

Примечания

1. Дускаева Л. Р. Языково-стилистические изменения в современных СМИ // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожиной. М.: Флинта: Наука, 2003. С. 664–675.
2. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. М.: АЗЪ, 1995. 928 с.
3. Стилистика русского языка: учебник / М. Н. Кожина, Л. Р. Дускаева, В. А. Салимовский. М.: Флинта: Наука, 2008. 464 с.

Е. П. Белкина (г. Сыктывкар)

Сыктывкарский государственный университет им. П. Сорокина

Проектное задание на факультативе по английскому языку в неязыковом вузе

В статье изложена идея проектной работы на факультативных занятиях по английскому языку со студентами, изучающими маркетинг. Предлагается конкретный продукт в виде интерактивной игры-викторины. Кратко описано содержание занятий.

Ключевые слова: факультатив по английскому языку, проект, продукт проектной работы, неязыковой вуз, игра-викторина

Студенты нашего вуза направления «Менеджмент», профиль «Маркетинг» изучают английский язык, в том числе на факультативных занятиях в шестом семестре (60 часов). Во время занятий в предыдущем семестре студенты читали в оригинале работы основоположника науки маркетинг Филиппа Котлера, выполняли задания на аудирование из курса “The Market Leader”, познакомились с фрагментами художественных произведений современных британских и американских писателей, изучали сложные грамматические явления (например, эмфатические конструкции), рассказывали на английском языке о своих курсовых работах, выполняли перевод научных статей по заказу преподавателей кафедры маркетинга. Группа была весьма малочисленной (4 человека) в силу загруженности студентов и необязательности получения зачета по факультативному предмету.

В своих статьях мы уже делились идеями об использовании активных методов работы на факультативных занятиях по английскому языку для будущих маркетологов. Так, в прошлом учебном году студенты организовали и провели профессионально-ориентированную дискуссию на английском языке [1]. Иногда студенты расходятся во мнении, какую именно проектную работу им хотелось бы выполнять, поэтому приходится предоставлять студентам возможность выбирать разнохарактерные творческие задания [2]. В предыдущем семестре мы также попытались внедрить элементы метода учебного проекта при работе в малых группах, результатом чего стало создание двух игровых викторин.

Условием получения зачета по курсу «Английский язык. Факультатив» была разработка и апробация необычного проекта с продуктом интерактивного характера. Начиная с первых занятий велись обсуждения вариантов проектной работы, которая принесла бы участникам удовлетворение и удовольствие. Группа разделилась на две подгруппы по 2 человека для прогнозирования и выполнения зачетного задания, поскольку девушки интересовались вопросами моды, а молодые люди предпочли свое увлечение – автомобили. Окончательным вариантом проектного продукта участники решили сделать викторину-игру на английском языке. Девушки разработали викторину в Power Point “Who Wants to Be a Fashionista”. Вопросы предназначены для мужчин, их целью является просвещение представителей противоположного пола в вопросах моды. Условия проведения игры также были продуманы и записаны. Далее приведены предполагаемые реплики ведущего викторины. Коммуникативно незначимые ошибки преподавателем не исправлялись. Работа представлена в редакции студентов.

Introduction

- Good morning, ladies and gentlemen!

Let us briefly introduce ourselves. Both of us are third year students of Syktyvkar State University named after Pitirim Sorokin. I am Valerie. My name is Anastasia.

- We would like to welcome you to our game show «Who wants to be a fashionista?» Thank you all for coming for the today’s game.

- Today our guest is Welcome, ... ! How are you doing? (a little conversation between us and the participant for him to feel more confident)

Before we start we will tell you the rules of the game. The total number of questions that you need to answer is 16. Moreover, you will have to answer all the questions in order to finish the game. Of course, there will be questions that will be difficult for you to answer. But we have foreseen such situations. For every question you will have 2 lifelines. The first one is «50:50», when the computer eliminates two of the incorrect answers. The second lifeline is «ask the audience», which gives you 1 minute to question the audience about their opinion. For each correct answer you will get 1 point. The more points you get, the better. In the end, the computer will show your final score and thus we will figure out whether you are a fashionista or not!

So, that is all about the rules. Do you understand everything? Do you have any questions?

Now, are you ready to play the game? Let’s get started!

During the game

1) *Here is your first question:*

The second (third, fourth...) question is:

The next question is:

Let’s move on to the next question.

Let’s keep going.

Here’s your next question.

On to the next question.

2) *While he thinks*

What are you thinking about?

Are you sure?

Is that your final answer?

Maybe you will take more time to think?

3) *When announcing the correct answer*

It is correct. Congratulations!

Your answer is right!

You are right!

What a terrible mistake! Unfortunately, the right answer is ____

What a pity! You are not right!

Your insight/sixth sense has failed you! The given answer is incorrect!

The final part

You have just answered the last question of our game. In a minute we will see your final score. While the computer does the calculation, we'd like to ask your opinion of the game Are you a little bit nervous to see your score?

Thank you for today's game. We will see you next time. Ladies and gentlemen, thank you for your attention.

