

# Александр Пониматко

---

## Игровое моделирование как способ обучения иноязычному общению

---

Studia Rossica Posnaniensia 24, 201-206

---

1993

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

## ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК СПОСОБ ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

### PLAY SIMULATION AS A METHOD OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AS COMMUNICATION

АЛЕКСАНДР ПОНИМАТКО

**АБСТРАКТ.** The use of the play simulation method is conditioned by its characteristics and advantages over the traditional methods.

Александр Пониматко, Минский государственный педагогический институт иностранных языков, Кафедра иностранных языков, ул. Захарова 21, Минск, Белоруссия.

Наметившаяся в последнее время перестройка практики и методов работы в различных областях науки способствует все более широкому распространению игровых методов и в частности игрового моделирования, приобретшего статус общенаучного метода. Особенно большой интерес к игровому моделированию проявляют педагоги, работающие в сфере народного образования, повышения квалификации специалистов и играющие ведущую роль в формировании интеллектуальной культуры обучаемых.

Активное внедрение в учебную практику игровых методов обусловлено рядом характерных особенностей, их определенными и несомненными преимуществами перед традиционными формами обучения.

Игровая форма обучения представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний и переводу их в деятельностный контекст. Моделируемая игрой деятельность становится внутренним организующим стержнем, вокруг которого накапливаются и закрепляются знания. „Сама логика осуществления деятельности, – как справедливо утверждают Я. С. Гинзбург и Н. М. Коряк, – порождает потребность в новых знаниях. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распределение какой-то сферы человеческой реальности”<sup>1</sup>. Условность игры, полностью осознаваемая ее участниками, позволяет при соответствующей помощи со стороны преподавателя увидеть логику

---

<sup>1</sup> Я. С. Гинзбург, Н. М. Коряк, *Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика*, Новосибирск 1987, с. 63.

самой деятельности и взаимоотношений и оценить арсенал используемых средств.

Символический, неутилитарный характер игры и ее продукта, снимающий такое важное ограничение свободы деятельности, как материальная и частично моральная ответственность за совершаемую ошибку, способствует созданию таких ситуаций, когда „каждый участник игры получает объективную возможность экспериментировать со своим поведением, исследовать альтернативные варианты решений”<sup>2</sup>. Вступая в игру по самым разнообразным мотивам: из любопытства, по необходимости, из желания проявить себя или просто осуществлять совместную деятельность, ее участники, благодаря острым напряженным и непредсказуемым ситуациям, возникающим в ней, постепенно втягиваются в логику игровой деятельности.

Пространственно-временная особенность игры, то есть определенная „сжатость” времени и пространства, благодаря чему в ней как бы обнажаются узловые точки имитируемого процесса, делает ее динамичной и насыщенной событиями. Сознательная организация способа осуществления игровой деятельности основывается на рефлексии и активных поисковых действиях по поводу содержания ролей, игровых функций или сюжета.

Перечисленные особенности игры как вида деятельности и одной из форм обучения, а также ее универсальная моделирующая способность составляют основу игрового моделирования.

Среди других методов обучения ему отводится особое место по причине высокого педагогического потенциала, обусловленного функционированием модели „партиципативного” типа, то есть когда система сама участвует в моделировании”<sup>3</sup>. Так, характеризуя игровое моделирование, О. В. Шимельфениг и Е. Г. Канаева утверждают следующее:

1) при игровом моделировании система моделирует сама себя, то есть имеет место высшая степень адекватности модели и реальности (свойство „само моделирования”);

2) грань между реальной системой и ее игровой моделью представляет собой нечто подвижное, „мерцающее”, особенно, когда играющий полностью втягивается в игру, вживается в роль;

3) мотивы овладения навыками моделируемой деятельности трансформируются из внешних во внутренние, личностные;

4) повышается инициативность и творчество участников игры при одновременном возрастании ответственности за свое поведение;

---

<sup>2</sup> Там же, с. 65.

