

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

Факультет иностранных языков
Кафедра английского языка

Слабковская Софья Алексеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В
ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
канд. филол. наук,
доцент Лефлер Н.О.

« 07 » мая 2024 г.


(подпись)

Руководитель: Кондракова С.О.
канд. пед. наук, доцент

« 06 » мая 2024 г.


(подпись)

Дата защиты « 17 » июня 2024 г.

Обучающийся Слабковская С.А.

« 06 » мая 2024 г.


(подпись)

Оценка отлично

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы развития социокультурной компетенции на уроках иностранного языка	6
§ 1.1 Понятие социокультурной компетенции и ее роль при обучении иностранному языку.....	6
§ 1.2. Способы формирования социокультурной компетенции на уроках иностранного языка в основной школе.....	12
§ 1.3. Ролевая игра как способ формирования социокультурной компетенции и ее технологии.....	19
§ 1.3.1 Ролевая игра как игровая технология.....	19
§ 1.3.2 Технология ролевой игры.....	24
Выводы по главе 1	31
Глава 2. Практические аспекты формирования социокультурной компетенции обучающихся на уроках английского языка в основной школе	33
§ 2.1. Методический анализ урока «Legendary Figures» УМК «Звездный английский» под редакцией Барановой К.М., Дули Д., Копыловой В.В. («Starlight 5»).....	33
§ 2.2. Методическая разработка ролевой игры по теме «Legendary figures» для основной школы.....	34
§ 2.3. Апробация ролевой игры на уроке английского языка и анализ результатов.....	41
Выводы по главе 2	45
Заключение	46
Список использованных источников	48
Приложение А.....	50
Приложение Б.....	52

Введение

Основой обучения любому иностранному языку является иноязычная культура. Уровень компетентности владения ИЯ измеряется и уровнем владения лингвострановедческими знаниями, т.е. глубиной познания реалий о национальной специфике страны. В сущности, это представляет социокультурная компетентность, которая играет важнейшую роль в формировании языковой личности и ее способности коммуницировать на иностранном языке как с носителем языка, так и с теми, для кого иностранный язык является не родным.

Согласно ФГОС на прагматическом уровне целью иноязычного образования провозглашено формирование коммуникативной компетенции обучающихся в единстве таких её составляющих, как речевая, языковая, социокультурная, компенсаторная компетенции [ФГОС].

Развитие социокультурной компетенции обуславливается возможностью эффективно взаимодействовать с носителями другой культуры. Это включает в себя обмен опытом, представление культурных ценностей своей страны, а также приобретение знаний о культурных аспектах других народов. Такой подход способствует накоплению знаний о многообразии мировых уникальных наследий: традиций, обычаев, норм поведения и культурных артефактов, что в свою очередь помогает формированию всесторонне развитой личности. Такой обучающийся будет готов к активному участию в международном диалоге и работе в интернациональной команде, что является значимым фактором для успешной интеграции будущих специалистов в международный контекст.

Мы утверждаем, что существует необходимость заботиться о формировании описанной компетенции в процессе образования. Наше исследование призвано это доказать и предложить методическую разработку ролевой игры для основной школы.

Актуальность исследования заключается в необходимости устранять разрыв между требованиями, выдвигаемыми ФГОС основного общего

образования к подготовке обучающихся по социокультурной подготовке и реальным уровнем сформированности этой компетенции у учащихся. Учебная программа по английскому языку требует разнообразия в форме обучения по культурно-историческим и лингвострановедческим аспектам.

Объектом исследования данной работы является социокультурная компетенция как компонент обучения иностранному языку в основной школе.

Предметом исследования является процесс формирования социокультурной компетенции посредством технологии ролевых игр.

Цель исследования заключается в создании ролевой игры для учащихся основной школы, способствующей формированию социокультурной компетенции.

Для достижения поставленной цели в работе решаются следующие **задачи**:

1. Рассмотреть и раскрыть понятие социокультурной компетенции и ее основные составляющие;
2. Изучить особенности формирования социокультурной компетенции;
3. Проанализировать технологию ролевых игр как способа формирования социокультурной компетенции;
4. Подготовить ролевую игру для обучающихся основной школы по теме “Legendary Figures” и апробировать ее на уроке английского языка.

Для достижения поставленной цели нами использовались следующие **методы исследования**: изучение и анализ методической и психолого-педагогической литературы по исследуемой проблеме, анализ нормативных документов в сфере образования, метод контент-анализа, опытная работа.

Структура работы обусловлена целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

Во **Введении** описывается актуальность исследования, определяются его цели и задачи, указываются объект и предмет исследования.

Первая глава является теоретической, в ней раскрывается понятие социокультурной компетенции в обучении ИЯ и ее составляющих, способы формирования социокультурной компетенции, сущность технологии ролевых игр и ее применения на уроках иностранного языка в общеобразовательной школе.

Вторая глава посвящена методическому анализу урока, способствующему формированию социокультурной компетенции, разработке ролевой игры по заявленной теме урока и описанию реализации данной игровой технологии на уроке английского языка в основной школе.

В **Заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы, намечается перспектива дальнейшего изучения проблемы.

Теоретической основой исследования послужили работы таких **авторов как:** Н.М. Андронкина, И.Ф. Драчинская, О.П. Клак, Е.Д. Колесникова, А.В. Коньшева, О.А. Кошеляева, П.И. Пидкасистый, В.В. Сафонова, М.Ф. Стронин, А.И. Федосеев и др.

Практическая значимость данной работы заключена в создании ролевой игры, как практического инструмента, реализуемого в образовательной среде, обогащающего личный опыт учащихся во взгляде на мир посредством расширения знаний о культурном памятнике Великобритании – легендах о короле Артуре.

