

4. Эмиграция. Думаю о браке с иностранцем, учиться в зарубежном вузе, чтобы остаться на постоянное место жительства в другой стране.

Безусловно, этим не ограничивается выбор языка для изучения, так как есть еще иные факторы, например, интеллектуальные возможности, способности, память, наличие времени для регулярных занятий языком, индивидуальные предпочтения. Немалое значение имеет также и учет такой особенности, как сложность языка. Например, восточные языки (арабский, китайский), французский выучить сложнее, чем германские.

Таким образом, анализ ситуации с изучением иностранных языков в учреждениях образования витебского региона позволил нам определить основные тенденции языкового иноязычного образования.

#### Литература

1. Учебная программа для учреждений общего среднего образования с русским языком обучения. Иностранные языки (английский, немецкий, французский, испанский, китайский. III—XI классы. Минск: Национальный институт образования, 2012. – 131 с.

**О.С. Алейникова**

(ВГУ имени П.М. Машерова)

### **EDU-LARP КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ НЕЛИНГВИСТИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

Процесс обучения иностранному языку в современном вузе представляет собой, в первую очередь, дидактическое взаимодействие, направленное на вооружение студентов компетенциями, позволяющими использовать язык на практике. Для реализации такой практической направленности обучения необходимо обратиться к интерактивному подходу.

Интерактивный (от англ. *interact* – ‘взаимодействовать’) подход предполагает активное вовлечение обучающихся в учебную деятельность на основе педагогического взаимодействия. Основной целью интерактивного подхода к обучению иностранному языку является формирование и развитие коммуникативных навыков иноязычного взаимодействия.

Учитывая тот факт, что реальная межличностная коммуникация носит диалогический характер, требует моментального восприятия, понимания и реагирования, необходимо приблизить процесс обучения иностранному языку к условиям действительности. Этому может способствовать такой образовательный инструмент как *edu-larp* (от англ. *educational live action roleplaying*) – ролевая игра живого действия, созданная для реализации заданных дидактических целей. Такие игры представляют собой форму импровизационного театра, в котором ключевым является опыт участника. Погружение игрока в персонаж и вымышленную ситуацию оказывает эмоциональный эффект на обучающихся и способствует интенсификации образовательного процесса. В рамках обучения иностранному языку *edu-larp* можно рассматривать как интерактивный образовательный инструмент, позволяющий «пережить» в искусственно созданном мире коммуникативный опыт, который пригодится в будущем.

В качестве подтверждения актуальности применения инструмента *edu-larp* в образовательном процессе можно привести пример Østerskov Efterskole – инновационного учебного заведения в Дании, работающего по системе «свободных» школ. Учебный процесс здесь осуществляется в основном с помощью образовательных ролевых игр живого действия. Содержание таких игр носит междисциплинарный характер и подразумевает интеграцию таких учебных дисциплин как иностранный язык, история, религиоведение и социальные науки; физика, химия, биология и география и др. Цель школы – включить все предметы в связанную с ролевыми играми деятельность, которая побуждает школьников к обучению [2].

Основной целью применения инструмента *edu-larp* при обучении английскому языку студентов нелингвистических специальностей является формирование и развитие коммуникативной компетенции в условиях, максимально приближенных к условиям реального профессионального общения. Природа языка непредсказуема. На практике спланировать ход коммуникации очень сложно и даже невозможно. Ролевая игра привносит в учебную коммуникацию элемент спонтанности, приближая тем самым к реальным условиям общения.

Выделим основные характеристики инструмента *edu-larp*, позволяющие применять его в процессе обучения английскому языку в вузе.

