

муникативному сбою. С нашей же стороны, удивление вызвал тот факт, что большинство испаноязычных коллег заявили, что опоздают на день рождения минимум на полчаса. Что касается подарка, они выбирали главным образом вино и конфеты.

При обсуждении данного критического инцидента со студентами-лингвистами в родной культуре анализировались причины возникшего когнитивного диссонанса с учетом ценностей, которые могут расходиться в контактирующих культурах. Так, высказывание *Книга лучший подарок* в русскоязычной культуре отражает уважительное отношение к этому источнику знаний. Очевидно, что в упомянутых культурах она имеет меньшую ценность в качестве подарка. Что касается категории времени, в научной литературе не раз подчеркивалось, что время имеет культурно-специфический характер и его концептуализация зависит от многих переменных. Например, в США существует концептуализация времени, отражающая этнические разновидности неформального времени: например, *Chicano time* – мексиканское время (М. Г. Лебедько, 2008). Это время, которое на два часа позже, чем реальное, настоящее время (*two hours later than actual present here-and-now time*). В то же время, анализируя тот или иной критический инцидент, следует помнить, что нельзя абсолютизировать дивергентные характеристики культур и приписывать их всем представителям лингвокультурного сообщества.

Таким образом, использование технологии анализа критических инцидентов может способствовать более эффективной подготовке обучающихся к межкультурной коммуникации, позволяет прогнозировать возможные коммуникативные сбои и пути их преодоления.

С. А. Лукина, Д. Жданович

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИМУЛЯЦИИ В ОБУЧЕНИИ УЧАЩИХСЯ ОБЩЕНИЮ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В последнее время в обучении учащихся учреждений общего среднего образования общению на иностранном языке отдается предпочтение интерактивному подходу. В качестве одной из технологий данного подхода выделяют *симуляцию*, которую также рассматривают как разновидность ролевой игры. Отличительной чертой симуляции как разновидности ролевой игры является то, что обучающиеся выражают свою точку зрения и отношение к проблеме, вокруг которой структурирована симуляция, не выступая в ролях каких-либо лиц, как это происходит в обычной ролевой игре, но представляя самих себя в предлагаемой ситуации. Как технология обучения иностранным языкам симуляция обязательно основывается на моделировании реальных ситуаций общения в изначально заданной структурированной среде и успешно применяется на уроках иностранного языка на II и III ступенях общего среднего образования.

Главное назначение симуляции заключается в развитии речевого взаимодействия собеседников (учащихся) как носителей определенных ролей

социально-культурной реальности страны изучаемого иностранного языка. Речевая деятельность осуществляется с учетом многих социальных характеристик: темы разговора, обстановки, сферы использования языка и ролевых отношений между общающимися, что позволяет приблизить процесс обучения иностранным языкам к естественным условиям общения. Все это позволяет увеличить как количество усваиваемых лексических единиц, грамматических структур, так и речевых моделей, речевых функций по сравнению с другими видами парной и групповой форм работы. Симуляция позволяет моделировать последовательность этапов социального взаимодействия, в ходе которого каждый говорящий реализует собственную стратегию и тактику общения по отношению к другим собеседникам.

Симуляции, имея различное функциональное назначение, предполагают наличие единого сюжета, который должен соответствовать избранной проблемной ситуации; предоставление учащимся основных фактов, которые не могут быть домыслены или изменены, ролевых заданий для каждого участника и различных опор (как содержательных, так и смысловых), позволяющих стимулировать развернутые высказывания учащихся. Введение в ситуацию предполагает выполнение упражнений на активизацию лексического и грамматического материала с акцентом на использование речевых клише, функциональных моделей диалога и др. Следует особо подчеркнуть, что проигрывание полученных ролей осуществляется в соответствии с собственными взглядами, жизненным, языковым опытом учащихся. Подведение итогов игры, кроме оценивания деятельности учащихся учителем, может включать проведение дискуссии по проблеме, предполагающей обсуждение, формулирование выводов, выявление спорных вопросов, обобщение результатов обсуждения проблемы в виде устного (репортаж, пресс-конференция и т.д.) или письменного (эссе, постер и др.) сообщения.

Для активизации устного иноязычного общения на уроке иностранного языка с использованием симуляции необходимо реализовывать основные дидактические и методические принципы: коллективно-индивидуальной деятельности и диалогичности общения, проблемности, психологической совместимости, коллективности, коммуникативности, ситуативности и др.

Основными требованиями к проведению симуляций являются:

- максимальное приближение модели среды деятельности к реальным типичным ситуациям общения;
- структурированность этой модели вокруг некоторой проблемы посредством определения необходимых условий и правил речевых и неречевых действий обучающихся, направленных на решение этой проблемы;
- достоверность предлагаемой ситуации;
- соответствие целям, задачам, возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся, уровню их языковой подготовки;
- создание педагогом непринужденной творческой обстановки.

Симуляция отвечает таким требованиям, как коммуникативная направленность, многофункциональность, многоступенчатый подход к обучению, наличие речемыслительной задачи, самостоятельность обучающихся в усло-

виях новизны ситуации, мотивация и учет предпочтений каждого учащегося, а также активная, творческая совместная деятельность и эмоциональная вовлеченность обучающихся.

Симуляции, кроме возможности всестороннего обсуждения ситуации, способствуют развитию креативности, умений анализировать, спорить, излагать свои соображения, предполагают творческий подход к решению коммуникативной задачи или проблемы.

Таким образом, симуляция представляет собой более высокий уровень творческой деятельности, которая предполагает речевое общение в специально структурированной среде при наличии у учащихся определенных личностных позиций, заданных контекстом проблемной ситуации, максимально приближенной к реальности.

А. Н. Тарасевич

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В современном мире, полном информации из самых разных источников, становится все сложнее организовать учебный процесс, в котором обучающиеся понимают, какой материал они изучают и каков потенциал его использования в будущем. Несмотря на то, что необходимость владения английским языком для многих студентов очевидна, они все же подвергают предлагаемые им сведения сомнению, задаваясь вопросом о их применении в реальной жизни. Помимо этого, студенты должны обладать навыками самостоятельного поиска необходимой им информации и ее критического анализа. Так, актуальным является вопрос о стимулировании мотивации обучающихся к активному изучению английского языка не только в рамках осваиваемой программы, но и за ее пределами.

Технологии стали неотъемлемой частью образования, но лишь ограниченная их часть полноценно используется на занятиях, в то время как все сферы человеческой жизни пронизаны ими. Невозможно отрицать тот факт, что большую роль в досуге многих стали играть компьютерные и мобильные игры. Даже если человек не является любителем подобного времяпрепровождения, он так или иначе сталкивается с развлекательными или обучающими приложениями, число которых увеличивается. Игры обладают огромным преимуществом, так как позволяют игроку погрузиться в тщательно проработанную вселенную, влиять на происходящие события, делать выбор, реализовать свои возможности и ощущать собственную важность или притворяться кем-то другим, при этом наслаждаясь увлекательным сюжетом, качественным визуальным рядом и звуковым сопровождением. Все это позволяет мотивировать игрока возвращаться к процессу раз за разом. Следовательно, грамотное использование отдельных элементов, характерных для игр, может быть эффективно в учебном процессе для стимулирования интереса обучающихся к предмету.