

УДК 37.091.3:81'243:008:316.7

***ДЕЛОВАЯ ИГРА НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА:  
ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА ОСНОВЕ МОДЕЛИ  
КОММУНИКАЦИИ КЛ. ШЕННОНА***

***Иванова В. К.***

*магистрант,*

*Национальный исследовательский Мордовский государственный  
университет им. Н. П. Огарева,  
Россия, г. Саранск*

***Лаптева И. В.***

*д. филос. наук, доцент,*

*заведующий отделом теории и истории культуры,*

*ГКУ «Научно-исследовательский институт гуманитарных наук при  
Правительстве Республики Мордовия»;*

*профессор кафедры немецкой филологии,*

*Национальный исследовательский Мордовский государственный  
университет им. Н. П. Огарева,  
Россия, г. Саранск*

***Аннотация***

В статье рассматривается деловая игра на занятиях иностранного языка и анализ эффективности игровой технологии на основе модели коммуникации Кл. Шеннона. Игра раскладывается на пять элементов матричной системы. Рассматривается модель уровней шумов Кл. Шеннона и У. Уоррена. В рамках интерактивного метода обучения приводится пример деловой игры «Cross-cultural business negotiations» (межкультурные переговоры).

***Ключевые слова:*** игра, деловая игра, игровая технология, матричная концепция, модель коммуникации Кл. Шеннона.

***ROLE GAME AT THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS:  
THE EFFECTIVENESS OF GAME TECHNOLOGY BASED ON THE  
CL. SHANNON COMMUNICATION MODEL***

***Ivanova V. K***

*Master student,*

*National Research Mordovia State University,  
Saransk, Russia*

**Lapteva I.W.**

*PhD, Associate Professor,*

*Head of Department of Cultural Theory and History,*

*Research Institute of Humanities of the Mordovia Republic,*

*National Research Mordovia State University,*

*Saransk, Russia*

### **Annotation**

The article is devoted to the role game at the foreign language lessons and the analysis the effectiveness of game technology based on the Cl. Shannon's communication model. The game is divided into five elements of the matrix system. Cl. Shannon and W. Warren's noise levels model is considered. An example of a business game of the interactive training method "Cross-cultural business negotiations" is given.

**Keywords:** game, role game, game technology, matrix concept, Cl. Shannon communication model

Центральное понятие нашего исследования – игра как методический прием на занятии иностранного языка. Сначала мы проследим поэтапную работу с информационным материалом. Для лучшего понимания целесообразности игрового приема в образовательной практике обратимся к многочисленным дефинициям игры. Как отмечает современный исследователь И. И. Петричук, «игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекла к себе внимание философов и исследователей всех эпох [8, с. 37]. Уже во времена Платона она считалась одним из полезнейших занятий, а Аристотель указывал на источник душевного равновесия, гармонии души и тела игры. Американский психолог Д. Мид видит в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» — собирание человеком своего «я» [11, с. 156]. Следовательно, игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки и самоосуществления.

В этом контексте вопросы коммуникативного обучения иностранному языку приобретают особое значение, так как коммуникативная компетенция

выступает как интегративная, ориентированная на достижение практического результата в овладении иностранным языком, а также на образование, воспитание и развитие личности студента.

Для того чтобы углубить познания в данной теме, обратимся к матричной концепции американских ученых Кл. Шеннона и У. Уивера, которая состоит из пяти элементов – центрального понятия (information), содержательного наполнения (content), концепта или теории (theory), способа реализации (tools) и инструментов, используемых для внешнего выражения содержания (device). Благодаря матричной концепции появляется возможность разложить любое понятие на пять элементов. Опираясь на данную концепцию, попробуем схематически визуализировать игру как прием обучения (Схема 1):

