

<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2018-2.15>

Щербакова Ольга Владимировна

ТЕХНОЛОГИЯ ГЛОБАЛЬНОЙ СИМУЛЯЦИИ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ЛИНГВОСОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ: ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ, КОНЦЕПТ, СТРУКТУРА (НА ПРИМЕРЕ СИМУЛЯЦИИ ДЕБУЗЕ "ЖИЛОЙ ДОМ")

В статье представлена история развития технологии глобальной симуляции, возникшей в 70-е гг. XX столетия во Франции. Рассмотрены определения понятий "игра", "ролевая игра", "театрализованная постановка", "симуляция". На основе анализа методической литературы и дидактических разработок зарубежных школ определены концепт, структура и преимущества этой технологии в обучении базовому и профессиональному иностранному языку. Прослежены исторические вехи становления данного метода и его роль в развитии иноязычного лингвистического образования. Представлен анализ зарубежного опыта использования этой технологии в методике обучения иностранным языкам.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/4/2018/2/15.html

Источник

Педагогика. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2018. № 2(10) С. 67-70. ISSN 2500-0039.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/4.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/4/2018/2/

© **Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: pednauki@gramota.net

УДК 372.881.1

Дата поступления рукописи: 04.05.2018

<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2018-2.15>

В статье представлена история развития технологии глобальной симуляции, возникшей в 70-е гг. XX столетия во Франции. Рассмотрены определения понятий «игра», «ролевая игра», «театрализованная постановка», «симуляция». На основе анализа методической литературы и дидактических разработок зарубежных школ определены концепт, структура и преимущества этой технологии в обучении базовому и профессиональному иностранному языку. Прослежены исторические вехи становления данного метода и его роль в развитии иноязычного лингвистического образования. Представлен анализ зарубежного опыта использования этой технологии в методике обучения иностранным языкам.

Ключевые слова и фразы: технология глобальной симуляции; коммуникативный подход; профессионально ориентированное обучение иностранному языку; познавательного-поисковая деятельность; методика преподавания; социолингвистическая компетенция; ролевая игра; симуляция; коммуникативная компетенция.

Щербакова Ольга Владимировна, к. филол. н.

Томский государственный педагогический университет

olga2402@mail.ru

ТЕХНОЛОГИЯ ГЛОБАЛЬНОЙ СИМУЛЯЦИИ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ЛИНГВОСОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ: ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ, КОНЦЕПТ, СТРУКТУРА (НА ПРИМЕРЕ СИМУЛЯЦИИ ДЕБУЗЕ «ЖИЛОЙ ДОМ»)

После появления коммуникативного метода в 70-х гг. XX столетия, основной целью которого было формирование коммуникативной компетенции обучающихся, принципы построения профессиональных образовательных программ были пересмотрены и традиционное занятие по иностранному языку дополнили ролевые игры и симуляции. Однако, говоря о симуляциях того времени, едва ли можно говорить о технологии глобальной симуляции в том смысле, в котором мы понимаем ее сегодня. На тот момент речь шла, скорее всего, о частичных, статичных симуляционных играх, которые очень напоминали ролевые [14, S. 32].

Корни технологии глобальной симуляции восходят к европейской реформаторской педагогике конца XIX – начала XX века. Во франкоговорящих странах основоположником данного направления принято считать Селестена Френе. В педагогической личностно-ориентированной системе С. Френе центральное место занимали саморазвитие, самоактивизация, самореализация и автономия учеников, качества, которых возможно достичь только благодаря самостоятельному и совместному процессу обучения.

Также на становление технологии глобальной симуляции существенное влияние оказали драматико-педагогические методы, пришедшие главным образом из британской педагогической традиции и основывающиеся на принципах игрового обучения [Ibidem, S. 41].

Метод глобальной симуляции, в той форме, в которой мы знаем его сегодня, родом из Франции, где он впервые появился на свет в конце 1970-х гг. в Бюро по обучению французскому языку и цивилизации за рубежом (Bureau pour l'Enseignement de la Langue et de la Civilisation Françaises à l'Étranger) в виде проекта под название «L'Immeuble» («Жилой дом»). Это был первый пример глобальной симуляции, которая воссоздавала жизнь людей в большом многоквартирном доме.

К основным разработчикам данного метода относятся Франсиз Дебузе, Жан-Марк Кар и Франсиз Йеш. Изначально метод глобальной симуляции создавался для использования на уроках французского языка как иностранного для взрослых слушателей. Однако сегодня эта технология широко применяется для любого контингента обучаемых и для изучения как иностранного, так и родного языка.

