

учно-исследовательской деятельности, как на иностранном, так и на родном языках.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методические указания по подготовке к экзамену: рендеринг, эссе [Электронный ресурс]. – URL: <http://studok.net/book/369-rendering-yesse-metodicheskie-ukazaniya-po-podgotovke-k-yekzamenu/4-chast-i-rendering-teksta.html>

THEORETICAL AND PRACTICAL ASPECTS OF TEACHING RENDERING TO STUDENTS OF THE DEPARTMENT OF FOREIGN LANGUAGES OF PEDAGOGICAL UNIVERSITIES

T.N. Romanova

Perm State Humanitarian Pedagogical University, Perm

The article focuses on teaching rendering to students of faculties for foreign languages. Rendering is viewed as a way of translating the fiction journalist / text from the Russian into the English language. The article also deals with rendering and its specific features as speaking activity; it contains practical guidance to the teacher and the student.

Key words: teaching foreign languages, rendering; liberal translation; composition; essay; linking words; genre, structure of the text; plot; fiction; journalism.

Об авторе:

РОМАНОВА Татьяна Николаевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета, *e-mail:* romanova.tn@yandex.ru

УДК 378.147

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ФОРМИРОВАНИИ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ЯЗЫКОВОГО ВУЗА В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КУЛЬТУРЫ

Е.Ю. Рылова

Вологодский государственный университет, Вологда

В статье рассматривается проблема формирования коммуникативной компетенции в процессе освоения иноязычной культуры посредством интерактивных методов. Автор показывает возможности использования интерактивных методов в учебном процессе в языковом вузе.

Ключевые слова: интерактивные методы, компетентностный подход, коммуникативная компетенция, коммуникативная ситуация, иноязычная культура, ролевая игра.

В условиях модернизации языкового образования и в рамках реализации компетентностного подхода к построению учебно-воспитательного процесса в вузе большую популярность приобретают активные и интерактивные методы, позволяющие использовать приобретаемые умения и навыки в ходе продуктивной совместной деятельности.

Понятие «интеракция» (от лат. *inter* – взаимный и *actio* – действие») находится в поле зрения многих гуманитарных наук и толкуется плюралистически. Мы придерживаемся дефиниции интеракции, принятой в педагогике, понимаемой как «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся; все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, решают проблемы совместно, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу сотрудничества» [Ступина 2009: 16].

К преимуществам практических занятий, построенных на основе интерактивных методов, относятся: включение в деятельность всех студентов, побуждающей их к поиску необходимой информации, формирование умения обосновывать свою позицию, проявляя при этом толерантность к иной точке зрения, приобретение нового опыта.

Спектр форм, используемых в интерактивном обучении довольно широк, несмотря на то, что в педагогической науке нет пока еще ни четкого разграничения активных и интерактивных методов обучения, ни достаточно полной их классификации. К ним, как правило, относятся: дискуссия, эвристическая беседа, «мозговой штурм», ролевые игры, кейс-метод, метод проектов и т.д. Мы придерживаемся точки зрения С.Б.Ступиной, которая предлагает делить формы и методы интерактивного обучения на *дискуссионные* (диалог, групповая дискуссия, кейс-метод и др); *игровые* (дидактические и творческие игры, в том числе деловые, ролевые и организационно-деятельностные игры; *тренинговые*, которые могут включать в себя дискуссионные и игровые методы обучения [Ступина 2009: 19].

Успешная реализация интерактивных методов в процессе освоения иноязычной культуры возможна, на наш взгляд, при соблюдении таких условий, как:

- актуальность темы или проблемы, представляющей общий интерес;
- вовлеченность в коммуникацию всех участников;
- создание благоприятной обстановки на основе равноправного диалога;
- возможность рефлексии (оценки, суждения, мнения) участников коммуникативного процесса;
- многообразие форм и методов презентации информации.

Исходя из данных условий, при построении учебного процесса должны учитываться следующие принципы: принцип *коммуникативно-ситуативного* обучения, принцип *проблемности*, призванный формировать интерес и повышать когнитивную мотивацию студентов на основе самостоятельной работы; принцип *вариативности*, сочетающий аудиторную и домашнюю работу с использованием современных информационных технологий; принцип *равнопартнерства*, основывающийся на субъект-субъектных отношениях; принцип *рефлексивности*, заключающийся в

критическом переосмыслении и позволяющий получить новый опыт взаимодействия, новые импульсы к познанию и деятельности.

