

Шайхлисламова Лилия Финадовна

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ

В данной статье рассматривается ролевая игра как метод обучения устной диалогической речи. Выделено значение умений иноязычной диалогической речи для студентов инженерных специальностей, указаны трудности освоения этой формы речи на иностранном языке. Описаны этапы и результаты использования ролевых игр на основе информационно-коммуникационных технологий в обучении диалогической речи.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/57.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 12(54): в 4-х ч. Ч. I. С. 201-204. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

ожидаемы читателем. При реализации функции в последующем тексте читатель не предполагает, что функция находится далее по ходу повествования, и оценивает ситуацию как оставленную без авторского продолжения, и сам предсказывает возможный исход. Таким образом создается эффект интриги и благоприятные условия для реализации читательской активности и творческой самостоятельности.

Множественность реализации нарративных компонентов (появление поликомпонентов) возникает по той причине, что эпизод гипернарратива предлагает несколько нелинейно связанных путей развития сюжета и создает ситуацию постмодернистского многомирия. Наличие поликомпонентов призвано, прежде всего, создавать диалог читателя с текстом.

Выявленные в эпизоде маргинальные формы представляют собой лишь пример маргинализации прототипической структуры и не ограничивают их количество в остальных эпизодах анализируемой гиперсказки и других гипернарративах. Вариативность маргинальных форм определяется «запутанностью гипернарративного лабиринта», многомерностью созданных автором и читателем смыслов.

Таким образом, анализ современной повествовательной модели как литературный гипертекстовый нарратив на основе сопоставления с компонентами «бриллиантовой схемы» позволяет не только обнаружить маргинальные формы гипернарративного произведения по отношению к нарративу-прототипу, но и раскрыть безграничные возможности интерпретации нелинейно сконструированных художественных смыслов.

Список литературы

1. **Андреева К. А.** Литературный нарратив: когнитивные аспекты текстовой семантики, грамматики, поэтики. Тюмень: Вектор Бук, 2004. 244 с.
2. **Андреева К. А.** Маргинальные формы организации структуры и семантики современного нарратива // Вестник ТюмГУ. 2006. № 4. С. 118-123.
3. **Барт Р. S/Z.** М.: Ad Marginem, 1993. 304 с.
4. **Голосова Е.** Спящая красавица [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://www.netslova.ru/golosova/skazka/index.htm> (дата обращения: 15.09.2015).
5. **Дедова О. В.** Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма // Вестник Московского университета. Сер. 9. Филология. 2001. № 4. С. 22-36.
6. **Чувильская Е. А.** Структура и семантика литературного гипернарратива (на материале русского и немецкого языков): автореф. дисс. ... к. филол. н. Тюмень, 2009. 26 с.

THE METHOD OF THE ANALYSIS OF THE LITERARY HYPER-NARRATIVE STRUCTURE

Chuvil'skaya Elena Aleksandrovna, Ph. D. in Philology

Tumen State University

ETschuwil'skaja@yandex.ru

The article characterizes a contemporary situation in the area of functioning of literary forms in the computer environment, the notion of a hypertext narrative is defined, and its basic features are revealed. The author describes the method of the analysis of a literary hyper-narrative on the basis of "brilliant scheme" of narrative-prototype and proves the practicability of its application for revealing the peculiarities of the structure of hypernarrative as marginal structural forms by the example of the analysis of the fragment of a hyper fairy tale.

Key words and phrases: hypertext; literary hypertext narrative; marginalization; narrative-prototype; "brilliant scheme".

УДК 372.881.111.1

Педагогические науки

В данной статье рассматривается ролевая игра как метод обучения устной диалогической речи. Выделено значение умений иноязычной диалогической речи для студентов инженерных специальностей, указаны трудности освоения этой формы речи на иностранном языке. Описаны этапы и результаты использования ролевых игр на основе информационно-коммуникационных технологий в обучении диалогической речи.

Ключевые слова и фразы: обучение иностранным языкам; ролевая игра; диалогическая речь; информационно-коммуникационные технологии; интерактивные методы обучения; активные методы обучения; интеграция информационных технологий.

Шайхлисламова Лилия Финадовна

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

lilylucky9@gmail.com

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ[©]

В любой профессии необходимо искусное владение словом. Важно уметь вести разговор на работе, в семье, выступать на собраниях и т.д. Успех во многом зависит от эффективного общения с людьми. В этом смысле

диалог является той формой речи, в которой наиболее полно реализуется коммуникативная функция языка, его социальная сущность.

