

*Галина Алексеевна ОСТЯКОВА —
старший преподаватель
Санкт-Петербургского государственного
инженерно-экономического университета*

УДК 159.9:378.016:811

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается использование коммуникативных функций и игровых методов при обучении иностранному языку. Приведены результаты экспериментального исследования, доказавшего эффективность применения игры на уроках иностранного языка.

The article examines the use of communicative functions and playing methods in teaching a foreign language. There are the results of experimental researches which proved the efficacy of using games at the lessons of a foreign language.

Сегодня с расширением границ как никогда ранее возникла необходимость в коммуникативных отношениях, осуществляемых с помощью иностранных языков. Как добиться развития коммуникативных функций? Этот вопрос волнует многих преподавателей, так как коммуникативные функции психики направлены на образование связей человека с объектами взаимодействия.

Социально-психологическая трансформация коммуникативных функций предполагает непосредственное общение партнеров, а применительно к обучению — общение преподавателя и студента, а также студентов на уроках иностранного языка. Это возможно, если между преподавателем и студентами возникает взаимосвязь, феномены которой производны от наличия обратной связи между субъектами совместной жизнедеятельности. Психологическая трансформация функций в информационном обмене связана с процессами языковой деятельности и экстерииоризации (внешнего проявления) своего информационно-коммуникативного потенциала (способностью к оформлению сообщения). Сообщение, таким образом, является интегративным феноменом психологической трансформации информационных функций психики.

Коммуникативные функции необходимы для процесса говорения, поэтому остановимся на тех психологических предпосылках, которые лежат в основе речевой деятельности. Как известно, речевая деятельность начинается с возникновения коммуникативно-познавательной потребности. Эта потребность, воплощенная в мотиве речевой деятельности, способствует выделению общей цели (коммуникативного намерения), которая затем конкретизируется в коммуникативной задаче (конкретной цели). Именно взаимодействие мотива и общей цели определяет замысел высказывания, который затем конкретизируется под влиянием условий ситуации общения. Как и любая задача, коммуникативная задача представляет собой цель, заданную в определенных условиях. Условия определяют способ достижения цели, то есть способ решения коммуникативной задачи. Выделяются условия внешние, которые не зависят от субъекта, и внутренние — комплекс субъективных факторов. Изменяя условия, в которых задается цель, и, таким образом, воздействуя на процесс целеобразования, можно добиться успешного решения коммуникативных задач.

Для достижения цели овладения иностранным языком с успехом можно применить игровые методы обучения, что позволит поддержать интерес у студентов и немало будет способствовать их самоутверждению. Помимо этого игра создаст благо-

приятный психологический климат в учебной группе, положительно повлияет как на учебный процесс, так и на эмоциональное отношение к предмету и эмоционально воздействует на студентов, послужив для них своеобразным общим языком. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку позволяет сделать обучение привлекательным и интересным, облегчает учебный процесс, делая его ближе и доступнее студентам, ломает языковой барьер в процессе реального общения, повышает уровень владения языком. Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых. В игре студенты без особых усилий, с удовольствием включаются в процесс обучения.

Именно игра вызывает наибольший интерес, приближая речевую деятельность к естественным нормам, развивая навыки общения, способствуя эффективной отработке языкового материала. Если мы хотим, чтобы студент проявил заинтересованность в изучении иностранного языка, необходимо строить «предлагаемые обстоятельства» таким образом, чтобы сам студент либо реально оказывался в ситуации, когда ему приходится действовать так или иначе, либо осуществлял «легкое перенесение» на действующее в этих обстоятельствах лицо. Если сформулировать сказанную выше экспликацию, требование к понятию речевой ситуации можно охарактеризовать следующим образом. Учебный текст должен быть построен как литературный текст, обеспечивающий (на своем уровне) читателю «перенесение на их героя». Таким образом, урок должен ставить студента перед задачей произвести речевое действие «вместе» с героем или «вместо» героя. Другими словами, необходимо привлечение игровых методов обучения.