В основе интерактивных методов лежат такие категории как ситуация, роль, диалог; первичной их них является ситуация, так как она выступает и в качестве основы отбора речевого материала, и как условие формирования речевых навыков. Для успешного осуществления коммуникативных задач она должна соответствовать ряду требований: стимулировать студентов к высказыванию, побуждать участников коммуникативного акта к взаимодействию, служить средством формирования социокультурной компетенции, имитирующей правила поведения носителей иноязычной культуры. Задача преподавателя – подобрать такие речевые ситуации, которые будут способствовать развитию навыков спонтанной речи в соответствии с лексико-грамматическими, дискурсивными и социокультурными нормами, принятыми в изучаемой лингвокультуре.

Учебные ситуации всегда воображаемы, но регулярное их использование в учебном процессе способствует реальному формированию, необходимым для успешной коммуникации, умений и навыков. Среди разнообразных видов учебно-коммуникативных ситуаций наибольший интерес представляют социально-статусные ситуации, где студенты могут выступать как представители профессиональных сообществ, политических и общественных организаций, так и определенных возрастных групп.

К наиболее продуктивным формам интерактивного обучения иноязычной речи в языковом вузе мы относим проекты, ролевые игры («круглые столы», «телемосты», проблемно-коммуникативные ситуации и т.п.).

Ролевая игра способствует осуществлению реальной коммуникативной деятельности ее участников, вживающихся в определенный образ, в рамках предложенной темы. Структурными элементами ролевой игры являются: *цель* (формирование профессиональных и коммуникативных навыков в соответствии с социокультурными нормами носителей иноязычной культуры, тренировка неподготовленной речи), *предмет* (наличие актуальной темы, направленной на формирование навыков речи), *сценарий* (описание игры с последующим распределением ролей) и *правила игры* (условное воспроизведение ее участниками практической деятельности). Результатом ролевой игры должна стать сформированность коммуникативных и социолингвистических компетенций, умение говорить в любой предложенной ситуации, используя неподготовленную речь.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий при интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и студентов: преподаватель из транслятора знаний превращается равноправного речевого партнера. Диалоговый режим делает учебный процесс более продуктивным: совместное обсуждение ситуаций и решение проблем способствуют развитию всех участвующих в этой деятельности субъектов.

Являясь равноправным участником диалога, преподаватель, при этом,

продолжает оставаться ключевой фигурой учебного процесса, так как, во-первых, за ним, по-прежнему, сохраняется роль эксперта, во-вторых, в глазах студентов он – эталонный носитель социо-лингвистической модели иноязычной культуры, в-третьих, именно преподаватель организует учебный процесс: инициирует коммуникацию, предлагая ту или иную проблему для совместного обсуждения, отбирает учебный материал, производит структурирование заданий; поддерживает учебный диалог, выступая в качестве коммуникативного партнера, стимулирует его, и в случае необходимости тактично исправляет языковые и поведенческие ошибки студентов.

Опыт показывает, что в учебных условиях наиболее продуктивными формами успешного осуществления иноязычной коммуникации с помощью интерактивных методов являются: круглый стол, телемост, имитация телевизионной передачи, где преподаватель выступает в качестве ведущего. В российской ментальной и коммуникативной модели роль ведущего, несущая на себе отпечаток руководящей и направляющей силы, не лишена, подчас, некой авторитарности. По-французски же, ведущий (фр. animateur) – это тот, кто *оживляет* беседу, является связующим звеном между коммуникантами; он инициирует, поддерживает и заканчивает беседу, следит за тем, чтобы каждый участник мог высказать свою точку зрения, а при наличии противоположных мнений должен сглаживать острые углы.

В свою очередь, студенты, просматривая дома, рекомендуемые преподавателем, некоторые французские телепередачи, как правило, новостные или на темы, обсуждающие проблемы здорового образа жизни, питания и т.п. в режиме он-лайн или в записи (чаще всего – это канал Direct 8) стараются имитировать поведение участников передачи.

