

S.M. Simakova

Samara State Technical University

244 Molodogvardeyskaya Str., Samara, 443100

E-mail: svetsimakova163@yandex.ru

In the article the structure of the English grammar tutorial for the technical university is analyzed. The significance of the grammatical skill development as a speech skill component of speaking, listening, reading and writing and the effectiveness of teaching grammar using the communicative approach are shown.

Key words: grammar skills, communicative approach, speech exercises.

Original article submitted 02.02.2013.

Revision submitted 15.03.2013.

Svetlana M. Simakova, senior lecturer, Department of Foreign Languages.

УДК 378

РОЛЕВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

Е.С. Степанова¹

Самарский государственный технический университет

443100, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 244

E-mail: Stepanova1980@bk.ru.

Статья посвящена проблеме обучения межкультурной коммуникации специалистов по связям с общественностью. Обучение навыкам межкультурного общения является одной из задач подготовки специалистов по связям с общественностью. Обучению коммуникации способствует использование ролевых игр, которые представляют собой смоделированные ситуации реальной практической деятельности людей. Наиболее широко используемые варианты ролевых игр, интервью и импровизация описаны в статье. Использование ролевых игр в процессе обучения способствует развитию коммуникативных навыков, позволяет моделировать общение в различных коммуникативных ситуациях.

Ключевые слова: ролевая игра, межкультурная коммуникация, коммуникативные навыки, интервью, импровизация, коммуникативная ситуация.

Умение правильно выбрать коммуникативные стратегии при общении с представителями иной культуры, быть способным модифицировать собственное поведение с учетом ситуации общения, уметь определить причины коммуникативных помех и применить на практике способы их преодоления – ключевые задачи для специалистов по связям с общественностью [3].

Представляется, что тремя основными формами преподавания дисциплины «Основы теории коммуникации» (на иностранном языке) в вузе должны стать:

- 1) лекции, содержащие базовые теоретические положения дисциплины;
- 2) семинарские занятия, на которых теоретический материал подкреплён практическими заданиями, позволяющими показать, каким образом закономерности коммуникации реализуются в условиях конкретных культур;

¹Степанова Елена Сергеевна, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры психологии и педагогики.

3) практические занятия по дисциплине «Основы теории коммуникации» (на иностранном языке), где студенты обучаются использованию навыков корректного межкультурного общения в смоделированных ситуациях, имитирующих реальные условия в стране изучаемого языка.

Думается, что при этом будет целесообразно не только сообщать студентам фактическую информацию о конкретных лингвокультурах, но и формировать способность чувствовать «опасные» ситуации, чреватые коммуникативными сбойми, и находить адекватные способы их преодоления.

Целью освоения дисциплины «Основы теории коммуникации» (на иностранном языке) является формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для осуществления коммуникационной деятельности.

Задачами изучения дисциплины являются:

- получение знаний о ключевых понятиях теории коммуникации: форме, участниках, видах и сферах межкультурной коммуникации, ее базовых механизмах и инструментах;

- приобретение умений применять полученные знания при выявлении и объяснении процессов межкультурной коммуникации; учитывать знания об особенностях межкультурной коммуникации в индивидуальной практике, выполнять коммуникативную роль в соответствующей коммуникативной ситуации;

- овладение навыками: анализа коммуникативных процессов и моделирования коммуникативных актов; использования коммуникативных стратегий и тактик, которые способствуют успешной межкультурной коммуникации; ведения и планирования собственной коммуникационной деятельности с целью поддержания и развития межличностных отношений, деловых отношений с представителями государственных, общественных структур, СМИ и рекламных агентств, в том числе и в ситуации контраста культур, международной и межкультурной коммуникации.

Предполагается, что в результате изучения дисциплины студент должен достичь следующих результатов:

- овладеть понятийным аппаратом теории коммуникации;

- при вступлении в межкультурное общение руководствоваться принципом толерантности, предполагающим уважительное отношение к иноязычной культуре и сохранение приверженности ценностям родной культуры;

- быть способным модифицировать собственное поведение с учетом ситуации межкультурного общения;

- уметь определять причины коммуникативных помех и применять на практике способы их преодоления;

- научиться правильно выбирать коммуникативные стратегии и тактики при общении с представителями иной культуры;

- уметь вести и планировать собственную коммуникационную деятельность с целью поддержания и развития межличностных отношений, деловых отношений с представителями государственных, общественных структур, СМИ и рекламных агентств, в том числе в ситуации контраста культур, международной и межкультурной коммуникации.

Обучение коммуникации происходит благодаря включению ролевых игр, которые представляют собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей.

В ролевой игре партнеры вступают во взаимодействие, порой обсуждая те или иные проблемы и высказывая собственную точку зрения. Это может напоминать дискуссию, но ролевая игра коренным образом отличается от нее. Если в дискуссии

проблема и пути ее решения просто обсуждаются, то в игре они не только обсуждаются, но и испытываются в «деле», воплощаясь в действиях и поступках игроков на основе создания имитационной модели. Дискуссия «уступает» ролевой игре еще и в том, что вовлекает в активную деятельность лишь часть обучающихся, иногда большую, но все же часть, в то время как ролевая игра вовлекает в деятельность всех без исключения [1].

