

РАЗВИТИЕ МЕЖКУЛЬТУРНЫХ И МЕДИАЦИОННЫХ УМЕНИЙ С ПОМОЩЬЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ



Аннотация

Статья посвящена возможностям использования игры на уроках английского языка в основной средней школе. Исследование фокусируется на ролевой игре, с помощью которой, учащиеся могут воспроизвести реальную/воображаемую жизненную ситуацию на изучаемом языке; даны классификации ролевой игры с примерами и критериями оценивания различных ее видов на основе выделенных показателей. Представленные материалы разработаны и апробированы на практике. Приведены статистические результаты оценивания уровня сформированности медиационной и межкультурной компетенций обучающихся. Выделены основные ошибки в области медиационных и межкультурных умений, установлено преобладание среднего уровня межкультурной и медиационной компетенций учащихся. Данные разработки могут применяться учителями на уроках английского языка для контроля развития у школьников медиационных и межкультурных умений.



Abstract

DEVELOPMENT OF INTERCULTURAL AND MEDIATION SKILLS USING ROLE PLAY IN ENGLISH MIDDLE SCHOOL CLASSES

The article is devoted to the importance of using the game in English classes for secondary school learners. Special attention is focused on role play, because learners can reproduce a real or imaginary life situation by using it. The article also provides classifications of role-play with examples and criteria for evaluating role-play types based on the selected indicators. The presented materials are developed and tested in practice by the author. Statistical results of assessing formation of the mediation and intercultural competence level among middle school learners are presented. The main mistakes in mediation and intercultural skills are highlighted. At the end of the role-playing game and due to the assessment of the intercultural and medical skills criteria, it was found that the learners have an average level of intercultural and mediation competence. These developments can be used by English teachers to develop learner's speaking skills, as well as mediation and intercultural skills in particular.



Ключевые слова

ролевая игра, критерии оценивания, виды ролевых игр, знания и умения, медиация, межкультурная компетенция



Keywords

role-play, assessment criteria, role-play types, language skills, mediation activities, intercultural competence

Игра является мощным методическим инструментом педагога. С помощью нее учащиеся, сами того не замечая, усваивают материал гораздо быстрее и легче [3]. Игра повышает мотивацию учащихся к изучению иностранного языка. К тому же, игра на занятии выступает в качестве средства, направленного на развитие умственной деятельности учащихся, и формирует такие познавательные структуры, которые обеспечивают ее участникам возможность самостоятельно регулировать мыслительную деятельность [4, с. 66]. Следует добавить, что ролевая игра относится к способу практического овладения языком [1, с. 101]. Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно [5]. Если рассматривать ролевую игру как один из методов обучения, то можно выделить некоторые ее виды, такие как: контролируемая, умеренно-контролируемая, свободная, эпизодическая, длительная. Рассмотрим каждый вид более подробно.

Начнем с рассмотрения *контролируемой ролевой игры*. Она является самым простым видом из приведенных выше и основывается на бытовом диалоге или художественном тексте. В случае если контролируемая ролевая игра основывается на диалоге, то для начала учащиеся должны ознакомиться с базовым диалогом, а затем провести его отработку. На репродуктивном этапе, педагогу необходимо провести контроль понимания, семантизацию грамматических и лексических единиц, а также обратить внимание на формулы речевого этикета. После проведенной работы, задачей ученика будет являться то, что ему необходимо составить свой собственный диалог, схожий с базовым, с помощью языковых опор, которые написаны на доске или на раздаточных карточках. Составленный диалог должен быть схож с базовым, но в то же время включать другую форму вопросов и ответов [2, с. 83].

Другим видом контролируемой ролевой игры является *ролевая игра на основе текста*. Результатом работы после знакомства с текстом может быть интервью. Один из учащихся выполняет роль определенного персонажа текста, а другой – роль интервьюера. Интервьюер имеет возможность задавать вопросы, как по тексту, так и любые его интересующие.

Умеренно контролируемая ролевая игра несколько сложнее первого вида. Трудность состоит в том, что у участников этой игры имеется лишь общее описание сюжета и своих ролей. Только сам учащийся знает особенности своего ролевого поведения. Другим участникам игры необходимо отгадать, какой линии поведения руководствуется учащийся, и на основе этого выбрать свою реакцию.

Самыми сложными видами ролевых игр можно назвать *свободную и длительную ролевую игру*, так как они требуют проявления творчества и инициативы от обучающихся, в то же время, в отличие от приведенных выше видов ролевых игр, они являются самыми интересными, так как учащийся не стеснен рамками в своем речетворчестве.

Приведем пример другой классификации ролевой игры. В методической литературе по обучению иностранному языку, М.Ф. Стронин выделил три группы ролевых игр [6, с. 7].