- соответствие целям: обучение языку как средству межнационального и межличностного общения; формирование и развитие коммуникативных и мыслительных навыков; обучение нормам речевого поведения и др.;

- универсальность, проявляющаяся в широком выборе тематического содержания, возможности моделирования ситуаций бытового и профессионального общения, достижении вариативных образовательных целей и т.д.;

- интенсивное влияние на мотивационную сферу личности;
- активность: обучение через вовлеченность и взаимодействие;
- эффективность при обучении языку: погружение студентов в искусственно созданную лингвокультурную среду способствует активизации иноязычного коммуникативного поведения;
- новизна: edu-larp отличается от традиционных форм образовательного взаимодействия, т.к. представляет собой синтез обучения и элементов развлечения;
- комплексность: направленность на когнитивный, эмоциональный и поведенческий аспекты личности; одновременное формирование и развитие множественных компетенций [1].

Образовательные ролевые игры требуют детального планирования и подготовки к проведению.

На подготовительном этапе целесообразно включить в процесс обучения упражнения, направленные на развитие языковых и речевых навыков и умений. Это могут быть упражнения на отработку лексических единиц по теме и речевых клише, соответствующих ситуации общения; упражнения с текстом, содержащим вводную информацию по игре (описание игровой ситуации, персонажей, их взаимоотношений и т.д.) и др.

Далее, непосредственно перед проведением игры, следует обратиться к ролевым упражнениям на создание атмосферы доверия, погружение в роль, построение и развитие отношений между персонажами, создание совместной истории.

В образовательных ролевых играх живого действия особую важность приобретает такой структурный элемент как дебрифинг (от англ. *debriefing* 'подведение итогов, итоговое обсуждение') – своего рода послеигровая рефлексия, во время которой участники делятся своим опытом, переживаниями и идеями, вынесенными из игры. Особое внимание здесь следует уделить сопоставлению игровых событий с реальными ситуациями из жизни. С помощью дебрифинга также осуществляется возвращение участников к неигровой реальности, и создаются предпосылки для обсуждения игровых проблем и конфликтов. Именно возможность обсудить и отрефлексировать на темы, затронутые в игре, усиливает образовательную направленность инструмента edu-larp и делает его пригодным для использования в учебном процессе.

Приведем несколько примеров применения интерактивного инструмента edu-larp при обучении английскому языку студентов нелингвистических специальностей.

Edu-larp «New Voices in Art» (авторы Tor Kjetil Edland, Arvid Falch, Erling Rognli) применяется при обучении английскому языку студентов специальности «Дизайн» в рамках модуля «Профессиональная деятельность и карьера». Действие игры происходит во время социального мероприятия, посвященного открытию выставки современного искусства. Обсуждение произведений искусства происходит одновременно с социальным взаимодействием, которое затрагивает такие темы, как амбиции и устремления, социальное притворство, желание быть творческой личностью. Игра направлена не только на активизацию профессиональной лексики в речи, но и на социальное взаимодействие в искусственно созданной профессиональной ситуации общения, навыки которого обучаемые смогут реализовать в дальнейшем на практике.

Игра «Keep Calm and Carry On» (авторы Ольга Алейникова, Александра Франкевич, Riad Walid Mustafa) проводится в рамках Модуля «Социокультурное общение» дисциплины «Иностранный язык (английский)» для студентов специальности «Психология. Педагогическая психология». Игра направлена на анализ эмоциональных всплесков, с которыми сталкиваются люди, вынужденные соответствовать своему публичному имиджу и в то же время решать каждодневные проблемы семейной жизни. Действие игры происходит в трех пространствах: в первом отыгрывается совершенная и счастливая жизнь королевской семьи на публике, во втором раскрываются реальные, непубличные образы персонажей, а в третьем происходит обсуждение и решение семейных конфликтов, во время которого персонажи теряют свое «королевское» лицо. Данная игра позволяет не только погрузиться в вымышленную ситуацию взаимодействия членов королевской семьи, но и затрагивает важную социально-психологическую проблему социальных сетей, в которых мелькают «счастливые» маски людей, живущих на самом деле в другой, часто полной проблем и конфликтов реальности.