Глава 1. Теоретические основы развития социокультурной компетенции на уроках иностранного языка.

1.1. Понятие социокультурной компетенции и ее роль при обучении иностранному языку.

ФГОС определяет основной целью обучения иностранному языку формирование коммуникативной компетенции учащихся. В свою очередь коммуникативная компетенция включает в себя лингвистическую, социолингвистическую, социальную, дискурсивную и социокультурную компетенцию.

Социокультурная компетенция является важнейшей компонентом в формировании языковой личности учащихся. Это многосторонний спектр для формирования умений и навыков определять принадлежность к той или иной культуре, т.е. взаимодействовать с ней: интегрироваться, ассимилироваться или же сегрегироваться.

Рассмотрим несколько определений социокультурной компетенции:

1. **Социокультурная компетенция**, по определению Азимова Э.Г. и Щукина А.Н., – это «совокупность знаний о стране изучаемого языка, национально-культурных особенностях социального и речевого поведения носителей языка и способность пользоваться такими знаниями в процессе общения, следуя обычаям, правилам поведения, нормам этикета, социальным условиям и стереотипам поведения носителей языка» [Азимов, Щукин, 1999, с. 275];
2. В Федеральном государственном образовательном стандарте **социокультурная компетенция** определяется как «приобщение к культуре, традициям, реалиям стран/страны изучаемого языка в рамках тем и ситуаций общения, отвечающих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся; формирование умения представлять свою страну, ее культуру в условиях межкультурного общения» [ФГОС];

3. **Социокультурная компетенция** представляет сложное поликомпонентное понятие, является объектом пристального внимания таких наук, как педагогика, культурология, социальная психология, методика преподавания иностранных языков [Шамов, 2013, с. 42];
4. **Социокультурная компетенция**, по определению Сафоновой В.В., - это наличие знаний в различных социальных и культурных сферах, характеризующих страну, различные общества и социумы страны изучаемого языка и наличие умений адекватно применять эти знания в акте общения [Сафонова, 2014, с. 3];
5. **Социокультурная компетенция** предполагает расширение объема знаний о социокультурной специфике стран изучаемого языка, совершенствование умений строить свое речевое и неречевое социокультурного адекватно основываясь на сформированных ценностных ориентациях [Сысоев, 2012, с.83];
6. Н.М. Андронкина считает, что **социокультурная компетенция** обозначает определенную содержательную основу, уровень владения культурно-историческими, лингвострановедческими, социокультурными и лингвистическими (языковыми) знаниями, вербальным кодом и паралингвистическими средствами того или иного языка [Андронкина, 2002, с. 42].

Из приведенных определений мы заключаем, что **социокультурная компетенция – это совокупность знаний, описывающих внеязыковую реалию носителей языка (экстралингвистическая информация) и умений в иноязычном общении установить коммуникацию в контексте культурно-исторических и социальных особенностей жизни страны, изучаемого языка.**

Поскольку социокультурная компетенция многосоставное понятие, необходимо расчлнить целостное устройство, установить подсистемы и определить взаимосвязь этих компонентов, или, по-другому, субкомпетенций.

Выделены следующие субкомпетенции в классификации А.Н. Щукина:

1. Лингвистический компонент, который имеет в себе единицы языка с национально – культурным содержанием (эквивалентная, безэквивалентная, фоновая лексика, слова с национально-культурной семантикой, иноязычные слова, фразеологизмы, пословицы и др.).

Например: *serendipity* (придумано английским писателем Горацио Уолполом, вдохновленным сказкой о трех принцах из Серендипа (старое название Шри-Ланки), на русском означает «счастливая случайность», *binge-watch* («запойный просмотр», «сериаломания»), *to bite the bullet* («собраться с духом»);

2. Прагматический компонент, в который входят правила поведения носителей языка в различных ситуациях общения.

Например: обращение по имени и фамилии, использование титулов и званий;

3. Эстетический компонент, который включает в себя сведения о том, что следует считать приемлемым или неприемлемым с точки зрения восприятия красоты в условиях иноязычной культуры.

Например: представители английской культуры традиционно чтут традицию классицизма в архитектуре ее симметрию, пропорциональность и изящество античных форм;

4. Этический компонент с представлением о моральных установках, принятых в среде носителей языка.

Например: «джентельменское поведение» как пример соблюдения правил этикета и хорошего тона, свойственного для мужского пола Великобритании;

5. Страноведческий компонент со знаниями о стране, культуре, образе жизни представителей сообщества, язык которого изучается.

Например: Викторианская эпоха и ее колониальная экспансия в Азии и Африке.

Каждый компонент играет немаловажную роль для становления языковой личности. Приведенные составляющие классификации взаимосвязаны, однако не отражают во всем объеме содержание социокультурной компетенции. Вопрос о структуре и ее содержании остается открытым.

На основе анализа современных моделей социокультурной компетенции, Ю.М. Орехова, кандидат педагогических наук, выделила в своем диссертационном исследовании следующие ключевые структурные компоненты социокультурной компетенции:

1. **Лингвострановедческая субкомпетенция** включает знания о лексике, не имеющей эквивалентов в других языках, о словах, несущих культурную информацию, о языковых и национальных особенностях. Она также предполагает знание и умение употреблять идиомы, фразеологизмы, лексические единицы в зависимости от темы и ситуации межкультурного общения.
2. **Культурологическая субкомпетенция** включает знание традиций и обычаев народа, чей язык изучается, а также географических объектов, праздников, выдающихся личностей, произведений искусства и литературы, игр, СМИ и теле- и радиопрограмм. Учащиеся должны овладеть информацией о национальном характере, повседневной жизни, благосостоянии, политическом устройстве. Страноведческие знания отражают степень знакомства с социокультурным контекстом иноязычной среды.
3. **Социолингвистическая субкомпетенция** включает знание о социальных группах, поколениях, полах, диалектах, стилях общения, характерных для изучаемого языка. Учащиеся должны применять языковые средства, соответствующие нормам конкретного лингвокультурного сообщества, а также использовать речевые и поведенческие модели.