1 группа: грамматические, лексические, орфографические и фонетические игры, направленные на формирование соответствующих навыков.

2 группа: творческие игры, помогающие совершенствовать полученные речевые навыки и умения.

Особое внимание уделяется отбору лексического и грамматического материала.

3 группа: коммуникативные игры, подразделяющиеся на две подгруппы: *состязательные* и *кооперативные* игры. Между ними существует некоторое отличие. В состязательных играх принимают участие отдельные игроки из команд или сами команды соревнуются между собой. Выигрывает та команда или тот игрок, который первым достиг цели. В кооперативных играх команды работают сообща и вместе идут к общей цели. Следует добавить, что сами коммуникативные игры относятся к подгруппе кооперативных игр, потому что соревновательный мотив в них или в играх, рассчитанных на быстрое выполнение заданий, может привести к неверному использованию языка и наличию в речи множественных ошибок.

Мы предлагаем обобщенный вариант классификации, на которой будут основаны приведенные ниже игры в качестве примеров. Эта классификация включает в себя: 1) грамматические контролируемые ролевые игры; 2) творческие свободные игры; 3) коммуникативно-состязательные ролевые игры на основе текста; 4) коммуникативно-кооперативные умеренно контролируемые игры.

Приведем примеры ролевых игр различных типов. Примером **1-го типа** ролевых игр, является грамматическая контролируемая ролевая игра «Liar». В данной игре, школьники практикуют грамматические навыки, которые отражены в теме урока.

Класс: 7.

Тема: образование специальных вопросов в предложении, отработка порядка слов в предложении.

Цель: разыграть диалог, используя реплики со специальными вопросами; повторить правила образования специального вопроса.

Форма работы: парная.

Учебная ситуация: представить, что один участник игры – учитель, второй – опоздавший на урок ученик. Задача ученика – придумать, почему он опоздал на урок, задача учителя – с помощью специальных вопросов узнать истинную причину опоздания.

Учитель может использовать вопросительные слова: *when, what, where, who, why, whose, which, whom*.

Пример диалога:

- *Excuse me, may I come in?*
- *Peter, tell me, what time is it?*
- *It's nine o'clock.*
- *Do you know what time does the first lesson start?*
- *At 8.30 am.*
- *Why are you late?*
- *I was waiting for a bus for an hour!*
- *As I know, you live near the school!*
- *Well, I took my little sister to the kindergarten.*
- *But you haven't got a sister! Why don't you tell me the truth?*
- *OK, I overslept. I promise it won't happen again.*
- *Come in and take a seat.*

Ко **второму типу**, как упоминалось выше, относятся творческие свободные игры. Примером такой игры, может послужить игра «Fortune teller». Развивать

межкультурные умения в этой игре можно с помощью грамматической темы, которая подходит для создания диалогов. Она указана в теме урока.

Класс: 8.

Тема: способы выражения будущего времени в английском языке.

Цель: разыграть диалог, на основании своих представлений о суевериях в Англии и России.

Форма работы: парная.

Учебная ситуация: распределить роли гадалки и посетителя. Целью гадалки будет интерпретировать события, которые видели во сне ее гости. Участникам диалога нужно использовать определенную грамматику и лексику. Грамматический материал основывается, прежде всего, на способах выражения будущего времени (Future Simple, Present Continuous, to be going to). Суеверия могут быть на темы: число 13, черная кошка, что случится, если пройти под лестницей, притронуться к дереву и др.

От творческих игр перейдем к рассмотрению **Третьего типа** ролевых игр – коммуникативно-состязательной ролевой игры на основе текста: «Narrator». В основе данной игры лежит сказка «The Useful Dragon», которая является темой для общения.

Класс: 6.

Тема: английские народные сказки.

Цель: рассказать сказку близко к ее оригиналу.

Форма работы: групповая.

Учебная ситуация: участники игры делятся на команды. Одному из участников команды предлагается ознакомиться со сказкой в течение 5 минут. После прочтения, он должен пересказать содержание своей команде. На основе этого команда воссоздает содержание сказки. Выигрывает та команда, которая наиболее точно, передаст содержание сказки. Лучшим вариантом будет, если участники примерят на себя роли главных героев и разыграют сказку по ролям.

4 тип – коммуникативно-кооперативные умеренно контролируемые игры. Игра «Find the famous person» используется как образец к такому типу ролевой игры. Знания и представления об известных людях страны изучаемого языка определяют тему для общения.

Класс: 9.

Тема: культурное наследие в музыке и кинематографе.

Цель: развивать индуктивные умения; составление интервью на основе опорных карточек.

Форма работы: индивидуальная.