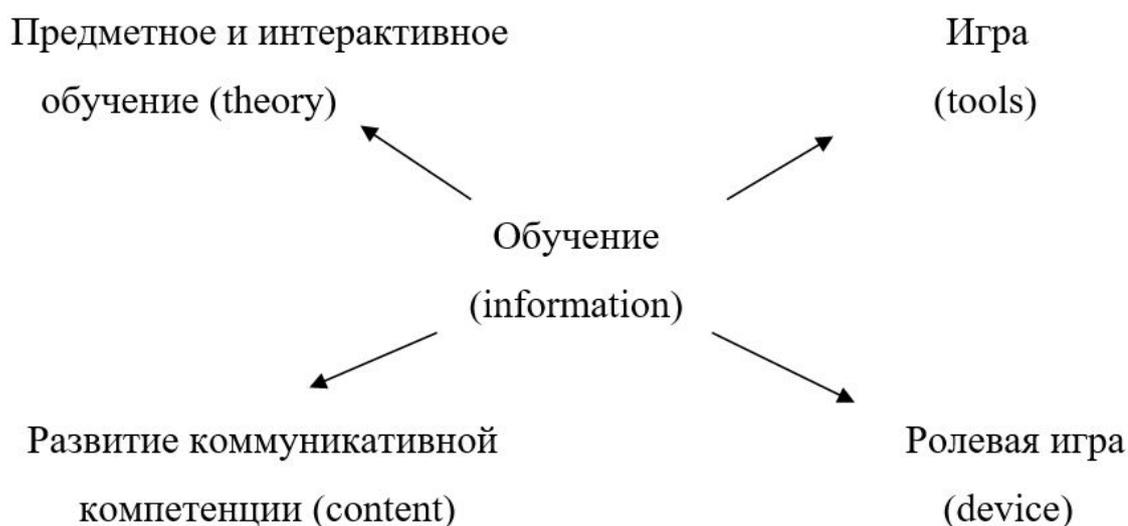


Схема 1 – Виды обучения

Представленную модель в данной статье принимаем как базовую для углубленного и более точного изучения и понимания сущности игрового обучения иностранным языкам, а также инструментом правильного поэтапного разбора исследования на элементы.

Практическая часть нашей работы заключается в изучении деловой игры как интерактивной образовательной технологии [9]. Деловая игра понимается нами как педагогическое средство и форма обучения, которая улучшает учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Интерактивное обучение – это обучение через общение, это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие как между студентом и преподавателем, так и между самими студентами.

Метод деловых игр в интерактивном обучении представляется как специально организованная деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. Повышается мотивация к изучению выбранной специальности [7, с. 272], т. к. игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям и порождает потребность в знаниях и в их практическом применении, что обеспечивает познавательную активность студента.

В данной работе рассматривается пример деловой игры в рамках интерактивного метода обучения «cross-cultural business negotiations» (межкультурные переговоры). Студенты делятся на две группы. Представители французской культуры проводят переговоры на английском языке, связанные с совместным ресторанным бизнесом, с представителями китайской культуры.

Для приведенного примера выстроим модель межкультурной коммуникации на основе теории информации Шеннона и проанализируем эффективность технологии деловой игры (Схема 2). Эта модель состоит из пяти элементов: 1) мысль или первоначальный источник (source), 2) кодирование информации (encoder), 3) канал передачи информации

(channel), 4) декодирование информации (decoder) и 5) интерпретированная мысль (destination).