Как добиться того, чтобы наш студент продуцировал в условиях учебного процесса то или иное высказывание? Нужно задать ему такие внешние и внутренние обстоятельства, в которых он будет вынужден употребить желательное для нас (по содержанию) речевое высказывание. Пользуясь любимым термином К. С. Станиславского, поставить студента в «предлагаемые обстоятельства», какими могут быть обстоятельства игры. А когда он пойдет по предложенному пути, подсказать ему формы (в широком смысле), необходимые для продуцирования этого высказывания.

По мнению психологов, мотивация, создаваемая игрой, должна быть представлена наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией.

Коммуникативная игра в отличие от обычных тренировочных упражнений, позволяющих сосредоточиться на языковых формах, концентрирует внимание участников на содержании. Желание учащихся общаться достигается путем создания преподавателем конкретных ситуаций, в которых язык необходим. Без сомнения, что коммуникативные игры проводятся непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность.

Одним из игровых приемов может быть имитация. Имитирующий прием формируется в процессе деловой игры — посредством переноса в рабочую атмосферу. Применение деловой игры стимулирует активизацию, повышает обучающий эффект на занятиях, создает положительную мотивацию к дисциплине иностранного языка, способствует активному усвоению лексики по специальности, направляет поиск на отбор нужной информации, мобилизует резервы коллектива.

Игровые моменты в преподавании иностранного языка немало способствуют формированию коммуникативно-речевого умения, характеристикой которого является полная автоматичность. В отличие от речевых навыков, которые по своей природе стереотипны, коммуникативно-речевое умение имеет творческий характер. Одним из приемов развития такого умения является игра, во время которой студенты могут реализовать свой творческий потенциал. Во время игры можно добиться большого эффекта благодаря благоприятной обстановке, сочетающейся с психологическим комфортом. Отправная точка для проведения коммуникативного мероприятия — реальная жизненная ситуация.

В процесс обучения, наряду с другими приемами, включаются ролевые игры. В настоящее время идея использования ролевого поведения получила подкрепление со стороны теории, известной под названием «теория ролей», разработанной социологами и социопсихологами. Сторонники этой теории справедливо считают, что связь личности с окружающей средой проявляется в том, что личность использует несколько социальных ролей (например, в семье — роль дочери или сына, вне семьи — роль студента).

Ролевая игра ценна еще и тем, что каждый студент имеет возможность изложить свою точку зрения, проявить инициативу и исподволь подготовить себя к будущей жизни, к возможности вести тот или иной диалог в раскрепощенном состоянии.

Использование ролевой игры в обучении иностранному языку отвечает деятельностному подходу к говорению как объекту обучения, который, как пишет И. А. Зимняя, означает, что «особое внимание должно уделяться формированию ученика потребности говорить на иностранном языке как первопричины этой деятельности ... в центре внимания оказывается сам субъект деятельности говорения — ученик с его потребностями, интересами, отношением к высказываемой мысли. Деятельностный подход определяет необходимость и личностного подхода к субъекту, и процессу обучения иностранному языку» [9; 3-4].

Для обозначения вида упражнений, имитирующих ролевое общение за рубежом принят термин ролевая игра (Rollenspiel, jeux de roles). Так, например, Т. Л. Вуллен [8] и Х. О. Хоманн [5], утверждают, что ролевая игра используется на занятиях иностранного языка в виде чтения по ролям, инсценирования текстов и постановок одноактных пьес.

Идея театрализации учебного материала настолько сильна, что Х. Гучо предлагает даже заменить неудачный, с его точки зрения, термин (Rollenspiel) термином «сценическая игра» (szenisches Spiel), понимая под этим активизацию большой группы учащихся [4].