Ф. Дебузе дает следующее определение методу глобальной симуляции: «Глобальная симуляция – это скрипт или сценарий, позволяющий группе до 30 человек создавать свой собственный театр, это может быть, например, многоквартирный дом, поселок, остров, цирк или гостиница, участники могут поселить там людей, которые взаимодействуют друг с другом и симулируют все языковые функции, которые необходимы в этой среде, которая в свою очередь является одновременно и тематическим пространством, и коммуникативным театром» [6, p. 4].

На сегодняшний день существует большое количество комплексных методов и подходов, используемых на уроках иностранного языка, и некоторые из них настолько родственны, что даже специалистам бывает трудно разграничить между собой те или иные очень схожие понятия. Рассмотрим наиболее близкие технологии симуляции методы обучения, такие как игра, ролевая игра и театрализованная постановка.

Игра является неотъемлемой частью обучения иностранному языку. Как правило, она требует командной работы, которая подразумевает доверие участников друг другу и готовность приложить определенные усилия к решению общих проблем. Кроме того, игры привносят разнообразие в урок иностранного языка и могут быть использованы для достижения разнообразных целей, например для закрепления грамматического материала, новых лексических единиц и т.д. По сравнению с симуляцией у игр, как правило, очень ограниченная связь с реальностью. Именно поэтому, считает Петер Экке, игры не подходят для тренировки решения задач в объективной реальности. Еще одно различие заключается в соревновательном характере, являющемся типичным для игры и несвойственным симуляции [7, S. 159].

Границы между понятиями 'ролевая игра' и 'симуляция' даже в специализированной литературе представляются очень размытыми, и зачастую эти два термина используются как синонимы [12, S. 125]. Основное различие между ролевой игрой и симуляцией заключается в характеристике ролей. Ролевая игра характеризуется ситуативными рамками и ограниченной во времени постановкой проблемы. В ролевых играх часто используют социальные, т.е. функциональные роли (продавец, покупатель и т.д.), зачастую не олицетворяющие конкретную личность, как это можно наблюдать в методе глобальной симуляции. Ролевые игры ориентированы прежде всего на развитие навыков говорения, в то время как в симуляции происходит тренировка всех четырех видов речевой деятельности [14, S. 75-79].

Элементы театральной педагогики, или театрализованные постановки также очень часто используются в процессе обучения, чтобы решить проблему дефицита коммуникативных ситуаций. Методы театральной педагогики имеют больше сходных черт с технологией симуляции, чем с игровыми методами. При этом на первый план выходит сценическая работа, вынуждая участников постановки исполнять другие роли, находясь при этом в искусственно созданной ситуации. Участники должны не только проявить фантазию и креативность, но и продемонстрировать взаимодействие вербальных и невербальных средств в реальной коммуникации на иностранном языке. Однако отличия технологии симуляции от театрализованной постановки также очевидны. Театральная постановка часто сводится к драматизации заученных текстов и моделированию поведения по определенным диалогам, которые не имеют ничего общего с непосредственным чувственным опытом, пережитым в ситуации. Театр ориентирован на производство определенного продукта, речь идет в первую очередь об актерских качествах и художественно-эстетическом восприятии. Концепт же симуляции, напротив, заключается не в создании театрализованного представления, речь идет в данном случае скорее о театре без публики. Кроме того, в театрализованных постановках мы не найдем открытых, требующих решения проблем, которые являются характерной чертой технологии симуляции [7, S. 159].

Манфред Арндт считает, что симуляция – это «метод, с помощью которого учащиеся смогут подготовиться к решению предстоящих задач в реальности, используя пробные действия в несанкционированном пространстве» [2, S. 4]. Они могут пережить, по мнению Джона Тэйлора и Рекса Вальфорда, реальную ситуацию в уменьшенной модели, непосредственно испытав на себе все принятые ими решения и их последствия [15, S. 21]. Таким образом, использование техники глобальной симуляции оптимальным образом подходит для использования на уроках иностранного языка, так как его цель заключается в подготовке обучаемых к реальному межкультурному общению. Симуляция позволяет погрузиться в иноязычную среду, что может быть возможным только в стране изучаемого языка [3, p. 94].

Петер Экке, одним из первых занимавшийся внедрением метода симуляции в процесс обучения немецкому языку как иностранному, так описывает характерные черты данного метода и его положительные воздействия: «...симуляция максимально приближена к реальности (и тем не менее лишена всякого риска), она структурирована и проблемно-ориентирована, так как в ней есть конфликт и напряжение, она задействует учащихся на эмоциональном уровне. Ход и финал симуляции непредсказуемы, что мотивирует участников принимать активное участие в процессе, работая в команде. Это требует спонтанности, креативности, ответственности, а также взаимоуважения и способности к саморефлексии и самооценке. Симуляция порождает в обучающихся чувство успешного общения, что является крайне важным на уроках иностранного языка» [7, S. 160]. По мнению Кена Хюланда, помимо мотивационного потенциала и активного участия обучающихся, симуляция позволяет совершенствовать языковые навыки, интегрируя различные умения, снимать стресс и языковой барьер [8, p. 17].

