

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет
Выпускающая кафедра: кафедра английского языка

Комаристов Владислав Иванович
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

*Социально-игровые технологии обучения английскому языку как средство
формирования коммуникативной компетенции у студентов колледжа*

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Английский язык и
межкультурная коммуникация

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой

к. филол. наук, доцент Битнер М.А.

« 17 » июня 2020 г. Битнер

Руководитель магистерской программы

д-р. филол. наук, профессор Казыдуб Н.Н.

« 17 » июня 2020 г. Казыдуб

Научный руководитель

к. филол. наук, Лефлер Н.О.

« 16 » июня 2020 г. Л

Обучающийся

Комаристов В.И.

« 13 » июня 2020 г. К

Оценка хорошо

Содержание

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Теоретические предпосылки исследования социально-игровых технологий как средство формирования коммуникативной компетенции в обучении английскому языку	11
1.1 Понятие и сущность социально игровых технологий, применяемых в обучении иностранному (английскому) языку.....	11
1.2 Понятие и средства формирования коммуникативной компетенции в обучении иностранным языкам.....	27
1.3 Структурный анализ видов социально-игровых технологий в обучении английскому языку.....	39
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	44
ГЛАВА 2. Опытно-экспериментальная работа по реализации социально-игровых технологий в обучении английскому языку как средства формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа	46
2.1 Анализ УМК по дисциплине «Иностранный язык» специальности 15.02.08 «Технология машиностроения» 2-го курса с целью выявления социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции	46
2.2 Реализация деловой игры «игра-портрет «My best friend» с целью формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа	49
2.3 Методические рекомендации по реализации социально-игровых технологий как средства формирование коммуникативных компетенций в рамках СПО	56
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	63
Заключение	65
Список использованных источников	68
Приложения	73

ВВЕДЕНИЕ

Существующая система форм учебных занятий не в полной мере отвечает возросшим требованиям к образованию в условиях модернизации и усложнения учебных программ, что определяет необходимость поиска инновационных методов обучения, способствующих повышению продуктивности педагогической деятельности.

Педагогическая игра представляет собой спроектированное занятие, в котором обучающиеся формируют умственные способности и испытывают эмоциональное напряжение. Она является важным формирующим инструментом в образовательном процессе, поскольку способствует становлению личности и формированию основных навыков и умений. Теоретики в педагогической области придерживаются мнения, что игровые формы обучения возникли в связи с растущими потребностями общества.

Использование игровых технологий способствует формированию способности ориентироваться в профессиональной сфере. К такому выводу можно прийти, потому что все действия в рамках педагогической игры в том или ином смысле направлены на других участников. В ходе определенной деятельности, обучающийся обнаруживает, что отношения людей имеют системный характер и все действия взаимосвязаны и выполняются в том или ином алгоритме. Выпускник, осуществляя речевую функцию на английском языке в определенных ситуациях, максимально точно соответствующих действительности, познает разные аспекты своей профессии как внутренние, так и внешние. Происходит определение знаний, навыков и умений, которые формируют отношение к самому обучающемуся и к его будущей профессиональной деятельности. Во время проведения педагогической игры, обучающиеся выделяют роли различных отношений, определяют смысл того или иного действия, которые представляют собой базис формирования навыков коммуникации и способствуют лучшему вовлечению обучающихся в коллективную и индивидуальную деятельность.

Актуальность исследования. Особую актуальность в настоящее время приобретают проблемы оптимизации процесса обучения иностранному языку в рамках реализации социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции. Тогда, как а проблема применения социально-игровых технологий обучения английскому языку как средство формирования коммуникативной компетенции изучена в не достаточном объеме.

Для современного выпускника колледжа в рамках образования ключевыми умениями являются вступать и поддерживать коммуникацию на разных уровнях, сформировать учебно-языковые навыки, а также применять различные стратегии коммуникации, необходимые для общения на иностранном языке.

Именно поэтому отечественные педагоги и методисты отмечают потребность в поиске путей модернизации качества и оптимизации образовательного процесса посредством применения новшеств в области социально-игровых технологий, которые могли бы способствовать формированию коммуникативной компетенции в полной мере.

Игровые формы обучения особенно актуальны для обучающихся СПО второго курса, для обучающихся важен не только сам материал, а также возможность применения полученных знаний на практике. На данном образовательном этапе старшеклассникам в процессе обучения давать возможность взаимодействовать в группах, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение, решить социальную задачу и т.д.

Анализ научно-исследовательской и педагогической литературы показал, что на сегодняшний день существуют противоречия между:

-возможностями формирования коммуникативных компетенций посредством социально-игровых технологий и условиями их реализации (отсутствие проверенных разработок в области социально-игровых технологий, которые выступают средством формирования коммуникативной

компетенции у обучающихся колледжа, специально отведенных часов для проведения педагогических игр, опыта и подготовки преподавателя).

Указанные противоречия позволяют сформулировать проблему исследования: Каковы особенности применения социально-игровых технологий в условиях формирования коммуникативных компетенций обучающихся колледжа на уроках английского языка?

Актуальность и практическая значимость данной проблемы определили выбор темы диссертационного исследования: «Социально-игровые технологии в обучении английскому языку как средство формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа».

Объект исследования – процесс обучения иностранному языку обучающихся колледжа.

Предметом данного исследования являются социально-игровые технологии как средство формирования коммуникативной компетенции.

Цель – теоретически обосновать и опытным путем доказать эффективность использования социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции обучающихся колледжа.

Гипотеза исследования: формирование коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа посредством социально-игровых технологий будет эффективным, если:

-определены сущность понятия коммуникативной компетенции и ее составляющих, основные подходы формирования у обучающихся колледжа;

-конкретизированы условия реализации, требования к проведению и особенности применения социально-игровых технологий;

- разработана и апробирована авторская программа социально-игровых технологий, как средств формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа, и даны методические рекомендации.

В соответствии с проблемой, объектом, предметом и целью поставлены следующие **задачи:**

1. Рассмотреть теоретические основы социально-игровых технологий в обучении английскому языку.

2. Рассмотреть понятие и средства формирования коммуникативной компетенции в обучении иностранным языкам.

3. Провести структурный анализ видов социально-игровых технологий в обучении английскому языку.

4. Проанализировать рабочую программу специальности 15.02.08 «Технология машиностроения».

5. Опытным путем проверить эффективность использования социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции.

6. Разработать методические рекомендации по совершенствованию социально-игровых технологий в рамках формирования коммуникативной компетенции.

Для решения приведенных задач в данной работе использовались следующие методы исследования:

Методологическая основа исследования обусловлена многоаспектным характером выбранной проблемы. В связи с этим для изучения особенностей формирования коммуникативной компетенции посредством социально-игровых технологий в данном труде мы используем системный и компетентностный подходы.

Необходимость использовать компетентностный подход как важнейший базис в обучении иностранным языкам обусловлена стремлением обеспечить качество современного образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным, а также перспективным потребностям личности, общества.

Сущность компетентностного подхода заключается в определении основополагающих принципов целей образовательного процесса, его организации, подбора средств обучения, а также оценочных средств.

Методы педагогического исследования:

- общетеоретические – анализ учебно-методической документации, средств обучения и контроля, используемых в учебном процессе по иностранному языку на ступени среднего профессионального образования, анализ научно-исследовательской и педагогической литературы, изучение и обобщение педагогического опыта по проблеме исследования, построение гипотез, педагогическое моделирование;

- эмпирические – анкетирование, диктант позволяющий выяснить уровень сформированности их коммуникативных компетенций и тем самым составить более глубокое представление о методах обучения, которые будут использоваться на практике;

Теоретическую основу исследования составили работы ведущих ученых по проблемам классификации педагогических игр (М.Ф. Стронин, Е.А. Левченко Д.Ш., Мустафаева, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьева, Г.К. Селевко, Э.В. Соколов, Р. Кайюа); исследователи в области коммуникативной компетентности (Е.А. Быстрова, С.И. Львова, Е.М. Бастрикова, А.Н. Щукин, Н. Boyer, M. Canale, M. Swain и др).

База исследования – СибГУ им. М.Ф. Решетнева Аэрокосмический колледж, обучающиеся группы второго курса специальности 15.02.08 Технология машиностроения.

Основные этапы исследования осуществлялись с 2018 по 2020 гг.

Первый этап (сентябрь-декабрь 2018г.) научно - поисковый.

Осуществлялись подбор, изучение и теоретический анализ научной литературы по исследуемой проблеме, анализировались понятийно-терминологическая система и методология исследования; формулировались объект, предмет, цель, определялись основные задачи, рабочая гипотеза, база исследования; проводилось исследование по проблемам и подходам формированию коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа посредством социально-игровых технологий. На основе выявленных данных планировался педагогически-формирующий эксперимент.

Второй этап (январь–март 2020г.) опытно-экспериментальный, осуществлялись опытно-экспериментальные работы, фиксировались особенности реализации игровых технологий и степень сформированности коммуникативной компетенции у обучающихся.

Третий этап (апрель 2020 г.) сравнительно-обещающий. Проводился анализ результатов опытно-экспериментальной работы, систематизировались и обрабатывались данные эксперимента, обобщались теоретические положения и экспериментальные выводы и на основе полученных данных, формулировались методические рекомендации использования социально-игровых технологий, как средств формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа.

Научная новизна исследования заключается в разработке социально - игровой технологии, способствующей формированию коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа, суть которой заключается в усилении практической направленности через решение коммуникативных задач в форме игры:

- раскрытии дидактического потенциала использования социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции у обучающихся, обоснована и доказана перспективность использования игровой технологии для реализации требований ФГОС СОО:

- определении потенциала применения социально-игровых технологий, как средства формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа на основе полученных результатов экспериментальной работы по формированию коммуникативной компетенции у обучающихся посредством применения социально - игровых технологий;

Теоретическая значимость данной работы состоит:

- в уточнении определения понятия «коммуникативная компетенция» и средств к ее формированию.

- обосновании возможностей использования социально - игровых технологий в процессе формирования коммуникативной компетенции на начальном этапе обучения в колледже.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов в образовательном процессе Аэрокосмического колледжа СибГУ им.М.Ф. Решетнева.

Апробация и внедрение результатов исследования. Ход и результаты исследования обсуждались на конференциях «Социально-культурная, экономическая социализация и адаптация обучающихся мигрантов и коренной молодежи в России и зарубежных странах», «Молодёжь и наука 2020»

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Введение раскрывает актуальность, объект, предмет, цель, задачи и методы исследования, раскрывает практическую значимость работы.

Первая глава вводит в теорию понятия социально-игровых технологий. Также раскрываются основные понятия исследования: педагогическая игра, дидактическая игра, деловые игры, коммуникативная компетенция, куда входят также понятие лингвистической, социокультурной, дискурсивной, речевой, стратегической компетенций. Приводятся особенности того или иного вида игры, какую роль они занимают в условиях формирования коммуникативной компетенции в рамках СПО. Кроме того, приведены требования к организации и проведения педагогических игр.

Вторая глава представляет результаты опытной работы: анализ УМК действующий в рамках рабочей программы по дисциплине «Иностранный язык» специальности 15.02.08 «Технология машиностроения, разработку дополнительного учебно-методического материала к занятиям по английскому языку для обучающихся второго курса, анализ результата проведенного эксперимента.

В заключении представлены выводы, сделанные на основании проведенного исследования.

Список использованных источников содержит 43 наименования, в том числе 6 зарубежных авторов.

ГЛАВА 1. Теоретические предпосылки исследования социально-игровых технологий как средство формирования коммуникативной компетенции в обучении английскому языку

1.1 Понятие социально игровые технологии в обучении английскому языку

Современные социальные условия, образовательные технологии, а также новый уровень международных отношений вызвали срочную необходимость в модернизации текущей системы образования для повышения ее эффективности на практике. В связи с этими переменами, наиболее важными направлениями в совершенствовании методики преподавания английского языка являются полноценное воплощение воспитательных, формирующих и образовательных элементов курса английского языка, в соответствии с индивидуальностью каждого обучающегося.

В настоящее время игровые технологии занимают важное место в педагогике, поскольку позволяют решить множество задач, например: повышение уровня мотивации обучающихся, усвоение нового лексического и грамматического материала, формирование навыка построения монологических высказываний, преодоление психологических барьеров. Разные ученые предлагают свои трактовки понятия «педагогическая игра» и в связи с этим существует огромное количество определений данного понятия в рамках педагогических технологий:

1. По определению А.Н. Леонтьева, «Игра – свобода личности и воображения, иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [23].
2. В обучении иностранному языку игра выступает, прежде всего, как речевая деятельность обучаемых, в ходе которой они проигрывают различные социальные и межличностные роли, реализуя при этом

не только вербальные, но и невербальные средства общения (жесты, мимику, позу, контакт глаз и др.) [13].