В трактате термина ролевой игры в большинстве случаев проявляются характерные для многих социологических концепций утверждения о том, что человек в любых социальных условиях лишь «играет» определенные роли, в которых не выявляются действительные свойства его личности, что он является только персонажем на социальной сцене, не имеющем самостоятельности и свободы выбора решения и действия [3]. В этой связи можно сослаться на выделенную Э. Гоффманом концепцию «социальной драматургии». Суть данной концепции заключается в проведении почти полной аналогии между реальными жизненными ситуациями и театральным представлением [5]. С такой «игровой» интерпретацией социальных ролей личности нельзя согласиться, так как человек живет в ситуации реальной жизни, содержание которой составляет его социальная деятельность.

Среди зарубежных авторов есть и еще одна точка зрения, разграничивающая понятия: драматизация, имитация, ролевая игра. Так, например, французский ученый Ф. Дебизе называет драматизацией любое разыгрывание учащимися какого-либо диалога, а также инсценировки текстов, рассказов, сказок и т. п. [6; 123]. Под имитацией автор понимает разыгрывание воображаемого обмена мнениями по поводу какой-либо проблемной ситуации: разрешение конфликтов, дебаты, консультации, обсуждение проблем с целью принятия решения и т. п. Имитация предполагает наличие твердой и заранее установленной сюжетной схемы, но и собственная инициатива учащихся также имеет место в решении той или иной проблемы. По мнению Ф. Дебизе, ролевая игра — это разыгрывание учащимися социальных ролей в сценах «более спонтанного, более вымышленного, более карикатурного характера, без заранее установленного сюжета или сценария, без специальной подготовки, без специальных инструкций, за исключением тех, которые необходимы в самом начале игры» [2; 26].

Справедливо сомнение Х. Е. Пифо по поводу эффективности занятия, где ролевая игра сводится всего лишь к оживленной демонстрации речевых знаний и умений наиболее активных, подготовленных и уверенных в себе обучающихся. Пифо полагает, что в процессе ролевой игры должно происходить тесное и активное соединение знаний и умений всех обучающихся с социальной и культурной реальностью изучаемого языка при непосредственном участии преподавателя, использовании учебников и различных средств обучения. Построенная по такому принципу ролевая игра стимулирует речевую деятельность, способствует формированию речевых умений [6]. Добавим, что ситуация ролевого общения может лишь в том случае явиться стимулом к развитию речи, если она будет динамичной, а не статичной, каковой она является в трактовке Ф. Дебизе. Прав французский ученый Ж.-М. Каре, отмечая, что ролевая игра состоит в разыгрывании «последовательной цепочки событий и диалогов», а «статичная» приводит к «игре в профессии» [1; 35]. Не остается в стороне и использование так называемых литературных игр [7].

Можно предположить, что статичная ситуация связана с таким состоянием субъекта, когда нет потребности искать, открывать новое, нет информационного рассогласования, нет цели разрешить имеющуюся задачу, проблему и др. Сущность статичной ситуации — опора в обучении. Сошлемся на А. А. Смирнова: «... именно пункт,.. некоторая точка, т. е. нечто краткое, сжатое, само по себе незначительное может служить опорой» [11; 214].

Динамичная ситуация предполагает наличие неизвестных отношений между ролевыми партнерами, информационного рассогласования, конфликтной ситуации, потребности поиска нового, цели, которую необходимо достичь. Соответственно, методическую сущность динамичной ситуации можно определить как учебный стимул. Как пишет Г. И. Щукина, «... стимул, базирующийся на внешних влияниях, представляет собой более общее и подвижное по отношению к личности образование» [12; 126].

При подборе ролевых игр необходимо учитывать то положение, что отрабатываемый материал должен найти применение в будущей профессиональной деятельности и жизни студентов. Без сомнения, обучение иностранной речи с помощью ролевых игр преследует, прежде всего, практические цели, но при этом не остаются без внимания и воспитательные. Как утверждал А. Н. Леонтьев, «обучение, приобретаемые знания воспитывают. И этого нельзя недооценивать. Но для того чтобы знания воспитывали, нужно воспитать отношение к самим знаниям» [10; 302].