4. **Социально-психологическая субкомпетенция** включает правило поведения в разнообразных речевых ситуациях, нормы этикета, умение применять социальные и культурные сценарии, адаптированные модели, характерные для данной культуры. Эта субкомпетенция демонстрирует степень освоения стратегий межкультурного взаимодействия и решения межкультурных проблем.
5. **Психологическая субкомпетенция** включает мотивацию к общению с представителями других культур на иностранном языке, отсутствие стереотипов о национальном характере, менталитете, а также ксенофобии. Кроме того, психологическая субкомпетенция развивает чувство толерантности и эмпатии.

В данной систематизации компонентов социокультурной компетенции Ю.М. Ореховой, в отличие от А.Н. Щукина, отдельное место занимает психологический компонент, включение которого обосновывается готовностью учащихся к саморегуляции своего поведения в процессе формирования отношения к другой культуре. В ходе многогранного познания иноязычной культуры, в программу которой вписаны все составляющие социокультурной компетенции, развиваются не только речевые навыки иностранного языка, обеспеченные предметным содержанием перечисленных единиц каждой субкомпетенции, а также зарождаются ценности в разных областях социальной культуры (нравственно-этической, гендерной, национальной, правовой, конфессиональной), что существенно приближает учащихся к репрезентации культуры в собственном сознании как целостной системы мироустройства. Такой подход помогает складываться мировоззрению школьников.

Для овладения таковыми субкомпетенциями необходимо овладевать рядом специальных навыков. По мнению Е.Д. Кошеляевой, к таким умениям относятся:

- умение распознавать культурно-значимые события страны и видеть в них ценность с позиции исторического формирования менталитета;
- умение отделять особенности культуры родной и иноязычной страны;
- умение отмечать изменения социокультурные в перспективе времени страны изучаемого языка;
- умение правильно интерпретировать прецедентные феномены родной и изучаемой культуры.
- умение извлекать социокультурную информацию из текстов;
- умение давать социокультурные комментарии;

Набор вышеуказанных умений - пример образцового социокультурного поведения в контексте общечеловеческой культуры. Подтверждают эти слова и исследования В.В. Сафоновой в определении роли социокультурной компетентности, «изучение ИЯ и культуры представляет собой процесс значительно более сложный, нежели просто формирование стереотипов поведения. Он предусматривает сопоставительное коммуникативноориентированное соизучение ИЯ и иноязычной культуры в комплексе с углублением знаний родного языка и родной культуры» [Сафонова, 1991, с.167].

Таким образом, учащиеся готовятся стать субъектами диалога культур, равными носителями ценностей. С этой позиции мы стремимся к культуроведческой образованности в общеобразовательной школе, а также культурной рефлексии каждого отдельного учащегося в процессе освоения иностранного языка. Создание учебной среды, в которой социокультурная компетенция интегрирована в содержание предмета способствует формированию эмоционально-ценностного отношения к какой бы то не было культуре, позволяя приблизиться к модели картины мира, отражающей общечеловеческое многообразие материальных и духовных смыслов людей разных конфессий, национальностей, социальных групп и т.д. Вектор движения по такому пути овладения иностранным языком должен обеспечить вхождение обучающихся в единое мирное поле сосуществования.

1.2. Способы формирования социокультурной компетенции на уроках иностранного языка в основной школе.

Выбранный и утвержденный курс ФГОС на развитие межкультурной коммуникации на уроках иностранного языка в общеобразовательной школе помогает школьникам возвращать языковую личность, настраиваться на взаимный обмен ценностями и становиться носителями культуры, что способствует успешной адаптации в поле иноязычного общения подрастающего поколения, выражая глобальную готовность учащихся обеспечивать поликультурную жизнедеятельность социума.

Социокультурная среда задает условия функционирования личности в обществе, и, по мнению Л.П. Бугевой, выполняет следующие функции:

- способствует распространению новых культурных ценностей;
- стимулирует групповые интересы;
- активизирует взаимодействие субъектов общения;
- формирует отношение к базовым ценностям;
- способствует усвоению социального опыта и приобретению новых качеств, необходимых человеку для жизни [Бугева, 2003, с.74].

В соответствии с системой Л.П. Бугевой социокультурная среда оказывает многостороннее влияние на личность, в поле которой происходит социализация, нравственное обучение, в том числе художественно-эстетическое образование.

Необходимо детально рассмотреть ступени данного процесса, обеспечивающего функционирование механизма по формированию социокультурной компетенции, а также проанализировать за счет чего осуществляется духовное, этическое и эстетическое воспитание личности учащихся.

