КОНЦЕПТ
научно-методический электронный журнал
ART 14607 УДК 372.881.1
Чернов Л. И. Урок в формате детективной игры как способ повышения креативности и мотивации студентов // Концепт. – 2014. – Спецвыпуск № 08. – ART 14607. – 0,48 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2014/14607.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

***Чернов Леонид Игоревич,***
*кандидат педагогических наук, доцент, старший научный сотрудник кафедры иностранных языков факультета истории и международных отношений ФГБОУ ВПО «Рязанский государственный университет им. С. А. Есенина», г. Рязань*
mélange@newmail.ru

# Урок в формате детективной игры как способ повышения креативности и мотивации студентов

***Аннотация.*** *Данная статья обобщает авторский опыт использования учебных материалов детективной направленности в рамках преподавания иностранного языка в курсе межкультурной коммуникации в языковом вузе с целью повышения мотивации обучаемых. Автор пытается продемонстрировать, как различные методические приемы, вовлекающие детектив в учебный процесс, способствуют большей интерактивности, аутентичности и визуализации ESL урока, что, в свою очередь, содействует большей эмоциональной вовлеченности студентов в процесс освоения иностранного языка и росту их креативности.*
***Ключевые слова:*** *преподавание иностранных языков, компетенции, игра.*
***Раздел:*** *(01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).*

Данная работа является обобщением авторского опыта привлечения различных педагогических методов, объединенных жанровой направленностью, в курс межкультурной коммуникации. Межкультурная коммуникация, согласно Е. М. Верещагину, В. Г. Костомарову, есть адекватное взаимопонимание двух представителей различных культур в процессе коммуникации, ведущее к конструктивному диалогу [1]. Целью курса межкультурной коммуникации нам представляется формирование коммуникативной и лингвосоциокультурной компетенции, то есть способности понимать и интерпретировать особенности чужой и собственной культур в их различных проявлениях, призванной развить диалогичность личности и мультиперспективность мировидения обучаемых, обеспечить эффективность коммуникации с носителями иных языков и культур, а также адекватность поведения в контексте межкультурного взаимодействия.

Исторически в глазах как критиков, так и читающей аудитории детектив как литературный жанр имеет репутацию легкого, непринужденного и неглубокого. Его характеристика как беллетристического «чтива» так глубоко укоренилась в сознании общественности, что была автоматически перенесена и на возможность использования детектива в преподавании, в частности в преподавании языков. Студенты-лингвисты нечасто сталкивались с произведениями детективного жанра в учебном процессе ввиду невысокой, по мнению методистов и преподавателей, художественной ценности данных литературных работ. В 90-х студенты первого курса лингвистических факультетов знакомились с творчеством Агаты Кристи по адаптированному пособию «Подвиги Геракла». Составление, обработка текста, комментарий, словарь – Н. И. Кролик, издательства «Высшая школа», выпущенному в 1986 г. и переизданному в 1991 г. Целью его привлечения в учебный процесс как тогда, так и поныне – в тех случаях, если методическое объединение до сих пор не отказалось от него, была агрегация базового лексического запаса и отработка навыков пересказа либо поискового чтения. В рамках домашнего чтения на дальнейших курсах студенты приобщались к творчеству Артура Конан Дойля, Эдгара Алана По и даже имели возможность познакомиться с некото-

Чернов Л. И. Урок в формате детективной игры как способ повышения креативности и мотивации студентов // Концепт. – 2014. – Спецвыпуск № 08. – ART 14607. – 0,48 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2014/14607.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

рыми рассказами Сомерсета Моэма, формально соответствующим критериям детективного жанра, но при этом цель привлечения этих произведений в учебный процесс неизменно игнорировала их жанровую суть и никак не предусматривала использование множества методических приемов, открывающихся при нестандартном включении детектива в процесс обучения иностранному языку.