Хотелось бы еще раз подчеркнуть, что ролевая игра является очень перспективной формой обучения, так как она способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке, усиливает мотивацию и активизирует деятельность учащихся, дает возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

Ролевая игра определяется как спонтанное поведение учащихся, их реакция на поведение других людей, участвующих в гипотетической ситуации. К ролевой игре преподаватели иностранного языка идут уже давно. В настоящее время идея использования ролевого поведения получила подкрепление со стороны теории, которая имеет название «теория ролей», разработанной социологами и психологами. Ролевая игра — это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения студентов, ролевая игра — это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. С позиции преподавателя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Она обладает большими возможнос-

тями мотивационно-побудительного плана и предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Студент входит в ситуацию, хотя и не через свое собственное «я», но через «я» соответствующей роли и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого он играет.

В ролевой игре расширяется ассоциативная база при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними. За каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности.

Происходит формирование учебного сотрудничества и партнерства. Ведь ее исполнение предполагает охват группы студентов, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции товарищей, помогать друг другу. При этом удачно найденный жест, немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате студентам с более слабой подготовкой удастся преодолеть робость, смущение и со временем полностью включиться в ролевую игру. Ролевая игра имеет образовательное значение. А перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей.

Обладая большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях, ролевая игра способствует расширению сферы общения. Игра предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований, учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности, потребности студентов. Ролевая организация общения требует отношения к учащемуся как к личности с присущими ей особенностями, которая может предпочесть те или иные роли. Именно поэтому распределение ролей является ответственной задачей. Знание мотивов, интересов, индивидуальных отношений студентов позволит преподавателю предложить им те роли, которые в наибольшей мере соответствуют особенностям их личности. При подборе ролей важно учитывать не только интересы учащихся, но и своеобразие их темперамента. На начальном этапе ролевого общения целесообразно дать студентам роли, наиболее полно соответствующие их темпераменту. Преодолевать застенчивость, робость можно начинать лишь тогда, когда студент уже привык к ролевому общению, обрел уверенность в себе. Важную роль при распределении ролей играет учет социально-психологических характеристик студентов, под которыми понимается статус учащегося в группе. Поэтому преподаватель должен сознательно управлять этим статусом, выдвигая то одного, то другого студента на лидерские позиции в ходе организации игры. Целесообразно время от времени давать студентам, занимающим в жизненной практике положение ведомых, роли главных героев, а лидерам коллектива поручать роли персонажей, находящихся в зависимом положении. Особенно тщательно отбираются роли для студентов, не пользующихся авторитетом в коллективе. Такие студенты должны получать роли положительных личностей, имеющих влияние и популярность по сюжету игры.

Существует множество типов упражнений для подготовки ролевой игры. Преподаватель может выбрать наиболее подходящие для своей группы в зависимости от опыта студентов. Для неуверенных в себе учеников можно использовать «разогревающие» упражнения пантомимического характера для того, чтобы ученики могли почувствовать себя свободней в кругу своих сверстников.

Ролевая игра позволяет моделировать ситуации реального общения и отличается, прежде всего, свободой и спонтанностью речевого и неречевого поведения студентов. Ролевая игра предполагает наличие определенного количества студентов, а также игровой проблемной ситуации, в которой участники игры действуют. Каждый участник в ходе игры организует свое поведение в зависимости от поведения партнеров и своей коммуникативной цели. Итогом игры может стать разрешение конфликта, если таковой был. В ролевой игре перед обучаемыми стоит основная цель и ряд задач, которые необходимо решить для достижения этой цели. Очевидно, что сам ход игры предполагает разработку коммуникативной программы, реализацию и свободное комбинирование коммуникативных намерений.