3. По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».
4. Наиболее приемлемым является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели. [4].
5. Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

На основе приведенных выше определений, сформированными учеными и педагогами относящихся к разным направлениям, можно привести следующие положения касающихся педагогической игры:

1. Социально-игровые технологии представляют собой уникальный формирующий педагогический инструмент, который можно применять к обучающимся всех возрастов.
2. Педагогическая игра представляет собой свободу творчества, предоставляет возможность для самовыражения, а также получить личный опыт.
3. В связи с потребностью во всестороннем развитии обучающихся, игра позволяет формировать навыки и умения, которые в дальнейшем будут применяться на практике.
4. Педагогическая игра является видом деятельности, которая активизирует мыслительный процесс с уклоном на творчество.

5. Игры выступают средством общения обучающихся, с их помощью разрабатываются методы и стратегии решения межличностных конфликтов и в целом передает опыт взаимоотношений людей.

Проанализировав основные положения касающихся педагогической игры, можно сделать вывод о том, что педагогическая игра является основополагающим фактором формирования умений, компетенций, навыков обучающегося, что позволяет включить творчество в учебный процесс и, тем самым мотивируя его на дальнейшее изучение английского языка.

При организации педагогической игры, важно помнить, что существует определенный перечень требований, который должен соблюдаться в обязательном порядке. Основными требованиями к игре и условиями ее проведения являются:

Психологические требования. Каждая игра должна обладать смыслом, практической значимостью и актуальностью для обучающихся, а также соответствовать их текущим потребностям. Любая деятельность в рамках проведения игры должна обладать высокой мотивационной составляющей, обучающиеся должны осознавать потребность в ней.

Игра должна строиться в зависимости от потребностей обучающихся на текущий момент, для того чтобы выявить такие потребности, необходимо провести педагогическую диагностику группы, в которой будет проходить игра. И на основе этой диагностики разработать элементы, которые смогут способствовать мотивации обучающихся.

Педагогические требования заключаются в следующем положении: при реализации игровых форм обучения, педагогу необходимо убедиться в рациональности применения педагогической игры на том или ином этапе обучения, обозначить цели в соответствии с требованиями образовательного процесса. Также стоит учитывать специфику и особенности обучающихся в группе. Приведенные выше требования подразумевают создание надлежащих условий организации и проведения педагогических игр.

При организации педагогической игры важно учитывать ряд особенностей: возрастные особенности обучающихся, текущий уровень владения английским языком, задачи, которые необходимо достичь в ходе учебного процесса. Только в случае учета данных особенностей можно организовать успешную игру.

Отличительным признаком педагогических игр является наличие четко выраженной структуры, наличие определенной последовательности действий, наличие определенных ролей для всех участников. Самым главным атрибутом игры является четко сформулированная цель и соответствующий результат, которые, как правило, характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Организация и проведение подобных игр осуществляется посредством формирования отдельной группы. Обучающиеся получают определенный опыт коммуникации, который направлен на содействие в самосовершенствовании, а также решение текущих проблем.

При разработке и проведении игр важно учитывать следующие принципы:

1. Принцип развития – в данном принципе педагогическую игру принято считать средством к формированию адаптивных способов мышления, как с социальной точки зрения, так и с профессиональной, что в дальнейшем способствует формированию навыков анализа различных ситуаций, разрабатывать эффективные методы и стратегии разрешения на практике. Данный принцип можно реализовать при помощи создания и редактирования набора ситуаций в рамках взаимодействия участников.
2. Принцип моделирования – данный принцип подразумевает разработку сюжета для педагогической игры, основными составляющими которого служат коммуникативные и профессиональные ситуации.
3. Принцип сочетания игровых и дидактических целей – формирование целей в данном принципе зависит от конечного результата

проведенной игры. В таком случае цели делятся на две группы: 1) игровые, которые направлены на решение определенных задач; 2) дидактические, которые акцентируют свое внимание на личном росте обучающихся.

4. Принцип деятельности – ключевым моментом в данном принципе является процесс вовлечения обучающихся в игру посредством какой-либо деятельности согласно роли участников. Обучающиеся осваивают навыки взаимодействия с другими участниками в ситуациях максимально приближенных к реальным.
5. Принцип общения – определяет ведущую роль межличностного общения в личностном развитии участников игры [34].

Формы проведения игры варьируются, это могут быть воображаемые путешествия; дискуссии, где заранее происходит распределения ролей между участниками, пресс-конференции, уроки-суды и т.д.

Существуют 4 этапа проведения игры:

1. Подготовительный этап

Педагог разрабатывает сценарий. Он включает в себя: цель игры, описание проблемы, задачи, план, ход игры, действующие лица. Педагог вводит участников в игру: выдает раздаточный материал, четко формулирует правила, предоставляет детальную инструкцию. Обучающиеся могут обращаться за разъяснениями. Запрещено отказываться от полученной по жребию роли, покидать игру, нарушать тайминг и неуважительно относиться к другим участникам [5].

2. Игровой этап

На данном этапе обучающиеся делятся на группы, получают определенные установки, роли и задачи, которые необходимо достичь. Преподаватель наблюдает за процессом игры и контролирует его (либо ученик, которого преподаватель назначил ведущим). Эксперты не вмешиваются в ход игры. Затем группы проводят игру и демонстрируют проведенную работу, затем участники вступают в дискуссию.

3. Заключительный этап

По заключению игры участники и преподаватель слушают мнение экспертов. Все участники совместно выбирают наиболее удачные варианты решения проблемы.

4. Анализ результатов

Преподаватель сообщает о достигнутых результатах, показывает недочеты, подводит итоги.

Основываясь на принципах и особенностях построения педагогических игр, стоит обратить внимание на функции игр в учебном процессе.

Место и роль игровых технологий, применение различных элементов игры и обучение зависят от понимания функций игр преподавателем. Функция игры заключается в ее разнообразии пользы. Каждый вид игры по-своему полезен. Ниже приведены самые важные функции игры как феномена педагогической культуры.

Социокультурная функция. Игра является одним из самых эффективных средств социализации обучающихся, все социальные процессы, которые реализуются в рамках педагогической игры напрямую способствуют формированию личности, а также приобретению необходимых норм и ценностей, которые актуальны в обществе или в группе обучающихся. Социокультурная функция игры дает возможность усвоить различные аспекты культуры, способствует формированию обучающегося как личности в полной мере, что в свою очередь позволяет обучающемуся реализовывать свои функции как полноправного участника группы.

Функция межнациональной коммуникации. В современной практике педагогические игры делятся на национальные и межнациональные. Игровые формы обучения дают возможность спроектировать различные жизненные проблемные ситуации и предлагают различные пути разрешения проблем, исключая агрессивность.

Функция самореализации человека в игре. Данная функция педагогических игр является основополагающей. К такому выводу можно

прийти, потому что игра это то пространство, где обучающийся может реализовать свой потенциал. Данная функция помогает обозначить предполагаемые или же имеющиеся проблемы обучающегося, и впоследствии разработать эффективные способы их решения.

Коммуникативная функция. Игра в контексте коммуникативной функции помогает обучающимся лучше понять контекст, какой либо ситуации связанной с человеческими отношениями. Любая педагогическая игра представляет собой коллективную деятельность, которая имеет коммуникативное начало и большое разнообразие коммуникативных связей. Педагогическая игра выступает формой коммуникации людей, если исключить данный аспект, то никакой игры существовать не может.

Диагностическая функция игры. Диагностическая функция игры способствует формированию такого навыка обучающегося, с помощью которого можно поставить верный диагноз с учетом анализа ситуации.

Терапевтическая функция игры. Педагогическая игра имеет возможность и обязана применяться для преодоления всевозможных проблем, образующихся в поведении человека, во время общения с окружающими, в обучении. Оценивая терапевтический смысл игровых способов обучения, Д.Б. Эльконин писал, собственно что эффект игровой терапии зависит от практики новых общественных отношений, которые получает обучающийся во время проведения ролевой игры.

Функция коррекции в игре. Функция психологической коррекции реализуется естественным путем в педагогической игре, в случае если все обучающиеся усвоили правила и сюжет игры, обучающийся четко осознает не только свою собственную роль, но и роли других участников и, если совместная деятельность участников направлена на выполнение задач игрового процесса.

Развлекательная функция игры. Развлекательная функция игровых форм обучения сводится к разнообразию содержания игрового процесса. Развлекательная функция подразумевает психологическую стабилизацию

игры, личности обучающегося, реализация его потребностей, а также создание располагающей атмосферы. Игровые формы обучения дают почву для творчества, которая и приводит к развлечению. Каждый ученый в области педагогики, приводит различные классификации игровых технологий. В педагогической науке игры классифицируются по множеству принципов и критериев. Основную сложность классификации игр представляют исторические перемены, которые приносят новые потребности и идеологии социальных групп общества.

Когда известны функции педагогических игр в образовательном процессе, стоит обратить внимание на классификации игр. Не существует единой классификации педагогических игр. Каждый ученый предлагает свою классификацию. Каждый автор классификации делит игры по определенному критерию.

Российский исследователь М.Ф.Стронин подразделяет игры на три группы: 1) фонетические; 2) коммуникативные; 3) грамматические [15].

Цель коммуникативной игры – это решение различных коммуникативных задач имеющимися лексическими средствами. Коммуникативная игра дает возможность в полной мере осуществлять языковую практику. Коммуникативные игры следует проводить на базе заготовленного и апробированного материала. Данное условие является необходимым для успешного проведения игры, в противном случае игра может оказаться слишком сложной для обучающихся и не принести никаких результатов. Любое задание включенное в проведение коммуникативной игры должно проходить три этапа: подготовительный, исполнительный и итоговый.

Грамматические игры представляют собой один из самых важных элементов обучения английскому языку. Усвоение грамматических норм и правил является ключевым аспектом познавательной деятельности, а грамматика в свою очередь является неотъемлемой частью обучения иностранным языкам, поэтому считается крайне важным найти все

возможные способы и методы, которые позволят сконцентрировать усилия обучающихся на освоение грамматики английского языка.

Классификация игр, по Г.К. Селевко, включает следующие группы игр:

- По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

- По характеру психологического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

- По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров делят все игры на следующие виды:

1. Психологические и физические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстатические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально–творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры; игровые методы обучения.

3. Социальные игры: творческие, сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры–демонстрации); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

4. Комплексные игры (коллективно-творческая досуговая деятельность).

Любые классификации педагогических игр нуждаются в подборе форм, которые впоследствии служат инструментами моделирования игр.

Разнообразие жизненных ситуаций приводит к появлению все новых форм организации и проведения игр, а также к их типовому разнообразию.

Также стоит рассмотреть современную классификацию педагогических игр действующих в образовательном процессе. Наибольший интерес для данной исследовательской работы представляют две группы игр: деловые и ролевые игры.

Отличительными признаками деловых игр являются: 1) Имитация деятельности приближенной к той, что осуществляется в современных социально-экономических системах; 2) Участники деловой игры занимают роли способные дать им опыт разрешения конфликтов различного характера, а также принятия каких-либо решений; 3) Деловая игра носит коллективный характер; 4) В деловых играх одним из самых важных элементов является стабилизация учебного процесса обучающихся, для этого преподавателю необходимо создать правильный эмоциональный настрой от которого будет зависеть проведение игры.

- Игра без высокого духовного содержания всегда обречена на вырождение. Это правило распространяется на все виды игры, в том числе и на деловые.

- Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, формирования творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

- Имитационные игры – на занятиях имитируется деятельность предприятия или его подразделения: профсоюзный комитет, отдел, цех, участок и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется

деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитирующих процессов и объектов.

- Операционные игры – помогают отработать выполнение конкретных, специфических операций, модель методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

- Деловой театр – в нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь обучающийся должен мобилизовать свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить обучающегося ориентироваться в различных обстоятельствах, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

- Сюжетно-ролевые игры. Иначе их называют познавательные, дидактические, обучающие, умственные, учебные, предметные, развивающие.

Данный вид игр представляет собой не что иное, как игровое обучение, основанное на стремлении действовать по мотивам воображаемой ситуации. В основе такой дидактической игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата. Процесс игры – ведущее к разрядке приключение.

Игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане игры-путешествия, носящие характер географических, исторических, краеведческих, следопытских, «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. «Экспедиции», «походы», «поездки», «путешествия», совершаются обучающимися в воображаемых условиях, где все действия и

переживания определяются игровыми ролями, геолога, зоолога, экономиста, спецкора, метеоролога, топографа и др. Обучающиеся ведут дневники, пишут письма с «мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр - активность выражения. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, т.е. в результате игры у обучающихся рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий.

Ролевая игра представляет собой активный способ обучения английскому языку, в основном различным аспектам деятельности людей и их отношений посредством моделирования реальных жизненных ситуаций общения.

В ролевых играх разрабатываются модели поведения и стратегии коммуникации, обозначаются обязанности каждого участника. Для проведения ролевой игры, необходимо распределить роли в определенной ситуации. Каждая роль содержит конкретный набор функций и обязательств.

В литературе различают следующие классификации ролевой игры:

- спонтанная, определяемая и разрабатываемая участниками без контроля и указаний руководителя игры;
- открытая, характеризуется отсутствием установленного течения и завершения игры;
- общественные, сценические игры, имитационные игры.

Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями, так как, во-первых, это наиболее точная модель общения, ибо именно здесь переплетаются речевое и неречевое поведение партнеров. Во-вторых, она обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана, так как обучаемые оказываются в ситуациях, когда актуализируется потребность что-то сказать, спросить, убедить, доказать и т.п. Ролевая игра предполагает усиление личной сопричастности ко всему происходящему на

занятиях. И, наконец, она способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства, так как охватывает всю группу обучаемых, которые должны взаимодействовать, точно учитывая реакции и помогая друг другу [24].

Ролевые игры обладают широким спектром возможностей к формированию коммуникативной компетенции. К такому выводу можно прийти, основываясь на следующих положениях:

- 1) Ролевую игру считается наиболее точной моделью коммуникации, поскольку она в полной мере передает действительность.

В ролевой игре вербальные и невербальные средства коммуникации обучающихся тесно связаны. В данном виде педагогической игры язык исполняет роль средства коммуникации, что делает ролевую игру одним из самых эффективным методическим приемом при обучении устной речи.

- 2) Ролевая игра имеет большой потенциал для повышения уровня мотивационной составляющей обучающихся. Коммуникацию невозможно представить без мотива. Создание мотива к высказыванию в рамках проведения ролевой игры, представляет собой одну из основных сложностей проведения ролевой игры.

Трудность состоит в следующем: преподаватель должен так представить ситуацию, чтобы возникла атмосфера общения, которая в свою очередь, вызовет у обучаемых внутреннюю потребность в выражении мысли. В условиях иноязычного общения важно, чтобы они смогли выразить то, что им хочется сказать. Языковое обеспечение часто заслоняют от обучаемых и преподавателей саму цель – общение.

На занятиях же преобладают высказывания, вызванные к жизни директивно: "Расскажите о своем вузе", "Расскажите о своей будущей специальности", "Расскажите о типах предприятий", так как преподавателю хочется проверить, как обучающиеся могут комбинировать соответствующий языковой материал. Мотивы, которыми руководствуются при этом обучающиеся, лежат за пределами речи: им важно ответить преподавателю.

В результате возникает квазиречь, имеющая определенную длительность, но не обусловленная потребностью в высказывании. Случается, что такой прием охватывает 5-7 человек, которые говорят почти одно и то же, их высказывания лишены основных характеристик естественной речи, невыразительны. Положение меняется, если обучаемые вовлечены в ролевую игру. Конкретная роль, которую получает обучаемый, сужает побудительный фон до субъективного мотива.

3) Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему.

Обучаемый входит в ситуацию, хотя и не через своё "Я", но через "Я" соответствующей роли. Ясно ощущаемое личностное ядро повышает эмоциональный тонус говорящего, что положительно сказывается

на результате и, в конечном счёте, на усвоении иностранного языка.

4) Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала. Языковой материал, в который в ней используется притягивается к ситуации множеством ассоциативных связей и прочно удерживается в памяти.

Эмоции постоянные спутники ролевых игр. Эмоция, сопутствующая реплике, придает ей естественность, яркость. Устанавливаются прямые связи с ситуацией и создаются благоприятные условия для запоминания и усвоения языкового материала. Так, А.А. Леонтьев считает, например, что преподаватель иностранного языка обязан активно вмешиваться в эмоциональную атмосферу занятия и обеспечивать возникновение у обучаемых эмоциональных состояний, благоприятных для их учебной деятельности[3].

5) В ролевой игре формируется учебное сотрудничество и партнерство, поскольку исполнение этюда предполагает охват группы обучаемых, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывать реакции друг друга, помогать друг другу. Распределяя роли, важно учитывать как языковые, так и творческие возможности обучаемых. Поручая одним более

вербальные, другим пантомимные роли, третьих же назначая на роли «суфлеров», давая им право подсказывать на основе текста [7].

Помимо ролевой игры имеются и сценические представления игры, которые представлены короткими сценами, событиями, смоделированными из повседневной школьной жизни:

- психодрама, представляющая собой консультативный, терапевтический вид работы с группой, в ходе которой игротехник проводит драматическую импровизацию;

- социодрама представляющая собой совместное решение межличностных конфликтов;

- имитационная игра, характеризующаяся действиями в условном вымышленном пространстве, ориентированном на действительность, выработка модели решения проблемы [22].

У преподавателя появляется возможность показать практическую значимость полученных обучающимися иноязычных знаний и умений в ситуации приближенной к профессиональной, доказать необходимость знаний и умений в области информационной и педагогической культуры и др.

В профессиональной имитационной ситуации раскрывается творческий потенциал обучающихся проявляются их интересы и склонности, расширяются возможности применения своих способностей. Неформальное оценивание результатов позволяет ощутить ситуацию успеха каждым обучающимся [34].

Будущие учителя, оказавшись в качестве «экспертов», оценивают свои действия и действия других с профессиональных позиций, определяют значимость тех или иных приемов в организации взаимодействия с обучающимися, оценивают ту или иную концепцию обучения, выясняют роль поощрения и наказания в процессе обучения и т.д., учатся смело выражать собственную точку зрения на то или иное явление педагогической действительности [34].

Ролевая игра – форма моделирования обучающимся прежде всего социальных отношений и свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам, неизменяемым условиям. Тем не менее, произвольно разыгрывая различные ситуации, обучающиеся чувствуют и поступают так, как должны поступать люди, чьи роли они берут на себя.

Ролевые игры – всегда игры «во что-то», «в кого-то». В этом плане они «зеркало общества». Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета и ролей. Сюжет – предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, способ развертывания фабулы игры – это содержательная канва игры.

К наиболее распространенным сюжетам игр можно отнести:

- созидательные сюжеты (создание театра)
- сюжеты поиска и открытия («Экспедиция», «путешествие», «полеты в космос»)
- сюжеты, связанные с романтикой профессии
- военные и военизированные сюжеты
- сюжеты, связанные с искусством (игры в «киностудию», «в цирк», «в театр») [20].

Таким образом, рассмотрев понятие и сущность социально-игровых технологий обучения английскому языку и, проанализировав основные принципы, функции, классификации педагогических игр, логично рассуждать, что для успешного формирования коммуникативной компетенции целесообразно использовать социально-игровые технологии, которые способствуют лучшему усвоению лексического и грамматического материала, а также мотивируют обучающихся на дальнейшее успешное усвоение иностранного языка.

1.2. Понятие и средства формирования коммуникативной компетенции в обучении иностранным языкам

Термин «коммуникативная компетенция» получил широкое распространение в теории образовательных технологий в связи с обучением иностранным языкам. Коммуникативная компетенция – это умение составлять прогноз речевого сценария и составление соответствующего плана действий, при этом учитывая особенностей других участников коммуникации, среди которых: темп речи, речетворство, стиль.

На сегодняшний день в педагогике существуют различные виды компетенций, которые по-своему взаимодействуют друг с другом. В рамках методики преподавания иностранного языка основополагающей компетенцией является коммуникативная, которая в свою очередь делится на компоненты: Лингвистический (языковой). Стратегический. Дискурсивный. Речевой. Коммуникативная компетенция в обучении иностранному языку представляет собой совокупность знаний о различных аспектах языка, о его единицах, их построении и функциях в речи, о формулировке мысли на иностранном языке и понимания суждений других коммуникантов.

Каждый компонент коммуникативной компетенции по своему уникален и важен в учебном процессе, поэтому стоит рассмотреть особенности каждого компонента коммуникативной компетенции. Целесообразно рассмотреть лингвистический компонент, поскольку он является приоритетным.

Исследователи Е.А. Быстрова и С.И. Львова рассматривают лингвистический компонент коммуникативной компетенции как приоритетный в обучении, аргументируя свой выбор тем, что данная компонент обеспечивает «познавательную культуру личности обучающегося, формирование логического мышления, памяти, воображения, в конечном счете, формирование современного мышления». Лингвистический компонент способствует воспитанию в обучаемых потребности к саморазвитию,

формированию учебно-языковых умений и навыков при работе с изучаемым материалом, способствует формированию системного мышления. Следует выделить аналитические умения, реализуемые на практике при выполнении различных видов лингвистического разбора. Учить мыслить – одна из задач развития личности, а развитие личности и является целью современного образования [28].

Выявить сформированность лингвистического компонента коммуникативной компетенции можно посредством овладения способами взаимодействия с языком: умение опознавать единицы языка, анализ языкового материала, способность к лингвистическому анализу, что в свою очередь подразумевает умение объяснять, аргументировать и классифицировать языковые единицы, их правильное употребление в речи. Формирование лингвистического компонента является условием осознанного усвоения языковых фактов, явлений, правил. Сбалансированное формирование языковой личности обучающегося подразумевает не только владение знаниями о системе языка, но и практическое применение языка в различных коммуникативных ситуациях.

В «Новом словаре методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)» отмечается, что «речевой компонент входит в состав коммуникативной компетенции. Речевой компонент коммуникативной компетенции подразумевает овладение способами формирования и формулирования мыслей посредством языка и умение пользоваться такими способами в процессе восприятия и порождения речи. Однако речевой компонент, как и языковой компонент, является не самоцелью, а промежуточным звеном на пути к формированию коммуникативной компетенции. Он подлежит усвоению в объеме, необходимом и достаточном для решения задач взаимодействия в процессе общения в соответствии с нормами изучаемого языка, узусом и традициями культуры этого языка. Содержание речевого компонента для разных уровней

и этапов обучения зафиксировано в государственных образовательных стандартах» [28].

Ученые в области педагогики дают неоднозначное определение дискурсивному компоненту коммуникативной компетенции. Согласно документу Совета Европы «Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: Изучение, обучение, оценка» («Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment») он представляет собой «знание правил построения высказываний, их объединения в текст с учетом топика, информации, естественных причинно-следственных отношений, тематики, связности и целостности, логики, стиля и регистра общения и т. д.» [The Common European Framework..., 2001], т. е. включает только знаниевый компонент [35].

Кроме того, дискурсивный компонент рассматривается как:

1) Совокупность знаний о видах дискурса и принципов их построения, а также моделировать и воспринимать их с учетом коммуникативной ситуации (Е.М. Бастрикова, А.Н. Щукин, Н. Boyer, M. Canale, M. Swain и др.);

2) Умение последовательно и взаимосвязано выражать мысли вне зависимости от типа общения (К.А. Кобзева, А.Н. Шамов, Е.В. Шуман, L. Bachman, J.A. Van Ek и др.)

3) «...способность к построению текста с учетом ситуации его построения в различных видах речевых актов» [Елухина, 2002, с. 8];

4) «... совокупность знаний и умений, которые обучающиеся должны освоить в ходе изучения иностранного языка, логически излагать свои мысли, строить грамматически и лексически верный текст, соответствующий коммуникативной ситуации» [Евстигнеева, 2013, с. 148]. [34].

Структура дискурсивного компонента коммуникативной компетенции содержит следующие элементы:

1. Осведомленность о свойствах социокультурной ситуации, обстоятельствах при которых происходит процесс письменной коммуникации, об индивидуальных особенностях пишущего и реципиента;

- условий жизни языкового сообщества, системы ценностей, норм, традиций и правил коммуникативно-речевого этикета, присущих культуре субъектов ПИО;

- Основные отличия в жизненном стиле, оценке исторических перемен родной страны и стран изучаемого языка, норм и правил, которые являются обязательным атрибутом для ориентации в другой стране, имеющихся стереотипах касающихся родной культуры, а также культуры другого участника коммуникации;

- Приемлемых средств письменной коммуникации, которые способны решать коммуникативные задачи в условиях социокультурной ситуации;

- Характерных особенностей стилистики видов письменного дискурса;

- средств когезии и правил построения связного текста;

- Особенности построения лингво-риторических структур;

- языковых средств и правил их использования в письменной речевой деятельности как средстве письменного иноязычного общения.

2. Умение воспроизводить социокультурную задачу, а также коммуникативные задачи связанные с ней;

- лексический и грамматический;

- композиции.

3. Умение проводить анализ социокультурной ситуации, индивидуальных характеристик реципиента, а также его уровень письменной коммуникации с использованием средств письменного иноязычного общения;

- Способность осмысливать задачи коммуникации, а также составлять план коммуникативных действий с учетом особенностей социокультурной ситуации, поставленной задачи, индивидуальных особенностей реципиента и его языковым опытом;

– Осуществлять коммуникацию на иностранном языке, учитывая все особенности языкового сообщества, системы ценностей, традиции и обычаи участников письменного общения;

– Осуществлять адекватный выбор средств письменной иноязычной коммуникации, подходящие для решения поставленных задач пишущего в социокультурной ситуации, в соответствии с ее свойствами и индивидуальными характеристиками адресата;

– Правильный выбор дискурса и его оформление с учетом стилистических норм, принятых в стране изучаемого языка;

– Оформление логически связанного законченного текста, поделенного на абзацы;

– строить дискурс в соответствии с лингвориторическими нормами, принятыми в стране изучаемого иностранного языка;

– оформлять дискурс в соответствии с лексико-грамматическими нормами иноязычной письменной речи. [35].

На основе приведенной выше информации можно сделать ряд выводов о том, что дискурсивный компонент:

- Рассматривается большинством отечественных и зарубежных авторов как совокупность знаний и умений, которые должны логически излагаться на иностранном языке с учетом лексических, грамматических и социокультурных особенностей языка.

