

УДК 372.881.111.1

Проектная игра и развитие разговорных навыков в обучении английскому языку

Либина Рената БорисовнаКандидат исторических наук,
доцент,

доцент кафедры иностранных языков,

Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения,
190000, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 67а;

e-mail: grota@rambler.ru

Аннотация

Статья рассматривает проблему вовлечения студентов в процесс речевой коммуникации при изучении иностранного языка. В качестве мотивирующего стимула предлагается метод проектной игры, предусматривающий совместное решение задачи. Приводится методическая разработка игры «Высадка на Луну», основанной на психологическом тесте, измеряющем эффективность работы в команде. В ходе апробации игры получены данные о продолжительности общения студентов на английском языке в течение 20-40 мин. Приводятся данные о характере речевого взаимодействия в группах различных уровней и о возможности проведения игры в разноуровневых группах. Делается вывод об эффективности использования психологических тестов в качестве содержательной основы проектных игр. Рассматриваются причины мотивационного потенциала психологических тестов в стимуляции говорения, а также вопрос о взаимосвязи вовлеченности студентов в речевую коммуникацию и измеримости результатов обсуждения. Делается вывод о возможности разработки проектных игр, направленных на развитие навыков говорения, на основе психологических тестов, совмещающих мотивацию интереса с измеримостью итогов коммуникации.

Для цитирования в научных исследованиях

Либина Р.Б. Проектная игра и развитие разговорных навыков в обучении английскому языку // Педагогический журнал. 2018. Т. 8. № 1А. С. 200-207.

Ключевые слова

Мотивация говорения, проектные игры на английском, разноуровневые группы, разговорная игра на английском.

Введение

Одна из задач при обучении иностранному языку – побудить к использованию спонтанной речи в живых диалогах. Сложность, однако, в том, что пока не наступило свободное говорение, у многих учащихся отсутствует стремление общаться на иностранном языке. Но вне общения не развиваются коммуникативные навыки. Диалог необходим, и для вовлечения в него нужны сильные мотивирующие стимулы. Именно мотивация оказывается ключевым фактором, определяющим переход от пассивного накопления лексики к активному говорению [Dincer, Yesilyurt, 2017, 18-19; Liu Xu, 2010, 138; Reeve, Bolt, Cai, 1999, 537].

Одним из способов вовлечения учащихся в диалог является *проектная игра*. Это понятие подразумевает такую имитацию реальности, при которой участники *совместно* решают задачу [Warkentin, Beranek, 1999, 272]. Необходимость прийти к согласию неизбежно порождает *обсуждение*.

Эффект мотивации к говорению достигается за счет приближения к естественным нормам реального взаимодействия [Дьяченко, 2015, 149; Кашина, 1992, 5], возможности примерять разные роли и, прячась за «масками», не опасаться речевых ошибок и включаться в общий разговор [Бурмакина, 2014, 8]. Кроме того, игра способствует запоминанию новых слов: они многократно повторяются в разнообразных ситуациях [Стронин, 1984, 6].

Однако при всех положительных стимулах к говорению, инициируемых игрой, длительность и интенсивность речевой коммуникации студентов, вовлеченных в игру, оказывается разной. Как правило, продолжительность говорения на английском языке студентов в парах и группах без помощи и постоянных мотивирующих действий преподавателя составляет от 1 до 6 мин. Целью данной работы является представление и обсуждение проектной игры, дававшей (по сравнению с другими в педагогической практике автора) *наибольшую длительность говорения*. Игра прошла апробацию на занятиях по английскому языку с учащимися петербургских школ и вузов в 2002-2017 гг. Она проводилась в группах школьников 6-11 классов и студентов неязыковых специальностей 1-2 курсов. В ходе игры общение на английском языке без использования русских лексем составляло 20-40 мин.

Содержательной основой игры стал психологический тест на умение работать в команде, на эффективность взаимодействия, на способность коллективно вырабатывать оптимальные решения. Этот тест, разработанный в начале 1970-х гг. в США и известный как NASA Test, переведен на многие языки и до сих пор используется в практической психологии [Hall, Watson, 1970]. Вместе с тем для участников психологического исследования тест оказывается увлекательной игрой. Именно это обстоятельство позволило использовать сюжет теста в разработке обучающей игры для занятий по английскому языку.

