслуживают базовые характеристики общения (в нашем случае англоязычные и русскоязычные). Необходимо изучить доминантные черты англоязычного и русскоязычного общения, поскольку, имея опору на такие доминанты, студенты могут выстраивать стратегию собственного речевого поведения в ролевой игре в зависимости от исполняемых ролей. Трудности межкультурного диалога возникают именно на гранях межкультурных различий, там же зарождаются и все национальные стереотипы. Если безопасно «проиграть» возможные конфликтные ситуации в ходе обучения, то, возможно, в реальном общении непонимания вообще не возникнет, так как главное достоинство ролевой игры заключается в том, что студенты «играют» обе стороны и могут почувствовать себя на месте совсем другого человека – представителя англоязычной культуры. Основой культурологической информации, которая предлагалась студентам в процессе подготовки и проведения ролевых игр, послужили англоязычные стратегии вежливого общения, описанные в книге Ю.Б. Кузьменковой “ABC’s of Effective Communication” (Кузьменкова Ю.Б. – 2001). Культурологическая информация такого рода помогает студентам сформировать стратегии общения, которые они смогут использовать как в процессе ролевой игры, так и в дальнейшем реальном общении с представителями иноязычной культуры.

В рамках диссертационного исследования были разработаны пошаговые методические рекомендации для создания ролевых игр межкультурной направленности. Рекомендации даны на примерах нескольких ролевых игр, созданных автором диссертации и опробованных в процессе опытного обучения. Приведем пример нескольких пошаговых методических рекомендаций, разработанных для игры «Только «да» и «нет» не говорите...».

Чтобы создать ролевую игру с межкультурным компонентом, необходимо учитывать факторы, перечисленные выше, а также предпринять ряд определенных последовательных действий, которые представлены в диссертационном исследовании в виде конкретных шагов. Первым шагом, который рекомендуется предпринять преподавателю, является определение *вида ролевой игры* в соответствии с предлагаемой в диссертации классификацией ролевых игр (с.11).

Например, ролевая игра «Только «да» и «нет» не говорите...» относится к лингво-дидактическим ролевым играм межкультурной направленности.

Следующее действие, которое необходимо предпринять, – это постановка *целей игры* с учетом их характеристик: дидактические, психологические, игровые цели. Следующий шаг предполагает введение в игру межкультурной составляющей. Элемент межкультурного диалога может быть введен в ключевые элементы игры – роль, игровую ситуацию, правила игры. Далее преподавателю необходимо четко определить *игровую ситуацию*, то есть описать контекст, в рамках которого будет развиваться игра, и подобрать тот *лингвистический материал*, который должен быть использован в создаваемой ролевой игре. Следующая важнейшая задача, которая стоит перед преподавателем, – это разработка *структурно-функциональной схемы* игры. Игра разделяется на этапы, причем каждый этап планируется заранее, так как любая ролевая игра требует тщательной подготовки. В процессе подготовки и проведения игры количество этапов может быть скорректировано в соответствии с временными рамками проведения игры. Важнейшим этапом создания ролевой игры с межкультурным компонентом является разработка *правил игры* и определение *ролей*, которые будут предложены студентам. Эти задачи являются наиболее сложными для преподавателя, так как любая нечеткость в формулировке правил или описании ролей может стать причиной неудачи ролевой игры. Одновременно с правилами разрабатывается *алгоритм игры* (описание игровых действий), позволяющий исключить или свести к минимуму элемент хаоса и повысить эффективность игры.

Используя вышеупомянутые методические рекомендации, представленные на примерах созданных и апробированных ролевых игр, преподаватель неязыкового вуза сможет сам создавать ролевые игры межкультурной направленности, поскольку преподаватель лучше знает степень владения иностранным языком своих учащихся, а также какой материал, изучаемый в соответствии с программой, необходимо включить в игру. Более того, преподаватель изначально ставит целью формирование и развитие межкультурных компетенций и ориентирует на это студентов уже на стадии подготовки к игре, что делает ее наиболее эффективной.

