

при переводе рекламного текста рекомендуется сохранять или компенсировать императивы и подбирать фразы, вызывающие отклик у целевой аудитории [9, с. 48, 172]. В первую очередь, это достигается при помощи лексических трансформаций дифференциации, компенсации и переноса значения. Глагольные цепочки передают динамику [10, с. 218] – следовательно, не рекомендуется использовать номинализацию. В слоганах широко используется прием целостного переосмысления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение [Учебное пособие] – М.: Академия, 2004. – 352 с.
2. Арнольд И.В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: Сборник статей / Науч. редактор П.Е. Бухаркин – СПб.: Изд-во С.- Петерб. у-та, 1999. – 444 с.
3. Борисова Е.Г., Пирогова Ю.К. ИмPLICITная информация в рекламе и пропаганде // ИмPLICITность в языке и речи / Отв. Ред. Е.Г. Борисова, Ю.С. Мартемьянов [Монография] – М.: «Языки русской культуры», 1999. – С. 145 – 151.
4. Гарбовский Н.К. Теория перевода [Учебник] – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2007. – 544 с.
5. Грайс, Г.П. Логика и речевое общение // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. № 16. – С. 217 – 236.
6. Дементьев В.В. Непрямая коммуникация [Монография] – М.: Гнозис, 2006. – 376 с.
7. Кашичкин А.В. ИмPLICITность в контексте перевода [Диссертация] – М., 2003. – 152 с.
8. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение [Учебник] – М.: ЭТС, 2002. – 424 с.
9. Ксензенко О.А. Лингвистические основы рекламной коммуникации [Монография] – М.: Издательство МБА, 2011. – 320 с.
10. Мудров А.Н. Основы рекламы [Учебник] – М.: Магистр, 2008. – 397 с.
11. Федотова Л.Н. Реклама в социальном пространстве: социологические эссе – М.: Московское рекламное обозрение, 1996. – 106 с.
12. Ksenzenko O., Mendzheritskaya E. Mass Media Language (Язык средств массовой информации: учебное пособие по языку современных англоязычных СМИ) [Учебное пособие] – М.: Издательство Московского университета, 3-е изд., 2005. – 72 с.
13. Соблазнительно быстрый 4G [Электрон. ресурс] // Youtube. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=cVD28RPhakI&index=30&list=PLbQk6_siseByufiE_BLPifCK-Je2Zr-GI (дата обращения: 11.03.2018).
14. Шеф [Электрон. ресурс] // Youtube. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=4EHgWbr0zHE&index=32&list=PLbQk6_siseBwNBeokEWCs9FgxwLnYEKZA (дата обращения: 11.03.2018).

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ И ЕГО ЗНАЧИМЫЕ ИМПЛИКАЦИИ ДЛЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

А.В. ТИХОМИРОВА, А.А. БОГАТЫРЁВ

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Тверской государственный университет», г. Тверь*

Аннотация. В статье уточняется понятие интерактивности; обсуждаются пути развития интерактивных средств и методик обучения инокультурной коммуникации на иностранном языке; характеризуются особенности современного интерактивного обучения

иностранным языкам и культурам; обсуждаются их значимые импликации в отношении режимов и стилей учебного взаимодействия учителя и учеников.

Ключевые слова: интерактивность; интерактивное обучение иноязычной инокультурной коммуникации; игрофикация, геймизация и лудизация обучения.

INTERACTIVE FOREIGN LANGUAGE TEACHING AND ITS IMPLICATIONS FOR THE EDUCATIONAL PROCESS

A. V. TIKHOMIROVA, A.A. BOGATYREV

Summary. The article dwells on the notion of interactivity and interactive FL acquisition within framework of communicative teaching approach. The pros and cons of interactive educational strategies are treated through the lens of time consumption and useful information and skills acquisition. Interactive learning methodology is disclosed as based on abductive thinking and research. Interactive educational strategy implies gamization and ludization of FL classes.

Keywords: interactivity; interactive training of FL and foreign culture communication; linguodidactics, gamification, gamization and ludization in instructional design.

Как известно, лингводидактика является наукой о формировании языковой личности – субъекта речевой деятельности, отвечающего за свои поступки [1, 3-4]. В задачу лингводидактики входит выявление объективных закономерностей, обуславливающих оптимальное построение модели обучения иностранным языкам, посвященной формированию иноязычной языковой личности обучающегося [15; 6, 30]. Интерактивная модель педагогической коммуникации в настоящее время рассматривается в качестве одной из наиболее прогрессивных. При этом в широкой европейской традиции она достаточно жестко противопоставляется активной и «пассивной».