Такой педагогический процесс по целевой направленности делится на несколько ступеней:

1. **В рамках первой ступени** образовательный процесс в социокультурном пространстве направлен на совершенствование речевых компетенций в

изучении иностранного языка. Это включает в себя развитие коммуникативных навыков в четырех основных аспектах речевой деятельности, а также углубление языковых компетенций, охватывающих лексический запас, орфографические нормы, грамматические структуры и фонетические особенности. Данный процесс рассматривается через призму философии языка и коррелирует с теорией Сепира-Уорфа, утверждающей, что языковая система определяет когнитивные процессы мышления;

2. **На второй ступени** обучения иностранный язык рассматривается как инструмент международного диалога. В этом контексте осуществляется исследование культурного наследия страны изучаемого языка, включая исторические и художественные аспекты;
3. **Третья ступень** обучения посвящена освоению социальных паттернов речевого поведения. В этот период уделяется особое внимание коммуникации в различных социальных контекстах, официальных и неофициальных, что способствует пониманию и принятию способов функционирования в социальной среде с учетом национальных особенностей коллективного сознания.

Представим данную информацию в виде таблицы, кратко характеризующую процесс формирования социокультурной компетенции на каждой ступени с описанием содержания этапа, основных видов деятельности и ведущей функцией.

Таблица 1. Описание процесса формирования социокультурной компетенции.

Ступень образовательного процесса	Содержание этапа по формированию социокультурной компетенции	Примеры видов работ	Ведущая функция
1-ая ступень	Совершенствование языковой и речевой компетенций.	- Традиционные способы: аудирование, чтение текстов предметного содержания, выполнение	Активизация взаимодействия субъектов общения.

		грамматических заданий, изучение лексики по темам; - Креативные: творческое письмо, эссе, подготовка проектов и презентаций, дебаты.	
2-ая ступень.	Иностранный язык как средство общения, исследование культурного фонда страны изучаемого языка.	Культурологические викторины, проекты по исследованию истории и искусства страны изучаемого языка.	Формирование отношения к ценностям культуры.
3-ья ступень.	Овладение социальными паттернами речевого поведения, коммуникация в официальных и неофициальных ситуациях.	Рольевые игры, непосредственный контакт с представителями другой культуры, наблюдение за живой иноязычной средой.	Усвоение социального опыта и приобретение новых качеств, необходимых человеку для жизни.

Совершенствование социокультурной компетенции происходит различными способами. В научной педагогической литературе описаны такие методы как:

- 1. Работа с художественными произведениями и аутентичными материалами.** Метод предполагает совершенствование не столько языковых навыков, сколько усвоение языка в контексте культурного опыта другой страны;
- 2. Работа с лингвострановедческими знаниями.** Метод направлен на расширение кругозора, исследование национального характера, менталитета, сбор информации о быте людей в парадигме времени;

3. Интерактивные методы. В таком комплексе подходе задействуются ролевые игры, проводятся дискуссии и организуются проектные работы для развития коммуникативных навыков.

Выбор методики зависит от множества факторов. В первую очередь от психологической готовности школьников к восприятию и оценки материалов иноязычной среды, сформированности речевых и языковых компетенций, кругозора учителя, в частности, владения той или иной методикой. В ходе освоения социокультурной компетенции оттачивание навыков и преодоление трудностей в их развитии на разных этапах обучения решается при помощи применения вариативных методических технологий. Например, использование педагогом на занятиях по иностранному языку таких технологий как: кейсы, технологий критического мышления, проектной деятельности, интерактивных технологий, игровых технологий, информационно-коммуникационных технологий. Они же существенно повышают интерес обучающихся к иноязычному общению, расширяя его предметное содержание. Рассмотрим некоторые из них:

Технология проектной деятельности – это технология, которая способствует успешному изучению иностранного языка, личностному развитию учащихся, стимулируя их познавательную активность и творческие способности. Научно-методическая литература содержит много информации о принципах и методах организации проектной деятельности, но одним из важных особенностей использования проекта в учебно-воспитательной деятельности педагога является возможность контроля и оценки достижения метапредметных результатов средствами преподаваемого предмета (личностных, познавательных, коммуникативных и регулятивных УУД). Алгоритмом проектной деятельности выступает следующая схема: определение проблемы → формулирование темы → постановка практической цели и задач → выдвижение гипотезы → создание проблемной ситуации → анализ проблемы → конкретизация и осмысление → реализация → презентация → рефлексия. Работая над

проектом, ученики анализируют, структурируют и синтезируют оригинальный материал, поэтому проектный метод способствует повышению эффективности и практической ориентации. Проектные работы имеют сопоставительную тематику и отражают социокультурные и культурологические аспекты.

Использование на занятиях по иностранному языку **технологии обучения в сотрудничестве** способствует созданию условий для активной совместной учебно-познавательной деятельности школьников. Интерактивное взаимодействие обучающихся в группах или парах предполагает практическое использование иностранного языка в ситуациях, моделирующих действительность. Такая технология мотивирует студентов к постоянному совершенствованию собственных речевых, коммуникативных и творческих способностей. Для формирования и дальнейшего развития социокультурной компетенции наиболее эффективными являются занятия, имитирующие какие-либо виды работ: путешествия, экскурсии, защиты проектов, ролевые игры, конкурсы, викторины и др. В процессе овладевая социокультурными знаниями, обучающиеся значительно расширяют лексический запас, лингвострановедческий и страноведческий кругозор в различных видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении, письме.

Ролевые игры способствуют развитию коммуникативной компетенции, а вместе с ней в зависимости от сценария игры у студентов формируется и социокультурная компетенция. Идея использования ролевых игр в учебном процессе получила подкрепление со стороны теории социальных ролей, разработанной социологами Т. Парсонс, Т. Шибутани, Р. Липтон. Сторонники этой теории показали связь личности с окружающей его средой. Именно речевое и неречевое поведение определяет место человека в обществе. Понятие социальной роли выступает элементом общественных отношений. Ролевая игра носит характер уподобления, т.е. разыгрывается ситуация, типичная для окружающей

среды, а иногда она может быть театрализованной, т.е. иметь конфликт, кульминацию и развязку. Особенно хорошо использовать такую ролевою игру в ситуациях межличностных конфликтов с представителями других культур, находя в развязке объяснение поведения человека другой ментальности [Колесникова, 1989].