В третьей главе описывается процесс формирования и развития навыков межкультурной коммуникации у студентов неязыковых вузов на базе ролевых игр с межкультурным компонентом. Формирование этих навыков опирается на следующие принципы. Прежде всего, необходимо произвести отбор и организацию учебного материала – текстов, культурологических упражнений и коммуникативных заданий, используемых для подготовки к ролевой игре. В работе определяются и детально прорабатываются характеристики учебного материала, которые делают его пригодным для использования в ролевой игре: компактность; пригодность для аудиторной и/или самостоятельной работы; преемственность учебного материала; соответствие учебного материала целям и задачам игры.

Затем особое внимание уделяется оптимальной последовательности в использовании отобранного учебного материала. Предлагается следующее трехступенчатое обучение студентов, кульминацией которого является ролевая игра:

1-й этап – работа с текстами (получение необходимых знаний страноведческого, культурологического и социокультурного характера);

2-й этап – выполнение упражнений (доведение до автоматизма навыков владения языковым материалом, формирование навыков межкультурной коммуникации);

3-й этап – выполнение коммуникативных заданий (развитие навыков межкультурной коммуникации, формирование и развитие стратегий вежливого англоязычного общения).

Проведенное исследование показывает, что правильный отбор и продуманная трехступенчатая организация учебного материала обеспечивают последующее успешное проведение ролевой игры, способствуют формированию и развитию межкультурных компетенций у студентов неязыкового вуза. В работе подробно характеризуется каждый из вышеперечисленных компонентов учебного материала – приводится типология и характеристика текстов, упражнений и коммуникативных заданий, пригодных для использования в процессе подготовки к ролевой игре межкультурной направленности. Например, в ролевой игре предлагается использовать тексты со следующими характеристиками: тексты,

содержащие страноведческую информацию; тексты, содержащие культурологическую информацию; тексты, содержащие социокультурную информацию; тексты, в которых представлены проблемы межкультурного общения. Источниками текстов становятся материалы СМИ, Интернет, монографии, учебные пособия, художественные произведения. Тексты, представляющие записи лекций, конференций, круглых столов, могут быть предъявлены как в письменном виде, так и на аудио- или видеоносителях.

Особый акцент в диссертации делается на коммуникативных заданиях, так как они уже содержат игровой элемент и являются последней ступенькой подготовки к ролевой игре, как, например, в «сюжетах со свободно варьируемыми решениями» (open-ended scenarios):

Ever since she was in junior high school, Anne has wanted to come to the United States to study English. Now that she is 17 and has finished high school, she believes that her parents should allow her to study for a year in the United States. Anne's mother, however, does not want her to leave home. She feels that Anne will lose a year of college by going to study English.

“I'm sorry, Anne, but I think you're too young to travel to a foreign country and to live there with people we do not know,” her mother explains. Anne replies: “But, Mother. ...” (W. Littlewood . CUP – 1994 : 115–116)

Несмотря на то, что «сюжеты» такого рода содержат элементы ролевой игры (роли, игровую ситуацию), они не могут считаться полноценной ролевой игрой, поскольку согласно определению, данному выше (с.11), ролевая игра является формой продуктивной *групповой* учебной деятельности, в то время как представленные коммуникативные задания вовлекают в речевую деятельность небольшое количество студентов и не предполагают возможности взаимодействия внутри всей группы. Студенты прочитывают сценарий и предлагают свое решение проблемы по очереди или разыгрывают диалоги, но не организуют групповое взаимодействие, что является необходимым условием проведения дидактической ролевой игры на занятиях по иностранному языку.

Таким образом, тексты, упражнения и коммуникативные задания целесообразно использовать на подготовительном этапе к ролевой игре, поскольку они дают

студентам необходимую теоретическую подготовку, способствуют формированию у них межкультурных компетенций, однако сама игра очень важна для формирования и развития межкультурных компетенций, что доказывает эксперимент, проведенный в рамках диссертационного исследования.