Необходимо оговориться, что детектив как литературный жанр в зарубежной традиции отличается максимальной лаконичностью ввиду его тесной привязки к газетным публикациям. Почти все без исключения short stories в формате детективного повествования предназначены для публикации в периодических изданиях, и традиция эта остается неизменной со времен отца-основателя жанра сэра Артура Конан Дойля. Объем современного остросюжетного детективного рассказа в одну газетную полосу, то есть порядка 4000–6000 печатных знаков, делает его уместным для активного включения в учебный процесс на регулярной основе без длительных временных интервалов, необходимых для проработки студентами больших объемов текста. Одновременно обилие пусть и не вошедших в «золотой фонд классики», но постоянно публикуемых современных детективных рассказов делает их более актуальными с точки зрения отображаемых культурных реалий, присущих современности. Бесспорно, пусть и не без толики прискорбности, что современная литература, отличающаяся привязкой к эпохе социальных сетей, компьютерных технологий, проникающих в повседневную действительность, политических реалий и понятных обучаемым бытовым аспектам жизнедеятельности, вызывает у многих студентов больший эмоциональный отклик, нежели полноформатные романы, бытописующие викторианскую эпоху и эпоху великих географических открытий. Нельзя усомниться и в том, что язык современных детективов существенно ближе, понятнее и актуальнее высокопарного слога, изобилующего малоупотребляемыми эпитетами, присущими классической литературе. В числе наших любимых детективов такого толка – “The story of Hermione” by Cyril Hare, “Death By Scrabble” by Charlie Fish, “Impersonating Elvis” by Polly Nelson и многие другие, представленные на ресурсе www.eastoftheweb.com/short-stories в секции crime stories.

Следует отметить, что одним из поджанров детективов с середины XX в. являются так называемые interactive whodunits, предусматривающие публикацию детективной головоломки в одном из выпусков периодического издания и ответов на нее – в следующем. Еще в советскую эпоху аналогичные криминальные задачи на логику и внимательность публиковались в 1970-х гг. в журнале «Наука и жизнь». Эти задачи представляли собой вольный перевод историй из немецкого журнала «Ойленшпигель». Чаще всего задачи сопровождались рисунками, в которых надо было искать ключ к разгадке. Они вызывали невероятное оживление среди читательской аудитории и до сих пор могут замечательным образом использоваться на уроках языка в качестве переводческого практикума. Их отличительная особенность в виде текстов для перевода – мотивационная составляющая, за счет которой удается добиться большей эмоциональной вовлеченности обучаемых в перевод. Дело в том, что «перевод ради перевода» заменяется «переводом ради обнаружения улик против преступника», что актуализирует отдачу слушателей и повышает результативность учебной деятельности. Если каждая формулировка головоломки логически выверена, то эффективность ее осознания, запоминания и перевода служит залогом обнаружения правильного решения.

Со времен историй об инспекторе Варнике степень интерактивности whodunits достигла невероятных размахов с наступлением эпохи глобальной компьютеризации. Возникли десятки англоязычных сайтов, размещающих детективные головоломки в

режиме реального времени, снабжающих читателей подсказками, предоставляющих форумы и чат-румы для обсуждения возможных логических цепочек и улик до наступления дэдлайна, когда решение задачи становится достоянием общественности. В их числе – www.5minutemystery.com, www.mysterynet.com, www.5minutedetective.com, последний из которых даже предоставляет задачи в виде коротких видеороликов, доступных как для просмотра онлайн, так и для скачивания. В случае вовлечения обучаемых в работу с этими историями в качестве внеаудиторной деятельности темпоральные критерии выполнения задания оказываются обозначенными не педагогом, а живым сетевым сообществом, что позволяет оторваться от make-belief составляющей освоения языка, а взамен предоставить студентам элемент authenticity of language acquisition. Разумеется, это также является одним из способов интенсификации их вовлеченности в учебный процесс. Одной из выгодных особенностей таких заданий является также и тот факт, что они ***неустанно отсылают слушателей в мир глобальной сети, ИКТ*** и заставляют студентов постоянно расширять спектр информационных источников, используемых ими в процессе освоения иностранного языка.

Что касается возможности привлечения аналогичных русскоязычных ресурсов в учебный процесс, спектр приемов и отрабатываемых лингвистических навыков еще шире. В частности, материалы с сайтов www.looming.ru, www.domzadanie.ru, www.libo.ru и иных досуговых порталов предоставляют обилие whodunits на русском языке, которые могут стать великолепным практикумом по усвоению и закреплению лексического материала. Это может быть гиперонимическое облако единиц юридического вокабуляра – свидетель, показания, прямая и косвенная улика, обвинять, уличать, выдвинуть обвинения, подать иск, ответчик, истец, выиграть дело, отклонить кассацию, шантаж, вымогательство, мелкое хулиганство, судмедэксперт и т. д. Одновременно это невероятно богатый материал общебытовой лексики, оказывающийся вне фокуса при освоении языка узкоспециализированной направленности, но столь необходимый для осуществления ежедневной коммуникации на языке. Следует также обозначить, что в рамках перевода детективных задач с русского на английский преподаватель без труда может обнаружить тексты, изобилующие грамматическими сложностями, включенными в эмоциональный контекст решения головоломки – в частности, деепричастиями совершенного и несовершенного вида, условными предложениями, модальными глаголами, передающими различную степень уверенности говорящего в сформулированной идее и т. д.