А. Архивальд считает, что благодаря технологии симуляции становится возможным знакомство с культурными и социальными реалиями страны изучаемого языка [1, S. 34].

Цель технологии глобальной симуляции, по мнению В. Зиппель, заключается в том, чтобы «разыграть, или имитировать самые разнообразные реалистичные коммуникативные ситуации в классе» [14, S. 23] и «моделировать жизненные ситуации» [Ibidem, S. 18]. Участники становятся создателями и творцами миров и одновременно их составной частью [4, S. 70]. Изучение иностранного языка проходит подобно изучению родного языка, т.е. путем познания мира, который шаг за шагом создается самими участниками [5]. Учащиеся самостоятельно определяют место действия, персонажей и события, при этом со стороны руководителя отсутствуют какие-либо указания. Согласно В. Зиппель, глобальность в данном случае обозначает попытку интегративного, целостного обучения. Еще Карл Бюлер выдвигал в качестве одного из требований к образовательному процессу необходимость отказа от формализма когнитивного мышления и перехода к более интенсивному стимулированию эмоциональной и социальной составляющих [14, S. 32].

По мнению В. Зиппель, для достижения идеала необходим баланс всех трех частей, обеспечивающих целостное обучение. Таким образом, в случае с технологией глобальной симуляции, речь идет о формировании способностей, выходящих за рамки языковых навыков. Наряду с тренировкой четырех основных видов деятельности (чтения, письма, аудирования и говорения) свое развитие получают межкультурные, социальные и прагматические компетенции [Ibidem, S. 35].

Рассмотрим технологию глобальной симуляции более подробно на примере симуляции Дебузе «Жилой дом» [6].

Предварительно, до начала игры, участники получают основную краткую информацию: описание дома (за исключением города и страны, где он находится), планы отдельных квартир, количество проживающих в них людей (их пол, возраст, национальность), а также количество домашних животных. Участники самостоятельно распределяют жильцов дома и животных по квартирам, подробно описывают людей, составляют их

биографии, обустройства их квартиры и начинают свое общение. Со временем место действия и действующие лица приобретают все новые подробности и симуляция принимает более живой и реалистичный характер.

Роль руководителя, как правило, берет на себя учитель. Он несет ответственность за вводную часть работы и за оценку результатов урока. Только во время этих двух этапов учитель вправе обладать властью, которой он располагает в рамках традиционной формы урока. Однако во время основной части симуляции учитель должен оставаться в тени и лишь наблюдать за происходящим. Включаться в процесс учитель может только тогда, когда возникают проблемы и симуляция угрожает опасностью срыва. При вынужденном включении учителя в процесс должны быть предприняты все меры для того, чтобы учащиеся смогли сохранить свои роли, для этого учитель должен обращаться к участникам только по их сценическим именам, а их реальные имена постараться оставить «за кадром». Самая важная характерная черта в поведении учителя – это его невмешательство в рабочий процесс симуляции. Он также не должен проявлять свои эмоции: радость, удивление, скуку, недовольство, одобрение или огорчение, напротив, он должен постараться сохранить бесстрастное лицо, в некотором роде подобно игроку в покер [9, S. 62]. Таким образом, ответственность и власть остаются на стороне учащихся, именно они выступают в таком случае в роли протагонистов.

Этап планирования, который предшествует глобальной симуляции, представляет собой очень трудоемкий процесс, требующий от каждого участника личной инициативы. Однако комплексное планирование является основным, необходимым условием успешного функционирования глобальной симуляции.

Сама глобальная симуляция традиционно состоит из трех этапов: введения, проведения и подведения итогов. Важнейшим критерием при планировании и проведении является временной фактор. Сильвия Мюте рекомендует в качестве минимального временного отрезка 12 часов, однако оптимальной продолжительностью она считает 30-50 часов. Глобальная симуляция может занимать в условиях многочасовых курсов несколько дней или недель, однако возможны и более краткосрочные блоки, проводимые регулярно (например, каждую неделю) на протяжении длительного промежутка времени (целого семестра или учебного года) [11, p. 103].