Ставка на интерактивность учебных материалов и самой учебной коммуникации относится к интенсивно развивающимся трендам в современной практике обучения. При этом понятие интерактивности трактуется весьма широко и вариативно. Как правило, термин «интерактивность» определяется путем указания на его ядерное этимологическое значение, означающее (тесное) «взаимодействие» (англ. interaction). Однако не следует упускать из виду то обстоятельство, что межличностная коммуникация по природе своей интеракциональна, как и то, что в широком приближении всякое обучение может трактоваться как интерактивный процесс передачи знаний от человека к человеку.

Об *интерактивном обучении* допустимо утверждать как основанном на взаимодействия учащегося с другими субъектами учебного процесса (и /или обучающей программной средой) и *опирающемся на принцип наблюдаемой обратной связи*. В прикладном отношении под интерактивным обучением обычно имеется в виду не столько сам факт наличия обратной связи, сколько повышенная познавательная нагрузка и интенсификация означенного рода связей в ходе осуществления учебной коммуникации. При этом понятие интерактивности современных учебных материалов не тождественно понятию визуализации учебной информации.

В предлагаемом здесь узком понимании интерактивная методика / технология обучения вовлекает учащегося в исследовательскую проблемно-ориентированную деятельность, обеспечивающую не только приращение полезной информации, но также прирост «умения учиться» и расширение горизонтов развития личности на основе деятельности, коммуникации и рефлексии. К конструктивным чертам интерактивного подхода следует отнести пошаговое недогматичное усвоение нового материала на основе эксплицитного или имплицитного (встроенного) алгоритма; индивидуализацию пути от уже накопленного опыта к новому; подробный пошаговый мониторинг успехов и неудач.

Из всех видов интерактивных методик и технологий обучения (дискуссия, диспут, квесты и веб-квесты etc.) нас интересуют такие, которые подразумевают использование интерактивных и репрезентативных возможностей цифровых устройств. С одной стороны, они трактуются как средства «оживления» традиционного учебника [12], достигаемого путем разработки специального методического сопровождения. С другой, идея развития интерактивного обучения связывается с перспективами развития технических возможностей цифровой техники [e.g.19; 7].

Одним из дискуссионных вопросов современной линвометодики выступает вопрос о выделении критериев и показателей интерактивности учебных материалов [e.g. 2], в том числе в обучении иноязычной инокультурной коммуникации. При этом следует отметить, что технократическое и гуманитарное понимания интерактивности не тождественны, хотя в обоих случаях имеются в виду и оцениваются те или иные группы коммуникационных свойств. Прежде всего, отметим основные критерии оценки мультимедийных обучающих программ, выделенных на основе специальных исследований П. Баркера и Т. Кинга по заказу Европейской комиссии [cf. 16; 4., 67]. В числе оных упоминается способность поддерживать интерес учащихся с учетом их индивидуальных особенностей; адаптивность программы к различным технологическим средам и индивидуальным потребностям обучения; интерактивность, связанная с учетом меры вовлеченности обучающегося; контролируемость и управляемость процесса, наличие блока поддержки, полимодальность обучения и ряд технических особенностей пользовательского интерфейса, связанных с графикой и цветом [l.c.]. Нетрудно заметить смешанный (технократический и гуманистический) характер предложенных критериев.

Развитие технологических платформ для создания интерактивных материалов в значительной мере снизило трудоемкость данного процесса. Здесь достаточно упомянуть такие удобные для современного мобильного обучения платформы, как LearningApps, Quizlet, Kahoot etc. С другой стороны, педагоги научились выявлять и продуктивно использовать интерактивные возможности традиционных средств представления учебной информации, не требующих применения специальных компьютерных программ и даже выхода в Интернет [1, 149]. В контексте обучения иностранным языкам находят успешное

применение *гибридные* (основанные на синхронном и асинхронном комбинировании ряда режимов взаимодействия с учениками – непосредственно лицом к лицу с преподавателем, на большом экране в аудитории и на планшетных компьютерах) и *транс-медийные методика* обучения [13]. Например, в случае опережающего успешного решения поставленной задачи ученик или малая группа учеников получает картонную карточку победителя с QR-кодом для получения доступа к заданию продвинутого уровня, размещенному в сети Интернет [e.g. 14, 252].