Для достижения поставленных целей обучения английскому языку в основной школе предусмотрено использование разнообразных *средств обучения*. Материалами для аудирования выступают аутентичные тексты информационно-справочного характера: музейная и туристическая аудиоинформация, объявления на вокзалах и в аэропорту, прогноз погоды, новости, спортивные репортажи, интервью, инструкции. Для студентов определенный интерес представляет чтение как вид речевой деятельности. Предлагаемые для чтения тексты лингвострановедческого характера несут фактологическую новизну, так как в них всегда встречаются реалии и множество фактов истории, традиций, особенностей страны изучаемого языка. С учетом направления подготовки и уровня владения языком студентам предлагаются аутентичные тексты и статьи различных стилей: научно-популярные, публицистические, художественные.

Наиболее эффективным средством формирования социокультурной компетенции для школьников среднего звена образования, по нашему мнению, является иностранный блог, поскольку он приспособлен для всех видов речевой компетенции, можно слушать видео-истории, комментировать и читать посты, общаться в чате. Также живая картинка и прямое подключение к контексту иноязычной среды способствует к исследованию национально-культурного колорита. Более того, это благодатная почва для внедрения комплексного подхода в развитии языковой компетенции и культурного образования. Блоги богаты разнообразными тематиками, тем самым создавая постоянную, устойчивую эко-систему для получения знаний и развития приобретенных навыков в ходе совершенствования

социокультурной компетенции. Также такое средство хорошо подходит для обогащения своего словаря: слэнг, современная лексика, идиомы и фразеологизмы отражают динамику развития иностранного языка, которую так сложно оценить и заметить, находясь далеко от этой среды. Таким образом, происходит погружение в культурную среду, накопление знаний о социальной, культурной, политической и экономической жизни другой страны и формирование эмоционального отношения к иноязычному миру посредством анализа и сопоставления с родными и знакомыми условиями жизни.

Обобщим перечисленные средства формирования социокультурной компетенции и представим для наглядности в виде схемы.



Рисунок 1. Средства формирования социокультурной компетенции.

Таким образом, социокультурный компонент содержания иноязычного образования выполняет фундаментальную функцию в личностном развитии школьников, так как способствует не только знакомству с историко-культурным наследием страны изучаемого языка, но и позволяет произвести сравнительно-сопоставительный анализ культурных ценностей стран, что является основой для формирования общей культуры обучающегося. Именно социокультурный компонент расширяет общий и культурный кругозор студентов, социализируя их и стимулируя познавательные процессы для исследования современного строя жизни. Он же требует комплексный подход с использованием многочисленных ресурсов и активного вовлечения учащихся в изучение иностранного языка на глубинном уровне.

1.3. Ролевая игра как способ формирования социокультурной компетенции.

Принцип технологии ролевой игры предполагает организованное речевое высказывание в соответствии с ролью учащегося во взаимодействии с другими участниками в заданных игровых условиях. Ролевая игра включает огромный потенциал для совершенствования социокультурной компетенции, поскольку пространство игры учитывает все составляющие этой компетентности: применение социокультурного знания, создание акта общения, проявление личностного отношения к фактам иноязычной культуры, выбор способов применения языка.

Рассмотрим, ролевую игру как игровую технологию обучения школьников, где происходит активизация умственной и эмоциональной систем ребенка и в чем их положительное влияние на образование.

1.3.1. Ролевая игра как игровая технология.

В современной педагогической практике необходимо обеспечивать развитие социальной компетенции во взаимосвязи с эмоциональным интеллектом. Это касается как преподавателей, так и учащихся, т.к. умение понимать свои и чужие эмоции, регулировать свое поведение является

ключевой способностью для достижения эффективности обучения. Педагогам важно не только передавать знания, но и стремиться к распознаванию уникальных личностных характеристик каждого ученика, чтобы адаптировать обучение под индивидуальные потребности. Ученикам в свою очередь поддерживать мотивацию и решать практические задачи не обособлено от своих психических процессов.

Исследования показывают, что успех в образовательной среде тесно связан с умением учащихся устанавливать позитивные взаимоотношения как со сверстниками, так и со взрослыми. В контексте таких взаимодействий, игровая деятельность, включая ролевые игры, имеет важное значение для социального и эмоционального развития детей. Игра служит платформой для отработки коммуникативных навыков в различных формах: от вербального общения до невербального взаимодействия. Дети учатся договариваться о ролях, интегрироваться в игровой процесс, ценить чувства других, а также развивать эмпатию и способность к сотрудничеству.

Понятие «игровые технологии» включает большую группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

В общем определении *игра* – это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. [Лобанова, 2005].

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках. [Пидкастый, 2005, с.33]

В соответствии с ФГОС можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных

интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников. [Токарев, 2011].

Так игра помогает совершенствовать систему саморегулирования для учащихся, а в большей перспективе накапливать опыт межличностного взаимодействия и усваивать общественный опыт.

Наиболее популярным видом уроков с использованием игровых технологий является ролевая игра.

Ролевая игра – совместная групповая игра, в которой участники берут на себя различные социальные роли в специально созданных сюжетных условиях [Клак, 2003].

Игровая деятельность является фундаментальным элементом, который способствует не только социальному взаимодействию, но и формированию социальной стабильности, необходимой для обучения. Ролевые игры в особенности благотворно способствуют социализации за счет экспериментирования с различными социальными ролями, позволяя детям лучше понимать и принимать потребности и желания других, что является важным аспектом их развития как социальных существ.