Относительно того, насколько большой может быть группа участников, мнения специалистов расходятся. С. Мюте придерживается мнения, что минимальное количество участников должно составлять 12 человек, а максимальное – 30 [Ibidem]. Однако в методике преподавания известны примеры глобальных симуляций со значительно большим количеством учащихся. Наиболее ярким примером симуляции такого рода может служить симуляция «109 rue Lamarck» (улица Ламарк, 109) Моника Пердриа, в которой приняли участие 250 учащихся из разных стран, взаимодействующих, однако, друг с другом только в виртуальном пространстве, посредством электронной почты [13].

Еще один немаловажный вопрос, который необходимо прояснить до начала проведения глобальной симуляции, это вопрос, как же должна закончиться симуляция, какой у нее будет финал. Для симуляции «L'Immeuble» («Жилой дом») в методической литературе представлены два варианта возможной развязки истории: дом в конце истории либо разрушают, либо сюжетная линия завершается, но дом продолжает существовать и дальше. В случае выбора последнего варианта участникам впоследствии можно предложить пофантазировать относительно того, что произойдет с домом и его жителями в будущем, предположим, через 10 лет [11, p. 138].

Кроме этого, необходимо подумать о том, что будет представлять из себя конечный продукт симуляции. Это может быть коллективный роман, копию которого получают все участники, или театральная постановка, выставка, фотороман, подкаст, блог и т.д.

На первом этапе симуляции, введения в игру, на так называемом брифинге участников знакомят с основными правилами симуляции, до них доводится информация общего характера о симуляции как методе обучения, а также подробное описание конкретной симуляции, в которой им предстоит принять участие. Учащиеся могут задавать организационные вопросы, касающиеся порядка проведения симуляции, но не по ее содержанию. Ответы на содержательные вопросы им предстоит найти самостоятельно в ходе работы, используя факты, имеющиеся в раздаточных материалах [9, S. 75].

По завершению вводной фазы начинается практическая реализация основного этапа симуляции, базирующегося, по мнению В. Зиппель, на трех столпах. Первая опора – это пространственное и временное расположение. На этой стадии происходит языковое оформление подходящего места действия. Именно место действия является связующим началом всех последующих событий и взаимоотношений, которые образуют сердцевину глобальной симуляции. Время и место действия открывают свободу действий для участников симуляции и одновременно с этим устанавливают границы. Наиболее известные в методической литературе места действий глобальных симуляций – это жилой дом, остров, деревня, шипито или круизный лайнер. В системе профессионально направленного обучения это может быть гостиница, фирма или международная конференция [14, S. 24].

Вторая опора – это создание вымышленных личностей участников. Образы персонажей могут быть разработаны самими учащимися либо сконструированы на основе заранее заданной информации. Первоочередная цель глобальной симуляции заключается в идентификации участников с присвоенными им ролями, в результате чего возникает «двойная идентичность» [Ibidem, S. 27].

Третий столп – это «оживление» сложившегося микрокосмоса. Как только создание места действия и персонажей подходит к концу, наступает время для его заселения. Начиная с этого момента все участники симуляции должны вжиться в свои роли и максимально перевоплотиться в облик своего героя. Однако не стоит забывать, что актерское мастерство не является в условиях глобальной симуляции первоочередной задачей [Ibidem, S. 29].

На завершающем этапе симуляции, который в методической литературе носит название ‘дебрифинг’, участники выходят из своих ролей и задают интересующие их вопросы о содержательных аспектах симуляции, обмениваются своими мыслями и чувствами и, разумеется, обсуждают языковые проблемы [7, S. 161]. Учитель вновь берет на себя функции руководителя и организует обмен мнениями, который может проходить в виде круглого дискуссионного стола, где каждый из участников симуляции кратко рассказывает о возникавших у него трудностях и путях их преодоления.

Моника Мейнгольд приводит отзывы учеников, принимавших участие в занятиях с использованием данного метода, подтверждающие его эффективность. Участники в своих анкетах подчеркивают более высокий уровень мотивации, акцентируют внимание на том, что благодаря данной технологии изменяется характер взаимоотношений между учителем и учениками, партнерские отношения вытесняют авторитарные тенденции повседневных контактов. Многие участники отмечают, что в условиях глобальной симуляции говорение на иностранном языке доставляло им большую радость, так как их не прерывали и не исправляли их ошибки, отсутствовал барьер между обучением теоретическим основам языка (например, лексике и грамматике) и практическим применением полученных знаний [10, S. 112].