В ходе педагогического эксперимента, проведенного А.В. Тихомировой на базе лицея ТвГУ и МОУ СОШ№35 г. Твери в диалоге с учениками 5-7-х классов был выделен ряд следующих возможностей интерактивной обучающей технологии на платформе LearningApps: 1) возможность для ученика немедленно ознакомиться с оценкой своей работы; 2) возможность после выполнения интерактивного задания применить навык на практике; 3) возможность пользоваться средствами методической поддержки; 4) опора на выполнение тренировочных заданий для прохождения контрольных тестов; 5) возможность улучшить личный результат; 6) возможность для ученика улучшить оценку, по своему желанию улучшив свой результат путем повторного выполнения задания или выполнения аналогичных заданий; 7) свобода в выборе времени и темпов выполнения; 8) игровой характер задания.

Означенные типичные возможности интерактивного обучения нашли положительную оценку у школьников. Вместе с тем следует признать неоптимальность интерактивных подходов там, где требуется введение значительного массива новых данных в рамках жестких временных ограничений. Изучение общих закономерностей организации исследуемого объекта в лекционной форме допускает «пассивное» освоение дедуктивной схемы интерпретации явлений и процессов и выступает источником сокращения временных затрат. Напротив, решение таких задач, как создание / синтез новой информации индуктивным путем, распознавание исключений из общего правила предполагает возможность конструктивного применения интерактивного подхода в обучении.

Интерактивный подход продуктивен и плодотворен:

а) Когда возможности метаязыка не позволяют точно описать правило употребления, а *образец употребления* выступает ключевым информативным источником его освоения (например, конструкция ‘ought to’ в английском языке).

б) Когда новое правило не вписывается в наличный / старый аппарат анализа. Интерактивное постижение новых связей и закономерностей обуславливается необходимостью изменения старых схем, подходов и шаблонов при решении задач.

с) Когда «громоздкость» метаязыка затормаживает процесс практического овладения правилом (‘-ing-form’ понятнее, чем герундий).

д) Когда возможность показать составляет кратчайший путь и оказывается эффективнее попыток объяснить иным способом. (например, в изучении необсуждаемой структуры IMPAD [5, 77; 17]).

е) Когда *автоматизация навыка* важнее его концептуализации (например, в условиях овладения *узкоспециализированными* навыками).

ф) Когда возникает необходимость *нивелировать различия в уровне подготовки* учащихся при решении учебной задачи.

г) Когда требуется за (сравнительно) короткий промежуток времени обеспечить овладение практическими *навыками* эффективного поведения *ИЛИ* когда обращение обучающегося к ресурсной базе, теории или экспертному мнению за поддержкой необходимо стимулировать *путем проблематизации* решения учебной задачи.

h) Когда решается задача, связанная с необходимостью *вырабатывать схемы и тренировать навыки* аккультурации / адаптации к *новой* социокультурной *среде* – например, культуросообразного речевого поведения в контексте искомой иноязычной коммуникативной культуры.

Апеллируя к «простым» локальным коммуникативным событиям, интерактивное обучение стимулирует ученика к постижению их многослойности, многоплановости и глубины. Антропоцентричность и социоцентричность разрабатываемых интерактивных методик позволяет в контексте обучения иностранным языкам сфокусироваться на центральном звене лингводидактики – личности говорящего как субъекта языкового дискурса и коммуникативных поступков.

і) Когда сама *интеракция* выступает предметом обучения и овладения в *конкретных прагматических контекстах*.

ј) Когда реализуется педагогическая установка на «вживание» нового опыта, примером чему может послужить формирование и развитие вторичной языковой личности обучающегося с акцентом на «проживании» новых коммуникативных и языковых контекстов и *оценке образа своего «Я»* в зеркале переживаемых успехов и неудач.

Интерактивное обучение коммуникации в отличие от заучивания готовых диалогов и заданий на составление / восстановление отдельных репликовых пар заставляет учиться мыслить общение стратегически, продумывать горизонты интеракции на несколько ходов вперед, учиться понимать грамматику деловых бесед, переживать допускаемые ошибки как свои собственные; развивать способность к эмпатии. При этом вынесение анализа / обсуждения коммуникативных событий за рамки интерактивного обучения представляется некорректным, поскольку синхронность действия не всегда успешно согласуется с работой «критического мышления».

Среди надежд, возлагаемых на интерактивные цифровые технологии, упоминаются: вклад последних в организацию синхронной и асинхронной учебной коммуникации, оперативное обеспечение мониторинга учебных результатов и реализация функции «обратной связи» и поддержки, а также поддержка проблемного обучения и проектных / исследовательских методик [8, 33, 34]. При этом почетное место отводится **мотивации и интенсификации** обучения [l.c.]. Механизм интенсификации учебной деятельности, основывающийся на уплотнении учебного времени за счет насыщения оно

целесообразной оцениваемой учебной активностью представляется интуитивно ясным.