По мнению А.В. Коньшевой, «Секрет популярности ролевых игр прост. Являясь учебной моделью межличностного группового общения, специфической организационной формой обучения устно-речевому общению, основанному на коммуникативном принципе, ролевые игры легко вписываются в урок и, кроме всего прочего, доставляют учащимся неподдельное удовольствие. Ролевая игра используется для решения

комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность понять и изучить учебный материал с разных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения» [Конышева, 2007, с.61].

Ролевые игры занимают важное место в образовательном процессе, выполняя ряд функций, способствующих развитию коммуникативных навыков и социальной адаптации учащихся:

1 Мотивационная функция: ролевые игры, действуя как модель межличностного общения, стимулируют потребность в коммуникации на иностранном языке, тем самым выполняя мотивационную функцию.

2 Обучающая функция: ролевые игры, будучи обучающими по своей сути, определяют выбор языковых средств, способствуют развитию речевых навыков и умений, и позволяют моделировать различные речевые ситуации. Они служат эффективным упражнением для овладения диалогической речью в контексте межличностного общения.

3 Фокусирующая функция: ролевые игры развивают у студентов способность вживаться в роль другого человека и видеть себя с позиции партнера по общению. Это способствует планированию речевого и поведенческого взаимодействия, развивает контроль над собственными действиями и способность объективно оценивать поступки других. Ролевые игры представляют собой точную модель общения, имитирующую реальность в ее ключевых аспектах и интегрирующую речь с невербальным поведением.

Для успешного воплощения ролей важно учитывать следующие аспекты:

- Выбор языковых конструкций: Необходим ситуативно обусловленный выбор языковых конструкций, отражающих

социокультурную специфику общения, включая речевой этикет (приветствие, обращение, благодарность, прощание и т.д.).

- Эмоциональное выражение: важно владеть международными моделями, выражающими эмоции, для реалистичного олицетворения.

- Понимание цели и содержания: обязательно нужно понимать цель ролевой игры и ее содержание для достоверного выражения.

Эти элементы способствуют созданию правдоподобной реальности. Сложившееся поле действие оправдывается воображением, соблюдением правил, активным внедрением языковых умений и логичным взаимодействием участников.

Таким образом, в контексте обучения английскому языку национально-историческая информация, культурная база (художественные, литературные произведения, фольклор) может послужить хорошим материалом, на примере которого можно расширять знания о иноязычной культуре во временной парадигме. В образовательном контексте это широкая площадка для применения уже освоенных знаний и фактов в процессе практики иноязычной коммуникации, включая языковые и речевые компетенции. Такие материалы обеспечивают возможность моделирования и создания реалистичных коммуникативных ситуаций, что является подготовкой к реальным жизненным ситуациям. Понимание национальной истории и культуры готовит учащихся к встречам и взаимодействиям с иностранцами, будь то в туристических поездках, образовательных обменах или профессиональной деятельности.

1.3.2. Технология ролевой игры.

Ролевая игра является конструктом определенного пространства и времени, заключающая в себе многообразие смыслов. Такая система представляет интерес для педагогического внимания, позволяя развернуть с помощью такой технологии образовательное поле. Поместив человека в ситуацию нового опыта, можно достигнуть «вчувствования» ранее не знакомой реальности, обнаружить свое незнание и заполнить ученику

собственными выводами на основе живой перцепции. Разберем подробно технологию ролевой игры на основе исследований А.И. Федосеева, специалиста центра инновационных игровых технологий при МГУ.

- **Содержание игры.**

На первой ступени в организации ролевой игры принято определять тему, т.е. выделить единицу содержания, которая будет основой сюжета и материалом для просвещения участников игры. К примеру, предметной единицей может послужить процесс объединения государств в коалицию в определенный исторический момент, экономический кризис или промышленная революция. Ролевая игра становится оправданной, когда предметная единица — сложная концепция, модель, процесс или система. Важно использовать реальные исторические субъекты и объекты, фактические события, чтобы сохранить образовательную цель игры, в процессе которой участники воспринимают информацию в вымышленной реальности легче за счет логического и системного подхода. Гуманитарные науки, как правило, дают поле для деятельностной вариативности, поэтому являются более подходящими для реализации в технологии сюжетно-ролевой игры.

- **Особенности участников игры.**

Важным критерием для создания сюжета станет уровень подготовки участников, в частности, их профессиональная подготовка, психологическая и социальная готовность. Эти факторы повлияют на выбор концепции, поскольку являются основополагающими для педагогической задачи учителя, которую он или она избирает в качестве необходимого материала для усвоения или закрепления. В частности, профессиональная подготовка включает речевые и языковые компетенции условиях проведения ролевой игры на иностранном языке; специальные навыки, в соответствии с содержанием, определяются, например, способностью к анализу статистики, умением анализировать данные опроса, умением вести дебаты и т.д.; психологическая готовность распознается по таким признакам как

способность к коммуникации и работе в команде, к защите своей позиции, аргументации и рефлексии; творческая подготовка может значительно помочь в создании и поддержании атмосферы.

Организатору стоит уделить время для выявления антропологических характеристик учащихся, чтобы заранее продумать стратегии для распределения ролей с учетом сложности поведений какого-либо субъекта в условном мире. Выигрышной тактикой может стать многоступенчатое моделирование ситуаций из возможных заданных условий игры (проигрывание дебатов / исполнение песни или стиха / знакомство с персонажами и их функциями) и совместная работа с предметным содержанием до проведения ролевой игры (речевая подготовка / разбор грамматического правила / пополнение словарного запаса специальной лексикой / знакомство с фактами исторической ситуации / чтение текстов).