Ход игры

Проходит игра так. Вначале перед учащимися ставится задача провести диалог на английском языке в течение 20-30 мин без использования русских слов и оговаривается оценка задания в случае его успешного выполнения. Преподаватель сообщает, что игра представляет собой психологический тест на умение эффективно работать в команде: результаты теста ученики смогут самостоятельно подсчитать. Положительные оценки будут выставлены независимо от психологических результатов в случае удачного выполнения языковой задачи – говорения исключительно на английском языке и решения при помощи английского языка

командной задачи. Затем представляется ситуация и задание: «Вы астронавты на Луне, вам предстоит покинуть космический корабль и совершить исследовательскую прогулку по лунной поверхности примерно в течение трех часов, а затем вернуться на корабль. Вам нужно решить, какие предметы из имеющихся на космическом корабле вы возьмете с собой, расставив их в порядке предпочтения. Самый необходимый – 14, самый ненужный – 1, числа не должны повторяться».

Преподаватель представляет задание: «*Вы астронавты на Луне. Ваш экипаж собирается покинуть корабль, чтобы исследовать поверхность Луны. Вам предстоит вернуться через три часа. На корабле множество предметов. Ваша задача – решить, какие из них вы возьмете с собой. Вам предстоит расставить их в порядке предпочтения от числа 14 (для самого важного) до 1 (для не имеющего смысла). Сначала каждый индивидуально выполнит задание, а затем вы его обсудите и выполните по командам*». В группах уровня Intermediate/Upper-Intermediate задание может быть представлено на английском языке: “*You are astronauts on the Moon. Your craft is going to leave the shuttle and to explore the Moon surface. You are to return in about 3 hours. There are many different items in the shuttle. Before you leave, you have to decide which items you will take with you. Rate them from 14 (the most important) to 1 (of no use). Do it individually and then as a result of team discussion*”.

После того как задание представлено, ученики получают таблицу с перечислением предметов (табл. 1). Учитель разъясняет новые слова и обращает внимание на примечания в третьем столбце. Эти сведения помогают учащимся сориентироваться в «лунном деле» и заранее дают информацию по вопросам, которые часто возникают у игроков.

Таблица 1 - Таблица для игры «Landing the Moon»

№ п/п	Items	Notes	My opinion	My mistake	Team opinion	Team mistake	Expert opinion
1	Matches	in box					
2	Rope	150 m					
3	First aid kit	may be used through adapter					
4	Box of milk powder	stirring with water makes milk					
5	Parachute silk	it's a big piece of silk, not a whole parachute					
6	Compass	magnetic					
7	Star map	shows stars from the Moon					
8	Solar stove	additional, you have your own heating system in the spacesuit					
9	Radio	to connect with Earth					
10	Rescue belt	belt with an attached rope					
11	Water container (20 l)	may be used through adapter					
12	Food in tubes	may be used through adapter					
13	Signal rockets	give signal with light					
14	Oxygen tank (50 l)	additional, you have your own oxygen bag					

Затем ученики индивидуально (в течение 7-10 мин) заполняют графу “My opinion”. На этом этапе учитель просит их не общаться и не обсуждать позиции. После заполнения первой графы ученикам предлагаетсяделиться на команды и обсудить тот же материал в группах на

английском языке, прийти к общему мнению по каждой позиции и записать результат в графу "Team opinion". Во время обсуждения *в рамках команды* не допускается использование русского языка. Но несколько раз за игру учащиеся могут обратиться к преподавателю, чтобы узнать необходимое английское слово или выражение. До начала обсуждения учащиеся получают список «полезных слов и выражений», например, *it's worth taking / it isn't worth taking / we need / we don't need / we'll have to / we won't have to / what for? / what about? / there is oxygen / there isn't oxygen / there is magnetic field / there isn't magnetic field / it works / it doesn't work / Earth / the Moon / useful / useless / in emergency/ extra item / if we are lost/ breath / burn / spacesuit.*

Оптимальный состав команды – 4-5 человек, допустима игра в командах из 3, 6, но не более 7 человек. Языковая группа может представлять собой команду или делиться на 2-3 игровые подгруппы. Как показывает опыт игры и опросы участников аналогичных проектных игр [Oackley, Brent, Felder, Пhajj, 2004, 11], обсуждение будет проходить более эффективно, если в формировании команд примет участие преподаватель.