- Для успешного формирования дискурсивного компонента важно учитывать его структурные элементы, а именно: 1) Умение проводить анализ социокультурной ситуации, индивидуальных характеристик реципиента, а также его уровень письменной коммуникации с использованием средств письменного иноязычного общения; 2) Способность осмысливать задачи коммуникации, а также составлять план коммуникативных действий с учетом особенностей социокультурной ситуации, поставленной задачи, индивидуальных особенностей реципиента и его языковым опытом; 3) Осуществлять адекватный выбор средств письменной иноязычной

коммуникации, подходящие для решения поставленных задач пишущего в социокультурной ситуации, в соответствии с ее свойствами и индивидуальными характеристиками адресата. Далее будет целесообразно рассмотреть стратегический компонент коммуникативной компетенции, поскольку стратегический компонент является важным для успешного формирования коммуникативной компетенции.

Стратегический компонент коммуникативной компетенции является умение совокупностью формальных прав субъекта и достижение поставленных целей и задач при максимальной эффективности используя различные коммуникативные стратегии и ресурсы, как вербальные, так и невербальные.

Существует множество видов стратегий коммуникации, рассмотрим их:

1. Коммуникативные стратегии уклонения:

- уклонение от темы;
- уклонение от высказывания.

2. Коммуникативные стратегии компенсации, основанные на использовании родного языка:

- переход на родной язык
- использование выражений на родном языке на иностранный манер.

3. Коммуникативные стратегии, основанные на использовании иностранного языка:

- аппроксимация
- парафраз
- обращение за помощью прямо или косвенно.

4. Паралингвистические коммуникативные стратегии:

- жестикация;
- мимика.

5. Коммуникативные стратегии контроля успешности коммуникации:

- контроль понимания;

- обращение за разъяснениями;
- использование таких реплик, как «uhuh, yeah, right», чтоб показать, что вы следите за беседой;
- самостоятельное исправление ошибок;
- использование пауз и заполнителей пауз «uh... erm...» во время обдумывания ответа [33].

На основе проанализированной информации, можно сделать вывод о том, что сущность стратегической компетенции заключается в выборе определенной стратегии общения в зависимости от поставленной цели и задач коммуникации. В зависимости от обстоятельств и условий коммуникации, индивидуальности коммуниканта выбирается та или иная стратегия. И наконец, стоит рассмотреть понятие и средства к формированию прагматического компонента коммуникативной компетенции.

Джон Ричардс выделяет два подхода к реализации прагматического компонента коммуникативной компетенции: 1) Непрямой, в котором прагматический компонент представляет собой результат вовлечения обучающихся в коммуникативный процесс; 2) Прямой, который подразумевает построение плана процесса коммуникации при помощи определенных навыков и стратегий, которые составляют неотъемлемую часть коммуникации.

Прагматический компонент коммуникативной компетенции является важной ее составляющей, поскольку именно данный компонент формирует способность верно интерпретировать различные речевые акты учитывая ситуативную отнесенность высказывания, степень образованности собеседника, статуса занимаемого им в социуме, а также уместность и целесообразность того или иного высказывания.

Выбор средств формирования прагматического компонента будет напрямую зависеть от целеполагания и оценки ситуации, поэтому стоит считать его приоритетной составляющей коммуникативной компетенции на начальном этапе работы с речевым материалом. Обязательным условием для

формирования прагматического компонента является коммуникация, сотрудничество, учет особенностей представителей разных культур. Далее стоит рассмотреть понятие и особенности социокультурного компонента, поскольку язык служит средством обмена культур и особенностей представителей той или иной страны.

Социокультурный компонент коммуникативной компетенции определяет язык как средство трансляции культурного опыта конкретной страны, демонстрирующий социально-исторические перемены, а также свод правил и норм речевого поведения в различных ситуациях общения; подразумевает способность выявлять лексику присущую определенной национальности в текстах различного стилистического характера, а также понимать значение приведенной лексики.

Согласно определению данному в словаре методических терминов, социокультурный компонент является совокупностью знаний об национальных и культурных особенностях страны изучаемого языка, особенностях социального и речевого поведения представителей данной страны, а также умение адекватно использовать эти знания, в процессе коммуникации соблюдая все культурологические нормы.

Содержание социокультурного компонента может быть представлено в виде четырех составляющих:

- 1) социокультурные знания;
- 2) опыт общения (стиль общения, адекватная трактовка явлений иноязычной культуры);
- 3) личностное отношение к фактам иноязычной культуры;
- 4) владение способами применения языка (адекватное употребление национально-маркированной лексики в речи в различных сферах межкультурного общения) [14].

Основополагающим моментом социокультурного компонента является способность к сравнительному анализу культурологических особенностей разных стран с учетом их исторического развития. Важным аспектом

социокультурного компонента также является проявление уважения обучающимися к представителям других культур, уважать их национальные и этнические ценности. Достоинство представлять культуру своей страны и быть готовым к трудностям со стороны других участников коммуникации. Но в тоже время очень важно защищать свою точку зрения и приводить правильные аргументы, уважать коммуникантов и не зависеть от мнения других.

Итак, формирование социокультурного компонента коммуникативной компетенции у обучаемого позволяет реализовать все четыре цели современного образования:

1) познавательная – обучаемый представляет мир как целостную многоуровневую систему;

2) воспитательная – обучаемый обладает такими личностными ценностями, как гуманистическое мировоззрение, патриотизм, уважение к другим культурам, нравственность, культура общения;

3) практическая – обучаемый владеет иноязычным общением в единстве всех его компетенций (языковой, речевой, учебно-познавательной);

4) развивающая – у обучаемого сформированы социокультурные стереотипы поведения, а также обогащен личностный ментальный опыт [14].

Помимо упомянутых выше компонентов коммуникативной компетенции стоит считать целесообразным рассмотреть аналитический компонент, который способствует формированию навыков интерпретации текста, анализа его формы и языковых единиц. Кроме того он подразумевает овладение навыком расшифровки текста вне зависимости от коммуникативной направленности, а также выделять всю лингвистическую и экстралингвистическую информацию на лингвистическом уровне (лексика, грамматика и стилистика), на уровне анализа произведения (системы образов, характеров), содержательном, на уровне тематического анализа (понимание освещаемых в тексте проблем, различного характера).

Основополагающей составляющей аналитического компонента коммуникативной компетенции является общегуманитарная, что в свою очередь подразумевает, что обучающийся должен овладеть навыками комментировать текст, давать оценку литературным произведениям не только как части национальной культуры, но также оценивать его с точки зрения межкультурной значимости.

Формирование коммуникативной компетенции является основной целью в обучении английскому языку согласно Федеральному государственному общеобразовательному стандарту. Поэтому стоит считать целесообразным применять такие формы и методы обучения, которые будут являться эффективным средством осуществления поставленных задач. Социально-игровые технологии в этом плане выступают одним из самых эффективных средств формирования коммуникативной компетенции и ее компонентов.

Современный подход к формированию коммуникативной компетенции представляет собой формирование умения использовать имеющиеся знания и опыт на практике, для достижения определенных задач коммуникации.

На основе вышеизложенной информации, можно сделать вывод о том, что подход к формированию коммуникативной компетенции представляет собой:

- использование приобретенных знаний и навыков с письменным материалом, которые обучающиеся получают по мере освоения других образовательных дисциплин;

- Приобретение и использование навыков во время обучения связанных с английским языком, которые в дальнейшем могут применяться в различных видах деятельности, связанных с анализом и воспроизведением информации в виде текста.

Формирование коммуникативной компетенции содержит определенные принципы, к которым можно отнести: принцип культурного

обмена, принцип учета лингвоэтнокультуры обучающихся в группе, принцип соизучения иностранного и родного языков.

Помимо традиционных методов обучения английскому языку, процесс формирования коммуникативной компетенции и ее компонентов подразумевает использование методов обучения на практике, к примеру: деловые, сюжетно-ролевые, ролевые игры, активные и интерактивные методы обучения и т.д.

Формирование коммуникативной компетенции и ее компонентов является процессом коммуникации, поэтому в рамках процесса ее формирования стоит считать целесообразным применение диалогов, которые позволяют создавать ситуации общения максимально приближенные к реальным, тем самым формируя умение решать поставленные задачи межкультурного общения.

Средством симуляции различных ситуаций могут выступать аудио- и видеоматериалы. Данные материалы представляют собой основную часть, которая моделирует коммуникативные ситуации.

Помимо раздаточного, аудио- и видеоматериала к средствам формирования коммуникативной компетентности можно причислить электронные и Интернет-ресурсы.

По форме организации обучения, которые реализуются в современном образовательном процессе можно выделить следующие: по количеству обучающихся в группе – групповые, индивидуальные; по месту проведения – урочные и внеурочные (внеурочная деятельность: походы в музеи, языковые кружки и т.д.).

Максимальной эффективности во время реализации методов формирования коммуникативной компетенции и ее компонентов можно достичь, если соблюдать определенные педагогические требования, к ним относятся:

- Правильный выбор форм обучения с учетом особенностей возраста обучающихся;

- Сформированность мотивационного уровня обучающихся, а также их готовность как изучать деловой английский язык, так и язык в целом;
- Способность обучающихся к оценке своего уровня сформированности коммуникативной компетенции и осознание необходимости развития;
- Межкультурное взаимодействие посредством телекоммуникации;
- демонстрация высокого уровня подготовки преподавателя в рамках формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих.

Основываясь на вышеизложенной информации возникает необходимость в освоении методов организации и проведения межкультурно-ориентированного обучения преподавателями в целях более эффективного формирования коммуникативной компетенции обучающихся. В данную методику могут входить следующие элементы: использование зарубежных учебных материалов, организация научных конференций с межкультурной направленностью, программы по обмену, использования средств телекоммуникации (в том числе и для организации конференций), насыщение содержания обучения аутентичным материалом для передачи всего многообразия культур, анализ и культурная рефлексия и т.д.

А.А. Драгунова считает целесообразным условно поделить процесс формирования коммуникативной компетенции на четыре блока: социально-целевого, концептуального, содержательно-процессуального и результативно-оценочного.

Целевой блок предполагает, что основными средствами к формированию коммуникативной компетенции служат разнообразные методы обучения английскому языку.

Базисом концептуального блока служат педагогические условия и методические принципы организации процесса обучения английскому языку. Методические подходы (личностно-ориентированный, компетентностный, коммуникативный, социокультурный) в данном блоке служат средством достижения поставленных целей и задач.

Содержательно-процессуальный блок включает в себя формы и средства также как и критерии отбора содержания обучения (правильный подбор лексического и грамматического материала в соответствии с уровнем сформированности коммуникативной компетенции обучающихся, тематики, интерактивных форм обучения; организация изучения материала в дистанционном формате; новизна и глубина изложения материала).

В результативно-оценочный блок включены критерии сформированности уровня иноязычной коммуникативной компетенции.

Таким образом, следует отметить, что формирование иноязычной коммуникативной компетенции в процессе изучения английского языка является сложным процессом, в рамках которого следует учитывать, как индивидуальные особенности аудитории, так и специфические особенности методов и средств обучения английскому языку.

Подводя итоги вышеизложенной информации можно сделать вывод о том, что коммуникативная компетенция носит компонентный характер, поскольку состоит из нескольких компонентов: Лингвистический. Речевой. Дискурсивный. Стратегический. Прагматический. Социокультурный. Аналитический. Формирование коммуникативной компетенции сводится к соблюдению определенных условий и принципов для достижения максимальной эффективности. К наиболее эффективным средствам формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих можно отнести следующие позиции: активные и интерактивные методы, использование зарубежных пособий, организация и проведение международных научных конференций и т.д.

1.3. Структурный анализ видов социально-игровых технологий

В настоящее время современная педагогическая наука предлагает множество видов игр. В рамках диссертационного исследования было принято решение провести структурный анализ группы деловых, ролевых имитационных игр, для выявления их характерных особенностей.

Основными элементами при организации и проведения деловой игры служат две модели, которые выполняют свои функции параллельно. Таковыми моделями являются: игровая и имитационная. В имитационной модели отображаются сцены из реальной жизни, спроектированные самими участниками игры. Игровая модель представляет собой совокупность правил деловой игры. Имитационная модель является определяющим элементом структуры деловой игры. Как правило, имитационная модель представляет собой совокупность компонентов: поставленная проблема, ее способы разрешения – внутренняя цель участников игры. Однако это не является основной целью, в рамках проведения деловых игр большой интерес для участников представляют новые виды и формы деятельности, которые они осваивают в ходе игры.

Таким образом, можно сказать, что деловые игры являются тренировочным комплексом с измененными условиями по сравнению с реальностью. Моделирование подобных игр – стоит считать, в первую очередь, процессом конструирования определенной деятельности, зачастую коллективной. Этот момент представляет собой первую сложность применения деловых игр в рамках учебного процесса. Для создания имитационной модели разработчикам деловой игры потребуется провести анализ норм профессиональной деятельности, определить законы и принципы ее функционирования и формирования, представить ее как независимую систему и, уже потом, приступить к процессу моделирования самой игры. Поэтому проведение деловой игры представляется возможным лишь в том случае, если преподаватель обладает достаточным практическим опытом и теоретической базой.

