

**Метод игрового моделирования  
на занятиях по аспекту «видео»**

Данная статья посвящена использованию нового метода в обучении французскому на уроках по аспекту «Видео». По своей сути, он не является новым, но на подобных занятиях ранее не применялся. Во французской дидактике он называется «Simulation globale» («Глобальное моделирование»). Одной из наиболее частых сфер его применения является обучение французскому языку как иностранному (чему посвящено много работ современного французского ученого и педагога Ф. Иеша).

В русском языке существуют несколько понятий, соответствующих или имеющих отношение к данному французскому термину. Это и «ролевая игра», и «метод моделирования профессиональной деятельности», «игровое обучение» и т.п. Ролевая игра представляется несколько устаревшим термином. Метод моделирования профессиональной деятельности предполагает решение несколько иных задач, чем это видится в конкретной ситуации. Наиболее релевантным представляется термин «игровое моделирование», т.к. по сути метод являет собой моделирование потенциальной профессиональной ситуации в игровой форме.

Игровое моделирование в современной науке и практике рассматривается как «новая педагогическая технология, способствующая достижению различных педагогических и воспитательных целей» [1: 70].

Данная технология основывается на построении и проектировании моделей, затем на внедрении их в жизнь в качестве утвержденного практикой примера. Применение игрового моделирования в учебном процессе исследуется с различных точек зрения. Так, философский аспект проблемы представлен в работах О. Финка, Й. Хейзинги, Х. Гадамера, И. Канта и др. Психологические вопросы освещают Л. Выготский, А. Леонтьев, Э. Берн и др. Педагогический аспект представлен в работах А. Дахина, К. Ушинского С. Рубинштейна.

В последние годы игра в процессе обучения стала занимать все большее место в разных учебных заведениях и стала рассматриваться как игровая технология, которая, в отличие от игр вообще, обладает существенным признаком, а именно: четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровое моделирование понимается как разновидность игрового метода, являющегося важным инструментом развития мышления, памяти, внимания обучаемого в процессе обучения. Оно осуществляется

путем «погружения» в конкретную, смоделированную в учебных целях, ситуацию и предполагает максимально активную позицию самих студентов [1: 71].

Учебная деятельность, основанная на моделировании, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий. Игровое моделирование опирается на важные методические правила:

- 1) партнерский стиль игрового взаимодействия;
- 2) пространственно-игровые ограничения сферы общения между участниками игрового обучения [1: 74].

Игровое моделирование имеет большие возможности, т.к. игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи.

Данный метод используется на занятиях по аспекту «Видео» для студентов 4-го курса для направления подготовки «Лингвистика» по профилю «Теория и практика межкультурной коммуникации».

Мотивационной базой данного метода является необходимость научить студентов преодолевать свой страх перед аудиторией, говорить, а не читать написанный текст, т.е. осуществлять адекватную коммуникацию на иностранном языке.

Метод игрового моделирования направлен на формирование у студентов следующих компетенций, прописанных в Государственном образовательном стандарте:

- 1) общекультурной компетенции – обладание навыками социокультурной и межкультурной коммуникации, обеспечивающими адекватность социальных и профессиональных контактов (ОК-3);
- 2) профессиональной компетенции – владение основными дискурсивными способами реализации коммуникативных целей высказывания применительно к особенностям текущего коммуникативного контекста (ПК-3).

Непосредственному использованию метода игрового моделирования на занятиях предшествует начальный этап подготовки студентов в начале семестра. На этом этапе одно или два занятия отводятся на просмотр моделей профессионального поведения. Обучающиеся знакомятся с образцами рекламы в туристической сфере, экскурсии и т.п., изучают лексические, стилистические, синтаксические, прагматические особенности того или иного профессионального выступления.

Немаловажная роль отводится самостоятельной подготовке студентов посредством виртуальных информационных материалов. Им пред-

лагаются, в частности, самим проанализировать несколько выступлений гидов-экскурсоводов и составить обобщенный план выступления и словарь наиболее часто используемых слов и выражений. И в дальнейшем на занятии после выступления каждого студента они под руководством преподавателя синтезируют алгоритм профессионального выступления и «профессиональный лексический запас».