Обычно обсуждение длится 20-25 мин, но в некоторых группах достигает и 40. Следует отметить, что почти все группы оказываются способны к длительному диалогу на английском языке. Случаи, когда обсуждение не складывается, крайне редки, и связаны не с низким уровнем языковой подготовки, а с отсутствием в группе лидера, способного организовать эффективное взаимодействие.

Во время обсуждения учащиеся иногда обращаются к учителю с вопросами (табл. 2).

Таблица 2 - Примеры возможных вопросов и ответов

Students' Questions	Teacher's Answers
Does anybody stay in the shuttle?	No, all the astronauts leave the shuttle
Are all these items common for everybody?	Yes, they are
Have any wheel cart for the items?	No, you haven't
What is there in the first aid kit?	The essential medicines
May the spacesuit be decompressed (разгерметизироваться) while drinking or eating?	It shouldn't, you use a special adapter.
Is there a magnetic field on the Moon?	I can't tell you according to the rules of the game, you have to decide in your team
Does the radio have its own source of energy?	Yes
How long is the rope of the belt?	About 20 meters
Do we use radio to communicate to each other?	Yes, but you use the spacesuit system, you don't use the radio presented in the list

Когда обсуждение закончено и заполнена графа *team opinion*, учитель выражает положительную оценку группы, сумевшей выполнить задание на английском языке. Затем сообщается «мнение экспертов», которое ученики заносят в последнюю колонку. Учитель, называя числа, приводит комментарии, объясняющие выбор специалистов (табл. 3).

Таблица 3 - Обоснование «мнения экспертов»

№ п/п	Items	Expert opinion	Explanation
1	Matches	1	useless, the magnetic field of the Moon is not polarized
2	Rope	8	helps falling into craters, useful in scaling cliffs
3	First aid kit	11	essential for life
4	Box of milk powder	2	useless, no way to eat or drink

5	Parachute silk	7	may be used to carry items, may be a shelter of sun on the bright side of the Moon
6	Compass	3	doesn't work, no magnetic field
7	Star map	12	essential for orientation and coming back to shuttle
8	Solar stove	4	extra item
9	Radio	9	Earth help is important
10	Rescue belt	5	doubles nylon rope being shorter
11	water container (20 l)	13	essential for life if expedition lasts longer
12	Food in tubes	10	essential for life if expedition lasts longer
13	Signal light rockets	6	seen only at close distance
14	Oxygen tank (50 l)	14	essential for breathing if expedition lasts longer

Ученикам предлагается посчитать итоги и узнать, являлись ли они эффективной командой.

Подсчет личной ошибки и ошибки команды происходит как сравнение чисел из граф «мое мнение» и «мнение команды» с числами из графы «мнение экспертов». Отклонения от мнения экспертов фиксируются по каждой позиции в графах «My Mistake» и «Team mistake», а затем суммируются, как, например, в табл. 4.

Таблица 4 - Пример заполнения таблицы игроком

№ п/п	Items	Notes	My opinion	My mistake	Team opinion	Team mistake	Expert opinion
1	Matches	in box	1	0	1	0	1
2	Rope	150 m	10	2	9	1	8
3	First aid kit	may be used through adapter	7	4	8	2	11
4	Box of milk powder	stirring with water makes milk	1	1	4	2	2
5	Parachute silk	it's a big piece of silk, not a whole parachute	9	2	10	3	7
6	Compass	magnetic	2	1	3	0	3
7	Star map	shows stars from the Moon	5	7	11	1	12
8	Solar stove	additional, you have your own heating system in the spacesuit	8	3	5	1	4
9	Radio	to connect with Earth	4	3	7	2	9
10	Rescue belt	belt with an attached rope	11	5	6	1	5
11	Water container (20 l)	may be used through adapter	13	0	13	0	13
12	Food in tubes	may be used through adapter	12	3	9	1	10
13	Signal rockets	give signal with light	3	1	2	4	6
14	Oxygen tank (50 l)	additional, you have your own oxygen bag	14	0	14	0	14
Total mistake				23		18	

Если суммарная ошибка команды оказывается меньше личных суммарных ошибок большинства участников команды, это означает положительный психологический результат.