В зарубежной методике преподавания иностранного языка обращение к детективному формату урока является одним из стабильно популярных. В частности, учебное пособие Intermediate grammar games за авторством Jill Hadfield, выпущенное в 2003 г. издательством Longman и переизданное 9 лет спустя в новой редакции, в качестве classroom activities для отработки Past Perfect и Past Perfect Continuous tenses предлагает целый набор детективных игр, призывающих слушателей восстановить последовательность событий в рамках того или иного криминального происшествия, опрашивая одногруппников, среди которых предварительно были распределены ролевые карточки свидетелей грабежа, кражи и т. д.

Автор неоднократно использовал формат «данетки» – коммуникативного игрового приема, в рамках которого слушателям предоставляется максимально общее описание некого криминального происшествия, детали которого они должны уточнить, задавая ведущему лишь общие вопросы – для оттачивания у обучаемых навыков построения вопросительных предложений в английском. Коллекции «данеток» давно стали не только достоянием «досуговой» сферы Рунета (www.golovolomka.hobby.ru,

www.danetka.ru и т.д.), но и перешли в компонент сайтов и форумов для преподавателей иностранных языков в средней и высшей школе.

Еще более интересным и эффективным применение детективных уроков представляется для речепорождения – в рамках каждой из whodunits обучаемые должны суммировать исходный текст и использовать некоторые из его ключевых положений для формулировки доказательной базы собственного вывода-обвинения. Иными словами, пересказ текста является стартовым элементом перед переходом к оформлению собственной мысли, этот процесс характеризуется в методике преподавания как seamless transition – от репродукции к самостоятельному речепорождению. Так как учащемуся необходимо убедить одногруппников в собственной правоте, он поневоле вырабатывает навыки эмоциональной речи, правильной паузации и риторики в принципе. При возникновении в группе различных точек зрения на решение whodunit в дискуссию вовлекаются и иные обучаемые, что позволяет педагогу органично перейти от монолога к полилогу. Ярким примером подобного урока является Murder at Gurney Manor из учебного пособия Streamline English Destinations под редакцией Bernard Hartley и Peter Viney, выпущенного издательством Oxford Press в 1991 г. Единственным недостатком данного коммуникативного урока являлось отсутствие ответа на вопрос, кто же убил хозяина особняка – достопочтенного лорда Гёрни. Преподаватель, выступающий в качестве модератора дискуссии, не мог подытожить урок с позиции человека, владеющего чуть большим объемом информации, нежели слушатели. С другой стороны, сам педагог может склониться к позиции одной из «партий» в составе учебной группы, а итог classroom activity подвести в качестве голосования импровизированного жюри присяжных.

Инновационным является кластер интерактивных детективных уроков, построенных по принципу минимизации текстового сопровождения и максимальной опоры на визуальный ряд – обилие иллюстраций и фотографий. С одной стороны, такой подход к наполнению поурочных материалов представляется несколько абсурдным – ведь большинство стандартных УМК, в том числе и нового поколения, стимулируют речепорождение, предварительно предоставив обучаемым необходимый лексико-грамматический материал в виде текста, отталкиваясь от смысловых положений которого они и формулируют собственную позицию, транслируя её в монологических высказываниях либо в полилоге. Мы же со своей стороны убеждены, что большая визуализация материала урока – это попытка перевести слушателей на качественно новый уровень обобщения материала, где контекст общения на уроке иностранного не только не окажется неполноценным, но, напротив, будет существенно более емким, нежели при работе с печатным текстом. На наш взгляд, ***визуальный ряд оказывается более емким и объемным для очерчивания контекста урока, нежели текстовое сопровождение***. Любой текст в качестве отправной точки урока подразумевает высокую степень абстрактности, что непременно влечет за собой ощущение имитации реальной речевой деятельности. В то же время изобразительный ряд заставляет слушателей, насколько это возможно, потерять ощущение грани между реальным миром, в котором пребывают они, и той коммуникативной ситуацией, в которую их хочет погрузить преподаватель. Ролевые детективные игры, используемые нами на уроках английского на различных курсах, снабжены фотографиями тех лиц, на позицию которых педагог предлагает встать своим слушателям. Это изначально непросто – ведь мы не ассоциируем себя с человеком иного пола, расы, возраста, рода занятий, иной ментальности и культурных ценностей. Выступая от имени другого лица, мы, тем не менее, транслируем в речь собственные суждения и идеи. Следовательно, изначально предполагаемая задача