<sup>3</sup> О. В. Шимельфениг, Е. Г. Канаева, *Проблемно-деловые игры в обучении управлению // Игровая имитация и развитие интеллекта*, Новосибирск 1988, с. 27.

5) моделируется целостная система, представленная взаимодействием ее участников;

6) осуществляется интенсивный поиск новых вариантов взаимодействий и стратегий системы<sup>4</sup>.

Именно благодаря перечисленным характеристикам игровое моделирование довольно эффективно используется в учебном процессе. В настоящем его состоянии оно представлено в основном имитационным моделированием, ролевыми и деловыми играми.

В обучении иностранным языкам более или менее широко используются языковые и речевые игры, в профессиональной подготовке учителя – микропреподавание.

Применяемый нами в обучении иноязычному общению способ игрового моделирования мы, вслед за Е. А. Маслыко, рассматриваем как „способ воссоздания по существенным признакам мотивов, целей, ситуаций, условий, процесса и результатов деятельности иноязычного общения на основе использования и организации игровой деятельности обучаемых”<sup>5</sup>. Это не простое использование игры в обучении, а соотношение, соподчинение и систематизация игр, воссоздающих реальное или потенциальное общение в типичных видах деятельности. При этом игровое моделирование не только воссоздает ситуации и условия иноязычного общения и позволяет реализовать их в обучении, но и организует интенсивное формирование и развитие, тренировку операций и действий иноязычной речевой деятельности, обеспечивая необходимую повторяемость их использования в решении коммуникативных задач в рамках так называемого игрового тренинга.

В качестве основных способов игрового моделирования иноязычного общения следует выделить индивидуальное и коллективное решение коммуникативных задач на основе реализации учебно-игровых ситуаций, игровой социально-психологической и „психотехнической” тренинга (техника социального взаимодействия и „психотехника”) и практику иноязычного общения в актуальной деятельности обучаемых.

Разработка и реализация способа игрового моделирования должны основываться на определенных принципах, обусловленных, с одной стороны, особенностями моделирования иноязычного общения в учебных целях, а с другой – характером самого игрового моделирования.

Особенности моделирования иноязычного общения, по определению Р. В. Фастовец, реализуются в обучении на основе следующих принципов:

---

<sup>4</sup> Там же, с. 27.

<sup>5</sup> Е. А. Маслыко, *Игровое моделирование профессиональной деятельности в формировании и совершенствовании методического мастерства учителя* // *Совершенствование профессионального мастерства учителя иностранного языка*, Ростов-на-Дону 1989, с. 31.

1) принципа включения иноязычной речевой деятельности обучаемых в их общую актуальную и потенциальную деятельность, позволяющего моделировать устное общение в форме учебно-речевых ситуаций;

2) принципа деятельностной дифференциации и интеграции, основанного на изоморфности общения любой другой деятельности по функциональной и трехфазной внутренней структурам и позволяющего моделировать общение на уровне деятельности, действий и операций, с учетом мотивационно-ориентировочной, исполнительной и контрольной фаз;

3) принципа адекватности учебной модели общения естественному общению по социальной технике, предполагающего создание моделей для обучения технике социального взаимодействия;

4) принципа изофункциональности, обеспечивающего реализацию в речевой деятельности обучаемых всех четырех функций общения – информационной, регулятивной, аффективной и конвенциональной;

5) принципа дифференциации статического и динамического моделирования<sup>6</sup>.

Собственно игровое моделирование иноязычного общения определяется следующими принципами:

1) принципом изоморфизма или игрового, уподобленного воссоздания в обучении реальных процессов, явлений, событий, обычных и проблемных ситуаций индивидуальной и групповой деятельности, структур ролевого поведения преподавателя и обучаемых;

2) принципом репрезентации в игровом обучении того, что характерно и значимо в деятельности обучаемых;

3) собственно игровым принципом, позволяющим соотнести настоящее и будущее, реальное и потенциальное, наличное и планируемое;

4) принципом дифференциации и интеграции учебной и игровой задач, решаемых в процессе учебно-игровой деятельности;

5) принципом личностного „присвоения” иностранного языка как средства коммуникации и средства решения игровых задач.