Вторая сложность для использования деловых игр в учебном процессе состоит в следующем. Деловая игра предполагает примат собственно игрового процесса над результатом. Это означает, что если внутриигровая работа участников с моделью застопорилась, организатор должен изменить внешние правила с целью продолжения игры. Технически это несложно,

однако, как правило, вызывает внутренний протест игроков (часто неосознанный) и их выпадение из игрового процесса. Мы полагаем, что причина в следующем. Современная традиция как обычных, так и «мета-игр» (государственной, политической, судебной систем) подразумевает, что изменение правил в процессе самой игры запрещено. Как отмечается, «...правила игры не могут быть признаны ложными. Игра может лишь варьироваться» [3]. Поэтому изменение правил ассоциируется у игроков не с творческим методом, а с произволом ведущего, порождает чувство неестественности игрового процесса и ведет к выпадению из него [18].

В ролевых играх ситуации интерпретируются как реальные, а не как особые педагогические приемы. Участники ролевой игры сами формируют проблему и используют для ее решения тот набор средств, который предусмотрен правилами игры. Самыми эффективными стимуляторами творческой активности в ролевых играх служат личная вовлеченность участников в представленные ситуации, выраженность и глубина переживаний. Именно данные аспекты помогают обучающемуся естественным путем приобретать и закреплять новый материал.

Для достижения данного эффекта необходимо, вовлечение обучающихся в игру с уклоном на творческий подход, что представляет собой одну из основных сложностей проведения ролевых игр. Проведение ролевой игры не представляется возможным, если обучающиеся не ознакомлены с приведенным в игре видом деятельности. Во время организации и проведения переговорных игр, часто возникает проблема построить естественные переговоры, поскольку как показывает практика обучающиеся начинают оперировать только теоретическим материалом, что превращает игру в семинар.

В остальном же ролевые игры являются достаточно перспективным методом обучения по следующим причинам:

– организация и проведение ролевых игр в сравнении с другими видами социально-игровых технологий являются менее затратным процессом во всех отношениях;

– Преподаватели могут проводить ролевые игры не имея методологического образования, ссылаясь на апробированные разработки других авторов;

– Ролевые игры могут проводиться в различных группах обучающихся вне зависимости от качественного и количественного состава;

– Ролевая игра обладает высокой адаптивностью, что делает ее мобильным видом педагогических игр, а также проводить ее практически в любых временных условиях. Все это дает возможность при организации ролевых игр подстраивать их под требования образовательного процесса.

С теоретической точки зрения имитационная игра является методом, который служит моделью скоординированных и связанных между собой действий преподавателя и обучающегося, ориентированная на изучение и усвоение учебного материала обучающимися, которая отражает два аспекта: 1) внешний – содержит основную характеристику игровой формы обучения в контексте невербальных и вербальных средств коммуникации; 2) внутренний – представляет собой совокупность приемов мыслительной деятельности обучающихся, соответствующие логике изучаемого иностранного языка.

Описанная выше трактовка имитационной игры, позволяет предположить, что данную игру стоит рассматривать как средство дидактической оценки концепции игровой деятельности.

Большая часть ученых, которые изучают данный аспект, считают игровую деятельность природной способностью человека, передавать посредством своего поведения особенности действий других людей. Подобная способность трактуется в социальной психологии как ролевое поведение – определенное социальное действие. Данный феномен стал основной предпосылкой к созданию отдельного вида педагогической игры – имитационные игры. В имитационных играх основной уклон делается на

уровень подготовки обучающихся в осуществлении той или иной роли и адекватное выполнение установленной в рамках игры деятельности. Данный фактор позволяет выделить дидактические средства, применение которых делает возможным применение имитационной игры в рамках учебного процесса: проблемная ситуация, роли участников имитационной игры, сценарий к игре, в котором содержится последовательность действий обучающихся.

Подводя итоги структурного анализа видов социально-игровых технологий можно сделать вывод о том, что каждый из вышеперечисленных видов педагогических игр обладает своими характерными особенностями:

- Деловые игры в системе среднего профессионального образования могут выступать в качестве заранее подготовленных и опробированных модулей, предполагающих полноценное формирование коммуникативной компетенции.

- Ролевые игры являются уникальным средством формирования коммуникативной компетенции, поскольку их ключевая особенность заключается в том, что участники имеют уникальную возможность сформулировать проблемную ситуацию приближенной к реальной и решать ее набором средств, которые предусмотрены правилами игры. Для успешного формирования коммуникативной компетенции считается важным элемент вовлечения обучающихся в процесс игры. Без вовлечения в игру у обучающихся будет отсутствовать осознание воспроизводимой действительности.

- Имитационные игры, представляют собой один из способов оптимизации учебного процесса в целом и, в частности, способствует формированию и развитию интеллектуальных умений и определенных положительных изменений в личности обучающегося и всей учебной группы.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Рассмотрев понятие и сущность социально-игровых технологий обучения английскому языку и, проанализировав основные принципы, функции, классификации педагогических игр логично рассуждать, что для успешного формирования коммуникативной компетенции целесообразно использовать социально-игровые технологии, которые способствуют лучшему усвоению лексического и грамматического материала, а также мотивируют обучающихся на дальнейшее успешное усвоение иностранного языка.

Коммуникативная компетенция носит компонентный характер, поскольку состоит из нескольких компонентов: Лингвистический. Речевой. Дискурсивный. Стратегический. Прагматический. Социокультурный. Аналитический. Формирование коммуникативной компетенции сводится к соблюдению определенных условий и принципов для достижения максимальной эффективности. К наиболее эффективным средствам формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих можно отнести следующие позиции: активные и интерактивные методы, использование зарубежных пособий, организация и проведение международных научных конференций и т.д.

Структурный анализ видов социально-игровых технологий показал, что каждый из перечисленных в исследовании видов педагогических игр обладает своими характерными особенностями:

- Деловые игры в системе среднего профессионального образования могут выступать в качестве заранее подготовленных и опробированных модулей, предполагающих полноценное формирование коммуникативной компетенции.

- Ролевые игры являются уникальным средством формирования коммуникативной компетенции, поскольку их ключевая особенность заключается в том, что участники имеют уникальную возможность сформулировать проблемную ситуацию приближенной к реальной и решать

ее набором средств, которые предусмотрены правилами игры. Для успешного формирования коммуникативной компетенции считается важным элемент вовлечения обучающихся в процесс игры. Без вовлечения в игру у обучающихся будет отсутствовать осознание воспроизводимой действительности.

- Имитационные игры, представляют собой один из способов оптимизации учебного процесса в целом и, в частности, способствует формированию и развитию интеллектуальных умений и определенных положительных изменений в личности обучающегося и всей учебной группы.

ГЛАВА 2. . Опытнo-экспериментальная работа по реализации социально-игровых технологий в обучении английскому языку как средства формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа

2.1. Анализ УМК по дисциплине «Иностранный язык» специальности 15.02.08 «Технология машиностроения» 2-го курса с целью выявления социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативной компетенции.

Для анализа в рамках диссертационного исследования взят УМК действующий в рабочей программе дисциплины «Иностранный язык» специальности 15.02.08 «Технология машиностроения».

Первым этапом этого исследования было определение учебников для анализа. В исследовании был рассмотрен УМК «Английский язык» под ред. Голубев А.П., Балюк Н.В.

Данный комплекс соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам среднего профессионального образования, реализует коммуникативный подход к обучению, также данный УМК является достаточно популярным при обучении английскому языку в образовательных учреждениях СПО. Основной задачей УМК является повторение и обобщение лексического и грамматического материала, которые обучающиеся освоили в ходе обучения в средней школе. В курс обучения также входит формирование навыка построения устной и письменной речи, как в повседневной жизни, так и в их профессиональной деятельности. Также в список задач входит формирование навыка составления и заполнения документов, чтения и понимания английской литературы.

В ходе анализа внимание уделялось таким вопросам, как:

- 1) наличие страноведческого и лингвострановедческого материала;

- 2) во всех ли уроках присутствуют материалы культуроведческого содержания;
- 3) освещенные темы;
- 4) сведения о культуре какой страны преобладают;
- 5) есть ли в учебнике информация о культурах других стран (помимо Великобритании и США);
- 6) упоминается ли российская культура и как именно;
- 7) наличие в УМК аутентичных материалов.

Учебно-методический комплекс содержит 5 разделов: 1) Фонетический 2) Грамматический 3) Страноведческий 4) Профессиональный 5) Деловой.

Задача фонетического раздела состоит в формировании навыков правильного произношения, исключения ошибок. Звуки в данном УМК сопоставляются с русскими для более лучшего понимания и решения трудностей возникающих в процессе обучения. В УМК «Английский язык» имеется множество упражнений направленные на тренировку произношения и чтения звуков, а также упражнения на правописание. Также данный раздел содержит темы «Family», «Visit Card», «Etiquette».

Грамматический раздел включает в себе основу теоретического материала, вопросы по темам после каждого параграфа, учебные тексты и упражнения для закрепления пройденного материала. Авторы УМК посчитали целесообразным раскрыть основные положения грамматики английского языка, которые в дальнейшем раскрываются более подробно.

По этим причинам грамматический материал в УМК «Английский язык» излагается довольно сжато. Более простые темы рассматриваются в совокупности с другими, а сложные грамматические аспекты – отдельно.

Данный раздел не подразумевает, изучение грамматики только в нем, последующие разделы содержат задания на закрепление пройденного грамматического материала.

Упражнения расположены по принципу «от простого к сложному». Вначале предлагаются задания на постановку пропущенных слов в

предложениях и текстах, на расстановку слов в правильном порядке, изменения предложений по определенной модели, перевод с русского на английский язык. По мере освоения обучающимися материала по разговорным темам и основным аспектам грамматики, обучающимся предлагаются задания связанные с ответами на вопросы, пересказом текста, построением собственных вопросов.

Основной задачей страноведческого раздела является освоение новых слов и формирование навыков коммуникации. В данный раздел входят задания на подготовку докладов на различные темы, написание сочинений.

Каждая тема содержит пройденные ранее грамматические темы. В конце каждого параграфа обучающимся предлагаются тесты для проверки качества усвоения материала.

Профессиональный раздел включает задания и темы напрямую связанные с будущей профессией обучающихся. Основная цель четвертого раздела – формирование умения общаться и поддерживать темы профессионального характера, читать и переводить соответствующую литературу. Лексический материал содержит основные термины и понятия будущей профессии. Кроме того задания профессионального раздела требуют дополнительных общенаучных знаний. Раздел содержит в конце тексты художественной направленности по теме «Education».

Деловой раздел предлагает обучающимся задание на работу с документами, а именно: перевод документов, составление резюме, написание письма в иностранную фирму.

Анализ УМК «Английский язык» показывает, что в данном учебнике основное внимание уделяется формированию коммуникативной компетенции, и что он является оптимальным выбором как средства формирования навыков и знаний об английском языке, поскольку в нем приводятся достаточное количество текстов разных тем и содержания (повседневные, лингвострановедческие и деловые темы), которые помогают обучающимся освоить навыки работы с лексическими и грамматическими

единицами, употреблять и понимать их в речи. Поскольку данный учебник содержит материал лингвострановедческого характера он дает возможность обучающимся возможность для сравнения культуры англоговорящих стран с отечественной, что позволяет им расширить свой кругозор и узнавать что-то новое. Недостаток данного УМК заключается в том, что в нем представлены лишь традиционные формы и методы обучения и полностью отсутствуют игровые формы. Наличие игровых технологий обучения английскому языку является крайне важным аспектом языкового образования и их не стоит исключать из образовательного процесса, поскольку игровые технологии обладают большим потенциалом как средство формирования коммуникативной компетенции. Восполнить недостаток данного УМК можно разработкой педагогических игр направленных на формирование коммуникативной компетенции. На основании существующей проблемы было принято решение в рамках педагогически-формирующего эксперимента о разработке игры-портрет на основе материала УМК «Английский язык».

2.2. Реализация деловой игры «игра-портрет «My best friend» с целью формирования коммуникативной компетенции у обучающихся колледжа

Существует множество разработок в области игровых педагогических технологий, способствующих формированию коммуникативной компетенции на уроках английского языка. В рамках диссертационного исследования была разработана игра-портрет по УМК «Английский язык». Данный УМК основывается на коммуникативном подходе и обеспечивает формирование коммуникативной компетенции и ее составляющих. «Английский язык» соответствует требованиям ФГОС и действующей рабочей программы среднего профессионального образования. Авторы УМК «Английский язык» Голубев П.А., Балюк Н.В., Смирнова И.Б.

С целью реализации обозначенных задач, был проведен педагогический обучающий эксперимент для достижения главной цели социально-игровых технологий в обучении английскому языку – формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих. Эксперимент включает в себя три этапа: диагностический, формирующий и контрольный. Экспериментальную группу составили 21 обучающийся 2-го курса специальности 15.02.08 Технология машиностроения Аэрокосмического колледжа СибГУ им. М.Ф. Решетнева.