Несколько сложнее обстоит дело с мотивацией. Действительно, электронные интерактивные обучающие программы способны стимулировать и интенсифицировать учебную активность. Однако понимание мотивации как формирования потребности в деятельности, на наш взгляд, представляет собой задачу немашинного плана. Здесь источником и субъектом мотивирующего обучения выступает педагог в роли разработчика целей, задач, приемов и путей опредмечивания и распредемечивания потребности учащегося в учебной деятельности, освоении новых путей и приемов обучения, в «обучении обучению». Личность и талант педагога выступает основным источником организации учебной интеракции учащегося с электронным тренажером и с другими учащимися в процессе учебной коммуникации. С опорой на единственный интерактивный и визуализационный «движок» (англ. engine) педагог разрабатывает каскады заданий, требующих комплекса подходов и решений [cf. 9; 10; 11]. Речь идет об ансамбле из многих заданий, связанных единой целью – формируемой компетенцией. Искомая компетенция (или ее часть) рассматривается как сборка конкретных готовностей в их взаимосвязи и взаимодействии на пути углубленного освоения мира смыслов и средств иной коммуникативной культуры. Например, овладение лексическим запасом проходит диалектические стадии перехода от семантизации и валидации к валоризации и валоризации номинативных средств изучаемого языка [20].

К импликациям дальнейшего развития интерактивного обучения в более глубокой педагогической перспективе рассмотрения относятся обусловленные широким *процессом игрофикации* образования явления *геймизация* и *лудизация* педагогической деятельности. И если разработки учебных игр (геймизация) не слишком новы для отечественной системы образования, то принцип «обучения с улыбкой» (лудизация) сегодня еще вызывает возражения и противодействие в среде педагогических работников.

Поскольку соответствующая терминология в дискурсе отечественного образования еще не устоялась, уточним ключевые термины. Прежде всего отметим хождение в литературе двойной кальки одного и того же английского термина, вариативно переводимого и как *игрофикация*, и как *геймификация*. Для ясности введем следующее терминологическое различие. ***Игрофикация*** означает процесс, который предполагает внедрение в обучение и широкое распространение в системе образования разновидностей игровых технологий, и может трактоваться как гипероним / родовой термин по отношению к охватываемым явлениям видового порядка. ***Геймификация*** представляет собой эффективное перенесение принципов игры во «внеигровую» действительность – "Gamification is the use of game elements and game thinking in non-game environments to increase target behaviour and engagement" [18, 4]. В означенной связи *обучение методом игры* мы будем называть *геймизацией* / *игризацией обучения*. При этом отметим, что геймизация не тождественна «обучению в игровой форме», предполагающему имитацию игры (например, разучивание