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познавательную активность студентов, т.е. ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения на иностранном языке, так как она является подражанием действительности в самых существенных ее чертах, и в ней, как в жизни, переплетается речевое и неречевое поведение партнеров [4].

Ролевая игра выполняет следующие функции: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную.

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность, так как именно игра, мотив лежат в содержании деятельности, а не вне ее. И именно в этой позиции она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Ролевая игра обеспечивает обучающую функцию, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение студентов в различных речевых ситуациях.

Воспитательная функция ролевой игры заключается в том, что именно в ролевых играх развивается активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Ролевая игра формирует у студентов способность играть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует студентов на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Таким образом, ролевая игра выполняет и ориентирующую функцию.

Компенсаторная функция ролевой игры проявляется в том, что она дает участникам возможность реализовать свое стремление к общению [1].

На уроке преподавателю приходится проигрывать многочисленные ситуационные роли, например: роль наблюдателя, роль контролера, роль партнера по общению, роль участника или организатора деятельности.

Ролевые отношения между участниками общения являются основным параметром, определяющим характер ситуации.

Джон В. Оллер отмечает, что ролевая игра делает человека более гибким, т.е., добившись мастерства в языковом поведении, он с легкостью сможет применять полученные навыки и умения в новых ситуациях [6].

В структуру ролевой игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) реальные отношения между играющими;
- г) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспринимаемая в игре.

Задача преподавателя состоит в том, чтобы отобрать необходимые ситуации-проблемы на конкретном материале, подготовить карточки-задания для каждого (с подсказкой о характере его деятельности), распределить роли, поставить задачу, по которой студенты должны высказывать свою точку зрения, продумать предполагае-

мые ответы и реплики (если необходимо, подсказать их определенным студентам), проявить к обучающимся интерес и внимание во время проведения игры.

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

1. Этап подготовки – разработка сценария и плана проведения игры.
2. Этап объяснения – формулировка проблемы. При необходимости студенты обращаются за помощью к преподавателю за дополнительными разъяснениями.
3. Этап проведения – студенты разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли.
4. Этап анализа и обобщения – студенты обмениваются мнениями о том, что, на их взгляд, получилось, а над чем еще стоит поработать. При анализе учитывается соответствие использованной имитации реальной ситуации.

По мнению английских авторов А. Мейли и А. Дафф, ролевые игры помогают студентам попробовать свои силы в актерском мастерстве. В игры они вносят элементы естественности и непосредственности, которые сопровождают обычно реальные ситуации общения [6].

Так, при проведении ролевой игры предлагается разделить всех студентов по группам. Каждой группе предлагаются одинаковые ситуации, например, такого плана:

«Parle Ltd is an independent company that produces and distributes soft drinks and sodas, including its best-selling Thums Up cola, on the market in India. Until recently, the company had been protected from outside competition by government regulations which prevented foreign competitors from entering the market. However, the government has now changed to a free-market policy, and foreign companies are now able to set up plants and distribution networks inside the country. Parle is well aware of the power of the US giants, Pepsi and Coca-Cola. But what can they do to protect their market?» [7].

Work in groups of three. You are directors of Parle and you have arranged a meeting to decide what strategy your company should adopt to prepare Thums Up for the free market. Choose a role and prepare the arguments that you would use to convince your fellow directors to follow your advice [7].

Director A

You believe that Thums Up has a future as an independent company on the Indian market. In your view, it has various advantages over other western colas: the company is Indian and enjoys a reputation that differentiates it from its future competitors' brands. In addition to this, Thums Up has a stronger taste and appeals to a masculine audience who consider it to be revitalising. You would advise the company to enlarge its distribution network and invest in promoting its brand.

Director B

You think that the arrival of the US cola companies will seriously reduce the market share of Thums Up. In your view, Indian consumers will quickly switch to the western brands, which will be backed up by massive publicity campaigns and sophisticated marketing techniques. You would advise the company to change its orientation and diversify into other sectors such as bottled water.

Director C

You fear that Thums Up will not be able to resist the invasion of the market and that it will be unable to survive in the long term. You think that the company should negotiate with either Pepsi or Coca-Cola to see whether it would be possible to sell the brand to either competitor. You consider that it might be possible for Thums Up to negotiate a contract with one of the companies to become the official bottler of their products for the Indian market. You would use the proceeds to build up the other soft drink brands that Thums Up owns [7].

Получив карточки с описанием ситуации, каждая группа распределяет роли (в данном случае роли трех директоров компании «Парл лимитед» (Parle Ltd), которая является производителем «Тамз Ап колы» (Thums Up cola)) на индийском рынке. Компания находится в трудном положении из-за влияния американских гигантов «Пепси» (Pepsi) и «Кока-Колы» (Coca-Cola). Директорам компании необходимо организовать встречу и решить, какой стратегии должна придерживаться компания в условиях свободного рынка.

