

УДК 811.161.1

Игротека преподавателя русского языка как иностранного: лингводидактический потенциал проблемы вагонетки (к вопросу о повышении мотивации)

Дюстер Елена Александровна^(*) duester@bmstu.ru

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Россия

***Аннотация.** Статья посвящена настольной игре С. Хаузера «Trial by trolley», в основу которой положена проблема вагонетки. Сообщается о значимости игровой деятельности в вопросе повышения мотивации. Приводятся сценарий и условия анализируемой игры. Оценены точность и уместность ее названия в переводе на русский язык. Детально рассмотрены грамматические конструкции в речи участников, употребление которых продиктовано игровой ситуацией. Даны рекомендации по использованию игрового материала на уроках русского языка как иностранного (РКИ). Отмечена высокая вариативность и мотивационные возможности игры. Упомянуты ее отдельные недостатки и способы их устранения.*

***Ключевые слова:** игра, проблема вагонетки, лингводидактический потенциал, повышение мотивации, русский язык как иностранный*

Games library of a Russian as a foreign language teacher: linguodidactic potential of the Trolley Problem (with regard to motivation improvement)

Dyuster Elena Alexandrovna^(*) duester@bmstu.ru

BMSTU, Moscow, Russia

Abstract. The article is dedicated to Scott Hauser's board game "Trial by Trolley", which is based on The Trolley Problem. The article emphasizes the importance of game activities for increasing motivation. It describes the scenario and rules of the game in detail, as well as the accuracy and relevance of its name in Russian translation. The speech patterns used by participants according to the game situation are evaluated. Recommendations are provided for using the game at Russian as a foreign language lessons (RFL), highlighting its significant variability and motivation potential. Some shortcomings of the game and ways to eliminate them are also mentioned.

Keywords: game, The Trolley Problem, linguodidactic potential, motivation improvement, Russian as a foreign language

Введение. Анализ научных публикаций последних лет показывает, что понятие игры в контексте обучения иностранным языкам встречается в основном в работах, посвященных повышению его эффективности [1–3]. При этом среди явных преимуществ использования игр на занятиях исследователи неиз-

менно упоминают их мотивационный потенциал. Так, например, перечисляя ключевые функции игр, Л.Е. Азарина прежде всего выделяет их способность повысить интерес учащихся к тем аспектам, которые могут казаться им скучными, и таким образом сделать процесс обучения более плодотворным [4]. Похожую мысль высказывает К.В. Волкова, по мнению которой тот факт, что игра повышает целеустремленность и мотивированность в изучении иностранного языка, делает ее незаменимой при отработке сложных грамматических тем, когда необходимо преодолеть пассивность и незаинтересованность учеников при повторении стандартных ситуаций и типовых моделей [5].

Авторы, разделяя точку зрения коллег, хотели бы поделиться собственным опытом обращения к игровому материалу на уроках русского языка как иностранного (РКИ) в неязыковом вузе. Для обзора выбор был остановлен на настольной игре С. Хаузера «Trial by trolley»¹, в основу которой положен этический эксперимент английского философа Ф. Фут, получивший известность как «проблема вагонетки». Его классическая версия, где стрелочник оказывается перед моральным выбором, пускать ли смертоносный транспорт по запасному пути, спасая тем самым пятерых человек на рельсах ценой жизни одного, нашла отражение в сюжете описываемой игры. По условиям участникам двух команд предстоит убедить стрелочника в том, что оставить в живых следует именно их героев, как положительных, так и отрицательных. Помимо этого, дополнительные секретные сведения о кандидатах на спасение могут существенно повышать или понижать их значимость.

Материалы и методы. В ходе исследования авторы прибегли к мониторингу существующих на отечественном рынке предложений в сфере игровой продукции с целью оценки их применимости в процессе обучения РКИ, анализу научных публикаций и справочных материалов по теме, а также обобщению собственного опыта работы с иностранными студентами.

Результаты. Следует сразу оговорить, что рассматриваемая игра относится к неадаптированным и в нее могут играть обучающиеся, владеющие русским языком на продвинутом уровне. Кроме того, ввиду заявленной антигуманности сценария, которая подается разработчиками через призму черного юмора, из этических соображений преподавателю необходимо очень тщательно отобрать раздаточный материал, возможно, дополнив его своим. Вместе с тем, игровая ситуация требует от студентов умения аргументированно изложить свою точку зрения, склонить собеседника на свою сторону и прогнозируемо создает предпосылки к использованию в устной речи оборотов, выражающих побуждение, необходимость/ненужность действия, причинные и уступительные отношения, а также формул убеждения. Остановимся подробнее на способах грамматического оформления указанной выше семантики.

