

УДК 372.881.1

Т.С. КОТЕЛЬНИКОВА
(tkotelnickowa@yandex.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА*

Рассматриваются особенности применения метода коммуникативных игр как средства формирования навыков межкультурного общения на уроках английского языка в общеобразовательной школе. Представляется разработка серии коммуникативных игр для УМК "Spotlight 8".

Ключевые слова: развитие личности ребенка, иностранный язык, английский язык, коммуникативные игры, игры на уроках английского языка, ролевые игры, социальные роли, УМК "Spotlight 8".

Гармоничное развитие личности ребенка является основной целью в современной системе образования. Изучение иностранного языка создает необходимые условия для взращивания культурной, воспитанной и успешной личности. Однако изучающие иностранный язык часто сталкиваются с различными трудностями, которые порой кажутся непреодолимыми. Коммуникативные игры являются одним из средств, обладающих огромным обучающим, воспитательным и развивающим потенциалом.

Коммуникативные игры в преподавании рассматривали такие ученые, как Н.П. Аникиева, Ю.М. Жуков, Я.Л. Коломинский, А.С. Макаренко, А.В. Мудрик, В.С. Мухина, Е.Г. Савина, Н.Е. Щуркова, Д.Б. Эльконин и др. [1, 8, 10, 11].

В настоящей статье будут выявлены особенности применения метода коммуникативных игр как средства формирования навыков межкультурного общения на уроках английского языка в общеобразовательной школе, а также представлена разработка серии коммуникативных игр для УМК "Spotlight 8".

По мнению Р.И. Жилкиной, коммуникативная игра – это ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия [5]. Н.П. Аникеева выделяет следующий ряд положений, характерный для каждой игры:

- игра – это самостоятельный вид развивающей деятельности, подходящий детям всех возрастов;
- игра – сознательная свободная форма деятельности, которая сопровождается изучением окружающего мира, активным самовыражением, самопознанием, проявлением творчества и опирается на разум и подсознание;
- игра – самая ранняя деятельность ребенка, демонстрирующая образцы поведения;
- игра равноправна по своей природе;
- игра – основная площадка для общения детей, приобретения опыта взаимоотношений, освоения навыка решения конфликтов [1].

В то же время Н.Н. Богомолова утверждает, что коммуникативные игры представляют большой интерес для решения различных методических задач, т. к. они доступны для школьников любой степени обученности, интересны для детей любого возраста, мотивируют к изучению иностранного языка, дают каждому ученику возможность раскрыть свой творческий потенциал и индивидуальные качества личности, подают знания в естественной форме общения и не требуют принудительного заучивания, играют важную роль в формировании классного коллектива, навыков взаимодействия и взаимоподдержки [2]. Благодаря использованию игры становится возможной реализация следующих методических задач:

* Работа выполнена под руководством Шевченко Т.Ю., кандидата педагогических наук, доцента кафедры английской филологии ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

- психологическая подготовка учащихся к общению на иностранном языке;
- возможность многократного повторения языкового материала;
- развитие умения выбирать верный речевой вариант (подготовка учащихся к спонтанному общению) [1].

Современная методика преподавания, по мнению Ю.В. Щербининой, движется по направлению к коммуникативным играм. Такие упражнения как «прочитайте по ролям», «разыграйте диалог» уже заняли прочное место среди методических приемов, т. к. при таких упражнениях реализуется наиболее полное осознание смысла текста, к тому же языковой материал воспринимается более глубоко. Однако драматизация раскрывает лишь некоторые возможности коммуникативных игр. В настоящее время считается, что связь личности и окружающей среды проявляется в исполнении нескольких ролей, например: роль родителя в семье, вне семьи – роль полицейского. Эти роли и определяют поведение человека (речевое и неречевое). От человека в роли родителя ожидается принятие участия в воспитании детей, от этого же человека в роли полицейского – забота об общественном порядке и т. д. [9].

Таким образом, социальные роли являются неотъемлемым элементом общественных отношений. Р.И. Жилкина отмечает, что в школе естественные социальные роли сводятся лишь к двум – учитель и ученик, поэтому ролевая игра – это отличное средство обучения, имитирующее процесс социализации несмотря на то, что социальные роли в ролевой игре носят искусственный характер [5].