Учебная ситуация: выбирается один следователь и его помощник, все остальные учащиеся – «звезды». Следователь должен найти одну «звезду», исходя из допроса каждого участника и выданной карточки с краткой информацией. В ней указана: профессия, семейное положение, национальность. На каждую «звезду» имеется карточка с полными данными.

Пример карточки:

Name: *Marilyn Monroe.*

Date of birth: *June 1, 1926.*

Nationality: *American.*

Marital status: *married 3 times.*

Profession: *actress, singer, model.*

Award: *Golden globe award*.
Films: *'Gentlemen prefer Blondes', 'Some like it hot'*.

Следователь вправе задавать вопросы на темы: возраст, национальность, место рождения, семейное положение, профессия. Однако детектив и его помощник не может спрашивать имя, дату рождения. Свое резюме следователь и помощник могут сделать по итогу опроса всех звезд, и на основании всех своих записей.

Нами были разработаны критерии оценивания медиационных и межкультурных умений. Для оценивания медиационных умений в ходе представленных выше ролевых игр, мы составили критерии, основанные на документе «Общеввропейские компетенции владения иностранным языком» [8]. Критерии оценивания медиационных умений основываются на типах активности, а именно: 1) работа с текстом; 2) взаимодействие с участниками общения; 3) посредническая коммуникация. Результаты представлены в виде таблицы (см. табл. 1).

Табл. 1

Критерии
оценивания
медиационных
умений

Критерии оценивания	Умения
Работа с текстом Показатель критерия: сформированность у учащихся навыков и умений оперирования письменной информацией.	Умение передавать информацию лаконично, выделять ключевую информацию из текста, умение ее передать в устной и письменной форме, составить связный рассказ из отдельных частей текста, умение обрабатывать и переводить текст.
Взаимодействие с участниками общения Показатель критерия: коллективное взаимодействие учеников: самоорганизация, планирование работы, управление партером по общению и готовность оказать ему помощь.	Умение работать в команде, коллективно решать поставленную коммуникативную задачу, организовывать сотрудничество для выполнения цели и задач разговора, умение поощрять участников группы.
Посредническая коммуникация Показатель критерия: способность интерпретировать поведение собеседника, регулировать общение, делать его общедоступным для понимания.	Умение выступать в качестве посредника, облегчать общение, предугадывать конфликтные ситуации, выявлять причину конфликта и решать ее, умение уважительно относится к мнению других.

Табл. 2

Критерии
оценивания
межкультурных
умений

Критерии оценивания межкультурных умений вытекают из модели формирования межкультурной коммуникации по М. Байраму [7]. В качестве главных критериев мы выделили: 1) отношение к представителям других культур; 2) критическое осознание и оценивание культуры; 3) культурное взаимодействие. Результаты представлены в виде таблицы (см. табл. 2).

Критерии оценивания	Умения
Отношение к представителям других культур Показатель критерия: Способность преодолевать стереотипы.	Умение выражать эмпатию к представителям других культур, проявлять любопытство и открытость, готовность отказаться от своих предубеждений.
Критическое осознание и оценивание культуры Показатель критерия: Стремление познать чужую культуру.	Умение выделять различия между культурами, разрешать межкультурные споры, интерпретировать культурные события, факты, художественный и народный эпос.
Культурное взаимодействие Показатель критерия: Владение набором коммуникативных средств и правильный их выбор в зависимости от ситуации общения.	Умение уважительно общаться с представителем другой культуры, использовать в речи фразы этикетного характера, умение выстраивать диалог на основе представлений о манере общения, правил, обходя запретные темы.

Для более точного определения уровня медиационных и межкультурных умений следует ввести балльную систему оценивания. За каждое умение, представленное в таблице, дается 1 балл, далее они складываются, и выводится общее количество баллов. Если учащийся свободно владеет всеми умениями, которые приведены в таблице, или у него встречаются незначительные ошибки, которые

не затрудняют общение, то у него преобладает высокий уровень. Высокий уровень определяется, если учащийся набрал 13–15 баллов. Если учащийся оперирует половиной из этих умений, то он обладает средним уровнем. Начиная с 10 и до 12 баллов – средний уровень. Если учащийся не может решить коммуникативную задачу, или владеет лишь меньшей частью из этих умений, он обладает низким уровнем (меньше 6 баллов). Далее, при необходимости, уровни можно перевести в школьные оценки. Учащиеся с высоким уровнем получают оценку «5». Оценка «4» выставляется в том случае, если у учащегося уровень, приближенный к высокому, то есть он может совершать некоторые ошибки. Среднему уровню выставляется оценка «3». Учащиеся с низким уровнем владения изучаемыми компетенциями получают неудовлетворительную оценку. В нашем исследовании для оценивания уровня сформированности медиационных и межкультурных умений обучающихся мы принимали во внимание каждый критерий межкультурных и медиационных умений отдельно, и выделили основные ошибки, характерные для всех классов. На основании этого, можем сделать следующие выводы.

