

*Материалы IV Общероссийской научной конференции
«Современные проблемы науки и образования», Москва, 17-19 февраля 2009 г.*

Педагогические науки

**КОММУНИКАТИВНЫЙ КОНТЕКСТ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ПРОДУКТИВНЫХ
ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ**

Краснощекова Г.А.

*Технологический институт Южного федерального университета
Таганрог, Россия*

Развитие международных деловых контактов, внедрение новых технологий, расширение сети совместных предприятий в значительной степени обусловили повышение требований к уровню владения иностранным языком специалистами любого профиля.

Однако выпускники неязыковых вузов, как правило, не владеют основами иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенцией. Они зачастую оказываются не в состоянии не только вести беседу с зарубежными коллегами, но и испытывают значительные трудности при понимании иноязычных аутентичных источников по специальности.

Невладение иностранным языком российскими специалистами отрицательно сказывается на процессах интеграции отечественной науки и производства в международном экономическом пространстве. Однако в методике обучения иностранным языкам в технических вузах пока не наблюдается прорыва ни в теоретическом, ни в практическом планах, преобладает бессмысленная зубрежка иностранных текстов вперемежку с грамматическими упражнениями. Следует заметить, что в самое последнее время появились системные разработки методики обучения в неязыковых вузах [2].

Многолетний опыт работы в неязыковом вузе показывает, что многие неуспехи в обучении иностранным языкам объясняются отсутствием у студентов элементарных лингвистических знаний. Ввиду известного дефицита времени, отводимого на изучение иностранного языка в неязыковом вузе, в течение многих лет предпринимались попытки применения интенсивных методов обучения иностранному языку или же их элементов, но это не приводило к желаемым результатам: несколько поколений студентов так и не смогли овладеть иностранным языком на должном уровне.

Опыт свидетельствует, что для студентов большую трудность в изучении иностранного языка представляет грамматика, а именно такие грамматические явления как: видовременные формы глагола, которых гораздо больше в английском языке, чем в родном, предлоги, артикли и многие другие явления.

Таким образом, в неязыковом вузе в процессе формирования отдельных составляющих иноязычной коммуникативной компетенции необходимо формировать все ее компоненты, и в первую очередь лингвистическую компетенцию, которая является фундаментом, без которого может разрушиться любое здание коммуникативности.

Мы видим решение этой проблемы в фундаментализации языкового образования и в применении экспликативно-коммуникативной методики для формирования лингвистической компетенции, которая предусматривает рациональное сочетание объяснительно-иллюстративного и коммуникативного обучения. Необходимо объяснить грамматические явления, непонятные студентам, настроить их на серьезную работу по усвоению этих явлений и выработке грамматических навыков в продуктивных и рецептивных видах речевой деятельности в пределах определенного программными грамматического минимума. Процесс овладения иностранным языком должен иметь активный, осознанный и творческий характер, а в качестве критерия усвоения языка должна выступать не только языковая корректность, но и результативность выполнения той или иной коммуникативной задачи, от качества решения которой зависит процесс взаимопонимания коммуникантов.

При организации тренировки грамматического явления следует учитывать следующие требования к данной фазе: тренировка грамматического явления должна осуществляться в коммуникативном контексте, в условиях, имитирующих процесс общения, в содержательно значимых для студентов упражнениях.

Одним из наиболее эффективных методов формирования продуктивных грамматических навыков является учебно-речевая ситуация.

Для тренировки грамматических структур должны создаваться реальные ситуации, в которых каждый участник коммуникации выступает в собственной роли или "принимает" роль другого лица. Задания могут быть связаны с решением проблемы.

Использование общей, вызывающей у студентов интерес проблемы, может побудить их к развернутым высказываниям, в которых они выражают и аргументируют свою точку зрения. Таким образом, происходит интеграция упражнений в коммуникативные задания через их представление в виде проблемных и творческих задач.

При изучении иностранных языков в собственной стране у обучаемых сохраняется отношение к иностранному языку как к учебному предмету вследствие того, что оно осуществляется в условиях искусственно созданной языковой среды, в придуманных условных ситуациях общения, на определенном языковом материале и тематике, ограничено временем, отводимым на учебные занятия.

Кроме того, языковая среда создается на занятиях посредством моделирования серий профессионально ориентированных учебно-речевых ситуаций или ролевых игр, как разновидности таких учебно-речевых ситуаций, где обучаемым предоставлена возможность сыграть роль "я" в стране изучаемого языка, а также роль носителя языка. Однако не следует думать, что любая ситуация содержит стимул к речи т.е. является речевой. Многие ситуации действительности, какими бы естественными и реальными они не были, не выступают как речевые. Речевой можно назвать лишь такую ситуацию действительности, которая вызывает ту или иную речевую реакцию.

Таким образом, очевидно, что ситуация является главным условием и формой функционирования общения, а основная ее функция заключается в том, что она вызывает мотив и потребность общения и определяет конкретные речевые действия коммуникантов [1].

Следовательно, мы считаем возможным определить учебно-речевую ситуацию как специально смоделированную в учебных целях совокупность объективных и субъективных факторов, направленных на удовлетворение учебной потребности, при этом обучаемый представляет собой субъекта учебного поведения, при котором осуществление речевого действия связано с выполнением определенной учебной задачи.

Среди эффективных средств активизации процесса формирования продуктивных грамматических навыков особое место принадлежит также учебной ролевой игре, представляющей собой целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий обучаемых в процессе моделирования ими целостной профессиональной деятельности специалиста.