Студент, выступающий в роли коммуниканта, должен продемонстрировать *исследовательскую* компетентность (умение работать с информацией по теме или проблеме, умение подобрать необходимые аргументы), *лингво-социокультурную* (владение языковыми и речевыми средствами, принятыми в изучаемой культуре), *коммуникативную* (умение общаться, выстраивая речь в стилевых регистрах, адекватных ситуации общения) и *кооперативную* (культура поведения, умение работать в команде, слушать и слышать речевого партнера).

Каким образом интерактивные методы воздействуют на процесс освоения иноязычной культуры?

Под иноязычной культурой принято понимать часть культуры, которую способен дать человеку процесс обучения иностранному языку в *учебном, познавательном, воспитательном и развивающем* аспектах [Пассов 1997: 30].

В *учебном* (социальном) плане системные знания о языке реализуются в коммуникативном характере обучения: умении строить отношения с носи-

телями изучаемой лингвокультуры; проигрывании возможных ситуаций будущей профессиональной (педагогической) деятельности, где студент будет осуществлять функции не только учителя-предметника, но и педагога-воспитателя.

В *познавательном* (лингвострановедческом) плане знакомство с иным лингвокультурным кодом приобретает исследовательский характер, побуждает студента к высказыванию; перенос приобретаемых знаний в практическую (коммуникативную) плоскость, обогащает студентов новой информацией, новым опытом, дает толчок к дальнейшему познанию иноязычной культуры.

В *воспитательном* (педагогическом) плане интерактивные методы обладают колоссальным потенциалом, как с содержательной стороны (наличие всевозможных тем для обсуждения), так и организационной (различные их формы).

В *развивающем* (психологическом) плане использование интерактивных методов способствует развитию собственно речевых способностей (чувство языка, логическое изложение и т.п.), кооперативных (умение общаться и работать в коллективе), эмпатических (умение поставить себя на место другого), эмоционально-положительного отношения к иноязычной культуре.

Приведем некоторые примеры использования интерактивных методов в процессе освоения иноязычной культуры на факультете иностранных языков в рамках темы «*Savoir-vivre à la française*», включающую традиционные сюжеты: «Еда», «Одежда», «Покупки». Данные темы, во-первых, всегда актуальны (беспроблемный вариант формирования коммуникативной компетенции), во-вторых, дают богатый лингвострановедческий материал, знакомя студентов с культурой Франции и менталитетом французов, в-третьих позволяют выйти за рамки привычных и широко распространенных ситуативных диалогов, где два студента разговаривают друг с другом, воспроизводя выученные речевые формулы, взятые из учебника, а остальная группа пассивно наблюдает ожидая своей очереди; занятия с использованием интерактивных методов в виде, например, ролевых игр, привлекают к активному общению сразу всех участников.

Следует отметить, что интерактивными методами не стоит заменять традиционный учебный процесс с его лексико-грамматическими упражнениями, контрольными работами, работой с текстом и речевыми микроситуациями; они должны проводиться на завершающем этапе изучения темы. Преимущество интерактивных методов состоит в том, что они способствуют формированию профессионально-коммуникативной компетенции не только в рамках изученного, но и позволяют выходить на новые горизонты.

Так, при изучении темы «Гастрономические привычки французов» помимо традиционного сравнения французской и русской кухни, разыгрыва-

ния типичных ролевых сценок «В ресторане» или проблемных ситуаций «Праздничный обед», «Мое любимое блюдо» (что и как приготовить?) и т.п. студентам было предложено развить такие сюжеты, как «Французская национальная кухня», «Французская региональная кухня», «Французский обед - нематериальное культурное наследие ЮНЕСКО», куда входят не блюда французской кухни, а атмосфера обеда, создающая настроение и отражающая менталитет французов. Преподаватель предоставил необходимые материалы, взятые из аутентичных источников (остальную недостающую информацию они нашли сами). В результате творческого переосмысления, в ходе презентации данных тем студенты старались строить аргументацию на базе лексико-грамматической и синтаксической модели носителей *французской* лингвокультуры, что является более ценным, чем просто высказывание мнения с привлечением французской грамматики, но на базе русской лексической и синтаксической модели. И когда преподаватель выступил с инициативой организовать круглый стол по теме «Фастфуд: за или против?», студентам не составило большого труда найти необходимый материал, войти в предложенные роли нутрициологов, диетологов, шеф-поваров ресторанов, домохозяек, сторонников и противников фастфуда и т.п. Результатом же проведения такого круглого стола стало обогащение знаниями, изменение привычных представлений о культуре питания; формирование коммуникативной компетенции на базе французской речевой и поведенческой модели.