Например, суммарная ошибка команды – 18. При этом из 6 участников команды большинство (четверо) получили личные результаты 23, 32, 41 и 48, т. е. результаты каждого были хуже, чем у команды в целом. Это означает, что участники группы прислушивались к мнению друг друга и двигались к лучшему совместному результату – команда работала эффективно. Апробация игры показывает, что подобного итога достигают в среднем три четверти команд.

Если же подсчет показывает неэффективную работу команды (большая часть личных результатов меньше (лучше) результата команды), учитель может прокомментировать: «Команде еще предстоит стать эффективной. Но главный – разговорный – эффект игры достигнут. Вы сумели решить задачу прийти к общему согласию на английском языке».

Обычно ученики и студенты в первую очередь увлекаются подсчетом своих психологических результатов, выяснением эффективности команды. Когда «страсти улеглись», учитель может разобрать языковые аспекты и скорректировать наиболее частотные ошибки, звучавшие во время обсуждения.

Иногда учащиеся не соглашаются с «мнением экспертов», аргументируя свою точку зрения. Эту ситуацию можно использовать для продолжения дискуссии на английском языке на следующем занятии, так как времени одного урока обычно хватает только для выполнения теста, подсчета результатов и краткого комментария учителя.

Как показала практика, результат заполнения таблицы, решение «космической» задачи, близость итога к мнению экспертов практически не коррелируют с языковым уровнем. Скорее, качество ответов связано с общим кругозором и повышается с возрастом, а также, как правило, оказывается выше у студентов технических специальностей. Владение английским языком чаще оказывает влияние на длительность дискуссии. Группы, в которых преобладают студенты с уровнем Upper-Intermediate, склонны к долгому и подробному обсуждению, почти не обращаются к помощи учителя, часто шутят на космическую тему, могут выполнять задание более часа и даже полутора. Необходимость укладываться в рамки занятия заставляет преподавателя напоминать таким группам о временном лимите. Группы более низких уровней формулируют короче, чаще обращаются к помощи учителя и, как правило, выполняют задачу за 20-25 мин.

Игру “Landing the Moon” возможно проводить в группах, начиная с уровня Pre-Intermediate, возможна она и в разноуровневых группах. Степень участия в работе команды будет разной, но в процесс обсуждения втягиваются почти все.

Почему именно “Landing the Moon” по сравнению с другими проектными играми приводит к наиболее длительной речевой коммуникации учащихся? Как представляется, в данном случае действует сочетание двух факторов. С одной стороны, психологический тест, ставший содержательной основой игры, позволяет учащимся получить актуальное для них знание о способности к командному взаимодействию, и достигнуто это знание может быть только в результате обсуждения. С другой стороны, итоги и все промежуточные составляющие теста измеряются. Необходимость на каждом отрезке обсуждения приходиться к конкретному числовому результату оказывает существенное мотивирующее действие.

Заключение

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

- 1) проектная игра является эффективным стимулятором речевой активности;
- 2) более высокая степень вовлеченности в речевую коммуникацию возникает при измеримости результатов обсуждения;

3) эффективной основой для разработки речевых игр могут послужить психологические тесты, совмещающие мотивацию интереса с измеримостью итогов коммуникации.

Разработка такого рода игр представляет собой перспективу исследования.