Многие отечественные исследователи указывали на первичность функции языка в диалоге. Л. В. Щерба называл диалог основной формой речи [5]. Данную точку зрения разделяли Л. П. Якубинский, М. М. Бахтин, В. В. Виноградов и другие известные лингвисты. По мнению М. М. Бахтина, диалог пронизывает собой всю речь: «Вся жизнь языка в любой области его употребления пронизана диалогическими отношениями» [1, с. 205]. Якубинский отмечал, что «любое взаимодействие людей есть именно взаимодействие; оно, по существу, стремится избежать односторонности, хочет быть двусторонним, диалогичным...» [6, с. 33] Более того, диалогичность присуща и другой форме речи – монологу, что связано с установкой говорящего на восприятие адресатом. В целом границы между диалогом и монологом условны, однако основным критерием различения двух форм речи является уровень самостоятельности высказывания: в диалоге реплики реактивны и ситуативны.

Поскольку диалог является наиболее употребительной формой социально-речевого общения, актуальным представляется вопрос об обучении устной иноязычной диалогической речи в высшей школе. Так, анкетирование студентов факультета фундаментальной физико-химической инженерии Московского государственного университета (далее – МГУ) имени М. В. Ломоносова показало, что основной целью изучения иностранного языка является профессиональное общение. Среди основных трудностей, возникающих при общении на иностранном языке, студенты отметили языковой барьер.

В связи с тем, что студенты физико-химического профиля уже со второго курса начинают принимать участие в международных конференциях, выезжают на зарубежные стажировки, им необходимо владение умениями профессиональной и научной речи. Все эти факторы указывают на то, что процесс обучения иностранному языку должен быть направлен на развитие у студентов соответствующих коммуникативных умений.

Изучение практики преподавания иностранного языка на факультете фундаментальной физико-химической инженерии показало, что организация занятий не предполагает активного взаимодействия участников учебного процесса: пересказы известных всей группе текстов, повторение неситуативных фраз и т.д. – все они имеют своим продуктом «искусственную» речь, которая вряд ли будет использована в ситуациях реального общения. Поэтому у студентов не возникает мотива общения.

Одним из способов решения данных проблем и развития умений диалогической речи студентов является интерактивный подход. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования указывает, что не менее 70% аудиторных занятий должно проводиться в активной и интерактивной форме (с применением компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов) [3]. Под интерактивностью понимается взаимодействие, а также свойство личности, выражающееся в готовности к общению. «Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося» [2]. При данном подходе занятие строится таким образом, что все студенты оказываются вовлеченными в процесс, и каждый участник вносит свой вклад в решение поставленной задачи.

Изучение практики использования различных средств в преподавании иностранного языка студентам неязыкового вуза, а также личный опыт преподавания показали, что весьма эффективным средством обучения является ролевая игра. Данный метод воссоздает на уроках ситуации реального общения, в которых переплетается речевое и неречевое поведение участников.

Вопросу об использовании ролевой игры при обучении иноязычной диалогической речи посвящено немало научно-методических работ и диссертационных исследований. В. Л. Скалкин разработал методику обучения диалогу с примерами упражнений и ролевых игр. Он отмечает, что грамотное использование ролевых игр на занятиях по английскому языку позволяет развить у обучающихся умения неподготовленной диалогической речи [4, с. 63-64]. Исследования таких видных отечественных лингводидактов, как И. А. Зимняя, Н. И. Гез, Е. И. Пассов, М. Ф. Стронин, также посвящены обучению говорению на иностранном языке, однако все они направлены на обучение в средней школе.

Несмотря на количество и значимость проведенных исследований по выявлению эффективности игрового метода, в частности ролевой игры в обучении говорению, малоизученной остается проблема использования ролевой игры с опорой на информационно-коммуникационные технологии для развития умений устной диалогической речи студентов неязыковых специальностей.

Данная работа посвящена описанию поэтапного развития умений устной диалогической речи студентов факультета фундаментальной физико-химической инженерии МГУ имени М. В. Ломоносова при помощи метода ролевой игры с опорой на информационно-коммуникационные технологии (далее – ИКТ).

Как показала практика, студенты владеют только самыми простыми формами диалога: они не умеют аргументировать свою позицию, мало рассуждают, малоинициативны и не умеют длительно поддерживать разговор. Диалоги студентов отличаются односторонней направленностью.

В условиях внедрения цифровых технологий в учебный процесс применение игровых методов с опорой на ИКТ открывает большие возможности для развития культуры общения студентов посредством их погружения в условные ситуации, созданные *ad hoc*, в которых происходит формирование их профессиональной личности.

