

3. Flowerdew, J. Academic Listening: Research Perspectives / J. Flowerdew. – Cambridge : Cambridge University Press. – 1994. – 306 p.

УДК 37.091.3:811'36'243

Ю. Е. Акулич

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

В данной статье раскрываются вопросы, возникающие при обучении коммуникативной грамматике в рамках использования коммуникативных заданий. Задания должны быть спланированы таким образом, чтобы материал и деятельность соответствовала тренировке внедряемых структур. Коммуникативная направленность заданий является интерактивной, продуктивной, стимулирующей, ориентированной на осуществление говорения с корректным использованием грамматических явлений и конструкций.

Ключевые слова: коммуникативные задания, информационный пробел, пробел во мнении, коммуникативная деятельность.

Изучение иностранного языка – это не просто процесс запоминания набора слов и грамматических конструкций, используемых в речи для понимания иноязычного собеседника, но и также образовательный опыт. Обучение проходит более эффективно, если обучаемые активно вовлечены в процесс обучения посредством выполнения коммуникативных заданий, которые подготавливают обучаемых к работе с грамматическими правилами для реального общения и мотивируют для дальнейшего использования этих грамматических структур в реальном общении. Степень активности обучаемых зависит, в том числе, от типа материала, с которым им предстоит работать.

Так как преподавание иностранного языка должно помочь обучаемым овладеть каким-либо коммуникативным навыком на иностранном языке (например, грамматическим навыком употребления структур и явлений), все ситуации, в которых происходит реальное общение естественно должны быть использованы в своих интересах и должны быть подходящими.

Два основных типа заданий помогают преподавателю в построении коммуникативных видов деятельности: информационный пробел и пробел во мнениях.

Информационный пробел включает в себя набор упражнений, которые побуждают студентов обмениваться информацией с целью поиска решения проблемы (например, интервью, опрос, игры-догадки, восстановление текста, решение головоломок).

Интервью. Успех интервью зависит от навыков интервьюера, от способности задавать правильные вопросы, настаивать и интерпретировать, а также от готовности говорить со стороны интервьюируемого. Оба партнера в интервью должны уметь слушать, чтобы последовательность вопросов и ответов не создала преграды для понимания.

Если у студентов есть проблемы с постановкой вопросов на «языковых» уроках, собеседования хорошая компенсация. Среди самых распространенных видов опроса являются: опрос общественного мнения, инструктированные интервью, интервью-удостоверения личности, телеинтервью, ток-шоу и т. д.

В качестве парной работы можно использовать задание "*Whose life is it?*", которое направлено на тренировку употребления будущего времени. Студентам предлагается набор вопросов, на который они должны дать предполагаем ответ. Например, *What were you doing five years ago? What do you think you'll be doing in 15 years' time? Where are you going after this lesson? Name one thing you're definitely not going to buy today? What is your biggest hope for the future?*

Например, для тренировки группы настоящих и будущих времен действительного залога, а также навыков постановки вопросов можно предложить студентам задание диалог-опрос, используя опоры: *find out if he remembers faces and forgets names, is always losing his keys, thinks he'll be famous one day, likes the same music as you, is always worrying about something, wishes they were older.*

Для тренировки конструкций *used to* и *would* можно использовать опрос с аргументацией своей точки зрения "*School days*": *Do you think teachers used to be stricter than they are now? Do you think it would be easy to teach someone their own language? Who would often get into trouble at school? Do you think school uniforms are a good idea? Who would sometimes play truant?*

Другой тип управляемого интервью может быть разработан следующим образом. Студентам можно предложить формы вопросов, которые должны использоваться, или темы, о которых нужно спросить. Например, 1. *Yes, I did.* 2. *This is quite true.* 3. *No. Gardening.* 4. *I can do either, but I prefer the first.* 5. *I can't answer that question.* 6. *Frogs and snakes.* 7. *New Zealand, Iceland or Malta.* 8. *As often as possible, but I'm not very good at it yet. I need to find someone to practise with.* 9. *I don't*

care which. 10. I wouldn't be able to tell one from the other. 11. Never. 12. That was the nicest thing that ever happened to me. Среди тем для обсуждения можно предложить “smoking”, “quality of life”, “old and young under one roof”, “single-parent families”, “weather, handicapped people”, “the best teacher I ever had”, “keeping fit”, “the right to die”, “illness”, “changing jobs”, “eating out”, “clothes”, “plans and ambitions”, “saving things”, “private and public transport”, “wildlife protection”.

