

УДК 378:372.881.111.1

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ЯЗЫКУ ПРОФЕССИИ СОЦИОЛОГА С ПОМОЩЬЮ РОЛЕВЫХ ИГР

А. О. Козьмин

*Московский государственный институт
международных отношений МИД России (университет)*

Н. А. Лаврова

Московский педагогический государственный университет

Поступила в редакцию 12 августа 2020 г.

Аннотация: описывается ролевая настольная игра для студентов, изучающих язык профессии социолога. Игра позволяет проверить знания терминологического аппарата социологии, навыки перевода и уровень коммуникативной компетенции студентов. Она дает возможность глубже понять и прочувствовать такие социальные явления, как стратификация, вертикальная и горизонтальная социальная мобильность, приписанный и приобретенный статус, формирование семейного бюджета и другие. Игра способствует развитию критического мышления, социологического видения мира и коммуникативных навыков и умений.

Ключевые слова: ролевые игры, настольные игры, английский для специальных целей, социология.

Abstract: the article describes a role-playing board game for students studying the language of the sociologist profession. The game allows the students to test the knowledge of the terminology apparatus of sociology, translation skills and the level of communicative competence. It provides an opportunity to better understand and experience such social phenomena as stratification, vertical and horizontal social mobility, assigned and acquired status, family budget formation, and others. The game contributes to the development of critical thinking, sociological vision of the world, and communication skills.

Key words: role-playing games, board games, English for special purposes, sociology.

Введение. Ролевые и настольные игры на занятиях английского языка давно зарекомендовали себя как эффективный способ повысить мотивацию студентов и совершенствовать их коммуникативную компетенцию. Этому способствует веселый, непринужденный характер игрового взаимодействия, а также наличие четко сформулированной цели общения. В статье описывается опыт проведения настольной игры, сочетающей элементы викторины и модифицированной игры «Монополия», ее правила и процесс, образовательные эффекты.

Обзор литературы. Использование ролевых и настольных игр на занятиях изучалось десятилетиями, их польза в процессе обучения описана многими исследователями – как зарубежными [1; 2 и др.], так и российскими, в том числе и в преподавании английского языка для специальных целей в процессе обучения психологов, педагогов, медиков и социологов [3; 4 и др.]. В ходе препода-

вания социологии с помощью игр можно добиться лучшего понимания студентами общественных процессов, когда они могут взглянуть на жизнь других людей с их точки зрения, столкнуться с их проблемами, предложить свои выходы из сложных ситуаций [1].

Подготовка и проведение игры требуют тщательного планирования и осуществляются в четыре этапа: подбор и подготовка игры, объявление правил игры, собственно проведение игры и подведение итогов. Как указывает Е. С. Овчинникова, игра должна проходить в непринужденной атмосфере, но при этом преподаватель должен следить за тем, чтобы студенты четко понимали правила и цель игры, а также соблюдали дисциплину [3]. Кроме того, важно, чтобы они общались между собой исключительно на английском языке, иначе пропадает весь смысл данной деятельности.

Что касается форм игрового взаимодействия, то играть можно как индивидуально (каждый за себя), так и в команде из двух-трех человек. Второй вариант является предпочтительным по не-

скольким причинам. Во-первых, небольшие группы способствуют формированию индивидуальной ответственности, так как ответ каждого студента заметен для преподавателя и позволяет ему увидеть сложности с общением или языком [2]. Во-вторых, коммуникация со сверстниками на иностранном языке особенно ценна, так как позволяет компенсировать недостаток аутентичного общения [5]. В-третьих, студентам проще общаться друг с другом в эмоциональном плане [3; 6 и др.].

Хотя широкомасштабных исследований влияния подобных игр на успехи в образовании не проводилось, использовавшие их преподаватели отмечают, что студенты дают на них положительные отзывы и играют с удовольствием [7]. Более того, как утверждают К. В. Кейпхарт и В. Н. Л. Ван Влек, «гораздо лучше, чтобы студенты играли в образовательные настольные игры на уроке, а не играли под партой в примитивные игры на телефоне или просто не отвлекались во время лекции» (перевод наш. – А. К. и Н. Л.) [7].