раскрепостить слушателей, заставить их мыслить под несколько другим, культурно обусловленным, углом зрения оказывается не вполне достигнутой. ***В ролевых детективных играх с помощью сопутствующего визуального ряда удается добиться большей степени ассоциации обучаемых с предлагаемыми им личностями***, так как облик собственного «героя» конденсирует в себе его либо её манеру поведения, мышления и речи. Свидетели, полицейские, преступники и журналисты, освещающие ход расследования, – эти роли «расцвечены» фотографиями, позволяющими студентам проникнуться духом коммуникативной ситуации. Иллюстрированные детективные уроки ***– это практическая реализация принципов культурной антропологии***, являющейся в настоящий момент крайне перспективной и активно разрабатываемой отраслью культурологии, в том числе в её методическом преломлении. Излишне утверждать, что дополнительный визуальный ряд может существенно скорректировать позицию студента по отношению к тому лицу, роль которого ему досталась, – ведь формирование наших симпатий и антипатий, в частности, в межличностной коммуникации, происходит во многом благодаря внешности человека. Обучаемые начинают по мере сил и артистических способностей имитировать акцент, передавать возрастные и социальные особенности своих альтер эго, что полностью погружает их в процесс говорения и позволяет отрешиться от восприятия урока как искусственной коммуникативной среды. Повторимся, что ***принцип наглядности,*** гипертрофированно реализованный в предлагаемых нами поурочных детективных разработках, ***существенно способствует повышению мотивации студентов к обучению***. Отказавшись от схематичности, заложенной в стандартных псевдокоммуникативных уроках, мы постарались погрузить слушателей в визуально оживленный мир, максимально приближенный к востребованной преподавателем социально-культурной ситуации. Детективные игры, выводящие обучаемых в речь по ходу решения интеллектуальных головоломок, без зрительного подкрепления не позволяют полноценно вовлечь аудиторию в игру, тогда как, будучи расцвеченными обильным визуальным рядом (изображениями улик, орудий убийства, прочей атрибутики), достигают желаемого эффекта, позволяя слушателям и начать коммуникацию без оглядки на косность грамматики и неполноту собственного лексического запаса.

На собственных уроках в формате детектива мы постарались ***в максимально полной мере реализовать принцип культуросообразности***, построив многие коммуникативные уроки вокруг проблемных ситуаций межкультурного общения, а также задействовав образы различных культур, способные спровоцировать культурный шок либо неадекватное восприятие их носителей при столкновении с представителями культуры, родственной нашей. Набор тщательно и грамотно подобранных образов может пробудить в слушателях желание обсуждать конкретные события и явления не просто как материал урока, но и как глубоко прочувствованную, пропущенную сквозь призму собственного сознания проблему.

Убеждены, что детективные уроки-игры, описанные выше, способствуют формированию креативности обучаемых. Креативность, опираясь на исследования Н. Ю. Хрящевой, С. И. Макшановой, Л. Б. Ермолаевой-Томиной, Е. Л. Яковлевой, В. Н. Козленко, мы склонны определять как способность к порождению новых и изменению непродуктивных идей в некой сфере за счет преодоления стереотипичного восприятия коммуникативной ситуации и мира в целом [2; 3; 4; 5].

Исследуя внутренние положения креативности, вслед за А. В. Мудриком [6] и А. А. Бодалевым [7] отметим, что в содержание данного феномена входят: 1) умения

находить новые возможности решения проблем общения, трансформировать известные способы коммуникации в условиях новой ситуации; 2) умение спонтанно реагировать на возникающие ситуации; 3) умение толерантно относиться к мнению других людей и противоречиям, неизменно возникающим в процессе общения, способность выразить свое мнение; 4) умение выбрать наиболее подходящие способы воздействия на партнера либо партнеров по общению, сознательно изменяя свою позицию и поведение вслед за изменением коммуникативной среды; 5) умение использовать творческий подход в процессе коммуникации.

Уроки-детективы, уроки-игры, предусматривающие высокую степень интерактивности, абстракции, погружения в воссозданную за счет визуального ряда аутентичную коммуникативную среду, уроки, отсылающие к интернет-реальности вместо сублимированной реальности учебного пособия, сколь бы достойным оно ни было, полностью удовлетворяют данным положениям креативности, формируемым в ходе учебного процесса.

Обобщая опыт привлечения уроков в формате детектива в педагогический процесс, мы не стремились к созданию некого учебного пособия, так как мультиформатность упомянутых материалов и их разрозненность не позволяют очертить какую-либо общую канву. Те приемы и методы, что были затронуты в данной работе, могут использоваться лишь в качестве набора дополнительных материалов к существующим курсам межкультурной коммуникации. Мы только желали показать, что на совершенно различных уровнях овладения английским (от Pre-Intermediate и выше) возможен выход в эффективную коммуникацию через активное использование детективной игры как эффектной формы преподнесения слушателям учебного материала, способной пробудить их большую эмоциональную отдачу, повысить степень креативности и, следовательно, способствовать росту мотивации к изучению иностранных языков.