В рамках темы «Одежда» рассматривалась коммуникативная ситуация «Что такое хороший вкус?». Далее, на основе продемонстрированных видеороликов о Высокой моде были обсуждены и прокомментированы модные тенденции последних лет, составлены темы, где студенты выступали в роли критиков, кутюрье, журналистов, присутствовавших на дефиле ведущих Домов моды и т.д. На финальном этапе была проведена «телепередача»; на этот раз студенты выступавшие экспертами в области моды давали советы на темы: «Как одеваться стильно и со вкусом?», «Базовые элементы гардероба», «Как правильно выбрать цвет?», «Деловой костюм: одежда для успеха», «Одежда для мужчин», «Ошибки стиля», «Варианты ношения платка».

В теме «Покупки» речь шла об оплате. Помимо традиционных ситуаций, направленных на употребление таких речевых единиц, как: «платить наличными (карточкой)», «снять деньги в банкомате» и т.п. студентам также была предложена ролевая игра, по сценарию которой студенты, выбравшие роли менеджеров банка, объясняли рядовым пользователям (студентам, пенсионерам, людям, слабо ориентирующимся в банковских операциях) преимущества и виды оплаты банковскими карточками. Данная ролевая игра была полезна не только с коммуникативной и языковой точек зрения, но и с чисто практической.

Регулярное проведение таких игровых форм с использованием интерак-

тивных методов делает речь студентов более непринужденной, формируя лингвострановедческую, лингвольтурную и коммуникативную компетентность.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пассов Е.И. Цель обучения иностранному языку на современном этапе развития общества / Е.И. Пассов, Е.П. Кузовлев, В.С. Коростелев // Иностранные языки в школе. – 1997. – № 6. – С. 29-33.
2. Ступина С.Б. Технология интерактивного обучения в высшей школе. Учебно-методическое пособие / С.Б.Ступина. – Саратов, 2009. – 52 с.

USING INTERACTIVE METHODS IN THE FORMATION OF THE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF LINGUISTIC HIGH SCHOOL STUDENTS IN THE PROCESS OF LEARNING FOREIGN CULTURE

E.Yu. Rylova

Vologda Sate University, Vologda

The article focuses on the problem of forming communicative competence in the process of learning foreign culture through interactive methods. The author shows possibilities of using interactive methods in the educational process in a language university.

Keywords: interactive methods, competence approach, communicative competence, communicative situation, foreign culture, role play.

Об авторе:

РЫЛОВА Елена Юрьевна – старший преподаватель кафедры французского языка Вологодского государственного университета, *e-mail: eryllova@mail.ru.*

УДК 378

АНАЛИЗ ФГОС ВПО ДЛЯ НАПРАВЛЕНИЯ ОБУЧЕНИЯ 230400 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ» ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ИНОЯЗЫЧНОЙ ПОДГОТОВКЕ В КОНТЕКСТЕ АКСИОЛОГИЧЕСКОГО ПОДХОДА

А.А. Салтыкова

Нижегородский государственный технический университет
им. Р.Е. Алексеева, Нижний Новгород

В статье анализируется ФГОС ВПО для направления обучения 230400 «Информационные системы и технологии» применительно к иноязычной подготовке. Основной акцент делается на аксиологическом аспекте обучения, в т.ч. в связи с тесной взаимосвязью профессиональной компетентности специалистов данного направления и владения английским языком.

Ключевые слова: аксиология, профессиональная компетентность, ИТ, иноязычная профессиональная коммуникативная компетенция.

В условиях современного мира правомерно отметить востребованность ИТ-специалистов во всех сферах экономики. Ни одна компания, организа-