- **Игра как контекст понимания.**

На этом этапе организатор моделирует мир для существования, продумывает все составляющие игры, куда включены роли, возможные действия персонажей, их способности, внешние предлагаемые обстоятельства, атмосфера (эпоха) как некоторого рода контекст понимания. Особенно интересным шагом становится вариативность событий. Чтобы определить, какие возможны пути развития, нужно детально изучить материал по выбранной теме и выдвинуть гипотезы, какие пути расхождения допустимы, где происходил выбор в жизни настоящих людей, какие внешние обстоятельства подталкивали на то или иное действие. Именно эти события будут поворотными точками на пути движения, на которых героям будут предложены задания.

Важно согласовывать действенные задачи с концепцией и идеей игры. Поскольку игра – это упрощенная модель, нужно тщательно подойти к установке условий, какие избрать допущения (гипотезы): гипотеза 1 (предметное содержание игры) — на основании каких существующих теорий, подходов и систем знаний строится содержание игры, ведь в

гуманитарных науках часто просто не существует единственно верного подхода; гипотеза 2 (педагогический метод ролевой игры) — в какую ситуацию необходимо поместить участника, чтобы он мог добраться до заложенного в игру содержания. Только после определения гипотезы имеет смысл выбирать тему и материал для игры, наполнять ролевую игру развивающимся сюжетом (событиями и конфликтами), ролями и вводными ситуациями для будущих персонажей игры.

- **Моделирование.**

Этап моделирования работает с формой ролевой игры, продумываются детали для построения контекста, воссоздается содержание в реальном образе. Правила игры так же входят в построении модели. Хотя не вся модель требует описания на бумаге, но стоит потратить время для фиксации хода игры насколько это возможно. Ориентироваться придется быстро, во многом поможет воображение и художественный замысел в голове. Важно учитывать способности участников, особенно, если игра будет проходить в первый раз, они могут не хранить, и не поддержать замысла, поэтому помочь поверить в происходящее можно подготовленными декорациями или другими визуальными инструментами.

- **Проведение игры.**

Первым делом необходимо продумать ограничения по времени и пространству игры. Для этого, как правило, понадобится иметь сценарий под рукой. В случае, если игра, проходит на иностранном языке, то стоит заготовить речевые шаблоны для учеников. Организатору необходимо сделать увлекательную точку входа для игры, какой-то трюк, который отправит участников в вымышленную реальность.

Изначально людям необходимо раздать роли, это может происходить и случайным образом, так ученики станут персонажами с некоторыми способностями и умениями, поймут мотивацию, отведенных им ролей. Хорошо обозначить характер, если герои не выдуманные, а взяты из реальности. Более того, необходимо обозначить конфликт с началом игры, он

может быть даже межличностным, чтобы заведомо понимать об особенностях социального взаимодействия с другими героями. Помимо этого, конфликт должен быть и общим, это может быть, как упомянутый социальный конфликт, который участники стремятся преодолеть или же вышестоящему этому конфликту - сверхзадача, которая обозначает общую борьбу за единственно желаемое достижение. Именно желание этого создает путь к разрешению конфликта. Например, преодолеть экономический кризис в условиях конкурентного рынка четырех фирмам.

Также организатору не следует забывать об атмосфере и контролировать ход игры в рамках заданного контекста. В случае удачного составления сценарий, герои будут действовать по маршруту условностей, которые сохранят состояние задумки. Модель будет функционировать, а герои попадут в необходимые обстоятельства.

Корректировка игры может осуществляться двумя способами: естественный и искусственный. В ролевой игре довольно большое пространство отдается фантазии, поэтому сойти с дистанции игры бывает просто. Ведущий в таком случае может вмешаться и поменять внешние обстоятельства или же вмешаться в правила игры. Второй вариант более грубый, но допустимый.

Организатору стоит обращать внимание на сложности участников, ведь цель игры прежде всего образовательная, нужно дать возможность для объяснений и консультации. Можно сделать промежуточные точки рефлексии, где есть шанс для учащихся поправить стратегию игры: способ решения задач или учет внешних данных.

- **Деролинг и рефлексия.**

Точка выхода – тоже важный момент для ролевой игры. Сюжет игры подойдет к логическому концу, когда каждый из персонажей придет к результату, возможно даже отрицательному. Деролинг – это процесс отказа от роли, который наступает с осознанием, что условия игры больше не действуют, потому что произошел переход в действительность. В ходе

осознания деролинга стоит перейти к этапу рефлексии, обсудить эмоциональные впечатления участников, а также акцентировать внимание на полученном опыте, только после этого переходить к обсуждению причин победы и поражения, разбираясь в предмете и содержание игры, расчлняя на образовательные составляющие.

Рассмотреть поворотные точки с участниками так же будет полезно, так как поможет выявить учителю ошибки в умозаключениях учащихся и понять их способ мышления, которые только учатся строить логические выводы. По окончании устного обсуждения, можно зафиксировать письменно те факты, явления и феномены, которые значительны с точки зрения истории, культуры или социальности.

Таким образом, технология ролевых игр в предложенной версии состоит из 4 этапов: диагностика – моделирование – игра – рефлексия. В результатах образовательной игры можно предположить:

1. Совершенствование способов мышления;
2. Развитие способностей коммуникации, саморегуляции;
3. Построение комплексной модели мира.