готовых диалогов из учебника). Изменения в кооперативных отношениях и стилях общения / взаимодействия между учащимися и педагогом (в ролях партнера, лидера, игротехника, модератора, фасилитатора, эксперта) в условиях геймизации учебного процесса мы будем называть *лудизацией* учебной коммуникации. В пространстве игрового общения межличностные predispositions несколько трансформируются – все участники выступают и в роли учащихся и в роли учителей. Отметим, что лудизация – противоречивое коммуникативное явление. С одной стороны, оно свидетельствует в пользу демократизации системы отношений и усиления горизонтальных связей между субъектами учебной деятельности, а с другой – игра требует уважения к иерархии и модерации, соблюдения правил, выполнения сценариев, реализации участниками распределенных статусов и делегируемых ролей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Богатырёв А.А., Романов А.А., Романова Л.А., Шкадов Д.А. Международный круглый стол «Современные направления в развитии информационных образовательных ресурсов в сфере высшего и среднего образования» // Мир лингвистики и коммуникации. – 2017. – Т. 1. – № 49. – С. 141-151.
2. Богатырёв А.А., Тихомирова А.В., Богатырёва О.П. Уровни интерактивности в риторической организации педагогической презентации // Мир лингвистики и коммуникации: электронный научный журнал. 2017. – Т. 1. – № 47. – С. 45-58.
3. Богин Г.И. Современная лингводидактика. – Калинин: КГУ, 1980. – 61 с.
4. Воевода Е.В. использование мультимедиа технологий в профессиональной языковой подготовке специалиста-международника. – М.:МГУП. 2009. – 146 с.
5. Дюканова Н.М. Стилистические особенности написания научной статьи на английском языке // Языковой дискурс в социальной практике / сб. науч. тр. – Тверь, 2014. – С. 75-80.
6. Крупченко А.К., Кузнецов А.Н. Основы профессиональной лингводидактики: Монография. – М.: АПКППРО, 2015. – 232 С.
7. Михневич Д. Интерактивность книг для iBooks разочаровала покупателей– URL: <https://yablyk.com/interaktivnost-knig-dlya-ibooks-razocharovala-pokupatelej/>
8. Титова С.В. Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика. – М.: Эдитус, 2017. – 248 с.
9. Тихомирова А.В. Коммуникативное квестовое задание как элемент коммуникативного обучения деловому общению // Языковой дискурс в социальной практике / сб. науч. тр. – Тверь, 2015. – С. 281-288.
10. Тихомирова А.В. Педагогический потенциал интерактивных учебных модулей LearningApps как элементов коммуникативного web-квеста // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки сборник статей участников Международной научно-практической конференции. Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Арзамасский филиал. 2017. – С. 232-242.
11. Тихомирова А.В. Формирование иноязычной коммуникативной готовности к фатическому общению в 5-7-х классах общеобразовательной школы// Иностранные языки и глобализация образования: текст vs информационный бум. Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции – Тверь: ТвГУ, 2015. – URL: <http://rgf.tversu.ru/sites/default/files/doc-files/Mednoye-2016-Tikhomirova.pdf>
12. Тихомирова А.В., Мурашкина Э.В., Богатырёва О.П. Формирование готовностей к коммуникации на иностранном языке и электронное учебное пособие будущего // Международный научно-исследовательский журнал. 2016. № 12.– С. 91-95.
13. Тихомирова А.В., Петрушко И.А. Обзор конструктивных элементов инновационной педагогической технологии Blended Learning // Языковой дискурс в социальной практике / сб. науч. тр. – Тверь, 2014. – С. 187-194.
14. Тихомирова А.В., Торочешникова Л.Т. Английский на карточках: вчера – сегодня – завтра // Языковой дискурс в социальной практике/ сб. науч. тр.– Тверь, 2017. – С. 246-256.

15. Халеева И.И. Основы теории обучения пониманию иноязычной речи (подготовка переводчиков). – М.: Высшая школа, 1989. – 320 с.
16. Barker P, King T. Evaluating interactive multimedia courseware – a methodology // Computers in Education. – 1993, vol. 21, No 4. – pp. 307-318.
17. Writing a Scientific Article. -URL: <https://learningapps.org/display?v=po0d8wv2t18>
18. Introduction to Gamification / by Piet van den Boer. (2013). – [Text]. – 28 p. – URL: <http://www.cdu.edu.au/olt/lresources/downloads/whitepaperintroductiontogamification-130726103056-phpapp02.pdf> (23-02-2018).
19. Matas Mike. A next-generation digital book // March 2011 | TED2011. – URL: https://www.ted.com/talks/mike_matas#t-7535
20. Tikhomirova A.V., Bogatyreva O.P., Bogatyrev A.A., Zhuravleva T.A. Key linguodidactic steps and stages of FL wording acquisition // Russian linguistic Bulletin. 2016. № 2 (6). – pp. 115-116.

АЛГОРИТМ СОВМЕСТНОГО НАПИСАНИЯ ЭССЕ С ПОСЛЕДУЮЩИМ ВЗАИМНЫМ ОЦЕНИВАНИЕМ ДРУГИМИ СТУДЕНТАМИ

И.В. ХАРЛАМЕНКО

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова», г. Москва

Аннотация. Статья посвящена написанию совместного эссе с последующим взаимным оцениванием при обучении письменно-речевым умениям на иностранном языке. Представлены подробный алгоритм и схема организации работы обучающихся и преподавателя.

Ключевые слова: взаимное оценивание, письменно-речевые умения, обучение в сотрудничестве, эссе, вики, вики-технология, ИКТ, ИКТ в обучении иностранному языку

ALGORITHM OF COLLABORATIVE WRITING AND PEER ASSESSMENT

I.V. KHARLAMENKO

Summary. The article is devoted to collaborative writing and peer assessment in teaching foreign language writing skills. Detailed algorithm and scheme of teacher's and students' actions are described.

Key words: peer assessment; peer review; writing skills; collaboration; essay; wiki; ICT; ICT in foreign language learning

В современном мире выпускникам вузов, в том числе технических, необходимо уметь писать заявки на участие в международных конференциях, статьи, отзывы на работы коллег и т.д., и делать это требуется на иностранном языке, что свидетельствует о важности формирования достаточно высокого уровня владения иноязычной письменной речью и требует пересмотра методики обучения письменно-речевым умениям.

Одним из возможных вариантов решения поставленной задачи является применение метода совместного письма с последующим взаимным