Предлагаемая ниже игра была разработана для студентов второго курса факультета международной журналистики МГИМО МИД России (направление «Социология массовых коммуникаций») и успешно проходила апробацию в студенческих группах в 2017–2019 годах.

Составные части игры. Перед началом игры преподаватель должен подготовить следующие составные части игры: игровое поле; ролевые карточки с изображением персонажей; жёлтые карточки с заданиями; синие карточки «жизнь», описывающие различные происшествия; красные карточки собственности и достижений; карточки, символизирующие деньги; кубик; фишки.

Основной элемент игры – игровое поле, имеющее форму круга, овала, или прямоугольника, разделенного на сектора разного цвета (рис. 1).

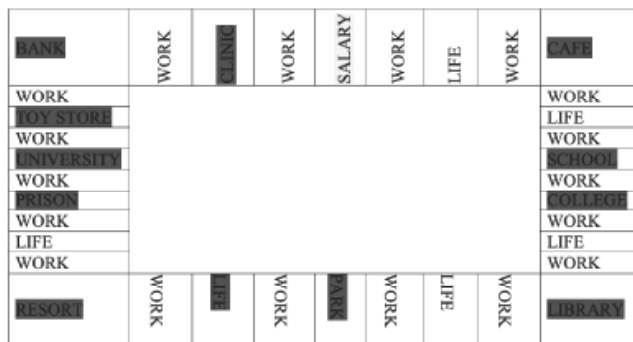


Рис. 1. Схематичное изображение игрового поля, или «Круга жизни»

Каждый из разноцветных секторов в «Круге жизни» представляет собой определенное событие или место, которое посещает игрок, бросая кубик и перемещая фишку на указанное количество клеток по часовой стрелке. Начинается игра с поля «зарплата» (Salary), обозначенного зеленым цветом. Желтые поля «работа» (work) предполагают, что игрок возьмет карточку с заданием (описание ниже). Голубые клетки «жизнь» (life) предполагают, что игрок берет карточку с каким-либо событием, которое происходит с ним (описание ниже). Красные поля изображают различные места, которые может посетить игрок, или собственность, которую он может купить.

Ролевые карточки (рис. 2) обозначают различные социальные классы и служат для того, чтобы студенты глубже ознакомились с такими понятиями в социологии, как социальная мобильность, меритократия, стратификация, привилегии, социальное неравенство, статус и пр. Для того чтобы чрезмерно не усложнять игру, в ней присутствуют 4 класса: буржуазия, средний класс, рабочий класс, низший класс. Представитель каждого класса наделен следующими характеристиками: возраст (все взрослые), пол (мужской или женский), доход (Wages, Salary) и сбережения (Assets).

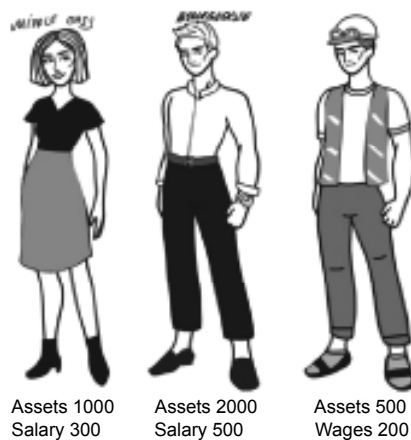


Рис. 2. Образцы ролевых карточек

Количество карточек в игре зависит от числа игроков (или команд). В начале игры должно быть не более одного буржуа, двух представителей среднего класса и трех рабочих. В дальнейшем игроки могут двигаться вверх или вниз по социальной лестнице, увеличивая свои сбережения благодаря правильным ответам на вопросы. Когда у них накопится достаточно игровой валюты, чтобы перейти в другой класс, они отдают преподавателю старую карточку и получают новую. Социальная мобильность может быть как восходящей,

так и нисходящей. Если студент отвечает на вопрос неправильно, он теряет сумму денег, равную зарплате.