Начнем с рассмотрения наличия медиационных ошибок у обучающихся средней ступени при выполнении предложенных нами выше заданий:

- работа с текстом: неумение выделять самую главную информацию из текста, сокращать, делить текст на части, включение ненужной информации;
- взаимодействие с участником общения: выпадение участников общения; отсутствие сплоченной работы в группе, перекалывание ответственности за работу в группе на более успешных учащихся;
- посредническая коммуникация: неумение решать конфликт в ситуации распределения ролей, затруднение в упрощении текста для понимания: выборе синонимов к слову, использование более простых грамматических конструкций.

Опираясь на полученные результаты, можно отметить, что высоким уровнем межкультурных умений обладает 25% обучающихся, средний уровень присущ 55% учеников, низкий уровень имеют 20% школьников, Диаграмма показывает уровень сформированности медиационных умений, исходя из разработанных нами критериев.

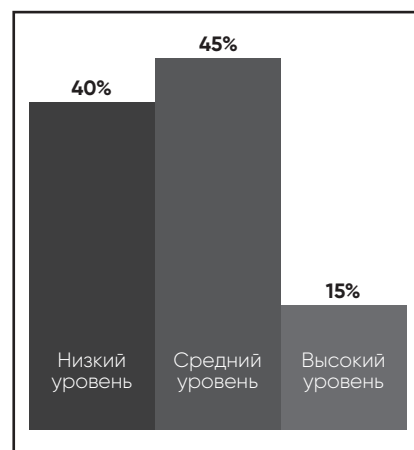
Перейдем к рассмотрению ошибок в межкультурных умениях:

- отношение к представителям других культур: отсутствие интереса к выдающимся людям другой страны; знания о знаменитых людях, взятые из учебника, современные певцы и актеры;
- критическое осознание и оценивание культуры: сравнение культур происходит только в рамках учебного задания, неумение интерпретировать народный эпос и культуру страны изучаемого языка без обращения к дополнительным источникам;
- культурное взаимодействие: в общении не всегда встречаются фразы этикетного характера, выражения благодарности, просьбы, выражения оценочного суждения по поводу полученной информации, восприятие чужой культуры через призму своей.

По итогу выполнения представленных заданий, получены следующие данные: высокий уровень сформированности межкультурных умений – 15% школьников; средний уровень – 45%, низкий уровень межкультурных умений имеют 40% детей. Эти данные также отражены в диаграмме (см. рис. 1).

Рис. 1

Уровни владения межкультурными умениями



Обобщив все результаты исследования, можно сделать вывод, о том, что преобладает средний уровень сформированности медиационных и межкультурных умений. Стоит обратить внимание на то, что авторские задания не похожи на те, что встречаются в учебных пособиях, а это значит, что они вызывают интерес, желание выполнять что-то новое, что и было отмечено в ходе выполнения заданий учениками. Кроме того данные задания способствуют сплоченности и дружной работе в группе и команде, а также к проявлению инициативы, саморазвитию, вызывают желание узнать больше о традициях и культуре страны изучаемого языка.

Практическая ценность разработанных критериев и авторских заданий заключается в использовании учителями английского языка для выявления уровня сформированности медиационной и межкультурной компетенций, а также их оценивания. Несомненно, они помогут вовлечь в процесс обучения всех школьников сделать урок запоминающимся.



Литература

1. **Аникеева Н. П.** Воспитание игрой: учебное пособие / Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2008. – 237 с.
2. **Жуковская Р. И.** Игра и ее педагогическое значение: учебник / Р. И. Жуковская. – М.: Педагогика, 2006 – 132 с.
3. **Казенкина А. В.** Ролевая игра на уроке иностранного языка / А. В. Казенкина, В. Н. Шмакова // Иностранные языки в школе. – 2018. – № 3. – С. 7–11.
4. **Коньшева А. В.** Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, 2008. – 192 с.
5. **Семёнова М. В., Семёнова Т. В.** Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностр. языки в школе. – 2005. – № 1. – С. 15–17.
6. **Стронин М. Ф.** Обучающие игры на уроке английского языка: учебное пособие / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2006. – 298 с.
7. **Byram M.** Teaching and assessing intercultural communicative competence. – Clevedon: Multilingual Matters, 1997. – 124 p.
8. CEFR Companion Volume with New Descriptors (Provisional Edition). Communicative language. – Council of Europe, 2018. – URL: <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989> (дата обращения: 13.05.2022).

Сведения
об авторе

Щербатых Анастасия Александровна, учитель английского языка Школы №332, аспирант филологического факультета Санкт-Петербургского государственного университета.
E-mail: nastya-sherbatyh@mail.ru