Приведем пример организации учебного процесса с применением ролевых игр с опорой на ИКТ.

В соответствии с программой по дисциплине «Иностранный язык» мы использовали ситуации, в которых студенты отрабатывали следующие виды диалога: расспрос, обмен мнениями, беседа, интервью, побуждение.

В качестве ИКТ были выбраны видеофрагменты, онлайн-сервис для голосовых записей *Voicethread.com*, компьютерная программа *iMovie* для озвучивания видео.

Реализация методики осуществлялась в несколько этапов.

Первый этап – подготовительный, в ходе которого преподаватель:

- 1) отбирает видеофрагмент в соответствии с темой учебной программы;
- 2) составляет список речевых клише и неизвестных слов, необходимых для осуществления успешной коммуникации в рамках данного занятия;
- 3) составляет упражнения на использование нового лексического материала;
- 4) пишет инструкцию по работе с программой *iMovie*.

Второй этап осуществляется на аудиторном занятии. Он направлен на ознакомление студентов с видом работы. Преподаватель описывает свойства различных видов диалога, с которыми группа столкнется в ходе работы над развитием умений говорения. Группа анализирует новый учебный материал и отрабатывает его на упражнениях. Студентам объясняется принцип работы. На этом этапе группа просматривает видеофрагмент на русском языке с целью ознакомления с содержанием для последующего озвучивания. Происходит распределение ролей и закрепление нового материала в форме игры: студентам необходимо синхронно озвучивать включенный без звука ролик от лица выбранного персонажа на иностранном языке, используя новые слова.

На третьем этапе с целью закрепления речевых образцов и клише, характерных для повседневных речевых ситуаций, в качестве домашнего задания студентам предлагается озвучивание видеофрагмента на сайте *voicethread.com* – сервис, на который пользователи могут загружать видео, презентации, документы, картинки и создавать к ним текстовое, аудио или видеосопровождение. Преподаватель знакомит студентов с принципами работы на сайте и представляет варианты тем видеофрагментов на выбор. Работа на сайте позволяет формировать и контролировать умения устной диалогической речи студентов вне аудиторных занятий, что значительно экономит время, отведенное на урок.

На четвертом этапе студентам раздается новый материал, насыщенный профессиональной лексикой, для последующего использования в игре. После выполнения упражнений группа просматривает фрагмент научно-популярного фильма, распределяет роли и так же синхронно озвучивает его с опорой на пройденный материал. Затем в ходе совместной дискуссии анализируются результаты работы.

Пятый этап направлен на знакомство с инструментом для работы с видео – компьютерной программой *iMovie*. Одной из особенностей программы является ее доступность и легкость в применении, работать с ней можно и на смартфоне. Для нас важной представляется функция записи закадрового голоса. Так, дома студенты, опираясь на данную преподавателем инструкцию по использованию *iMovie*, создают английскую версию фрагмента отечественного фильма «9 дней одного года». Пример диалога из фильма:

– *Размер нашей галактики – 100 тысяч световых лет. Скажите, как глубоко Вы собираетесь туда забраться?*

– *Ну, для начала, скажем, 500 световых лет.*

– *С какой скоростью?*

– *Разумеется, близкой к скорости света.*

– *Вес корабля?*

– *Сто тысяч тонн.*

– *Горючее?*

– *Самое современное.*

– *Передайте, пожалуйста, салфетку. Сейчас мы подсчитаем, сколько Вам понадобится горючего.*

– *При весе корабля в сто тысяч тонн при скорости, близкой к скорости света, для облета части галактики в разумный для человеческой жизни срок Вам потребуется 10 в 22 степени тонн самого современного экстра горючего. Справка: наша планета весит несколько меньше.*

Описанные выше упражнения большей частью направлены на репродукцию, а также закрепление нового учебного материала.

В результате использования данных ролевых игр на основе видеофрагментов были отмечены положительные изменения в устной диалогической речи студентов. Среди них следует выделить следующие: уверенное использование на практике выученных слов, умение грамотно формулировать вопросы, использование разнообразных речевых формул реагирования, умение аргументировать свою точку зрения, сохраняя уважительное отношение к собеседнику, активное участие и заинтересованность в разговоре. Ролевые игры также положительно повлияли на мотивацию студентов. Они стали увереннее и охотнее выражать свое мнение по различным проблемам. Мы связываем это с осознанием студентами перспектив использования иностранного языка в будущей профессиональной деятельности. В ходе проведенного опроса после выполнения заданий от студентов были получены положительные отзывы по новому для них виду работы.

