Программа «Фонд образовательных инноваций»

1. Волконская Мария Андреевна

2. Родоманченко Аида Сергеевна

Департамент иностранных языков

**Название оригинального элемента (модели) преподавания**

**Игровые методы погружения в мир страны изучаемого языка**

**Аннотация оригинального элемента (модели) преподавания**

Данная разработка представляет собой цикл заданий, направленных на погружение студентов в культуру (литературу, страноведение) страны изучаемого языка игровыми методами. В то же время все эти методы, несмотря на “несерьезные” названия, требуют от студента, взявшегося за выполнение задания, серьезной и глубокой работы по анализу и синтезу имеющейся информации, выявлению ее ключевых особенностей и представлении полученного результата в письменной или устной форме.

**Методическая новизна/актуальность представляемого оригинального элемента (модели) преподавания**

В дидактическом плане все задания преследуют цель расширить и обогатить методический инструментарий преподавателя, дать ему ряд методик, позволяющих творчески работать с материалом, связанным с культурой той или иной страны, помочь выйти за рамки привычных заданий на понимание текста. Предложенные задания также призваны вовлечь студента в процесс получения знаний и позволить ему использовать изучаемый иностранный язык (в данном случае, английский язык) не как цель, но как инструмент достижения цели. Данные методики практически не известны и не используются в российской высшей школе.

Задания имеют достаточно гибкий формат и на основе предложенных формулировок, образцов и шкал оценивания могут быть легко адаптированы под нужды иных дисциплин гуманитарного цикла. В то же время все задания оставляют простор для творческого самовыражения и рефлексии студента.

**Содержательная новизна/актуальность представляемого оригинального элемента (модели) преподавания**

Задания, направленные на знакомство с литературой страны изучаемого языка, предполагают скорее письменный формат и строятся на основе глубокого анализа текста студентом:

1. Visual commentary - задание на понимание и интерпретацию поэтического текста. К каждой строке (или группе строк, если текст протяженный) студент должен подобрать иллюстрацию, отражающую его видение текста, а также дать письменный комментарий, где анализирует данную строку или строки и объясняет свой выбор иллюстрации. Это задание, с одной стороны, задействует образное мышление, но в то же время в силу самой своей формулировки вынуждает студента внимательно вчитываться и анализировать каждую строку текста.

2. Bio-poems - задание, которое можно применить к героям текста любой протяженности, а также историческим персоналиям и т.п. Фиксированная “формула” (основана на Gere, A. R. (ed.). Roots in the Sawdust: Writing to Learn Across the Disciplines. Urbana, Ill.: National

Council of Teachers of English , 1985, p. 222) задает угол зрения, под которым студент должен взглянуть на того или иного персонажа, но отбор характеристик этого персонажа, его интерпретация - целиком дело студента. Как и остальные задания, bio-poems оставляют простор для творческого самовыражения; в зависимости от собственных склонностей, студент может написать свой вариант ответа верлибром, ритмизованной прозой или стихами.

3. Задания типа creative writing могут быть разного типа (например, “дописать” главу / пролог / эпилог произведения, придумать диалог между героями, интервью с писателем и т.п.), но их стержнем во всех случаях является одно условие: для их успешного выполнения необходимо вдумчивое знакомство с анализируемыми произведениями, биографией взглядами авторов, особенностями их стиля. Задания на построение диалогов могут быть представлены и в устной форме.

Задания, направленные на знакомство со страной, ее историей, культурой и традициями, предполагают как использование письменного, так и устного форматов.

1. Glossary - задание на понимание исторических и культурных реалий страны. Студентам предлагается список терминов, большинство из которых не имеют четких аналогов в русском языке и / или же их интерпретация может зависеть от определенного контекста. Задание предполагает формулировку определения термина и примеры его использования на основе самостоятельного изучения первичных и вторичных источников и глубокой работы со справочным материалом.

Студенты сами выбирают термины, которым они хотят дать определение, и источники, с которыми они будут работать. Задание развивает такие важные в академической и профессиональной среде умения как анализ и самостоятельная переработка информации, умение перифраза, использование терминов в речи, а также написание коротких информативных текстов.

2. Current News - данный проект направлен на развитие устной речи. Студенты работают в группах по 5 человек, представляя, что они являются репортерами новостного телевизионного канала. К каждому семинару студенты готовят небольшой репортаж на определенную тему. Во время отбора материала, формирования текста репортажа и представления его в классе, студенты ориентируются на новостной формат реальной жизни и пользуются только информационными материалами XXI века. Таким образом они знакомятся сами и знакомят одногруппников с современными реалиями страны и проблемами современной жизни. Задание формирует как навыки работы в группе: распределения обязанностей / ролей, установки сроков выполнения работы, взаимопомощи и взаимовыручки - так и умения публичной речи: четкий временной лимит, контакт с аудиторией, умение донести информацию.

3. Карточная игра представленная в данной заявке позволяет глубоко проработать материал с большой группой студентов. Правила игры очень просты: есть карточки с тремя типами вопросов (а) вопросы, касающиеся определенной/ых темы/тем; б) простые вопросы на смекалку из разных областей; в) вопросы, позволяющие расслабиться и поднять настроение себе и другим. Задача студента, чья очередь ходить: дать максимально полный ответ на вопрос, содержащийся в карточке. Задача остальных студентов: внимательно слушать ответ на вопрос и оценить его. Если дан правильный ответ, то студент оставляет карточку себе и получает от 1-го до 2-х баллов в зависимости от полноты ответа. Если же ответ неверный, то другой студент может попытаться на него ответить и получить балл. Прелесть игры заключается в том, что одновременно можно пройти/повторить/отработать как одну, так и несколько тем. Студенты заинтересованы в активной работе, так как формат карточной игры вовлекает своей простотой и азартом. Кроме того, они оценивают друг друга и, как результат, анализируют вопрос/проблему на карточке с разных сторон, повышая уровень собственных знаний. Устный формат задания также позволяет использовать английский язык как инструмент достижения цели и, как результат, повышается уверенность в использовании языка и общий уровень владения языком.

**Новизна/актуальность системы оценивания представляемого оригинального элемента (модели) преподавания**

Все задания оцениваются по четким, прозрачным критериям, которые высылаются студентам вместе с требованиями к выполнению заданий. Предложенные шкалы адаптированы под систему оценивания, используемую в НИУ ВШЭ и могут быть использованы без изменений на любых образовательных программах НИУ ВШЭ.

**Как проект может быть распространен на другие образовательные программы?**

Предложенные игровые методы объединены в рамках одного курса, однако они могут быть с легкостью использованы как вместе, так и индивидуально в рамках других гуманитарных курсов. Так, например, задания, направленные на развитие письменной иноязычной речи, могут быть немного видоизменены и использованы в рамках курсов литературы (русской, американской, зарубежной, мировой и т.д.) на программах гуманитарного цикла. Задание glossary и задания на развитие устных умений иноязычной речи (карточная игра и current news) могут быть адаптированы под любые курсы и дисциплины, читающиеся в НИУ ВШЭ.