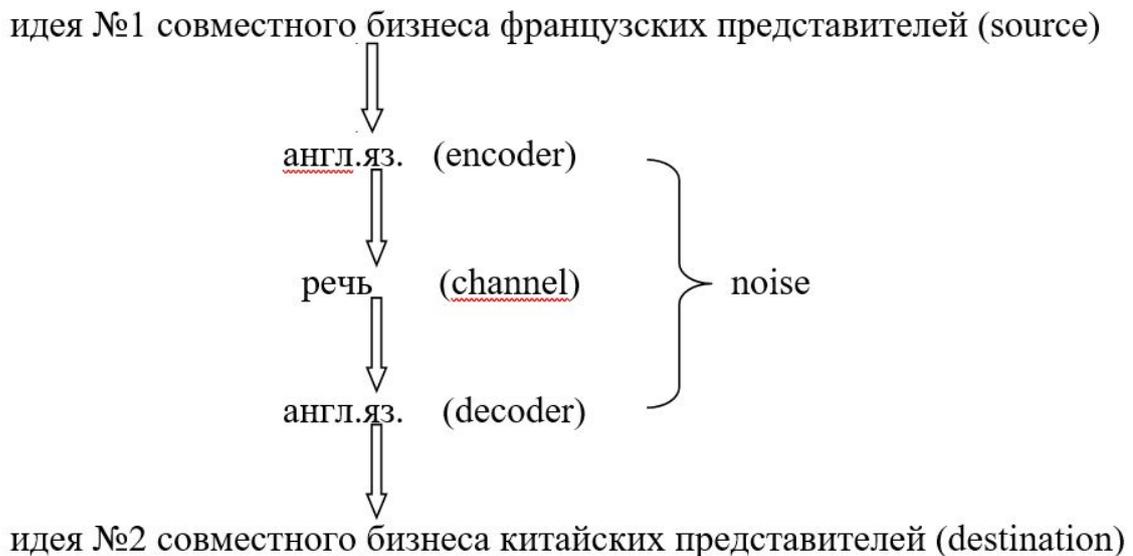


Схема 2 – Модель межкультурной коммуникации о совместном бизнесе

Согласно модели, процесс передачи информации от *источника* – представителей французской культуры, к *получателю* – к представителям китайской культуры, осложнен наличием различных шумов, которые препятствуют точному пониманию первоначальной идеи. Однако при изучении дисциплины мы пришли к тому, что даже при наличии шумов, которые возникают на этапах кодирования, передачи и декодирования, можно передать суть основной идеи. Применяя концепцию шумов к приведенному выше примеру деловой игры, поднимается вопрос значимости шумов, влияющих на результат исследования.

В соответствии с теорией Шеннона – Уивера для данной модели характерны три уровня шумов [12, с. 189]:

- технический шум (noise);
- вмешательство (interference);
- искажение (distortion).

## ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «ДНЕВНИК НАУКИ»

Необходимо отметить, что в приведенном примере ролевой игры присутствуют все три вида шумов: 1) технический шум присутствует всегда, в нашем случае таковым будет являться шум в классе, дыхание студентов, шелест бумаги и т. п.; 2) параллельные разговоры или шепот соседа будут вмешательством в процесс восприятия и интерпретации идеи создания совместного ресторанного бизнеса; 3) самое большое влияние на результат декодирования мысли оказывает процесс искажения.

При рассмотрении модели коммуникации Шеннона необходимо понимать, что студенты, участвующие в деловой игре, владеют как разным уровнем английского языка, так и различным пониманием той или иной культуры. Поэтому во время процесса декодирования возможно недопонимание, а впоследствии и искажение конечной идеи высказывания.

Резюмируя анализ данной модели, следует указать на то, что группа представителей французской культуры, имея свое собственное миропонимание и опираясь на языковые знания и атмосферу в классе, вербально кодируют мысль о создании совместного ресторанного бизнеса (в словах, в определенных грамматических структурах и пр.) и отправляют исходя из ее субъективного понимания. Представители же китайской культуры в процессе декодирования передаваемой информации, «осложненного» шумами, мешающими полному восприятию главной идеи диалога, получают, в конечном счете, основную информацию межкультурных переговоров и интерпретируют ее дальше исходя уже из собственного представления мира, уровня социолингвистической [1, с. 16] и социокультурной компетенции [6, с. 111], эмоционального компонента ролевой игры.