Библиография

1. Бурмакина Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка. СПб.: КАРО, 2014. 140 с.
2. Дьяченко Л.А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку // Проблемы современной науки и образования. 2015. № 34. С. 146-150.
3. Кашина Е.Г. Ролевые и лингвистические игры. Самара: СамГПУ, 1992. 84 с.
4. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы). М.: Просвещение, 1984. 111 с.
5. Dincer A., Yesilyurt S. Motivation to Speak English: A Self-Determination Theory Perspective // PASAA. 2017. Vol. 53. No. 1. Pp. 1-25.
6. Hall J., Watson W. The effects of a normative invention on group decision-making performance // Human Relations. 1970. Vol. 23. No. 4. Pp. 299-317.
7. Liu Xu. Arousing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play // International Education Studies. 2010. Vol. 3. No. 1. Pp. 138-144.
8. Oackley B., Brent R., Felder R., Ilhajj I. Turning Student Groups into Effective Teams // Journal on Student Centered Learning. 2004. Vol. 2. Pp. 9-34.
9. Reeve J., Bolt E., Cai Y. Autonomy-supportive teachers: How they teach and motivate students // Journal of Educational Psychology. 1999. Vol. 91. No. 3. Pp. 537-548.
10. Warkentin M., Beranek P. Training to improve virtual team communication // Information Systems Journal. 1999. No. 9. Pp. 271-289.

Project game and the development of speaking skills in teaching English

Renata B. Libina

PhD in History, Associate Professor,
Department of Foreign Languages,
Saint Petersburg State University of Aerospace Instrumentation,
190000, 67a Bol'shaya Morskaya st., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: grota@rambler.ru

Abstract

The article deals with the problem of involving foreign language students into the process of spoken communication with each other. The method of project game, stimulating cooperative problem solving, has been chosen as the kind of motivation. The game "Landing the Moon" is presented based on psychological test of the team work efficiency. The proper psychological result can't be got without active comprehension, inspiring students for continual conversation. The teaching experience has shown the approximate communicative duration of the game for 20 – 40 minutes. The data is presented concerning the ways of spoken communication in the groups of different levels and the possibility to reveal the game in split-level groups. The efficiency of psychological tests as the game contents, stimulating speaking, is suggested. The reasons for involving possibilities of psychological tests in the sphere of spoken communication are discussed. It is concluded that the development of project games, based on psychological tests, tends to combine motivation for interest and the capability of measuring the results of communication.

Renata B. Libina

For citation

Libina R.B. (2018) Proektnaya igra i razvitie razgovornykh navykov v obuchenii angliiskomu yazyku [Project game and the development of speaking skills in teaching English]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 8 (1A), pp. 200-207.

Keywords

Motivating speaking activity, speaking project game, cooperative solving for speaking, split-level groups.

References

1. Burmakina L.V. (2014) *Rolevye igry na urokakh angliiskogo yazyka* [Role-playing games in English lessons]. Saint Petersburg: KARO Publ.
2. Dincer A., Yesilyurt S. (2017) Motivation to speak English: A self-determination theory perspective. *PASAA*, 53 (1), pp. 1-25.
3. D'yachenko L.A. (2015) Rolevaya igra v protsesse obucheniya inostrannomu yazyku [Role play in the process of teaching a foreign language]. *Problemy sovremennoi nauki i obrazovaniya* [Problems of modern science and education], 34, pp. 146-150.
4. Hall J., Watson W. (1970) The effects of a normative invention on group decision-making performance. *Human Relations*, 23 (4), pp. 299-317.
5. Kashina E.G. (1992) *Rolevye i lingvisticheskie igry* [Role-playing and linguistic games]. Samara: Samara State Pedagogical University.
6. Liu Xu. (2010) Arousing the college students' motivation in speaking English through role-play. *International Education Studies*, 3 (1), pp. 138-144.
7. Oackley B., Brent R., Felder R., Ilhadj I. (2004) Turning student groups into effective teams. *Journal on Student Centered Learning*, 2, pp. 9-34.
8. Reeve J., Bolt E., Cai Y. (1999) Autonomy-supportive teachers: How they teach and motivate students. *Journal of Educational Psychology*, 91 (3), pp. 537-548.
9. Stronin M.F. (1984) *Obuchayushchie igry na uroke angliiskogo yazyka (iz opyta raboty)* [Teaching games in the English lesson (from work experience)]. Moscow: Prosveshchenie Publ.
10. Warkentin M., Beranek P. (1999) Training to improve virtual team communication. *Information Systems Journal*, 9, pp. 271-289.