«Boring Family Dinner» (автор Erlend S. Bruer) – мини-игра, которую легко адаптировать под множество тем, так как вопросы, обсуждаемые за семейным ужином, могут быть разнообраз-

ны. В игре задействованы 4 персонажа (при необходимости данное количество можно изменить): родители и их дети. Задана минимальная вводная информация: персонажи находятся на семейном ужине. Коммуникация начинается с реплики «*Could you pass me the salt please?*». Игра заканчивается, как только кто-то встает из-за стола и покидает комнату. Также задается тема «семейного» разговора. Это могут быть разнообразные проблемные ситуации, побуждающие участников к коммуникации и высказыванию своих мнений. Например, при изучении темы «Нравственные ценности» можно обсудить вопросы ранних браков, нежелательной беременности, ухода за пожилыми родителями. При изучении темы «Высшее образование в Республике Беларусь и странах изучаемого языка» за «семейным ужином» можно затронуть вопросы профессиональной ориентации, значимости высшего образования, преимуществ и недостатков обучения за границей и т.д.

Применение вышеуказанных и других образовательных ролевых игр живого действия при обучении английскому языку студентов нелингвистических специальностей способствовало: повышению интереса студентов к занятиям по английскому языку; осознанию студентами важности владения иностранным языком в современном коммуникативном пространстве и, следовательно, повышению мотивации к его изучению; активизации резервных способностей учащихся, которые трудно выявить при стандартных условиях обучения; интенсификации процесса общения на иностранном языке; созданию доверительной атмосферы на занятиях, содействующей самовыражению студентов и свободному высказыванию идей и мыслей.

Учитывая вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что edu-larp выступает эффективным инструментом интерактивного обучения иноязычному общению, т.к. с его помощью закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие впоследствии осуществлять иноязычное общение в реальных жизненных ситуациях.

#### Литература

1. Bowman, S. L. Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study / S.L. Bowman, A. Standiford // International Journal of Role-playing. – 2015. – Vol. 5. – P. 4–25.
2. Hyltoft, M. The Role-Players' School. Østerskov Efterskole / M. Hyltoft // Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. – 2008. – P. 12–25.

**Е.В. Алексеевич**

(ВГУ имени П.М. Машерова)

### ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ИСТОРИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ АНГЛИЙСКОЙ ЛЕКСИКЕ

Одной из самых актуальных проблем высшего образования на сегодняшний день является необходимость качественного улучшения знания профессиональной лексики на иностранном языке у студентов различных специальностей. Успешное овладение ею – это гарант для получения интересной работы, укрепления сотрудничества с представителями различных стран, для продолжения обучения за рубежом и карьерного роста в выбранной области специализации.

Лексические знания способствуют успешному овладению основами всех видов речевой деятельности. Под лексическими знаниями мы понимаем не только совокупность языковых сведений об иноязычном слове, но и знание программ действия со словом, т.е. определенных стратегий обращения с иноязычным словом.

В нашей работе мы делим профессиональную лексику, изучаемую студентами-историками, на несколько групп: общенаучные термины (to discover – открывать, development – развитие, to organize – организовывать и т.д.), исторические термины (campaign – кампания, feud – междоусобица, to succeed smb. – быть преемником кого-либо), названия исторических периодов (Mesolithic – мезолит, the Middle Ages – средневековье и т.д.), номенклатурные обозначения исторической науки (the Golden Horde – Золотая Орда, the Triple Alliance – Тройственный союз и т.д.).

Лексические упражнения, направленные на изучение студентами исторических специальностей профессиональной лексики, можно разделить на две категории:

- 1) запоминание слова, его семантики в единстве с фонетической и грамматической формой;
- 2) формирование словосочетаний и предложений. Приведем примеры упражнений первой категории.

Complete the texts using the following words (заполните тексты, используя следующие слова)

Match the following English words and their Russian equivalents (Сопоставьте английское слово и его русский эквивалент).