При этом пять элементов матричной концепции способствуют достижению планируемого результата деловой игры, который достигается через поставленную цель – развитие коммуникативной компетенции. В Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

## ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «ДНЕВНИК НАУКИ»

данном исследовании способом достижения цели была является игровая технология, а инструментом служит деловая игра «Cross-cultural business negotiations / Межкультурные переговоры». Благодаря интерактивности деловой игры студенты активно вовлекаются в общение в условиях конкретной деловой ситуации, т. к. в предыдущей статье мы писали о том, что «игровая среда определяет специфику игрового метода обучения» [3, с. 328], что подтверждают многочисленные образовательные видеоподкасты в глобальной сети [10, с. 187].

Таким образом, нам удалось выяснить, что модель коммуникации Шеннона – Уивера содержит важную для данного исследования дополнительную информацию; матричная концепция, построенная на пяти элементах этой модели, способствует детальному разбору игровой структуры и подтверждает достижение необходимого результата на занятиях иностранного языка; деловая игра является эффективной образовательной технологией как на младшей и средней, так и на старшей ступени обучения.

**Библиографические ссылки**

1. Буренина Н. В. К вопросу о понятии социолингвистической компетенции / Н. В. Буренина // Информативная динамика текста в коммуникации. – Саранск, 1999. – С. 16-19.
2. Владимирова Т. А. Анализ эмотивной структуры публицистического текста / Т.А. Владимирова // Иностранные языки в диалоге культур: мат. Всероссийской науч.-практ. конф. (с междунар. участием). – Саранск, 2018. – С. 39-44.
3. Иванова В. К., Лаптева И. В. Игровой метод в преподавании иностранного языка в вузе: теоретический аспект исследования / В. К. Иванова, И. В. Лаптева // XLVII Огарёвские чтения: мат. науч. конф. – В 3-х частях / Сост. А.В. Столяров. – Саранск, 2019. – С. 325-331.

4. Краснова Т. И. Деловые игры / Т. И. Краснова // Народная Асвета. – 2005. – № 6. – С. 77-81.
5. Лаптева И. В., Прожога А. В. Иностранный язык в игровой форме для студентов Аграрного института / И. В. Лаптева, А. В. Прожога // Ресурсосберегающие экологически безопасные технологии производства и переработки с.-х. продукции: мат. междунар. конф. – Саранск, 2014 – С. 341-345.
6. Лаптева И. В. Социокультурная компетенция в преподавании иностранного языка для профессионального общения / И. В. Лаптева // Гуманитарные исследования: традиции и инновации: Сб. науч.-метод. трудов. – Саранск, 2004. – С. 111-114.
7. Мурнева М. И., Комлева Н. Л., Патрикеева М. М., Шестакова Н. А. Элемент игры на занятиях иностранного языка как один из приемов повышения мотивации студентов неязыковых вузов / М. И. Мурнева, Н. Л. Комлева, М. М. Патрикеева, Н. А. Шестакова // Лингвистические и экстралингвистические проблемы коммуникации: теор. и прикл. аспекты: межвуз. сб. науч. трудов. – Саранск: Изд-во Мордов. ун-та, 2011 – С. 272-275.
8. Петричук И. И. Ещё раз об игре / И. И. Петричук // Иностранные языки в школе. – 2008. - № 2. – С. 37 – 42.
9. Прожога А. В. Игровые формы обучения иностранному языку в неязыковом вузе / А. В. Прожога // Лингвистические и экстралингвистические проблемы коммуникации. Теоретические и прикладные аспекты. – Выпуск 11. – Саранск, 2017. – С. 232 - 236.
10. Третьякова И. В., Маскинскова И. А., Денисова Г. И. Практика применения видеоподкастов в обучении немецкому языку в вузе / И. В. Третьякова, И. А. Маскинскова, Г. И. Денисова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8-2 (50). – С. 186-188.

## ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «ДНЕВНИК НАУКИ»

11. Mead G. Sozialpsychologie / G. Mead / Eingeleitet und herausgegeben von A. Strauss. – Neuwied, 1969.
12. Shannon C. E., Weaver W. Mathematical Theory of Communication. / C. E. Shannon, W. Weaver. – Urbana: Univ. of Illiniyce Press., 1949.

*Оригинальность 81%*