



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

РАБОТА С УЧЕБНЫМ ИГРОВЫМ ФИЛЬМОМ

И.А. ГОНЧАР
Н.Л. ФЕДОТОВА

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

**Нина Леонидовна Федотова
Ирина Александровна Гончар**

**Работа с учебным
игровым фильмом**

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42843346

Работа с учебным игровым фильмом:

ISBN 978-5-288-05923-0

Аннотация

В данном пособии рассматриваются проблемы обучения аудированию иноязычного текста в аспекте русского языка как иностранного (РКИ). Целью пособия является систематизация знаний об особенностях работы с видеотекстами на занятиях по РКИ и, кроме того, овладение студентами приемами обучения аудированию на примере игровых фильмов, созданных авторами пособия и используемых в преподавании русского языка иностранцам. Пособие адресовано студентам бакалавриата, а также может быть полезно для магистрантов и аспирантов, изучающих русский язык как иностранный.

Содержание

Предисловие	5
Раздел 1	8
Конец ознакомительного фрагмента.	16

**Ирина Александровна
Гончар, Нина
Леонидовна Федотова
Работа с учебным
игровым фильмом**

© Санкт-Петербургский государственный университет,
2019

© И. А. Гончар, Н. Л. Федотова, 2019

Предисловие

В современной методике преподавания русского языка как иностранного (РКИ) одной из актуальных является проблема обучения аудированию. Это обусловлено тем, что долгое время аудирование не рассматривалось как самостоятельный аспект в учебном процессе.

По мнению авторов данного пособия, при обучении иностранному языку аудирование должно занимать положение, равное с другими видами речевой деятельности. В связи с этим оно не может считаться побочным результатом работы по формированию навыков и умений в таких видах речевой деятельности, как говорение (пересекается с аудированием по отношению к форме речи – *устная*) и чтение (пересекается с аудированием по отношению к типу деятельности – *рецепция*). В ситуации обучения аудированию иноязычного текста должна осуществляться деятельность, обеспечивающая овладение аудитивными умениями, в основе которых лежат психофизиологические механизмы восприятия звучащего текста.

В пособии рассматриваются актуальные вопросы обучения аудированию текстов на иностранном языке. Выявлен лингводидактический потенциал учебных игровых фильмов, которые являются эффективным средством обучения устным видам речевой деятельности.

Представлена авторская модель обучения аудированию иноязычного текста, которая, с одной стороны, вписывается в рамки коммуникативного метода обучения иностранным языкам, а с другой – построена с учетом одного из важнейших понятий общей теории деятельности – рефлексии.

Рассматривается валидность обучающего аудиотекста как комплексная характеристика, обеспечивающая запуск механизма рефлексии реципиента и отражающая пригодность аудиотекста для целей обучения аудированию.

Описан аудитивный компонент учебных игровых фильмов «Играем вместе» и «Смотрим видеосюжет, слушаем подкаст» (дистанционный курс по РКИ В1+). Показано, как выявленные закономерности могут быть учтены в специальных фонетических заданиях, нацеленных на формирование речевой компетенции (аудирование, говорение) у иностранных студентов, изучающих русский язык.

На примере учебного фильма «Необыкновенные приключения Ибикуса в Санкт-Петербурге») рассматриваются виды упражнений и заданий для обучения аудированию текстов на неродном языке (уровень А1), в частности, подчеркивается значимость интонационных упражнений и заданий при формировании аудитивных умений, необходимых для слухового восприятия аутентичных иноязычных текстов.

В конце каждого раздела даны контрольные вопросы, с помощью которых закрепляются полученные знания. По завершении изучения разделов пособия учащиеся могут вы-

полнить итоговый тест.

Данное учебное пособие может быть использовано на аудиторных занятиях и для самостоятельной работы учащихся.

В пособии частично использованы материалы опубликованных ранее статей авторов и лекционного курса «Методика преподавания РКИ» и обобщен многолетний личный опыт преподавания русского языка как иностранного. В качестве примера рассматриваются учебные игровые фильмы, созданные авторами пособия.

Пособие адресуется студентам бакалавриата, обучающимся по направлению «Русский язык как иностранный», «Иностранные языки». Кроме того, оно может представлять интерес для магистрантов (направление «Русский язык и культура в аспекте РКИ») и аспирантов (специальность 13.00.02 – «Теория и методика обучения и воспитания (иностранные языки»)).