Ролевая игра – это одновременно и речевая, и игровая, и учебная деятельность, поэтому М.Ю. Картушина советует организовывать работу таким образом, чтобы ее учебный характер не осознавался детьми. При этом ролевая игра – управляемая деятельность, поэтому учитель должен четко понимать ее учебный характер [7]. Для этого необходимо знать основные структурные компоненты обучающей ролевой игры, выделенные В.А. Слостениным и И.А. Колесниковой:

1. игровые, практические, развивающие и воспитательные цели и задачи;
2. содержание ролевой игры, базирующейся на актуальном учебном материале, оформленное в определенную сюжетную линию, имеющую организацию и развитие;
3. совокупность ролей (социальных и межличностных), с помощью которых и реализуется значительная часть содержания определенной ролевой игры;
4. коммуникативные и лингводидактические условия, а именно учебно-коммуникативные ситуации, создающиеся учащимися под руководством учителя;
5. реквизит – любые предметы, включаемые в ролевую игру и обретающие знаковое, сообщающее значение [6].

Проанализировав учебно-методический комплекс “Spotlight 8” [3] мы пришли к выводу, что в данном пособии коммуникативные игры представлены недостаточно полно. Мы считаем, что разработка серии игр поможет более эффективно организовать процесс обучения, особенно в русле коммуникативных навыков, поэтому нами разработана серия коммуникативных игр для УМК “Spotlight 8”, всего 6 игр для различных модулей учебника, а именно:

1. Игра “Семейный портрет” – Модуль 1 “Socialising”.
2. Игра “Список покупок” – Модуль 2 “Food and shopping”.
3. Игра “Супермаркет” – Модуль 2 “Food and shopping”.
4. Игра “Скромники и скромницы” – Модуль 3 “Great Minds”.
5. Игра “Добраться вовремя” – Модуль 6 “Culture Exchange”.
6. Игра “Назначение встречи” – Модуль 8 “Pastimes”.

Название: Семейный портрет

Количество игроков: до 16.

Тип игры: коммуникативная игра, построенная на основе преднамеренного создания различий в объеме информации у обучающихся.

Цель: обучение описанию внешности людей.

Необходимые материалы: 4 набора карточек (На карточке изображено 4 человека, принадлежащих одной семье; силуэты членов семьи еще 3 семей по группам; изображения этих же людей в рандомном порядке. Итого: фото семьи из 4 человек, 12 силуэтов и 12 лиц. Всего 4 карточки, каждая карточка презентует отдельную семью).

Ход игры: Обучающихся необходимо разделить на 4 группы (в зависимости от общего количества игроков это могут быть группы от 3 до 4 человек, если учеников меньше 12, следует создать 3 группы).

Каждому участнику выдается карточка с изображением его семьи. Задача – определить к какой семейной группе относится каждый участник и какое лицо принадлежит его силуэту. Чтобы выполнить задание, учащиеся описывают членов своей семьи игрокам из других команд и слушают описания других игроков.

Если состав групп отличается (не ровно 4 игрока в каждой группе), необходимо предупредить игроков о количестве лишних лиц. Также их задачей становится выяснить, в какой семье сколько человек.

Название: Добраться вовремя

Количество игроков: весь класс.

Тип игры: коммуникативная игра на координацию действий

Цель: научиться запрашивать и давать информацию о путешествиях.

Необходимые материалы: 2 разных набора карточек с расписанием, один набор типовых ситуаций.

Ход игры: Необходимо убрать парты в стороны, чтобы освободить место в классе. В разных частях класса поставить 3 парты, служащие автобусной остановкой, вокзалом и аэропортом.

Необходимо поделить всех детей на две группы, а одну из групп еще на 3. Эти три группы детей выполняют функцию работников стоек информации: одна группа – на автобусной остановке, вторая – на вокзале, третья – в аэропорту. У каждой группы есть расписание отправлений. Остальным ребятам раздаются карточки с ситуациями типа «Ты хочешь посетить концерт в Париже, который проходит в четверг с 4 до 6. На какой автобус тебе нужно сесть, чтобы доехать туда и обратно?». Ученики, собирающие информацию, должны фиксировать ее на своих карточках. Они должны решить все ситуации, чтобы закончить игру. Работники станций не могут показывать расписание игрокам из другой команды, но они могут сообщить необходимое время, номер автобуса и направление устно. Игра может закончиться, когда все игроки справятся с заданием, или после определённого времени, однако это необходимо обговорить с игроками заранее. Когда задание завершено, группы могут поменяться позициями: тем, кто стоял на стойках информации, раздаются те же карточки, однако расписание меняется. Игра продолжается.

Название: назначение встречи

Количество игроков: весь класс

Тип игры: коммуникативная игра на координацию действий

Цель: научиться назначать встречи, а именно приглашать, принимать и отвергать приглашения.

Необходимые материалы: распечатанные странички дневников.

Ход игры: Игрокам раздаются копии страницы планера, рассчитанного на неделю. На доске преподаватель записывает 7 различных мест, например: кино, фестиваль огней, ресторан, дискотека, театр, боулинг, концерт. Ученикам нужно выходить каждый вечер в разное место. При этом они не могут ходить одни или более чем в одно место с одним и тем же человеком. Основная задача игроков договориться о встречах на все 7 дней и записать их в дневники.