Итак, суть метода игрового моделирования состоит в том, что после методически традиционной части занятия (просмотра видеоматериалов, ответов на вопросы, изучения новой лексики), направленной на совершенствование лингвистической компетенции, студенты используют услышанное как информационную опору для своего выступления в виде: устной рекламы, мини-экскурсии или предложения по созданию нового туристического направления (продукта). Они «примеривают» определенную роль, имеющую непосредственное отношение к их будущей профессии (гида, менеджера по туризму, работника турагентства).

Структура занятия, таким образом включает следующие этапы:

1) Традиционная часть – заявление темы занятия, опрос студентов, относительно того, что им известно по данной теме, работа с лексикой, которая может представлять трудность для понимания, ознакомление с вопросами и заданиями, первый просмотр без звука с последующим обсуждением увиденного, далее просмотр со звуком (по частям, если репортаж имеет большой объем), выполнение заданий и ответы на вопросы.

2) Игровое моделирование – семи-десятиминутная минутная подготовка к выступлению на базе нового материала и выступление перед аудиторией (не с места) согласно выбранной роли без письменной опоры, со всеми вербальными и невербальными атрибутами специалиста, выступающего перед аудиторией (представление, прощание, элементы интерактивности (вопросы «публике» и ответы на ее вопросы, привлечение и удержание ее внимания и др.), приемлемая жестикауляция, поза, направление взгляда и т.п.), подведение итогов.

Инновационность данного метода заключается в том, что студенты не пересказывают новый материал устно или письменно (как это обычно бывает на занятиях по аспекту «Видео»), лингвистическая составляющая не является единственной целью урока, а моделируют с его помощью конкретную профессиональную ситуацию, т.е. одновременно формируются другие компетенции, необходимые в будущей профессиональной деятельности.

Применение данной методики последние два года показало поло-

жительные результаты при оценивании прогресса обучаемых.

Сначала предложение выступить «у доски» шокировало многих студентов, вызывало у них протест (иногда категорический), объясняемый отсутствием подобного навыка, боязнью говорить по-французски без заранее подготовленной опоры.

Впоследствии же многие студенты «включались в игру», с готовностью или хотя бы без неприятия выходили и выступали независимо от уровня владения ими языком, т.е. студентам, имеющим уровень А2, В1 по шестиуровневой европейской шкале, удавалось представить адекватное высказывание, смоделировать профессиональную ситуацию, близкую к реальной.

Работа с такими студентами, естественно, представляет определенную трудность для преподавателя, т.к. их речь содержит большое количество ошибок. В таком случае представляется более правильным исправлять допущенные ошибки не по ходу их возникновения, а фиксировать на бумаге и обсудить после выступления студента максимально корректно. Иначе постоянное прерывание студента может снизить его мотивацию, он потеряет уверенность в своих возможностях и, соответственно, интерес к самосовершенствованию.

Заключительный этап работы с конкретной темой предполагает необходимость вновь прибегнуть к самостоятельной работе. Поскольку рамки урока ограничивают возможности студентов, они получают задание самостоятельно изучить более подробно материалы и на основе знаний, полученных в ходе урока, а также в процессе самостоятельного ознакомления, готовят более подробное выступление с презентацией. Оно может быть посвящено той же теме, либо аналогичной, имеющей отношение к России.

Например, после изучения темы «Traboules de Lion», посвященной преобразованию старинных переходов, внутренних дворов и закоулков между домами Лиона в популярный туристический маршрут, студенты проводят практическое исследование и представляют на французском языке свой маршрут по малознакомым историческим местам Пятигорска, по которым не проходят обычные туристические маршруты. При выполнении подобных заданий совершенствуются межкультурные компетенции студентов.

В заключение следует отметить, что совершенствование метода игрового моделирования с целью его дальнейшего применения на уроках по аспекту «Видео» для студентов, обучающихся по направлению «Теория и практика межкультурной коммуникации», представляется целесообразным и важным, т.к. данный метод показал себя эффективным

в процессе формирования профессиональных компетенций будущих специалистов в области туризма.

***Библиографический список***

1. Фоминых М. В. Инновационные технологии в педагогике: игровое моделирование // Гуманитарные и социальные науки, вып. № 5. Ростов-на-Дону: ИЮФУ, 2009. С. 70-76.