С целью диагностики уровня владения коммуникативной компетенции было предложено высказаться по теме «About friends». Главным условием задания, было употребить корректно следующие лексические единицы: 1)

Дружить с кем-либо 2) Широкоплечий 3) Красивый 4) Карие глаза 5) Веснушки 6) Длинноногий 7) Русые волосы 8) Добродушный 9) Стрижка 10) Заводить друзей 11) Темные волосы 12) Книжный червь 13) Правильные черты лица 14) Круглое лицо 15) Стройный 16) Курносый 17) Худощавый 18) Общительный 19) Прямой нос 20) Симпатичный.

Результаты диагностического собеседования показали, что:

- 13% обучающихся получили оценку «отлично» (3 обучающихся). Они четко и логично выстроили свои высказывания, употребив 18 из предложенных лексических единиц, отвечали на все дополнительные вопросы, тем самым показывали способность к коммуникации на английском языке по заданной тематике.

- 53% обучающихся получили оценку «хорошо» (11 обучающихся). Данные студенты высказывались логично, употребив от 13 до 15 предложенных лексических единиц, при этом совершали незначительные грамматические ошибки, отвечали не на все дополнительные вопросы, испытывали незначительные затруднения при спонтанной коммуникации на заданную тему.

- 34% обучающихся получили оценку «удовлетворительно» (7 обучающихся). Обучающиеся испытывали затруднения при построении

логического высказывания, употребили от 7 до 12 предложенных лексических единиц, совершали большое количество грамматических ошибок, практически не были способны отвечать на дополнительные вопросы по заданной тематике.

Ни один из обучающихся не получил оценку «неудовлетворительно».

Результаты собеседования направленные на проверку коммуникативной компетенции по теме «Speaking about friends», показали, что студенты обладают достаточным уровнем владения лексикой по данной теме. Для улучшения качества владения лексикой, можно сделать вывод, о том, что для усвоения лексического материала следует реализовывать системный подход.

На формирующем этапе было проведено занятие с использованием социально-игровых технологий. В методических разработках по применению социально-игровых технологий существует множество педагогических игр обладающих большим потенциалом к формированию коммуникативной компетенции у обучающихся. В рамках педагогического эксперимента была разработана игра-портрет по УМК «Английский язык». УМК базируется на методической концепции коммуникативного образования, обеспечивающей изучения всех возможных аспектов английского языка, а также формирование коммуникативной компетенции и ее компонентов. УМК «Английский язык» соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования и действующей рабочей программы среднего профессионального образования. Авторы УМК - Голубев П.А., Балюк Н.В., Смирнова И.Б.

Разработанная игра-портрет нацелена на формирование коммуникативной компетенции и ее компонентов, умения строить монологические высказывания, повышение уровня мотивации к образовательному процессу, преодоление психологического барьера,

активизации пройденного лексического материала. За основу игры взят Урок 7 «Speaking about friends».

Игра-портрет не является новой в современном образовательном процессе. Но она по-прежнему является эффективным средством для формирования коммуникативной компетенции, а также умения выстраивать монологические высказывания. Для более эффективного формирования коммуникативной компетенции посредством данной игры, стоит использовать групповой формат работы, в рамках совместного решения поставленных задач обучающимися. Игры-портреты обладают большим потенциалом решения разных дидактических целей, тем самым показывая свою высокую практическую ценность в образовательном процессе (Приложение Б).

В ходе проведенной игры было установлено, что качество владения приведённым в теме лексическим материалом улучшилось. К такому выводу можно потому что, студенты проявляли высокий интерес в ходе игры, использовали ранее изученную лексику по теме «Speaking about friends» и закрепили ее в ходе построения монологического высказывания.

ФГОС среднего профессионального образования имеет особенные требования к организации и проведения занятия. Требования акцентируют внимание, прежде всего на создание проблемной ситуации, в ходе решения которой у обучающихся формируется коммуникативная компетенция и ее компоненты. Занятие должно иметь деятельностный характер, в котором обучающимся представляется возможность принять роль субъекта деятельности.

Наглядность деятельностного характера можно представить в технологической карте урока (Приложение А). В ней подробно описываются действия всех участников игры. В ходе исследования была составлена технологическая карта урока с применением разработанной игрой-портретом «My best friend».

Предмет: Английский язык

Тема урока: My best friend

Тип урока: обобщение и закрепление пройденного лексического материала

Прогнозируемые результаты:

Личностные:

- Формировать чувство ответственности за свой результат.

Метапредметные:

- Формировать умение анализировать полученную информацию на английском языке в устной форме;
- Формировать умение строить монологические высказывания на английском языке.

Предметные:

- Повторить и закрепить усвоенный лексический материал по теме «Speaking about friends»;
- Формировать умение использовать лексические единицы адекватно во время построения монологических высказываний.

Средства обучения: Раздаточный материал, учебник.

На контрольном этапе оценивания результатов педагогического эксперимента было проведено собеседование, включающее те же условия, что на этапе диагностики. Результаты показали, что:

- 29% обучающихся получили оценку «отлично» (6 обучающихся). Они четко и логично выстроили свои высказывания, употребив 18 из предложенных лексических единиц, отвечали на все дополнительные вопросы, тем самым показывали способность к коммуникации на английском языке по заданной тематике.

- 62% обучающихся получили оценку «хорошо» (13 обучающихся). Данные студенты высказывались логично, употребив от 13 до 15 предложенных лексических единиц, при этом совершали незначительные грамматические ошибки, отвечали не на все дополнительные вопросы,

испытывали незначительные затруднения при спонтанной коммуникации на заданную тему.

- 9% обучающихся получили оценку «удовлетворительно»(2 обучающихся). Обучающиеся испытывали затруднения при построении логического высказывания, употребили от 7 до 12 предложенных лексических единиц, совершали большое количество грамматических ошибок, практически не были способны отвечать на дополнительные вопросы по заданной тематике.

Ни один из обучающихся не получил оценку «неудовлетворительно».

Таким образом, разработанная в рамках педагогического эксперимента игра направлена, прежде всего на формирование коммуникативной компетенции и ее компонентов. Обучающиеся решают проблемную ситуацию как самостоятельно, так и совместно. Важным умением является построение монологических высказываний, которое помогает обучающимся лучше адаптироваться к различным коммуникативным ситуациям, преодолевать психологический и языковой барьеры, повышает уровень мотивационной составляющей и в целом улучшает владение лексическим и грамматическим материалом.

Основываясь на результатах эксперимента, можно сделать вывод, что обучающиеся группы 2-го курса специальности 15.02.08 Технология машиностроения повысили свой уровень коммуникативной компетенции. К такому выводу можно прийти, сравнивая результаты проведенных собеседований по теме «Speaking about friends» на диагностическом и оценочном этапах эксперимента (Рисунок 1).



Рис. 1 Результат собеседования на диагностическом этапе эксперимента.



Рис. 2 Результат собеседования на контрольном этапе эксперимента.

Социально-игровые технологии обладают высоким потенциалом как средство формирования коммуникативной компетенции. В данном эксперименте обучающиеся улучшили свое умение построения монологических высказываний, анализировать информацию на английском языке в устной форме и в целом повысили свой уровень коммуникативной

компетенции. Поэтому стоит считать целесообразным включение игровых форм обучения в рабочую программу дисциплины.

2.3 Методические рекомендации по реализации социально-игровых технологий как средства формирования коммуникативных компетенций обучающихся колледжа

При организации и проведении педагогической игры в рамках формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих важно включить комплексный подход, который подразумевает правильный подбор методов, которые будут соответствовать поставленным целям и задачам образовательного процесса. В английском языке предусмотрены свои методы обучения, рассмотрим некоторые из них:

1) Коммуникативный метод.

Коммуникативный метод специализируется на формировании умения грамотно и бегло общаться, минимизировать пауз в момент воспроизведения речи.

Коммуникативный метод включает в себя следующие принципы:

- 1. Коммуникативный метод обучения английскому языку подразумевает, что с самого первого занятия студент говорит только на английском языке. Это способствует преодолению психологического и языкового барьеров, а также помогает пополнить словарный запас обучающегося.

2. При использовании коммуникативного метода, каждое занятие делится на три этапа: на этапе вовлечения появляется тема для обсуждения, этап изучения предполагает изучение нового материала, а на этапе активизации обучающийся выполняет задания для закрепления и качественного усвоения нового материала.

Преимущества коммуникативного метода:

Коммуникативный метод, как показывает современная практика, способствует лучшему формированию умения грамотно и бегло общаться, преодолевая психологический и языковой барьер во время общения на английском языке и минимизируя неловкие паузы. Однако важно помнить о том, что коммуникативный метод обучения может быть действительно эффективен если обучающиеся имеют некоторый лексико-грамматический уровень полученный в школе.

Помимо вышеизложенной информации к преимуществам коммуникативного метода можно отнести следующие пункты:

1. Большую часть времени занятия, проходящего по коммуникативной методике, уделяется разговорной практике.

2. Коммуникативная метод позволяет воспроизводить английскую языковую среду, что дает возможность полного погружения в процесс общения.

3. Коммуникативный метод обучения английскому языку делает возможным использование игровых форм – ролевые игры сценки и т.д.

4. Во время использования коммуникативного метода реализуется групповая и парная работы, что способствует лучшему формированию навыков коммуникации.

5. Усвоение готовых лексических и грамматических конструкций гораздо легче, чем заучивание правил с раздаточного материала – это является важным условием реализации коммуникативного метода.

6. Отсутствие возможности использовать родной язык способствует формированию навыка выражения любой мысли даже в условиях ограниченного словарного запаса.

2) Фундаментальный или классический метод.

Целью классического метода обучения является раскрытие основных особенностей и принципов работы английского языка. Основой целевой аудитории являются обучающиеся, которые только начали учить язык. Основную задачу классической методики представляет формирование

базового грамматического навыка. Суть данного метода такова – изучение грамматики, основных правил, которые затем применяются в иллюстрируемых примерах и впоследствии закрепляются во время выполнения упражнений. Единственным недостатком данной методики является почти полное отсутствие разговорной практики. Компенсировать этот минус можно лишь одним способом – использовать классический метод в совокупности с другими методами обучения, к примеру с коммуникативным методом.

2) Лингвосоциокультурный метод.

Сторонники лингвосоциокультурного метода считают, что современный английский язык является не только набором лексико-грамматических норм. Игнорирование внеязыковых факторов делает изучение английского языка скучным и бесцельным. Сторонники данного метода рассматривают английский язык как средство коммуникации, которое не просто помогает человеку говорить, но и дает возможность самовыражаться. Следуя принципам лингвосоциокультурного метода можно смело заявить, что иностранный язык – это своеобразное зеркало, в котором нашли отражение уклад жизни, традиции и обычаи, культура и история языка.

4) Аудиолингвальный метод.

Его преимуществом является формирование таких важных навыков, как: говорение, но не заученными фразами из учебного пособия, а грамотное выражение собственных мыслей на иностранном языке и аудирование – понимание не только речи преподавателя, а живой иностранной речи в естественном темпе звучания, для чего на уроках и при выполнении домашней самостоятельной работы активно используются CD-диски.

Обучающиеся овладевают языком путем освоения языковых структур – речевых образцов, т.е. специально разработанных диалогов, которые читаются, заучиваются наизусть, разыгрываются по ролям в парах, а затем отдельные их структуры отрабатываются при помощи интенсивной

тренировки. Используются такие упражнения, как многократное повторение, подстановка слов, трансформации структур по определенной схеме.

Применительно к обучению иностранным языкам, социально-игровые технологии служат средством к формированию коммуникативной компетенции. В зависимости от поставленных цели и задач на текущем этапе обучения, в процессе игры будет формироваться та или иная часть коммуникативной компетенции, соответственно будут выбираться подходящие методы для достижения поставленной задачи:

- Лингвистический компонент. Лингвистический компонент является приоритетной составляющей коммуникативной компетенции, так как способствует формированию познавательной личности обучающегося, логического мышления, памяти, воображения, и как следствие формирует современное мышление;

Поскольку лингвистический компонент коммуникативной компетенции развивает умение работать с единицами языка, стоит считать целесообразным при организации и проведении педагогических игр применять коммуникативный и фундаментальный методы при работе с обучающимися. Как уже было сказано ранее фундаментальный метод раскрывает особенности и принципы работы английского языка и поскольку основу данного метода составляет изучение грамматических правил, мы считаем, что при подборе материала к игре следует выбирать задания по типу алгоритма или задачи, при которых участники будут иметь возможность обсуждать всевозможные пути решения проблемы. Но данный метод не будет эффективен в полной мере, если руководствоваться только его принципами. Поэтому данный метод обучения следует использовать в комбинации с коммуникативным методом. Поскольку коммуникативный метод по большей части представляет собой коммуникацию без возможности использования родного языка, что позволит студентам лучше понять принципы работы единиц языка на практике.