Успешная практическая реализация способа игрового моделирования невозможна без анализа его минимальной единицы. Единицей игрового моделирования иноязычного общения является решение одной или серии взаимосвязанных задач (игровых и коммуникативных) с использованием одной игры определенного типа. Каждая такая единица может включать и комбинацию игровых приемов, но при этом они должны быть объединены общим игровым сюжетом, имеющим определенную структуру и правила.

---

<sup>6</sup> Р. В. Фастовец, *Методика обучения устному иноязычному общению на начальном этапе в языковом вузе (на материале английского языка)*, Автореф. дис. канд. пед. наук, Киев 1985, 24 с.

Структура единицы игрового моделирования обязательно включает следующие взаимосвязанные компоненты: открытая (игровая) и скрытая (учебная) цели игры, правила и условия игры, реквизиты (базовые и подсобные, дидактические и игровые материалы), предлагаемая ситуация, роли, способ решения, условия индивидуальной или совместной деятельности, планируемый результат, способы контроля и оценки выполняемой деятельности<sup>7</sup>.

В основе практической реализации метода игрового моделирования лежит принцип дифференциации его статического и динамического компонентов. Под статическим моделированием мы понимаем предучебное моделирование речевой и игровой деятельности обучаемых: определение целей обучения, выбор объектов моделирования, определение и структурирование ситуаций, задач, ролей, подготовку рабочих материалов и игровых атрибутов, то есть, фактически, разработку игр-упражнений и их учебного обеспечения. Динамическое моделирование состоит в управлении процессом игры и всей учебной деятельности, осуществляемой на занятиях иностранным языком, в соответствии с определенными правилами, структурой, задачами и связано с обеспечением единства во взаимодействии преподавателя с обучаемыми.

Предлагаемый нами комплекс игр-упражнений, основывающийся на конкретизированной для данного возраста цели обучения и на избранных объектах моделирования (игровая деятельность, общефункциональные, речевые и механизмы собственно общения), включает в себя, следовательно, игры, направленные на активизацию общепсихических качеств обучаемых, на моделирование процессов смыслового восприятия и порождения речевого высказывания, а также на формирование навыков употребления в речи средств техники общения и композиционных элементов, регулирующих ролевое взаимодействие коммуникантов, средств и способов ответного реплицирования, средств речевого этикета и контакта. В соответствии с вышесказанным данный комплекс игр-упражнений предполагает следующую типологию: „психотехнические”, рецептивно-репродуктивные, репродуктивные, альтернативные, конструктивные, ситуативные и эвристические упражнения.

Следует отметить, что данная классификация не предполагает деления игр на языковые (фонетические, лексические, грамматические), условно-речевые, речевые и другие, поскольку, во-первых, формируемые механизмы, на наш взгляд, характерны как для процессов усвоения аспектов языка, так и для смыслового восприятия и порождения речевого высказывания и реализации собственно общения, во-вторых, принцип коммуникативности предполагает оперирование языковым материалом

---

<sup>7</sup> Е. А. Маслько, ук. соч.

для решения именно коммуникативных задач, а это, в свою очередь, означает, что игра, используемая для усвоения какой-то лексической единицы, в то же время формирует навыки монологической или диалогической речи.

Это касается реализации данного комплекса игр-упражнений в учебном процессе, то композиционно он разбивается на несколько занятий, объединенных в циклы и блоки с обязательным соблюдением указанной „хронологии”. Кроме того для более успешного решения задач обучения целесообразно объединение постоянно развиваемых игр и игровых приемов в рамках общего игрового сюжета.