Кроме трех основных классов есть еще два представителя низшего класса. «Бездомный» не имеет сбережений и может получить только 100 рублей на клетке «работа» в качестве случайного заработка. У «преступника» нет ни сбережений, ни дохода, но он может «огробоить» другого персонажа или локацию, если окажется на соответствующей клетке. Подобно тому, как это сделано в игре «Choices and Chances» [2], персонажи игры не могут умереть.

Желтые карточки «работа» позволяют игрокам зарабатывать деньги, учитывая их зарплату и достижения. В них содержатся такие виды заданий, как: множественный выбор; дайте определение термину; подберите термин к определению; ответьте на вопрос; переведите предложение с английского на русский; переведите предложение с русского на английский.

Голубые карточки «Жизнь» символизируют различные события, которые происходят в жизни, – позитивные и негативные. Их функция заключается в том, чтобы привносить элемент неожиданности в игру, нарушать ее монотонность и симулировать хаотичность и непредсказуемость жизни. Среди «негативных» событий встречаются такие, как «поломка машины», «кризис», «кража», «болезнь», «ты проголодался» и др. Среди «позитивных» – «продвижение по службе», «выигрыш в лотерею» «наследство», «Новый год», «справка», «концерт», «второй шанс» и т.д.

Красные карточки «собственность и достижения» символизируют успех игрока в жизни. Среди карт достижений встречаются такие, как «супруг(а)», «ребенок», «дом», «машина», «страховка», «диплом». Карты локаций включают «кафе», «школу», «университет» и др.

Подготовка к игре. Проведение игры проходит в три этапа – подготовка, собственно игра и обсуждение результатов. На этапе подготовки студенты должны составить вопросы и задания разных типов по темам, пройденным в течение семестра, и прислать их преподавателю по электронной почте. Очень важно, чтобы задания составляли именно студенты, так как, во-первых, они при этом повторяют все теоретические темы до игры, во-вторых, при сомнении в том, правильно ли дан ответ на тот или иной вопрос, можно обратиться к его автору, который всегда помнит, как это было в учебнике. Задания должны быть разнообразными [4], чтобы студенты могли активизировать наибольшее число знаний и навыков, приобретенных за время обучения.

Проведение игры. В начале занятия преподаватель напоминает правила игры. Для экономии времени можно сказать студентам, что настоящая игра основана на известной игре «Монополия» и что цель игроков – зарабатывать деньги, скупать собственность и подниматься на верх социальной пирамиды. Правила можно прислать студентам заранее, тратить время, объясняя каждую из карт «жизнь», не нужно. Для дополнительного мотивирования студентов можно сказать им, что на основании их заработка в конце игры они будут распределены по местам таким образом, что студент (или команда), занявший(ая) первое место, получит самую высокую оценку, а остальные – более низкие. Д. Р. Норрис считает, что студенты будут больше стараться, если будут знать, что на кону стоит их оценка [8].

После объяснения правил студенты садятся вокруг стола, выбирают фишки и вытягивают ролевые карточки. Преподаватель выдает им стартовый капитал: столько денег, сколько написано на карточке после слова «assets». Фишки ставятся на поле «зарплата», и игра начинается. Буржуа делает первый ход, бросая кубик и передвигая свою фишку на соответствующее число полей на «круге жизни». После выполнения задания ход переходит к среднему классу, а потом к рабочим. Сам игровой процесс занимает около часа, но время можно варьировать по желанию участников.

Примерно за 10 минут до окончания занятия игра останавливается и участники считают стоимость своей собственности, включая наличные, дом, машину и локации, допустим, кафе. Затем происходит распределение мест и награждение победителей – оценкой или дополнительным баллом на экзамене. На этом этапе преподаватель может также дать комментарии, касающиеся предметной и языковой подготовки студентов.