Ролевая игра может быть организована таким образом, что потребует от студентов неоднократного использования определенной контентно-маркированной грамматической структуры. В этом случае ролевое общение становится важным приемом в достижении цели приобретения языковых знаний и формирования умения адекватного использования грамматических явлений в процессе общения.

В практике обучения термин "ролевая игра" обозначает широкий круг практических и коммуникативных заданий. Ролевая игра заставляет обучаемых представить себе ситуацию, в которой они могут выступать в своей собственной роли или сыграть роль какого-нибудь лица. Ситуации могут быть реальными или нереальными для обучаемых на данном этапе, а также могут обращаться к фантазии. Все виды ролевой игры полезны, и вопрос, собственно, заключается в поддержании баланса между реалистичными заданиями и придуманными ситуациями, которые обеспечивают мотивацию при тренировке грамматического явления.

Игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждым технологии процесса проектирования, а с другой — умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов [3].

Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия.

Учебная дидактическая игра с позиции игровой деятельности — это познание и реальное освоение обучаемыми социальной и предметной деятельности, а также языкового материала в процессе решения игровой проблемы путем игровой имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам, и на модели профессиональной деятельности в условных ситуациях.

Рассматриваемая с позиций учебной деятельности как сложная педагогическая технология, учебная игра представляет собой специфический способ управления учебно-познавательной деятельностью студента.

Сущность ролевой игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

Игра раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими участниками. Студенты становятся творцами не только профессиональных ситуаций, но и "создателями" собственной

личности. Они решают задачи самоуправления, ищут пути и средства оптимизации профессионального общения, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. В этом им помогает преподаватель.

Трансформация личностных качеств студентов происходит на всех уровнях подготовки и проведения игры. Перед студентами ставится цель вжиться в образ специалиста, роль которого они будут выполнять. При подготовке игры преподаватель, как правило, рекомендует им попытаться мыслить за своего персонажа, продумать подготовительный этап так, как продумал бы его специалист. В то же время студент учится преодолевать трудности вербального (словесного) и невербального (языка жестов) общения.

Игра может быть рассмотрена и как технология групповой психотерапии, потому что на участника игры оказывает эффективное воздействие атмосфера группы, группового сотрудничества и поддержки. Он учится преодолевать психологические барьеры в общении с различными людьми, совершенствовать качества своей личности: устранять те из них, которые препятствуют эффективному исполнению профессиональных функций, например замкнутость, несдержанность и др.

В процессе подготовки и проведения ролевой игры каждый студент должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель обязан помочь студенту стать в игре тем, кем он может стать, показать ему самому его лучшие качества, которые могут раскрыться в динамике общения. Успех в имитируемой ролевой деятельности вызывает у исполнителей веру в свои силы и возможности, желание вновь пережить игровые ситуации, чтобы найти в себе нечто новое, профессионально важное.

Подготовка игры является многоступенчатой процедурой и зависит от ряда субъективных или объективных факторов. С целью облегчения процессов конструирования модели дидактической игры и придания ей гибкости используют модульный принцип, состоящий из последовательных блоков и входящих в них операций. Каждый блок характеризуется своими задачами, целями и результатами. Подготовительная операция — это однократные, логически обусловленные действия, направленные на достижение соответствующих данному блоку задач, целей и результатов.

Любая операция блока сопряжена с прогнозированием. Игровые действия участников неизбежно влекут за собой изменения в игровых ситуациях, сложный комплекс реакций играющих. Поэтому игра должна анализироваться преподавателем с различных позиций, чтобы деятельность студентов не стала непредсказуемой и неуправляемой. Чем больше игровых вариантов, тем более идеальной будет модель. При этом снижается вероятность ошибок самого преподавателя.

Таким образом, вся подготовительная деятельность должна строиться на прогностической основе. Прогнозирование при подготовке дидактической игры дает преподавателю возможность представить проблемную ситуацию, провести многовариантный анализ хода и результатов ролевых действий студентов; выявить вероятные типовые ошибки; определить серию приемов, направленных на стабилизацию психологического режима занятия; установить тенденции и закономерности развития игры с учетом состава участников.

Успешность ролевой игры может быть обеспечена лишь в том случае, если преподаватель сможет:

- создать атмосферу, свободную от страха перед каждым высказыванием;
- снять лексические и грамматические трудности у студентов до начала ролевой игры;
- показывать участникам игры, что он их ценит и уважает, доказывая это индивидуальными заданиями, доверием в самостоятельной организации и проведении тех или иных форм/фрагментов игры;
- интересно и разнообразно организовывать работу с учетом индивидуальных особенностей обучающихся.

Главным при формировании продуктивных грамматических навыков является необходимость приблизить содержание и методы обучения иностранному языку к практическим нуждам обучаемых, для чего требуется тщательное изучение целей и задач, стоящих перед данным контингентом студентов.

Именно в этой логике организации обучения иностранному языку, которое начинается с овладения грамотой, лингвистическими закономерностями и правилами и завершается тренировкой в коммуникативно-направленных заданиях, видится нам прорывное направление в обучении студентов-нефилологов иноязычной коммуникативной компетенции.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Астафурова Т.Н. Стратегии коммуникативного поведения в профессионально-значимых ситуациях межкультурного общения (лингвистический и дидактические аспекты) - Дисс. доктора пед. наук. - М., 1997, 325с.

2. Евдокимова М.Г. Система обучения иностранным языкам на основе информационно-коммуникативной технологии (технический вуз, английский язык) Автореф. дисс. док. пед. наук, М. – 2007 – 49.
3. Полат Е.С. Метод проектов на уроке ИЯ // ИЯШ. - 2000. - №2/3, С. 3-10.