В заключение следует отметить, что отзывы участников и учителей о глобальной симуляции позволяют сделать вывод о том, что данный метод находит широкое использование в разных учебных заведениях за рубежом, там, где изучается базовый или профессиональный иностранный язык. В России данный метод менее популярен, чем другие методы в рамках коммуникативного подхода. Несомненное преимущество метода глобальной симуляции заключается в возможности связать изучение иностранного языка с социальным контекстом, что способствует формированию социолингвистической компетенции учащихся, неотъемлемой части современного урока иностранного языка.

Список источников

1. **Archibald A.** Using simulation activities in advanced level English classes // *Der Fremdsprachliche Unterricht – Englisch*. 1997. № 2. S. 34-38.
2. **Arendt M.** Simulationen // *Der Fremdsprachliche Unterricht – Englisch*. 1997. № 2. S. 4-10.
3. **Bolekia Boleka J.** La simulación global en la formación inicial y permanente del profesor de Fle [Электронный ресурс]. URL: http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0214-3402/article/viewFile/4666/4682 (дата обращения: 04.05.2018).
4. **Care J.-M.** Inventer pour apprendre – Les simulations globales // *Die Neueren Sprachen*. 1995. Bd. 94 (1). S. 69-87.
5. **Care J.-M., Debyser Fr.** Simulations globales [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/simulations-globales/#10> (дата обращения: 03.05.2018).
6. **Debyser Fr.** *L'immeuble*. P.: Hachette, 1996. 95 p.
7. **Ecke P.** Simulationen im Unterricht Deutsch als Fremdsprache // *Deutsch als Fremdsprache*. 2001 38. Jg. Heft 3. S. 159-165.
8. **Hyland K.** Language-Learning Simulations: A Practical Guide [Электронный ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/265107186_Language-Learning_Simulations_A_Practical_Guide (дата обращения: 03.05.2018).
9. **Jones K.** Simulationen – ein Unterrichtskonzept // *Simulationen im Fremdsprachenunterricht: Handbuch für Schule, Hochschule und Lehrerfortbildung* / hrsg. K. Jones u. a. Ismaning: Hueber, 1984. S. 9-96.
10. **Meinhold M.** Simulationen in der Schule // *Simulationen im Fremdsprachenunterricht: Handbuch für Schule, Hochschule und Lehrerfortbildung* / hrsg. K. Jones u. a. Ismaning: Hueber, 1984. S. 97-120.
11. **Mutet S.** Le rôle de la simulation globale dans la formation initiale et continue des enseignants. *Pädagogische Hochschule Heidelberg*, 2002. 244 p.
12. **Oakley C.** Simulationen in der Hochschule // *Simulationen im Fremdsprachenunterricht: Handbuch für Schule, Hochschule und Lehrerfortbildung* / hrsg. K. Jones u. a. Ismaning: Hueber, 1984. S. 121-134.
13. **Perdrillat M.** Un exemple de réalisation pédagogique sur internet: Création d'un roman collectif international «L'immeuble rue Lamarck» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.francaislangueseconde.fr/wp-content/uploads/2009/06/Pistes-pour-la-simulation-globale.pdf> (дата обращения: 04.05.2018).
14. **Sippel V.** Ganzheitliches Lernen im Rahmen der Simulation globale. *Grundlagen – Erfahrungen – Anregungen*. Tübingen, 2003. 261 S.
15. **Taylor J., Walford R.** Simulationsspiele im Unterricht. Eine Einführung in die didaktischen Möglichkeiten von Simulations-, Plan- und Rollenspielen mit sechs praktischen Beispielen. Ravensburg: Otto Maier, 1974. 288 S.

GLOBAL SIMULATION TECHNOLOGY AS AN EFFECTIVE METHOD FOR LINGUO-SOCIOCULTURAL COMPETENCE FORMATION: HISTORY OF EMERGENCE, CONCEPT, STRUCTURE (BY THE EXAMPLE OF DEBYSER'S SIMULATION "RESIDENTIAL HOUSE")

Shcherbakova Ol'ga Vladimirovna, Ph. D. in Philology
Tomsk State Pedagogical University
olga2402@mail.ru

The article presents the history of the development of the global simulation technology, which arose in the 70s of the XX century in France. The definitions of the notions “game”, “role-playing”, “theatrical production”, “simulation” are considered. Basing on the analysis of methodological literature and didactic projects of foreign schools, the paper defines the concept, structure and advantages of this technology in teaching basic and professional foreign language. The historical milestones of this method formation and its role in the development of foreign-language linguistic education are traced. The author presents the analysis of foreign experience of using this technology in the methodology of teaching foreign languages.

Key words and phrases: technology of global simulation; communicative approach; professionally oriented foreign language teaching; cognitive-search activity; teaching methods; socio-linguistic competence; role-playing; simulation; communicative competence.