- Речевой компонент. Речевой компонент подразумевает, что обучающийся способен формулировать мысли с помощью языка, а также использовать эти способы в процессе восприятия и порождения речи;

Поскольку речевая компонент способствует формированию способности формировать свои мысли на английском языке, стоит считать приемлемым использовать для формирования данной составляющей при проведении педагогических игр коммуникативный и аудиолингвальный методы обучения. Коммуникативный метод поможет обучающемуся развить умение сформировывать свои мысли, озвучивать их во время коммуникации, в то время как аудиолингвальный метод способствует лучшему восприятию речи на английском языке в естественном ее темпе. И поскольку в записях воспроизводимых на занятиях присутствуют грамматические и лексические конструкции, это позволит обучающимся научиться применять их на практике, а также легче воспринимать их на слух.

На основе вышеизложенной информации можно сделать вывод, что используя такие методы в рамках формирования речевого компонента коммуникативной компетенции, лучшим решением будет организовать игры дебаты, дискуссии на определенные темы (к примеру, после прослушивания диалогов или монологов на .CD-дисках).

- Дискурсивный компонент. Дискурсивный компонент коммуникативной компетенции является совокупностью знаний правил построения высказываний, составления из них текста с учетом названия текста, приведенной информацией, причинно-следственных связей, целостности и логики в определенной коммуникативной ситуации;

При организации и проведении педагогических игр направленных на формирование дискурсивного компонента коммуникативной компетенции наиболее подходящим методом обучения стоит считать фундаментальный метод. Фундаментальный метод способствует освоению основных принципов взаимодействия лексических и грамматических единиц, что

позволит обучающимся в дальнейшем устанавливать между ними причинно-следственные связи.

- Стратегический компонент – это умение коммуниканта достигать определенной цели с высокой эффективностью при помощи вербальных и невербальных коммуникативных стратегий, используя имеющиеся ресурсы;

- Прагматический компонент – представляет собой результат вовлечения обучающихся в процесс коммуникации, а также планирование коммуникации посредством определенных микронавыков, стратегий и процессов, являющихся частью непосредственной коммуникации.

Для успешного формирования стратегического и прагматического компонента целесообразным будет использовать коммуникативный и аудиолингвальный методы. Данные методы помогут лучше освоить стратегии коммуникации и проследить какие стратегии общения используются в англоговорящих странах.

На основе вышеизложенной информации можно сделать вывод о том, что коммуникативная компетенция носит компонентный характер. В зависимости от компонента, который формируется на определенном этапе обучения английскому языку будет использоваться тот или иной метод. Исследование показало, что стоит считать целесообразным использовать при организации и проведении педагогических игр три метода: коммуникативный, фундаментальный и аудиолингвальный. Как показывает практика, при организации и проведении педагогических игр с целью формирования коммуникативной компетенции данные методы стоит применять в совокупности, поскольку по отдельности они имеют некоторые недостатки. Применение вышеперечисленных методов в совокупности позволит компенсировать существующие недостатки. Использование коммуникативного метода обучения можно считать эффективным, так как он позволяет сформировать умение быстро и бегло общаться на английском языке при этом минимизируя количество неловких пауз; преодолеть психологический и языковой барьеры. Фундаментальный метод является

эффективным методом обучения поскольку он помогает обучающимся понять основные принципы работы грамматических единиц в английском языке, однако не стоит руководствоваться лишь этим методом, поскольку он делает основной акцент на грамматике и практически полностью исключает коммуникативный аспект. Аудиолингвальный метод является эффективным при проведении педагогических игр поскольку он позволяет компенсировать отсутствие коммуникативной практики с носителями языка, а также позволяет обучающимся понять принципы работы языковых единиц, структур в воспроизводимой речи.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Анализ УМК «Английский язык» для студентов 2 курса колледжа показал, что в данном учебнике основное внимание уделяется формированию коммуникативной компетенции, и что он является оптимальным выбором как средства формирования навыков и знаний об английском языке, поскольку в нем приводятся достаточное количество текстов разных тем и содержания (повседневные, лингвострановедческие и деловые темы), которые помогают обучающимся освоить навыки работы с лексическими и грамматическими единицами, употреблять и понимать их в речи. Недостаток данного УМК заключается в том, что в нем представлены лишь традиционные формы и методы обучения и полностью отсутствуют игровые формы. Наличие игровых технологий обучения английскому языку является крайне важным аспектом языкового образования и их не стоит исключать из образовательного процесса, поскольку игровые технологии обладают большим потенциалом как средство формирования коммуникативной компетенции. Восполнить недостаток данного УМК можно разработкой педагогических игр направленных на формирование коммуникативной компетенции. На основании существующей проблемы было принято решение в рамках педагогически-формирующего эксперимента о разработке игры-портрет на основе материала УМК «Английский язык».

Основываясь на результатах педагогического обучающего эксперимента, можно сделать вывод, что обучающиеся группы 2-го курса специальности 15.02.08 Технология машиностроения повысили свой уровень коммуникативной компетенции. К такому выводу можно прийти, сравнивая результаты проведенного собеседования по теме «Speaking about friends» на диагностическом и оценочном этапах эксперимента:

Социально-игровые технологии обладают высоким потенциалом как средство формирования коммуникативной компетенции. В данном эксперименте обучающиеся улучшили свое умение построения

монологических высказываний, анализировать информацию на английском языке в устной форме и в целом повысили свой уровень коммуникативной компетенции. Поэтому стоит считать целесообразным включение игровых форм обучения в рабочую программу дисциплины.

Коммуникативная компетенция носит компонентный характер. В зависимости от компонента, который формируется на определенном этапе обучения английскому языку, будет использоваться тот или иной метод. Исследование показало, что стоит считать целесообразным использовать при организации и проведении педагогических игр три метода: коммуникативный, фундаментальный и аудиолингвальный. Как показывает практика, при организации и проведении педагогических игр с целью формирования коммуникативной компетенции данные методы стоит применять в совокупности, поскольку по отдельности они имеют некоторые недостатки. Применение вышеперечисленных методов в совокупности позволит компенсировать существующие недостатки. Использование коммуникативного метода обучения можно считать эффективным, так как он позволяет сформировать умение быстро и бегло общаться на английском языке при этом минимизируя количество неловких пауз; преодолеть психологический и языковой барьеры. Фундаментальный метод является эффективным методом обучения поскольку он помогает обучающимся понять основные принципы работы грамматических единиц в английском языке, однако не стоит руководствоваться лишь этим методом, поскольку он делает основной акцент на грамматике и практически полностью исключает коммуникативный аспект. Аудиолингвальный метод является эффективным при проведении педагогических игр поскольку он позволяет компенсировать отсутствие коммуникативной практики с носителями языка, а также позволяет обучающимся понять принципы работы языковых единиц, структур в воспроизводимой речи.

Заключение

Рассмотрев понятие и сущность социально-игровых технологий обучения английскому языку и, проанализировав основные принципы, функции, классификации педагогических игр логично рассуждать, что для успешного формирования коммуникативной компетенции целесообразно использовать социально-игровые технологии, которые способствуют лучшему усвоению лексического и грамматического материала, а также мотивируют обучающихся на дальнейшее успешное усвоение иностранного языка.

Коммуникативная компетенция носит компонентный характер, поскольку состоит из нескольких компонентов: Лингвистический. Речевой. Дискурсивный. Стратегический. Прагматический. Социокультурный. Аналитический. Формирование коммуникативной компетенции сводится к соблюдению определенных условий и принципов для достижения максимальной эффективности. К наиболее эффективным средствам формирования коммуникативной компетенции и ее составляющих можно отнести следующие позиции: активные и интерактивные методы, использование зарубежных пособий, организация и проведение международных научных конференций и т.д.

Структурный анализ видов социально-игровых технологий показал, что каждый из перечисленных в исследовании видов педагогических игр обладает своими характерными особенностями:

- Деловые игры в системе среднего профессионального образования могут выступать в качестве заранее подготовленных и опробированных модулей, предполагающих полноценное формирование коммуникативной компетенции.

- Ролевые игры являются уникальным средством формирования коммуникативной компетенции, поскольку их ключевая особенность заключается в том, что участники имеют уникальную возможность сформулировать проблемную ситуацию приближенной к реальной и решать

ее набором средств, которые предусмотрены правилами игры. Для успешного формирования коммуникативной компетенции считается важным элемент вовлечения обучающихся в процесс игры. Без вовлечения в игру у обучающихся будет отсутствовать осознание воспроизводимой действительности.

- Имитационные игры, представляют собой один из способов оптимизации учебного процесса в целом и, в частности, способствует формированию и развитию интеллектуальных умений и определенных положительных изменений в личности обучающегося и всей учебной группы.

Анализ УМК «Английский язык» показал, что в данном учебнике основное внимание уделяется формированию коммуникативной компетенции, и что он является оптимальным выбором как средства формирования навыков и знаний об английском языке, поскольку в нем приводятся достаточное количество текстов разных тем и содержания (повседневные, лингвострановедческие и деловые темы), которые помогают обучающимся освоить навыки работы с лексическими и грамматическими единицами, употреблять и понимать их в речи. Недостаток данного УМК заключается в том, что в нем представлены лишь традиционные формы и методы обучения и полностью отсутствуют игровые формы. Наличие игровых технологий обучения английскому языку является крайне важным аспектом языкового образования и их не стоит исключать из образовательного процесса, поскольку игровые технологии обладают большим потенциалом как средство формирования коммуникативной компетенции. Восполнить недостаток данного УМК можно восполнить разработкой педагогических игр направленных на формирование коммуникативной компетенции. На основании существующей проблемы было принято решение в рамках педагогически-формирующего эксперимента о разработке игры-портрет на основе материала УМК «Английский язык».

Основываясь на результатах педагогического обучающего эксперимента, можно сделать вывод, что обучающиеся группы 2-го курса специальности 15.02.08 Технология машиностроения повысили свой уровень коммуникативной компетенции. К такому выводу можно прийти, сравнивая результаты проведенного собеседования по теме «Speaking about friends» на диагностическом и оценочном этапах эксперимента.

Коммуникативная компетенция носит компонентный характер. В зависимости от компонента, который формируется на определенном этапе обучения английскому языку будет использоваться тот или иной метод. Исследование показало, что стоит считать целесообразным использовать при организации и проведении педагогических игр три метода: коммуникативный, фундаментальный и аудиолингвальный. Как показывает практика, при организации и проведении педагогических игр с целью формирования коммуникативной компетенции данные методы стоит применять в совокупности, поскольку по отдельности они имеют некоторые недостатки. Применение вышеперечисленных методов в совокупности позволит компенсировать существующие недостатки. Использование коммуникативного метода обучения можно считать эффективным, так как он позволяет сформировать умение быстро и бегло общаться на английском языке при этом минимизируя количество неловких пауз; преодолеть психологический и языковой барьеры. Фундаментальный метод является эффективным методом обучения поскольку он помогает обучающимся понять основные принципы работы грамматических единиц в английском языке, однако не стоит руководствоваться лишь этим методом, поскольку он делает основной акцент на грамматике и практически полностью исключает коммуникативный аспект. Аудиолингвальный метод является эффективным при проведении педагогических игр поскольку он позволяет компенсировать отсутствие коммуникативной практики с носителями языка, а также позволяет обучающимся понять принципы работы языковых единиц, структур в воспроизводимой речи.

Список источников

1. Адамова Р.И. Игровые технологии в обучении второму иностранному языку / Р.И. Адамова // Вестник науки и образования. – Сургут, 2016. – С.1-2.
2. Берстенова А.Б. Аудиолингвальный и аудиовизуальный методы обучения иностранному языку / А.Б. Берстенова, И.М. Фишер // Наука 21 века: вопросы, гипотезы, ответы. – Таганрог, 2016. - №1(16). – С.26-29.
3. Вайцель М.П. Методики преподавания английского языка / М.П. Вайцель // Наука о человека: гуманитарные исследования. – Кокшетау, 2011. – С.1-3.
4. Гадайшаев Б.А. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранному языку / Б.А. Гадайшаев // Вопросы педагогики. – Москва, 2019. - № 6-1. – С.17-21.
5. Григорьева О.С. Игровые технологии при обучении грамматике иностранного языка на среднем этапе обучения / О.С. Григорьева, Е.С. Семенова // Вопросы педагогики. – Москва, 2016. – С.174-177.
6. Гузик Л.Г. Использование игровых технологий при обучении иностранному языку / Л.Г. Гузик // Современное образование. – Истра, 2016. – С. 59-61.
7. Ефанова Л.Д. Об использовании ролевых игр в учебном процессе обучения иностранному языку / Л.Д. Ефанова // Символ науки. – Москва 2016. – С.152-155.
8. Ефимова Т.О. Ролевые и состязательные игры в учебном процессе / Т.О. Ефимова // Культурная жизнь юга России. – Краснодар, 2008. – С.48-49.
9. Карманова А.А. Использование игровых технологий при обучении английскому языку / А.А. Карманова, В.В. Белякова // Вопросы лингводидактики и межкультурной коммуникации. – Караганда, 2015. – С.22-27.

10. Кобзева Н.А. Технология эдьютеймента в методике обучения иностранным языкам / Н.А. Кобзева, Н.А. Качалов // Язык и культура – Томск, 2018. – С.327-333.

11. Кожухова И.В. Прагматическая компетенция на практикуме по иностранному языку / И.В. Кожухова // Вестник Челябинского государственного университета. – Челябинск, 2015. - №27. – С.96-100.