Ролевая игра поможет положительно раскрыть индивидуальные способности каждого и поможет в вовлечении студента в среду общения. Личностный подход, дающий свободу речевому поведению, стимулирует желание студента говорить о себе, помогает проявить творческие способности, раскрыть глубинные резервы личности. Ролевая игра отличается своей свободой и спонтанностью речевого и неречевого поведения каждого участника игры. В ходе самой игры участники организуют свое коммуникативное поведение и поведение партнеров в зависимости от решаемой проблемы. Ролевая игра может состоять из одного коммуникативного акта и сложного коммуникативного акта, состоящего из серии элементов, объединенных общей коммуникативной ситуацией. Могут быть ролевые игры, участники которой используют обобщенные социальные роли, не имеющие личностных характеристик, когда участники игры действуют в стандартной ситуации повседневной жизни. И, наконец, могут быть ролевые игры с использованием вымышленных персонажей, обладающими всеми личностными характеристиками конкретного лица (с указанием пола, возраста, социального и семейного положения, личных качеств). Данная разновидность ролевой игры предполагает наличие определенного количества участников игры и проблемно-конфликтной ситуации. Итог игры — разрешение проблемы. Разрешение проблемной ситуации улучшает мотивированность высказываний, делает их более аргументированными и эмоциональными. Ролевая игра, основанная на решении той или иной проблемы, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности учащихся. Поиск решения поставленной задачи обуславливает естественность общения. Постановка проблемы и необходимость ее решения служат также развитию критического мышления у студентов. И наконец, необходимость тщательного продумывания ситуации. Поиск правильного решения развивает логическое мышление, умение аргументировать и контраргументировать, убеждать собеседника. При этом необходима адаптация студентов к своей или воображаемой роли и концентрация их внимания на использовании единиц иностранного языка в целях коммуникации. Выделяется пять категорий ролей: врожденные — определяющие пол и возраст участника игры, приобретенные — конкретизирующие профессию, действенные — предлагающие круг действий в данной ситуации, функциональные — определяющие функции общения, приписанные (принадлежность к той или иной социальной группе).

Наиболее важными для обучения иностранному языку представляются такие категории ролей, как действенные и функциональные. В частности, функциональные роли могут рассматриваться как минимальные коммуникативные блоки, из которых складывается ролевая игра. Эти блоки могут войти во множество различных ситуаций, поэтому им уделяется особое внимание. А действенные помогают выбрать путь решения поставленной задачи.

В игре возможно и симулятивное (подражательное) общение, позволяющее выйти за стены аудитории и включиться в естественную жизнь. Симуляция приме-

нительно к языку — это подражательное, выдуманное и разыгранное воспроизведение межличностных контактов. Организуя вокруг проблемной ситуации изучение какого-либо случая, разрешения проблемы, принятия решения, обсуждение плана, разрешение конфликта, игра в виде симулятивного общения воссоздаст акт реальной коммуникации, в которой студенты выступают в разных социальных ролях. Причем это может быть некая обобщенная роль без личностных характеристик. Не исключены в игре и вымышленные роли. В данном случае в отличие от имитирующего общения студенты сами организуют свое речевое и неречевое поведение путем реализации импровизации в полном соответствии к своим коммуникативным намерениям.

Обладая большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях, ролевая игра способствует расширению сферы общения. Проведенное экспериментальное исследование доказало тот факт, что способность к речевому высказыванию увеличивается при использовании игровых методов обучения, и продукт иноязычной речевой деятельности студентов приобретает характерные признаки естественного общения.

Для проведения эксперимента было создано две группы. Для студентов экспериментальной группы проводились занятия с использованием игровых методов, студенты контрольной группы занимались по обычной методике.

В основу определения критериев оценки овладения и владения языком как средством общения представилось целесообразным положить наиболее существенные признаки устного общения, характеризующие процесс порождения речи и собственно звучащую речь.

К признакам устного общения были отнесены деятельность обусловленность, адресованность, инициативность, эмоциональность, спонтанность.