Раздел 1

Лингводидактический потенциал учебных игровых фильмов в аспекте РКИ

Учебные игровые фильмы – хорошо известный, но в силу разных причин довольно редкий вид учебно-методического продукта. При этом учебные игровые фильмы обладают значительным лингводидактическим потенциалом.

Мы предлагаем следующее определение *учебного игрового фильма* как средства обучения иностранному языку: это специально созданный профессиональными кинематографистами с целью обучения неродному языку короткометражный игровой фильм, дискретный по своей природе, с системной подачей языкового материала, в сюжетной канве которого присутствует *личность говорящего*, воплощенная в образах индивидуализированных героев, демонстрирующих персонафицированную речь и объединяющих речевые ситуации в единое целое.

Такой фильм позволяет решить важнейшие методические задачи:

- 1) обеспечение необходимого для данного этапа обучения уровня сформированности аудитивных умений;

- 2) организация взаимодействия учащихся с кинотекстом;
- 3) создание предпосылок для индивидуализации процесса обучения аудированию с использованием аудиовизуальных материалов.

В учебном игровом фильме органично сочетаются глобальность сюжетного потока видеоинформации и дискретная природа эпизодов, которые организуют сюжет и состоят из типовых ситуаций, позволяющих монтировать подлежащие усвоению речевые образцы. Такое сосуществование дает возможность реализовать диалектическую идею, сущность которой заключается в разумном комбинировании прямого и сознательно-практического методов.

Наличие элементов сознательно-практического метода обуславливает необходимость создания специального учебного пособия, задачей которого является сообщение знаний о языке, необходимых для формирования навыков и умений.

При таком подходе открываются широкие возможности для эффективного построения учебного процесса: от имитативных упражнений с целью закрепления фонетических, лексических и грамматических навыков – через условно-речевые упражнения с опорой на видеоряд – к самостоятельному продуцированию текста.

Кстати, такая последовательность соотносится с системой Г. Пальмера, которая базируется на основе не трудности языкового материала, а стадийности его усвоения: *восприятие, узнавание, имитативное воспроизведение и свободное*

воспроизведение [Пальмер, 1960].

Использование учебного игрового фильма решает следующие важнейшие методические задачи:

- 1) обеспечивает уровень понимания видеотекста, соответствующий уровню владения иностранным языком;
- 2) организует взаимодействие учащихся с видеотекстом;
- 3) создает предпосылки индивидуализации учебной работы с аудиовизуальными материалами.

Кроме того, наличие в учебном игровом фильме таких параметров, как проблемность, информативность, эстетическая привлекательность, соответствие ожиданиям аудитории, страноведческая достоверность и культурная значимость в значительной мере влияет на результативность учебного процесса.

Содержание фильма выступает прежде всего в качестве не только средства представления типовых ситуаций общения, но и источника знаний о языковых средствах.

Учебный игровой фильм участвует в решении комплексной задачи формирования поликультурной языковой личности. Происходит развитие и расширение ментального лексикона учащегося, в том числе невербального опыта, «идеальных оперативных единиц нашего сознания», включающих схемы определенных действий и логических операций [Кубрякова и др., 1991, с. 112].

В ряду способов моделирования реальной коммуникации в учебном процессе, составляющего суть коммуникативно-

го метода, кинофильм играет особую роль, поскольку «экран дает звуко-зрительный “слепок” реального мира, который психологически воспринимается как... его подобие» [Разлогов, 1984, с. 13].

В художественном произведении, с одной стороны, действительность отображается максимально точно, а с другой – авторы стремятся не к ее воспроизведению, а к интерпретации. Зритель имеет дело с преобразованной действительностью. О «двуприродности» кинопроизведения писал Н. И. Жинкин: «О том, что на экране вещи отображены с фотографической точностью, зритель знает настолько же хорошо, насколько и то, что художник по произволу может отойти как угодно далеко от такой точности» [Жинкин, 1971, с. 217].

Итак, целенаправленно организованный, внутренне ориентированный на обучающие цели, учебный игровой фильм одновременно имеет правдоподобное вещественное оформление, вызывая доверие и располагая к сопереживанию.