В заключение следует отметить, что игра на уроке иностранного языка в вузе не служит развлечением обучающихся. Она призвана поддерживать традиционные методы. Студенты учатся применять полученные знания в ситуациях, максимально приближенных к реальным. Таким образом, ролевые игры позволяют использовать аудиторное время максимально интенсивно, повышают мотивацию обучающихся к изучению и использованию иностранного языка, а применение информационно-коммуникационных технологий в реализации игрового подхода создает условия для овладения иноязычными знаниями, умениями и навыками за пределами учебных занятий.

Список литературы

1. Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Советская Россия, 1979. 320 с.
2. Интерактивные методы обучения в образовательных учреждениях высшего профессионального образования [Электронный ресурс]. URL: http://apu-fsin.ru/service/omummr/material_int_form.html (дата обращения: 15.01.2015).
3. Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования [Электронный ресурс]. URL: <http://fgosvo.ru/fgosvpo/> (дата обращения: 20.12.2014).
4. Скалкин В. Л. Обучение диалогической речи (на материале английского языка): пособие для учителей. К.: Радянська школа, 1989. 158 с.
5. Щерба Л. В. Восточнолужицкое наречие. Петроград, 1915. Т. 1. 54 с.
6. Якубинский Л. П. Избранные работы: язык и его функционирование. М.: Наука, 1986. 206 с.

**ROLE-PLAYING GAMES ON THE BASIS OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY
IN TEACHING DIALOGIC SPEECH OF STUDENTS OF NON-LINGUISTIC HIGHER
EDUCATION ESTABLISHMENTS**

Shaikhislamova Liliya Finadovna
Lomonosov Moscow State University
lilylucky9@gmail.com

In the article the role-playing game as a teaching method of spoken dialogic speech is considered. The significance of the dialogic speech skills for the students of engineering specialties is identified, the difficulties of mastering of this form of speech in a foreign language are pointed out. The stages and the results of the use of role-playing games on the basis of information and communication technology in teaching dialogic speech are described.

Key words and phrases: foreign languages teaching; role-playing game; dialogic speech; information and communication technology; interactive teaching methods; active teaching methods; integration of information technology.

УДК 811.ʹ42

Филологические науки

В статье рассматриваются основные коммуникативные стратегии британского парламентского дискурса дебатов. Авторы акцентируют внимание на значительной манипулятивности жанра парламентского дискурса дебатов и его направленности на поиск эффективных способов языкового воздействия на массовое сознание. В статье ставится задача выявить и описать основные коммуникативные стратегии и реализующие их языковые тактики, используемые в жанре британского парламентского дискурса «дебаты». Согласно институционально-специфичным целям парламентского дискурса, в контексте достижения спикером необходимого запланированного воздействия на аудиторию, в соответствии с его конкретным коммуникативным намерением, основными стратегиями британского парламентского дискурса дебатов являются стратегии презентации (самопрезентации), призыва и дискредитации оппонента. Данные стратегии актуализируются в речи спикера совокупностью использования институционального коммуникативно-ритуала с имплементацией определенного набора языковых средств, приемов экспрессивизации и эмотивизации высказываний, риторических и полемических приемов.

Ключевые слова и фразы: парламентский дискурс; лингвопрагматика; дискурс дебатов; коммуникативные стратегии; языковое воздействие; коммуникативный ритуал; социальные конвенции.

Ширяева Татьяна Александровна, д. филол. н.

Черноусова Юлиана Анатольевна, к. филол. н.

Триус Лилия Ивановна, к.и.н.

Пятигорский государственный лингвистический университет
shiryaevat@listl.ru; ellemoi@rambler.ru; lilya_trius@mail.ru

**ОСНОВНЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ
В БРИТАНСКОМ ПАРЛАМЕНТСКОМ ДИСКУРСЕ ДЕБАТОВ[©]**

Статья выполнена при поддержке РГНФ (Проект № 14-04-00029 «Культурологические и лингвопрагматические аспекты парламентской коммуникации в странах Евросоюза (Великобритания, Германия, Франция. Европарламент))».

Современные реалии, такие как глобализация, международная интеграция и др., обусловили существенный интерес к изучению функционального аспекта языка, который рассматривается как инструмент социального, а также индивидуального речевого воздействия, осуществляющего управление коммуникативными процессами [13]. В настоящее время особую актуальность приобретает изучение роли языка в современных социально-политических процессах, речевого воздействия в сфере политической коммуникации и парламентского дискурса, которые характеризуются значительной манипулятивностью и направлены на поиск эффективных способов воздействия политика на массовое сознание.