Когда дневники заполнены, обучающие должны вернуться на места и обсудить свои планы с соседом по парте.

Название: Скромники и скромницы

Количество игроков: весь класс, парная работа.

Тип игры: коммуникативная игра, построенная на основе преднамеренного создания различий в объеме информации у обучающихся.

Цель: научиться описывать одежду людей.

Необходимые материалы: карточки для игрока А и В (на карточках одна и та же фотография людей на вечеринке, однако на каждой фотографии подписана имена только половины людей, тех, которых нет на второй).

Ход игры: необходимо распечатать карточки для всех играющих и разделить класс на пары (можно оставить парами детей, сидящих за одной партой, однако сменить партнера было бы более эффективным). Каждой паре раздать по одной карточке А и одной карточке В, предупредить учащихся, что они не могут смотреть друг к другу в карточки. Обучающиеся пришли на вечеринку со своим другом, однако они знают имена только некоторых людей на вечеринке. Задача игроков выяснить имена всех остальных участников вечеринки. Чтобы это сделать необходимо описать внешний вид человека с картинки и спросить, как его зовут.

Название: Список покупок

Количество игроков: весь класс.

Тип игры: коммуникативная игра на координацию действий.

Цель: научиться спрашивать о продуктах в супермаркете.

Необходимые материалы: списки покупок и карточки с продуктами

Ход игры: Необходимо распечатать необходимое количество списков продуктов – для каждого ученика, и картинки самих продуктов. Учитель должен убедиться, что количество распечатанных продуктов соответствует продуктам в списках. Затем необходимо раздать детям случайные продукты. Задача игры – собрать продукты по своему списку, для выполнения задачи ученикам нужно перемещаться и спрашивать других игроков о наличии у них нужных продуктов. При этом они должны уточнить количество продукта, который им нужен, например: Have you got any chocolate? Yes, how much do you want? 3 bars.

Название: Супермаркет

Количество игроков: неограниченное количество групп по 3–4 человека.

Тип игры: коммуникативная игра, построенная на основе преднамеренного создания различий в объеме информации.

Цель: научиться спрашивать о стоимости продуктов

Необходимые материалы: списки продуктов (одинаковые) и списки цен разных супермаркетов

Ход игры: необходимо распечатать по одному списку продуктов и списку цен для каждой группы (если в группе менее 9 человек, детей можно разбить на более мелкие группы или работать индивидуально). Задача игры – решить, где купить продукты из их списка. Для выполнения задачи игроки должны спрашивать о цене продуктов в других супермаркетах, сравнивать их и выбирать то, что дешевле. В конце игры обучающиеся должны подсчитать общую сумму покупок и сравнить с другими игроками. Побеждает тот, кто потратил меньше всего денег.

Подводя итог, следует отметить, что в последнее время при обучении иностранному языку много внимания уделяется коммуникативному принципу. В связи с этим возрастает интерес к коммуникативным играм как к средству повышения эффективности учебного процесса в преподавании английского языка. Применение коммуникативных игр на уроках английского языка имеет большое значение, поскольку они способны решить обширный круг методических задач.

Литература

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 2003.
2. Богомолова Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1977. С. 192–193.
3. Ваулина Ю.Е., Эванс В., Дули Дж., Подоляко О.Е. УМК «Английский в фокусе» для 8 класса. М.: Express Publishing: Просвещение, 2015.
4. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранных языков // English. 2008. № 1. С. 7–8.
5. Жилкина Р.И. Ролевые игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. 2010. № 1. С. 34–38.
6. Игровое моделирование в деятельности педагога / под ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М.: АCADEMIA, 2006.

7. Картушина М.Ю. Коммуникативные игры для дошкольников. М.: Скрипторий 2003, 2013.
8. Мухина В.С. Детская психология. 2-е изд. М.: Апрель пресс: ЭКСМО-Пресс, 1999.
9. Щербинина Ю.В. Педагогический дискурс: мыслить – говорить – действовать. М.: Флинта: Наука, 2010.
10. Щуркова Н.Е. Новое воспитание. М.: Пед. о-во России, 2000.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999.

TATYANA KOTELNIKOVA
Volgograd State Socio-Pedagogical University

COMMUNICATION GAMES AS A MEANS OF THE STUDY OF FOREIGN LANGUAGE

The article deals with the peculiarities of the use of the method of the communication games as a means of the development of the skills of the intercultural communication at the lessons of the English language at a comprehensive school.

There is presented the development of the series of the communication games for the learning kit "Spotlight 8".

Key words: *development of child's personality, foreign language, English language, communication games, games at the lessons of the English language, role play, social roles, learning kit "Spotlight 8".*