¹ На российском рынке данный продукт от компании ООО «Магеллан Производство» носит наименование «Трамвай смерти». На наш взгляд, такой перевод с английского, к сожалению, отличается подчеркнутой жестокостью и не учитывает приема аллитерации в оригинальном названии (что, например, сохранено в итальянской версии: «Il trauma del tram»). В качестве рекомендации считаем возможным предложить такие варианты названия, как «Стрелка судьбы» или «Роковые рельсы».

Во-первых, это конструкция с частицей давай(-те) в сочетании с формой первого лица множественного числа глаголов СВ: **давайте спасем** ученых, которые изобретут лекарство от старости (выражение побуждения к совместному действию).

Во-вторых, конструкция **кто должен** + инфинитив смыслового глагола СВ: **мы должны спасти** ученых (выражение общественного или морального долга человека).

В-третьих, такие конструкции, как **кто вынужден** + инфинитив смыслового глагола и **кому придется** + инфинитив смыслового глагола: **мы вынуждены/нам придется спасти** ученых (выражение вынужденного действия).

В-четвертых, конструкции **кому надо/нужно/необходимо/следует** + инфинитив смыслового глагола СВ: **нам надо/нужно/необходимо/следует спасти** ученых (выражение необходимого действия).

В-пятых, обратные по значению конструкции при участии смыслового глагола НСВ, которые выражают нецелесообразное, необязательное или нежелательное действие соответственно.

В-шестых, сложноподчиненное предложение с союзами «потому что», «так как», «поскольку», а также бессоюзное сложное предложение, где следственный компонент предшествует причинному: **мы должны спасти ученых, потому что это поможет продлить жизнь людям**. Или: **нам не следует спасать ученых: это приведет к перенаселению на планете** (выражение причинных отношений).

И, наконец, сложноподчиненное предложение с союзами «хотя/хоть» и «несмотря на то что»: **хотя/несмотря на то что изобретение ученых поможет продлить жизнь людям**, они ограбили продуктовый магазин (выражение уступительных отношений в значении противопоставленности двух ситуаций).

Обсуждение полученных результатов. Каким видится формат использования игры? Безусловно, можно четко следовать прилагающейся инструкции, полностью задействовав раздаточный материал. Также позволительно отступить от заданного плана и, к примеру, не вводить в игру карточки с секретными сведениями о персонажах, что позволит контролировать ход игры и варьировать ее сложность. Допустимо сконцентрироваться на одном из грамматических аспектов или тренировать их в комбинации. Помимо этого, итоговое решение о спасении можно принимать сообща, делая языковое взаимодействие в группе более интенсивным.

Заключение. Таким образом, игра предоставляет возможность отработать на практике широкий круг грамматических тем и обладает высокой вариативностью. К тому же она отличается новизной сюжета, содержит соревновательный момент, обеспечивает предъявление языкового материала в легкой и увлекательной форме, порождает тем самым неподдельный интерес со стороны участников и способствует повышению мотивации. Считаем, что игра, вопреки ряду замечаний, заслуживает внимания и целесообразно адаптировать ее для занятий по РКИ.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Шамсутдинова А.А. Игры на занятиях по русскому языку как иностранному. *Вестник Уфимского юридического института МВД России*, 2021, с. 168–172.
- [2] Дмитриева Д.Д. Использование дидактических игр на занятиях по русскому языку как иностранному. *Азимут научных исследований: педагогика и психология*, 2020, т. 9, № 1 (30), с. 104–106.
- [3] Киреева И.А., Ван Яо. Дидактические условия использования коммуникативно-игрового метода в обучении русскому языку как иностранному китайских студентов. *Концепт*, 2020, № 8, с. 30–42.
- [4] Азарина Л.Е. Игры на уроках РКИ. *Вестник ЦМО МГУ*, 2009, № 3, с. 102–109.
- [5] Волкова К.В. Дидактические возможности настольной игры в обучении русскому языку как иностранному: глаголы движения. *Вестник ТГПУ*, 2016, № 3 (168), с. 89–92.