Относительно бессознательно отождествляя себя с героем фильма, зритель приобретает чувственный опыт, который усваивается на 90 % (по зрительному каналу усваивается 80 % информации).

Можно сформулировать еще одно важное требование к учебному игровому фильму – он должен быть сделан с использованием тех приемов, которые способствуют эмоциональной разрядке, налаживают контакты в группе учащихся, пробуждают творческие способности, стимулируют ме-

ханизм произвольной памяти.

Кроме достоверности и эмоциональности учебного игрового фильма, следует иметь в виду особый тип обратной связи, под которой в данном случае подразумевается организация такого управляющего воздействия на этапе создания фильма, которое позволило бы учащимся в полном объеме усвоить информацию, представленную в сюжете. В психологическом смысле так называемая положительная обратная связь приводит к тому, что результаты процесса усиливают в нашем случае сам процесс восприятия, запоминания, усвоения учебной информации.

При создании учебного игрового фильма следует учитывать, что зрителями являются иностранные учащиеся, настроенные на овладение изучаемым языком. Это значит, что для достижения целей обучения необходимо хорошо понимать, с одной стороны, «что собой представляет реципиент, чем он живет, что его интересует, что он знает», а с другой – «чего мы хотим добиться от него в процессе воздействия, в каком направлении мы хотим развивать его мысли, чувства, установки» [Леонтьев, 1975, с. 55].

Существенное отличие учебного игрового фильма от обычного художественного заключается в том, что «интрига» учебного фильма создается и развивается с целью оптимизации учебного процесса. Значит, авторы литературного сценария должны избегать разночтений вербального текста и работать в тесном контакте с режиссером, который обя-

зан понимать, что сценарий является учебным материалом. Сценаристу необходимо участвовать в озвучивании отснятого материала, когда требуется особенно строгий контроль за речью актеров.

Умелое манипулирование обратной упреждающей творческой связью может стать основой для создания учебного «событийного фильма, интересного по содержанию, коммуникативного по направлению, методического по характеру» [Пассов, 1985, с. 69].

Рассмотрим дидактические и методические принципы, которые реализуются в учебном игровом фильме.

Принцип наглядности. В учебном игровом фильме органично должна сочетаться статичная и динамичная наглядность. В качестве примера такой комбинации можно привести таблицы с учебными заданиями и рисунками, встроенные в сюжетное киноповествование и не нарушающие его. Такие включения обычно сопровождаются образцовым произношением диктора (слуховая наглядность), а также репликами «закадрового учителя» (возможно, на родном языке учащихся или языке-посреднике), которые корректно управляют действиями учащихся-зрителей.

Принцип антропоцентризма. Постоянное присутствие индивидуализированного героя на экране позволяет показать естественную динамику развития в рамках сюжета. Постепенно речь героев проходит путь от достаточно примитивных высказываний, представляющих несложные постро-

ения на уровне социальных контактов и не характеризующих героя, до постепенного включения концептуальных моментов и в конце концов выводит на уровень подтекста.

Принцип коммуникативности. Коммуникативный метод максимально приближает аудиторный процесс к реальной коммуникации: «процесс обучения является моделью процесса коммуникации» [Пассов, 1985, с. 25].

Характеризуя основные параметры процессов общения, которые необходимо сохранить в учебном процессе (деятельностный характер речевого поведения собеседников, предметность общения, коммуникации, несколько упрощенная система речевых средств), Е. И. Пассов указывает на ситуации, которые моделируются как «наиболее типичные варианты взаимоотношений общающихся» [Пассов, 1985, с. 26].

Все изменения, происходящие на экране, зрители воспринимают как реальные свидетели и наблюдатели данных событий. Появляющийся вследствие этого эмоциональный фактор, концентрация внимания не на языковой форме, а на содержании иноязычного высказывания способствуют формированию умений неподготовленной устной речи в конкретной ситуации.

Организирующей основой, объединяющей учебные речевые ситуации, может служить ситуативно-тематический подход, позволяющий построить сюжетное киноповествование на отобранном языковом материале. При решении проблемы

отбора учебного материала необходимо всестороннее исследовать коммуникативные потребности учащихся, их роли в повседневной жизни. Другими словами, особой целью обучения становится «методическая интерпретация социального заказа» [Михалкина, 1994, с. 7].

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.