Эксперимент был проведен на базе кафедры английского языка ГУ – ВШЭ. Гипотеза эксперимента предполагает, что регулярное проведение ролевых игр с межкультурным компонентом на занятиях по иностранному языку позволяет формировать *устойчивые* межкультурные компетенции, при этом ролевая игра как наиболее эффективное средство формирования межкультурных компетенций является завершающим этапом в работе, предваряемой теоретической подготовкой и выполнением практических заданий культурологической направленности.

Эксперимент проводился в четыре этапа в течение четырех лет (2006–2009 гг.). Оценка степени сформированности межкультурных компетенций осуществлялась путем тестирования студентов на различных этапах эксперимента. Результаты срезов приведены в таблице 3:

Таблица № 3

Результаты срезов (%)

№	Срез Группа	Предэксперимен- тальный	Промежуточный	Контрольный	Удаленный контрольный
2	Экспериментальная группа	51	72	83	78

Данная таблица наглядно демонстрирует стабильный рост показателей сформированности межкультурных компетенций в экспериментальной группе, наличие более *устойчивых* межкультурных компетенций в экспериментальной группе по сравнению с контрольной, что свидетельствует о большом влиянии ролевых игр на развитие у учащихся механизма долговременной памяти, который играет важнейшую роль в процессе речевой деятельности инофона.

Эксперимент показал, что, хотя качественный скачок сформированности межкультурных компетенций происходит уже после работы с текстами, выполнения упражнений и коммуникативных заданий культурологической направленности, только игра как деятельность, наиболее приближенная к ситуации реального общения и связанная с эмоциональным напряжением, позволяет запомнить и активно использовать языковой и культурологический материал, сформировать стратегии речевого поведения. Результаты эксперимента полностью подтвердили правильность выдвинутой гипотезы. Учебные и контрольные материалы, разработанные в процессе эксперимента, получили положительную оценку со стороны преподавателей-экспертов, проводивших апробацию результатов исследования (Акт о внедрении прилагается).

В **Заключении** подводятся итоги проведенного исследования и намечаются перспективы дальнейшей разработки рассмотренных проблем.

В реферируемой работе впервые предложено комплексное и системное описание методики создания и внедрения ролевых игр с межкультурным компонентом в практику преподавания ИЯ в неязыковом вузе. Был сформирован корпус текстов, система упражнений и коммуникативных заданий, направленных на подготовку к играм межкультурной направленности. Разработаны пошаговые методические рекомендации для создания игр с межкультурным компонентом, а также выбраны и систематизированы факторы, влияющие на успешное проведение вышеназванных игр.

Практика проведения игр межкультурной направленности в неязыковом вузе (ГУ – ВШЭ), позволяет сделать следующие выводы.

1. Ролевая игра межкультурной направленности является эффективным способом формирования и развития навыков и умений межкультурной коммуникации на иностранном языке у студентов неязыковых вузов.

2. Игры, представленные в большинстве иностранных учебных пособий для студентов неязыковых вузов, не ориентированы специально на изучение различий между англоязычной и русскоязычной культурами, а значит, не вполне отвечают потребностям целевой аудитории. Такого рода игры можно успешно модифицировать, вводя элементы межкультурного диалога.

3. Уточненное в диссертационном исследовании определение ролевой игры и классификация лингводидактических игр с ориентацией на различные уровни владения студентами ИЯ дают возможность преподавателям точнее ориентироваться в выборе ролевой игры с учетом интересов и возможностей студентов неязыкового вуза.

4. Мотивация, присущая игровой деятельности, делает игру одним из самых эффективных способов обучения иностранному языку. Однако, чтобы игра оказалась более эффективной в аудитории неязыкового вуза, где ИЯ не является основным предметом, целесообразно создавать дополнительную ролевую мотивацию путем введения в игру ролей, связанных с профессиональной деятельностью студентов.