Заключение. Описанная выше игра позволяет студентам взглянуть на общество с позиции представителей разных социальных классов, соревнующихся друг с другом за «теплое место под солнцем». Студенты давали исключительно положительные отзывы на игру, рассматривая ее как адекватный способ оценки их знаний. В тех группах, где проводилась игра, ее результаты в основном совпадали с оценками, полученными студентами в ходе итоговых контрольных работ. Это доказывает полезность и эффективность разработанной нами игры как инструмента обучения и оценивания знаний. Заметим, что именно студенты с более высокими академическими результатами решались завести «супруга» и «детей» в ходе игры, а также покупать машины и недвижимость.

Возможно, это свидетельствует об их уверенности в своих знаниях и готовности занимать активную жизненную позицию. Впрочем, данный вопрос изучен недостаточно и представляет собой перспективу дальнейшего исследования. Как бы то ни было, данная игра может, несомненно, послужить эффективным методом повторения, закрепления и оценки изученного материала, позволяя, кроме того, студентам совершенствовать свои коммуникативные компетенции.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Simpson J. M. Choices and Chances : The Sociology Role-playing Game – The Sociological Imagination in Practice / J. M. Simpson, V. L. Elias // Teaching Sociology, vol. 39 / issue 1. – USA, Malden : Wiley-Blackwell, 2011. – P. 42–56.*

2. *Faya Cerqueiro F. Board-games as review lessons in English language teaching : useful resources for any level / F. Faya Cerqueiro, M. Chao Castro // Docencia e Investigación, vol. 25 / issue 2. – Toledo : Universidad de Castilla-La Mancha, 2015. – P. 67–82.*

3. *Овчинникова Е. С. Использование настольных игр при обучении английскому языку как иностранно-*

му студентов технического вуза / Е. С. Овчинникова // Филологические науки. Вопросы теории и практики : в 2 ч. – Тамбов : Грамота, 2013. – № 3(21), ч. II. – С. 149–151.

4. *Козлова Н. М. Ролевые игры как инновационный метод обучения студентов / Н. М. Козлова, Л. П. Ковалева, М.Ю. Кузьмин // Сибирский медицинский журнал. – Иркутск : Иркутский государственный медицинский университет, 2010. – № 7. – С. 31–33.*

5. *Huiping N. The effectiveness of cooperative learning in teaching English to Chinese tertiary learners / N. Huiping, G. Hornby // Effective Education. – London : Taylor & Francis, 2010. – Vol. 2 / issue 2. – P. 99–116.*

6. *Benesh S. Critical English for academic purposes : theory, politics, and practice / S. Benesh. – New York : Routledge, 2001. – 184 p.*

7. *Capenhart K. W. Pass GO and collect \$610 : modified Monopoly for teaching inequality / K. W. Capenhart, V. N. L. Van Vleck // International Journal of Pluralism and Economics Education. – UK, Olney Bucks : Inter-science publishers Ltd, 2018. – Vol. 9. – P. 144–167.*

8. *Norris D. R. Beat the Bourgeoisie : A Social Class Inequality and Mobility Simulation Game / D. R. Norris // Teaching Sociology. – USA, Malden : Wiley-Blackwell, 2013. – Vol. 41 / issue 4. – P. 334–345.*

Московский государственный институт международных отношений МИД России (университет)

Козьмин А. О. – кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка № 3

E-mail: a.kozmin@inno.mgimo.ru

Московский педагогический государственный университет

Лаврова Н. А. – доктор филологических наук, доцент, доцент кафедры фонетики и лексики английского языка института иностранных языков

E-mail: lavruscha@gmail.com

Moscow State Institute of International Relations
Kozmin A. O. – PhD in Philology, Associate Professor of the English № 3 Department

E-mail: a.kozmin@inno.mgimo.ru

Moscow State Pedagogical University
Lavrova N. A. – Dr. Habil. in Philology, Associate Professor, Associate Professor of the Phonetics and Lexicology Department

E-mail: lavruscha@gmail.com