12. Козлов Н.С. Игровая технология как средство социально-психологической адаптации студентов первого курса к обучению в вузе / Н.С. Козлов // Мир науки, культуры, образования. – Бийск, 2010. - №6(25). – С.189-193.

13. Коробова Е.В. Игровые технологии в преподавании иностранного языка как одно из средств выработки профессиональной иноязычной компетенции / Е.В. Коробова, И.К. Кардович, О.Б. Дубова // Гуманитарное образование в экономическом вузе. – Москва, 2017. – С.176-183.

14. Латухина М.В. Понятие социокультурной компетенции в обучении английскому языку / М.В. Латухина // Приволжский научный вестник. – Пермь, 2014. - №12-1. – С.127-129.

15. Левченко Екатерина Александровна. Игровая технология как важный фактор обучения иностранному языку на раннем этапе // Наука через призму времени.-2018.-№12 (21).

16. Летнева С.А. Коммуникативная компетенция как ведущее понятие современной педагогической науки / С.А. Летнева // Научный альманах. – Мичуринск, 2015. - № 12 – С.288-290.

17. Лопатинская В.В. Некоторые трудности и ограничения применения игровых технологий в обучении иностранному языку / В.В. Лопатинская // Инновационность и мультикомпетентность в преподавании и изучении иностранных языков. – Москва, 2015. – С. 501-509.

18. Ляндзберг А.Р. Сравнительный анализ активных методов обучения / А.Р. Ляндзберг // Вестник Камчатского государственного технического университета. - Петропавловск-Камчатский, 2010. – С. 86-90.

19. Манаенкова М.П. Речевая компетентность личности: содержание и структура / М.П. Манаенкова // Социально-экономические явления и процессы. – Мичуринск, 2014. - №10 – С.223–229.

20. Матвеева Д.А. Игровые технологии на занятиях дисциплин гуманитарного и общепрофессионального цикла как средство развития познавательной и творческой активности у студентов педагогического колледжа / Д.А. Матвеева, Л.Н. Кононыхина, Т.Н. Козляк // Современные тенденции развития науки и технологий. – Белгород, 2015. - № 1-7. – С.82-85.

21. Матненко А.В. Иноязычная профессиональная коммуникативная компетенция: определение понятия в логике формирования полилингвальной и мультикультурной личности / А.В. Матненко // Научный результат. – Санкт-Петербург, 2016. - № 2. – С.73-77.

22. Мустафаева Д.Ш. Использование ролевой игры в подготовке бакалавров педагогического образования / Д.Ш. Мустафаева // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта – 2015. – № 6. – С.124.

23. Мясникова И. В. Игровой метод с использованием информационных технологий в обучении иностранному языку, как средство формирования коммуникативной компетенции / И.В. Мясникова // Современное образование. – Москва, 2015. – С.138-141.

24. Павлова Н.Ю. Использование ролевой игры при обучении иностранному языку / Н.Ю. Павлова // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. – Новосибирск, 2016. - №4 – С. 143-147.

25. Рябенко Н.Л. Понятие содержание интерактивных технологий их применение при обучении иностранному языку / Н.Л. Рябенко // Человеческий капитал. – Москва, 2015. -№ 8(80). – С.104-107.

26. Савочкина И.В. Технология организации самостоятельной работы с использованием игровой деятельности в процессе обучения иностранным языкам / И.В. Савочкина, Т.В. Самосенкова // Педагогическое образование в России. – Белгород, 2016. – С.114-117.

27. Сальникова Н.А. Использование игровых технологий обучения иностранному языку студентов технического вуза / Н.А. Сальникова // Вопросы современной филологии и проблемы методики обучения языкам. – Брянск, 2015. – С. 123-129.

28. Скальская Е.С. Лингвистические компетенции как основа взаимодействия языка, культуры, образования // Город в контексте микро и макроисторических процессов. – Стерлитамак, 2019. – С. 165-168.

29. Слободская Ю.В. Содержание предметной компетенции по учебной дисциплине «Стилистика английского языка» / Ю.В. Слободская // Ярославский педагогический вестник. – Ярославль, 2011. – №2. – С. 170-174.

30. Смирнова В.С. Игровое моделирование в обучении иностранному языку: практический аспект / В.С. Смирнова // Педагогические науки. – Москва, 2016. – С.235-238.

31. Сучкова Е.А. Игровые компьютерные технологии в обучении иностранному языку / Е.А. Сучкова // Приоритеты педагогики и современного образования. – Мурманск, 2015. – С.105-107.

32. Терехина Н.В. Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению / Н.В. Терехина // Концепт. – Рязань, 2016. – С.26-28.

33. Тимофеева Т.И. Стратегическая компетенция в контексте коммуникативной деятельности студентов // Известия Российского государственного университета им. А.И. Герцена. – Ульяновск, 2008. – С.482-485.

34. Филимонова Ю.В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку / Ю.В. Филимонова // Ярославский педагогический вестник. – Ярославль, 2006. – С.74-79.

35. Черемисинова Р.А. Письменная дискурсивная компетенция как компонент коммуникативной компетенции у обучающихся вуза / Р.А. Черемисинова // Педагогика. – Киров, 2017. – С.1-4.

36. Шиманская О.Ю. Применение элементов социодрамы в реализации коммуникативно ориентированного подхода в обучении английскому языку / О.Ю. Шиманская // Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам. – Минск, 2019. – С.499-503.

37. Методологический потенциал игровых технологий [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyyh-tehnologij/2-4-funkcii-pedagogiceskih-igr> (Дата последнего обращения: 4.05.2020).

38. Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку в школе [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://infourok.ru/metodika-ispolzovaniya-igrovih-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannomu-yaziku-v-shkole-2150794.html> (Дата последнего обращения: 2.05.2020).

37.Abbott D. (2019) Game-based learning for postgraduates: an empirical study of an educational game to teach research skills. Higher Education Pedagogies, 4:1, 80-104.

39. Allwright, R. L. (2015). Turns, topics and tasks: Patterns of participation in language learning and teaching. In D. Larsen-Freeman (Ed.), Discourse analysis in second language Research (pp. 165–187). Rowley, Mass: Newbury House.

40. Breen, M., & Candlin, C. (1980). The essentials of communicative curriculum in language teaching. Applied Linguistics, 1, 89–112.

41. Cózar-Gutiérrez, R., Sáez-López, J.M. Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. Int J Educ Technol High Educ 13, 2 (2016).

42. Denkci-Akkas, F., & Coker, B. (2016). The use of communicative approach in 9th grade efl classes. Eurasian Journal of Educational Research, 65, 71-90.

43. Stiller KD and Schworm S (2019) Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance. Front. Educ. 4:18, 48-51.

Технологическая карта урока по теме «My best friend»

Этап урока	Виды работы, методы, приемы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД.	Планируемые результаты
Организационный	Словесное приветствие	Приветствует обучающихся. Проверяет готовность к уроку. Устанавливает психологически безопасную атмосферу для взаимодействия.	Приветствуют учителя. Проверяют готовность к уроку.	Личностные: регуляция своего настроения. Метапредметные: самоорганизация на познавательную деятельность	Организовать обучающихся. Проверить их готовность к уроку.
Мотивация к деятельности	Постановка цели. Определение роли участников. Объяснение правил игры.	Объявляет название игры, ее правила. Организует целеполагание. Организует определения ролей в группе.	Самостоятельно определяют цель урока. Слушают правила игры.	Метапредметные: самостоятельная постановка цели.	Определить роли участников в группе. Проверить понимание цели урока, правил игры. Проверить готовность к игре.
Первый этап игры.	Объяснение особенностей первого этапа, актуализация лексического материала	Объясняет особенности первого этапа, контролирует время выполнения.	Выполняют задание на актуализацию лексического материала.	Метапредметные: осуществляют контроль своей деятельности.	Выполнить первый этап игры.
Второй этап игры.	Объяснение	Объясняет правила	Выполняют задания	Личностные:	Выполнить

	особенностей второго этапа игры.	второго этапа игры. Контролирует время выполнения. Проверяет правильность выполнения.	на построение монологических высказываний по теме при помощи приведенного лексического материала. Слушают выступления других участников, отгадывают по описанию о каком участнике шла речь.	взаимодействие в команде. Метапредметные: осуществление контроля деятельности.	второй этап игры. Построить монологические высказывания по игре «My best friend». Проанализировать полученную информацию.
Рефлексия.	Подведение итогов игры. Самоанализ деятельности. Оценка работы обучающихся.	Совместно с обучающимися подводит итоги игры. Раздает карточки с вопросами, для проведения рефлексии. Выставляет оценки	Анализируют свою деятельность, свои чувства и эмоции от урока. Отвечают на вопросы предложенные в карточках.	Метапредметные: анализируют свою деятельность, намечают дальнейшие стратегии развития.	Анализ урока. Выставление оценок. Запись домашнего задания

Игра-портрет «Your best friend»

Тип занятия: Закрепление пройденного материала.

Время: 45 мин.

Цель: При помощи пройденной лексики составить описание внешности и характера своего одноклассника. Цель остальных обучающихся назвать человека, которого описали.

Задачи:

1. Закрепить пройденный лексический материал по теме «Speaking about friends»
2. Развить умение строить монологические высказывания по данной теме.
3. Развить умение анализировать информацию, полученную в устной форме.
4. Оценить текущий уровень владения лексическим запасом по данной теме.

Ход занятия

Преподаватель:

Good afternoon students, I'm glad to see you today. This lesson we're going to talk about an appearance and a character of your friends and rehearse the material we discussed at previous lesson.

Your task for today will be following: One of you will try to describe your groupmate and the others will try to guess about whom he/she is talking about.

You may use some phrases like: He/she has green eyes, His/her face is..., He/she is very...

I'll give you 15 minutes to write down some sentences in your copybooks and then we will check.

Студенты готовятся к устному выступлению, делают пометки в тетрадях. (15 мин.)

Преподаватель:

Ok, time is out, shall we check? Who wants to be the first?

Обучающиеся зачитывают свои варианты описания.

Обучающийся 1:

This person is my good friend. He is 16 years old. He has short brown hair and hazel eyes. His face is oval and he has straight nose. He is not very tall but not short. He is very friendly and sociable we always talk on different topics. He is fond of playing guitar and he loves hiking.

Учитель:

Ok, can you guess about whom, Lesha is talking about?

Обучающиеся из группы:

This is Seryozha!

Преподаватель:

Are they right Lesha?

Обучающийся 1:

Yes they are.

Преподаватель:

Very well, you may take your sit. Who will continue?

Другой студент выходит к доске и начинает выступление.

Обучающийся 2:

He is an old friend of mine. He is 17 years old. He is a funny slim little guy and loves good jokes. He has fair hair and a snub nose. He is broad-shouldered. He is fond of reading fantasy and playing computer games. He is an easy-going guy. I like to walk with him.

Преподаватель:

Well, guys, your turn to guess the person.

Обучающийся из группы:

This is Stepa!

Преподаватель:

Is it true, Matvey?

Обучающийся 2:

True.

Преподаватель:

Well done Matvey, sit down. Who is next?

Другой участник выходит к доске и начинает выступление.

Обучающийся 3:

She is my new friend. She is 17 years old. She has long dark hair and blue eyes. She is long-legged and slender. She has straight nose. She is very clever and studies well. She is fond of painting and draw beautiful pictures of nature. Also she plays volleyball well.

Преподаватель:

Ok Natasha, now we shall see whether your groupmates can guess who your new friend is. Well, guys, your suggestions.

Обучающиеся из группы:

It's Marina!

Преподаватель:

Are they right?

Обучающийся 3:

Yes.

Преподаватель:

Excellent! Now guys I want you to answer some questions on these sheets of paper.

Преподаватель раздает карточки с вопросами, для того чтобы провести рефлексию.

Карточки содержат вопросы, которые должны быть оценены по пятибалльной шкале:

1. Насколько сложно было выполнение данного задания?
2. Насколько интересно было данное задание?

3. Насколько точно было описание предложенное вашими одноклассниками?
4. Как хорошо вы усвоили материал?
5. Как вы оцениваете качество работы преподавателя?

Результаты опроса следующие:

1) *Насколько сложно было выполнение данного задания?*

5.-5% (2 обучающихся)

4.-15% (3 обучающихся)

3.-15% (3 обучающихся)

2.- 25% (5 обучающихся)

1.-40% (8 обучающихся)

2) *Насколько интересно было данное задание?*

5.- 55% (12 обучающихся)

4.-25% (5 обучающихся)

3.-20% (4 обучающихся)

2.-

1.-

3) *Насколько точно было описание предложенное вашими одноклассниками?*

5.- 40% (9 обучающихся)

4.- 35% (7 обучающихся)

3.-25% (5 обучающихся)

2.-

1.-

4) *Как хорошо вы усвоили материал?*

5.-35% (7 обучающихся)

4.-50% (11 обучающихся)

3.-15% (3 обучающихся)

2.-

1.-

5) *Как вы оцениваете качество работы преподавателя?*

5.- 45% (10 обучающихся)

4.- 40% (8 обучающихся)

3.- 15% (3 обучающихся)

2.-

1.-