5. При подготовке и организации ролевой игры необходимо учитывать выделенные и систематизированные в ходе диссертационного исследования факторы, влияющие на ее успешное проведение в неязыковом вузе (эффективное определение цели и коммуникативных задач ролевой игры, детально очерченные роли, доступность и посильность задания и др.).

6. Подготовка студентов к ролевой игре межкультурной направленности является очень ответственным этапом, определяющим успех ролевой игры в целом, а также достижение дидактического эффекта игры. Для подготовки игры межкультурной направленности целесообразно использовать специально отобранный учебный материал (тексты, упражнения и коммуникативные задания, направленные на развитие межкультурных компетенций) в соответствии с рекомендациями, предлагаемыми в диссертации.

Проведенное исследование показывает, что применение лингводидактических ролевых игр межкультурной направленности на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе является перспективным направлением, позволяющим ориентировать студентов на соизучение языка и культуры, комплексно развивать коммуникативные и межкультурные компетенции, избежать трудностей в общении с представителями различных культур. При этом, как считает автор, данная проблема не может быть исчерпанной и ей стоит уделить внимание в будущем. Выделим несколько направлений дальнейших исследований. Представляется

актуальным составление «игротеки» игр межкультурной направленности на разных языках, сориентированных на различные целевые аудитории. Необходимым видится написание методического пособия для преподавателей с описанием методики создания и проведения игр межкультурной направленности для студентов как языковых, так и неязыковых вузов, что позволит значительно расширить применение данных игр в процессе обучения иностранным языкам.

В восьми приложениях к диссертации представлены материалы эксперимента, тексты, содержащие страноведческую, культуроведческую и социокультурную информацию, упражнения и коммуникативные задания, применяемые в качестве учебного материала для подготовки к ролевой игре.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора.

- 1. Кузнецова М.Н. Ролевая игра как один из способов развития навыков межкультурной коммуникации на занятиях иностранным языком // Вестник Московского университета. Серия 19. № 2. Изд. Моск. ун-та, 2007. С. 158-167.**
2. Кузнецова М.Н. Ролевая игра как средство развития коммуникативных навыков на занятиях иностранным языком // Студент и учебный процесс: иностранные языки в высшей школе. Сборник научных статей. Выпуск 5. – М.: Центр по изучению взаимодействия культур ФИЯ МГУ им. М.В. Ломоносова, 2004. С. 84–92.
3. Кузнецова М.Н. Дидактическая ролевая игра как одна из инновационных методик преподавания ИЯ в вузе // Инновационные проекты в языковом образовании. Сборник научных статей. Выпуск 6. – М.: Центр по изучению взаимодействия культур ФИЯ МГУ им. М.В. Ломоносова, 2007. С. 269–278.
4. Кузнецова М.Н. Особенности игр межкультурной направленности. Межкультурный компонент ролевой игры // Современные проблемы лингвистики, теории и практики преподавания ИЯ. Сборник научных статей. Выпуск 7. – М.: изд. МАКС Пресс, 2008. С. 230–236.

5. Кузнецова М.Н. Role plays as an effective approach to teaching cross-cultural communication // Language in Culture and Culture in Language. The First MELTA Conference. – М.: изд. ИГУМО, 2009. С. 58–64.
6. Кузнецова М.Н. Типология игр, используемых на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе // Актуальные вопросы лингвистики и методики преподавания иностранных языков. Сборник научных статей. Выпуск 1. – СПб.: изд. «Нива», 2009. С. 124–132.
7. Кузнецова М.Н. Создание ролевой игры с межкультурным компонентом как средства развития межкультурных компетенций студентов неязыкового вуза. // Фундаментальные и прикладные исследования в системе образования. Сборник научных статей. – Тамбов: издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. С. 212–215.