Деятельность обусловленность объясняется включением общения в общую деятельность. Оно мотивируется общей деятельностью и реализуется в речевой деятельности. Адресованность есть реальная обращенность речи к конкретному собеседнику, личное участие и заинтересованность говорящего и слушающего. Инициативность, вызванная стремлением к высказыванию, определяет его творческий характер. Эмоциональная речь обусловлена общей эмоциональностью поведения людей. Спонтанность в общении находит отражение в импровизационной свободе. Спонтанная речевая деятельность основана на собственной речевой инициативе говорящего и на его способности к импровизации, на ориентировке в ситуации общения, на умении прогнозировать изменение ситуации, а также речевое и неречевое поведение собеседника. К признакам спонтанности мы относим: употребление так называемых спонтанных элементов разговорной речи; компенсацию некоторых речевых действий экстралингвистическими, сопровождение некоторых речевых действий пара- или экстралингвистическими; динамичность, выраженную в перемене ролей коммуникантов, смене тем беседы; темпоральные характеристики (количество значимых слов за единицу времени, наличие и продолжительность пауз, их смысловая обусловленность, реактивность).

Результаты сравнительного анализа речевой деятельности студентов экспериментальной группы, обучение которой проходило с применением игровых методов, были выше, чем в контрольной группе.

Средние значения результатов оценки по каждому параметру приведены в таблице. Расчеты производились по формуле взвешенного среднего:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i f_i}{\sum_{i=1}^n f_i},$$

где x_i — полученная оценка ($i = 2, 3, 4, 5$);

f_i — частота (встречаемость каждой оценки в совокупности);

n — число участников эксперимента.

Характеристика процесса общения и критерии оценки продукта речевой деятельности	Эксперим. гр	Контрол. гр
Общедеятельностная обусловленность Содержательно-смысловая насыщенность Реализация общей темы акта общения Реализация основных функций общения	4,3	3,9
Адресованность Употребление собственных имен и средств Употребление средств реализации тактических функций говорения	4,4	3,3
Инициативность Степень инициативности	4,9	3,4
Эмоциональность Гиперболизация, употребление нейтральных слов в эмоциональном значении Специфическая синтаксическая структура (инверсии, незаконченные фразы и пр.)	4,5	3,3
Спонтанность Употребление спонтанных элементов разговорной речи Количество значимых слов в минуту	4,7	3,4

Результаты экспериментальной проверки подтвердили правомерность предположения о возможности лучшего формирования иноязычных умений и навыков, адекватных по основным показателям естественному общению, с использованием игровых методов обучения.

Помимо стремления к лучшим результатам не упускались из внимания ситуации ролевого общения, которые должны отражать нравственные принципы и нормы морали: гуманные, коллективистские отношения в процессе общения, построенные на взаимопонимании, взаимоуважении, сочувствии, человеколюбию, немаловажном значении уметь проводить и отстаивать определенные принципы в человеческих отношениях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Care J.-M. Jeux de roles. Le Francais dans le Monde, 1976.
2. Debyser F. Dramatisation, simulation, jeux de roles. Le Francais dans le Monde, 1976.
3. Fillmore L. M. Language Learning in Social Context: The View from Research in Second Language Learning // Language Processing in Social Context. Amsterdam, 1989.
4. Gutschow H. Ein bedingtes Ja zum Rollenspiel. Rollenspiel. ZsE, 1977.
5. Hohmann H. O. Das Spiel mit dem Rollenspiel. Rollenspiel. ZsB, 1977. 4.
6. Piepho H-E. Das Rollenspiel im Englischunterricht mit Srwachsenen. Rollenspiel. SE, 1977, 4.
7. Rivais Y. Pratique des jeux litteraires en classe. Paris, 1993.
8. Wullen T. L. Uberlegungen zum Rollenspiel. Rollenspiel. ZsE, 1977. 4.
9. Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. М., 1978.
10. Леонтьев А. Н. Сознание, деятельность, личность. М., 1975.
11. Смирнов А. А. Психология памяти. М., 1966.
12. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике. М., 1971.