Как уже говорилось, вопросы викторины были представлены в программе Power Point и красочно проиллюстрированы. Здесь мы приводим лишь текстовый материал. При выборе неправильного варианта ответа загорался красный цвет, а при выборе правильного – зеленый. У опрашиваемого участника была возможность убрать 2 варианта ответа или попросить «помощь зала». Баллы за правильные ответы подсчитывались ведущим вручную. После ответа участника викторины на экране появлялось краткое пояснение правильного ответа с иллюстрацией. Далее приведены вопросы викторины.

Who wants to be a Fashionista?

1. What is the popular name of this dress?
 - a. A-line
 - b. B-line
 - c. C-line
 - d. D-line
2. Why are the glasses shown in the picture called Aviators?
 - a. They first appeared in the Martin Scorsese's movie "Aviator"
 - b. They were designed by the famous brothers Wright who invented the first airplane
 - c. They were tailored for the Air Force pilots as an order from the US Government
 - d. Amelia Earhart, the first woman-pilot, designed them for female pilots to look glamorous
3. Why is bikini called in such a way?
 - a. It consists of two pieces

- b. It is named after the Bikini Atoll in the Pacific Ocean
 - c. It was designed by George Bikini and was named after him
 - d. The name comes from the Spanish word for “swimsuit”
4. What is the name of this pattern?
- a. Polka dot
 - b. Pea dot
 - c. Russian dot
 - d. Dotted pattern
5. Denier is the measure of density for tights and pantyhose. Which one of these is the thickest?
- a. 40 denier
 - b. 5 denier
 - c. 20 denier
 - d. 80 denier
6. Cardigan was originally made in 1854 for the 7th Earl of Cardigan. For what purpose?
- a. To look trendy
 - b. To be given to his wife as a gift
 - c. To help him stay warm
 - d. For the army to recognize their commander
7. What is a catwalk?
- a. A type of female shoes
 - b. A part of fashion show, a stage where models present clothing
 - c. A fashion show, where cats are models
 - d. A part of fashion show, when a model goes on stage with cats
8. Cashmere is a very soft and warm fabric. What is it made of?
- a. Made of goat wool
 - b. Has a plant origin
 - c. Made of a silkworm string
 - d. Synthetically made
9. Charm bracelets date back to the ancient Egypt. What was their main function?
- a. It was a tool to do magic
 - b. It was used by priests to reunite with gods
 - c. Young women used them to charm men and make them fall in love with them
 - d. It was a sign of a status level in the after-life
10. Whose name is missing on the logo?
- a. Chuck Palahniuk
 - b. Chuck Taylor
 - c. Chuck Kaylor
 - d. Chuck Norris
11. Which one of these 4 pictures illustrates fishnets?
12. What is the original meaning of “khaki”?

- a. It was a way of the American Indians to greet and show respect
 - b. It means “earth-colored” in Hindi
 - c. It was a Korean army call/watchword
 - d. It means “grass-colored” from Kiswahili
13. What is lingerie?
- a. A type of very bright jewelry made of plastic
 - b. A French fashion brand that is known for its trendy accessories
 - c. A premium quality ice-cream
 - d. Women underwear
14. Who designed the little black dress?
- a. Coco Chanel
 - b. Christian Dior
 - c. Cristobal Balenciaga
 - d. Diane von Furstenberg

Молодые люди первоначально планировали представить видеоролик с инсценировкой шуточных историй о нерадивых автомобилистах, но, столкнувшись с серьезными языковыми трудностями, отказались от этой идеи. В результате продуктом их проектной деятельности вслед за девушками стала игра-викторина с вопросами для женщин на знание частей автомобиля, событий авторалли, имен гонщиков и т. п.

В данной статье мы рассказали о результате проектной деятельности наших студентов, любителей английского языка. Учащиеся сделали большую самостоятельную работу, консультации преподавателя, как правило, осуществлялись посредством интернет-технологий, и лишь небольшая часть занятия периодически посвящалась промежуточным отчетам. На заключительное зачетное занятие были приглашены наши коллеги: мужчина – для викторины, разработанной девушками, и женщина – для игры, придуманной молодыми людьми. Коллеги, продемонстрировавшие неплохие знания моды и автомобильной индустрии, остались довольны общением с нашими студентами. Надеемся, уважаемые коллеги из вузов других городов поделятся с нами своими педагогическими находками и пополнят нашу «методическую копилку» идей для нескучных занятий.

Примечания

1. Белкина Е. П. Организация и проведение дискуссии с использованием английского языка со студентами, изучающими маркетинг // Теоретические и методические проблемы современного образования: материалы V Всерос. науч.-практ. конф. (с международ. участием) / под ред. Э. Р. Каюмовой. Стерлитамак: Dialog, 2016. С. 34–41.

2. Белкина Е. П. Творческое задание как инструмент преподавателя иностранного языка // Английский язык для нефилологов. Проблемы ESP – 2016. Вып. 7. Воронеж: Истоки, 2016. С. 31–35.