Игры-догадки. И шанс, и мастерство играют роль в поиске решения. Исход игры, как правило, неизвестен до последнего. Основное правило игры заключается в угадывании той или иной информации, которую знает собеседник. Игры-догадки являются настоящими коммуникативными ситуациями, поскольку человек, угадывающий, имеет реальное намерение добиться цели игры. Данные задания имеют целевое назначение, они знакомят обучаемых с разным дискурсом. Они нацелены на оснащение обучаемых некоторыми навыками, необходимыми для общения, не требуя от студентов выполнения коммуникативных актов. Эти действия в основном – контролируемые задания, помогающие учащимся манипулировать грамматикой, словарным запасом, произношением или любым другим аспектом, который требует тщательной практики [2].

Например, при активизации лексики по теме “*inventions through the age*” и тренировки группы времен страдательного залога можно предложить студентам задание “*Can you guess what it is?*”. Двум группам студентов предлагается свой набор изобретений, каждая из которых должна детально описать изобретения и угадать, используя правильную форму пассивного залога. Например:

A waterproof coat (invent) by a Scotsman in the 19th century (macintosh).

One day, a native American working as a cook (ask) to make some chips cut very thinly. As a result, he invented something which (sell) in packets in numerous different flavours today (crisps).

Between 2000 and 1800 BC a method of sticking needles into people to make them feel better (invent) by the Chinese (acupuncture).

Коммуникативные задания, основанные на пробеле во мнении, создаются упражнениями, содержащими противоречивые тексты или идеи, что требует от студентов описания и, возможно, отстаивания своих взглядов на эти идеи. Такие ситуации могут быть организованы путем предоставления участникам общения возможности поделиться своими идеями, чувствами.

Среди самых распространенных заданий можно выделить упражнения по ранжированию, уточнение ценностей, стратегии мыш-

ления. Например, для тренировки страдательного залога и структурных особенностей употребления герундия, инфинитива или that-конструкций в глагольных выражениях *I like, I can't stand, I think, I'm looking forward to* можно применить принцип пробела во мнении в подходящих коммуникативных ситуациях, в которых студенты должны не только выразить свое мнение, но и аргументировать:

Children should be encouraged to play computer games.

The time children spend on watching films and videos should be limited.

Mobile phones should be banned in public places.

I'm afraid of being left behind – even young children nowadays are more informed about technology than I am.

I like being contacted on the Internet because I think it is a good way to extend the circle of new friends.

I'm looking forward to having the technology to contact inhabitants of other planets [1].

Коммуникативное задание «ранжирование» дает обучаемым возможность использовать такие коммуникативные стратегии общения, как убеждения, доказывания (обоснование, пояснение, описание, доказательство, опровержение, сообщение с модусом знания, предположения, мнения), аргументации, контроля и самоконтроля.

Например, стратегия побуждения (волеизъявление) – внешнее стимулирование реципиента прямым воздействием на его волю может выражаться в форме приказа, призыва, принуждения и уговаривания. Стратегия характеризуется использованием императивного и сослагательного наклонения, модальные глаголы, которые можно тренировать в коммуникативном задании «*values continuum*». Задача студентов оценить высказывания, используя грамматические конструкции *you should, let us, it'd be, you'd better, you must* в ситуациях: *Beating children is sometimes necessary. People who tell lies steal as well. Think before you act. People can be changed by education. Everybody is different. We can learn from the past.*

Следует отметить, что коммуникативные задания, используемые для обучения грамматике должны быть спланированы таким образом, чтобы материал и деятельность соответствовала тренировке внедряемых структур. Обучение грамматике иностранного языка должно осуществляться на основе аутентичного материала и значимого общения посредством использования креативных заданий, вовлекающих тренировку разных языковых навыков обучаемых.