## Ссылки на источники

1. Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Лингвострановедческая теория слова. – М.: Русский язык, 1980. – 320 с.
2. Хрящева Н. Ю., Макшанов С. И. Тренинг креативности: основания, задачи, содержание // Б.Г. Ананьев и Ленинградская школа в развитии современной психологии: тез. науч.-практ. конф. 5–6 декабря 1995 года. – СПб., 1995. – С. 110–111.
3. Ермолаева-Томина Л. Б. Исследование факторов, детерминирующих индивидуальные различия в проявлении творческой активности // Психология творчества: общая, дифференциальная, прикладная / под ред. Я. А. Пономарева. – М., 1990. – С. 117–130.
4. Яковлева, И. В. Подготовка студентов к творческой воспитательной деятельности. –Челябинск: ЧГПИ, 1991. – 181 с.
5. Козленко В. Н. Проблема креативности личности // Психология творчества:общая, дифференциальная прикладная. – С. 131–148.
6. Мудрик А. В. Педагогические возможности общения // Проблемы теории воспитания. Ч. 1. Воспитание как предмет исследования / под ред. Л. П. Буевой и др. – М.: Педагогика, 1974. – С. 71–87.
7. Витлин Ж. Л. Навыки и умения в психологии и методике обучения иностранным языкам // ИЯШ. – 1999. – № 1. – С. 23–26.

***Leonid Chernov,***
*Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor at the chair of foreign languages, Department of History and International Relations, Ryazan State University named after S. A. Esenin, Ryazan*
mélange@newmail.ru

ISSN 2304-120X

**Detective game lesson as a way to increase creativity and motivation of students**

**Abstract.** The author sums up the author's experience in using didactic materials of detective genre while teaching cross-cultural communication at a linguistic university to increase the students' motivation to learning. The author attempts to illustrate how various teaching methods involving whodunits and detective fiction boost interactive and visual compounds of a class and enhance its authenticity, which, in turn, increases creativity

Чернов Л. И. Урок в формате детективной игры как способ повышения креативности и мотивации студентов // Концепт. – 2014. – Спецвыпуск № 08. – ART 14607. – 0,48 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2014/14607.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

and emotional involvement of the students in ESL learning. Motivational component of ESL teaching, creativity, whodunit at ESL classes, interactive games at a foreign language lesson, visualization at ESL classes, authenticity of teaching materials.

**Key words:** teaching foreign languages, competence, game.

**References**

1. Vereshhagin, E.M. & Kostomarov, V.G. (1980) *Lingvostranovedcheskaja teorija slova*, Russkij jazyk, Moscow, 320 p. (in Russian).
2. Hrjashheva, N.Ju. & Makshanov, S.I. (1995) “Trening kreativnosti: osnovanija, zadachi, soderzhanie”, in *B.G. Anan'ev i Leningradskaja shkola v razvitii sovremennoj psihologii. Tezisy nauchno-prakticheskoj konferencii 5–6 dekabrja 1995 goda*, St. Peterburg, pp. 110–111 (in Russian).
3. Ermolaeva-Tomina, L.B. (1990) “Issledovanie faktorov, determinirujushhih individual'nye razlichija v projavlenii tvorcheskoj aktivnosti”, in Ponomarev, Ja.A. (ed.) *Psihologija tvorchestva: obshhaja, differencial'naja, prikladnaja*, Moscow, pp. 117–130
4. Jakovleva, I.V. (1991) *Podgotovka studentov k tvorcheskoj vospitatel'noj dejatel'nosti*, ChGPI, Cheljabinsk, 181 p. (in Russian).
5. Kozlenko, V.N. (1990) “Problema kreativnosti lichnosti”, in Ponomarev, Ja.A. (ed.) *Psihologija tvorchestva: obshhaja, differencial'naja, prikladnaja*, Moscow, pp. 131–148 (in Russian).
6. Mudrik, A.V. (1974) “Pedagogicheskie vozmozhnosti obshhenija”, in Bueva, L.P. (ed.) et. al. *Problemy teorii vospitanija. Ch. 1 Vospitanie kak predmet issledovanija*, Pedagogika, Moscow, pp. 71–87 (in Russian).
7. Vitlin, Zh.L. (1999) “Navyki i umenija v psihologii i metodike obuchenija inostrannym jazykam”, *IJaSh*, № 1, pp. 23–26 (in Russian).

***Рекомендовано к публикации:***
*Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»*