Затем две группы, получившие одинаковые задания, представляют ролевую игру друг перед другом.

На заключительном этапе участники комментируют, анализируют и критикуют использованный метод при разрешении конфликта, эффективность использования групповых средств другой группой.

Наиболее широко используемыми вариантами ролевых игр являются интервью и импровизация. Интервью – одна из самых простых форм проведения ролевой игры. В качестве основы для интервью может быть использован любой материал на иностранном языке[4]. Например:

«You are doing a research into the types of television programmes people watch. Interview your groupmates using a television questionnaire and write down their answers» [2].

Один участник игры исполняет воображаемую роль, предварительно придумав «историю». Второй участник готовит интересные вопросы, которые затем задает в интервью.

Что касается импровизации, то К. Ливингстоун считает данный прием эффективным при обучении иноязычному общению, так как импровизация предполагает активную работу воображения студентов [1].

Студентам, обучающимся по специальности «Связи с общественностью», предлагается импровизировать на следующую тему:

«You are senior managers at a hi-fi manufacture. Your company is losing market share. You suspect your main rival is using unfair methods to promote its products» [5].

В инструкциях к данному виду ролевой игры дается недостаточно информации, фактов для проведения реалистичной ролевой игры:

«Вы старший менеджер на высокачественном производстве. Ваша компания теряет долю рынка. Вы подозреваете, что ваш главный конкурент использует нечестные методы для продвижения товаров».

Участникам необходимо самостоятельно додумывать ситуацию и выбирать линию поведения. Например, они могут предположить, что их конкурент осуществляет выплаты наличными основным дилерам («making cash payments to main dealers») или дарит подарки важным клиентам («offering expensive gifts to important customers»).

С помощью ролевой игры осуществляется учебно-познавательная деятельность студентов. Ролевая игра отличается двухплановостью, т.е. наличием двух реальностей, в которых пребывает участник игры: искусственно созданная (благодаря созданию имитационной модели) и действительная. Поэтому исполнителю определенной роли постоянно приходится соотносить свои решения, в результате чего и происходит усвоение знаний и умений студентами. Но играющий во время игры этого не замечает (не осознает, что обучается), так как обучение осуществляется здесь латентно (скрыто, не явно для студента).

Развитию воображения и творческих способностей студентов способствует образ игровой ситуации и содержания ролевой игры в целом, возникающий благодаря наглядности модели и воплощению мыслей в действиях игроков. Стимулирует этот процесс и раскрепощение мыслительной деятельности, отсутствие в ролевой игре негативно-оценочного давления на обучающихся (деятельности игроков дается оценка после ролевой игры).

В заключение следует остановиться на положительных моментах ролевой игры:

– студенты испытывают удовольствие от проведения игры, так как любая игра имеет высокую мотивацию;

– в процессе игры студенты имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учатся применять свои знания;

– послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Таким образом, в процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, коммуникативные навыки, речевой этикет, умение общаться друг с другом. Поэтому использование ролевой игры в процессе изучения дисциплины «Основы теории коммуникации» (на иностранном языке) повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес студентов к изучаемому материалу на всех этапах обучения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. – 169 с.
2. Практический курс английского языка. 4 курс: уч. для педвузов по спец. «Иностр. яз» / Под ред. В.Д. Аракина. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Владос, 1999. – 336 с.
3. Степанова Е.С. Коммуникации с общественностью на английском языке: учеб. пособие. – Самара: Самар. гос. техн. ун-т, 2012. – 67 с.
4. Шишкина Н.А. Построение модели обучения иностранному языку при многоуровневой системе профобразования в техническом вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Ульяновск, 2004. – 20 с.
5. Cotton D., Falvey D., Kent S. Market Leader Intermediate. Coursebook. – Longman, 2005. – 176 p.
6. Maley A., Duff A. Technique in Language Learning. – Cambridge University Press, 1978. – 104 p.
7. Trappe T., Tullis G. Intelligent Business Upper Intermediate. Coursebook. – Longman, 2006. – 176 p.

Поступила в редакцию 26.03.2013.

В окончательном варианте 26.03.2013.

UDK 378

ROLE-PLAY IN THE PROCESS OF TEACHING INTERCULTURAL COMMUNICATION TO PR SPECIALISTS

E.S. Stepanova

Samara State Technical University

244 Molodogvardeiskaya str., Samara, 443100

E-mail: Stepanova1980@bk.ru.

The article focuses on the problem of teaching intercultural communication to PR specialists. Teaching skills of intercultural communication is one of the tasks of teaching PR specialists. The use of role-play, a modeled situation of real practical activity of people, helps teach communication. The most widely used variants of role-play, an interview and improvisation, are described in the article. The author comes to the conclusion that the use of role-play in the process of teaching helps develop communication skills, allows to model communication in different communication situations.

Key words: role-play, intercultural communication, communication skills, interview, improvisation, communication situation.

Original article submitted 26.03.2013.

Revision submitted 26.03.2013.

Elena S. Stepanova, candidate of philology, senior lecturer, Department of Psychology and Pedagogics.