Использование ролевой игры в качестве образовательной технологии оправдано, поскольку позволяет на глубинном уровне проникнуть в тему предмета при этом заботиться не только о интеллектуальном развитии, но и эмоциональном интеллекте. Однако, это достаточно энергоемкое занятие для учителя, которому необходимо рассчитывать время для создания игры с учетом профессиональной, психологической и творческой специфики учащихся. Отдельно стоит отметить совершенствование методической компетенции и теоретико-предметной подготовки учителя в случае качественной проработки ролевой игры. Что касается совершенствования лингвистических навыков, есть вероятность барьера в восприятии учащимися материала, поскольку требует высокой подготовки в области языковых навыков (аудитивных) и речевых навыков (строить монологические и

диалогические высказывания). Поэтому стоит пользоваться такой игровой технологией с учениками высокого уровня владением ИЯ.

Выводы по главе 1.

В современном мире образование несет важную миссию заботиться о будущем школьников, об их благополучном существовании в поликультурном пространстве и возможности общения в интернациональных общностях. Такая потребность призывает учебные институты говорить о многообразии культуры народов и знакомить с ценностями других наций, расширять картину мира учащихся. Именно в развитии социокультурной компетенции реализуются такие установки. Дети учатся уважать культуру, обычаи и традиции своей и другой страны. Изучение национальной, исторической и социальной специфики граждан соседствующих и удаленных государств позволяет приблизиться к такому обществу, где возможен диалог равных языковых личностей, где мотивация человека сводится к единению и совместной работе над глобальными проблемами в целях поддержания мира и обеспечение совершенствования человеческого рода.

Реализовать социокультурную компетенцию на уроках иностранного языка удастся различными методами и средствами. Одна из них игровая технология – ролевая игра. Она предусматривает включение в образовательный процесс лингвистических требований, которые предъявляются к ученикам и те самые знания о иноязычной реальности, в которых может стать необходимо применять речевые умения. Условия игры позволяют «внимать» настоящие «исторические полотна» прошлых эпох и интересные обстоятельства нынешнего времени, становится участниками уникальных событий и формировать отношение к фактам и явлениям жизни. Более того, в процессе игры реализуются воспитательные и познавательные задачи, направленные на саморегуляцию поведения и формирование комплексного мышления. Практика иностранного языка происходит в социальных обстоятельствах, что делает общение таким же сложным, как и в жизни, воспроизводя настоящие ситуации для коммуникации, тем самым готовя учащихся к вызовам реальности. Основная проблема, которую необходимо решать при реализации данной технологии, снятие

лингвистических сложностей и адаптация предметного содержания, составляющего базис в концептуальном изложении игры.

Глава 2. Практические аспекты формирования социокультурной компетенции обучающихся на уроках английского языка в основной школе.

2.1. Методический анализ урока «Legendary Figures» УМК «Звездный английский» под редакцией Барановой К.М., Дули Д., Копыловой В.В. («Starlight 5»).

В основу сюжета ролевой игры избраны легенды о короле Артуре. Урок «Legendary figures» (Приложение А) УМК «Starlight 5» может являться подготовительным этапом, так как полностью отвечает заявленной тематике, дает представление о содержании легенд о короле Артуре, обеспечивает лексической и грамматической базой. Перейдем к методическому анализу заявленного урока.

Первая часть урока посвящена развитию навыков чтения, учащиеся 5-ого класса читают текст «Merlin the magician».

На предтекстовом этапе школьники активизируют знания по теме «Past Simple» и отвечают на вопрос (ex.1): “What do you know about Merlin? Who was he?”, также слушают аудиозапись (ex.2a), чтобы узнать героев и артефакты легенд (Arthur, Uther, Excalibur).

Отдельно в рамке представлена лексика из текста: fascinating figures, mythology, wizard, advisor, cloack, magical powers, ancient myths, turn into, fight battles, foreign enemies, intelligence, had a vision, guardian, noblemen, stuck, free, sword, local tournament, medieval stories, с которой необходимо ознакомиться до чтения. Учитель может предложить задание на сопоставление слов с картинками.

На текстовом этапе учащиеся выполняют задание на первичное понимание прочитанного (ex.2b), выбирая правильный вариант ответа в соответствии с содержанием текста.

На послетекстовом этапе проверяется детальное понимание текста, необходимо найти предложение в тексте, которое могло с точностью

охарактеризовать картинку: “Which sentence from the text best describes picture D (ex.2d).

На следующем шаге предусмотрена работа с лексикой по теме, обучающиеся работают с коллокациями (magical power; local tournament (местный турнир; foreign enemies; Ancient myths; medieval stories: составляют из слов фразы и затем вставляют в предложения (ex.3a,b).

Вторая часть урока посвящена грамматической теме “Past Continuous”. Представлено правило в таблице и даны два задания (ex.5,7) на подстановку (Past Simple or Past Continuous) и одно задание на трансформацию (ex.6).

На заключительном этапе предлагается совершенствовать навыки письменной речи: необходимо для проверки усвоенного материала по работе с текста написать 3 факта о волшебнице Мерлине. Для развития навыков монологической речи - приготовить высказывание о причинах популярности легенд в настоящее время.

В качестве домашней работе ученики получают задание написать текст о легендарной фигуре фольклора.

Представленный методический анализ урока позволяет сделать вывод о том, что содержание урока может обеспечить необходимым минимумом для дальнейшей реализации ролевой игры с обучающимися за счет грамматического и лексического материала, и предложенного текста, позволяющего актуализировать знания по теме легенд о короле Артуре. Также данный урок приобщает к культурно-историческим особенностям иноязычной страны, тем самым способствуя развитию социокультурной компетенции у обучающихся.

2.2. Методическая разработка ролевой игры по теме «Legendary figures»

для основной школы.

Инструкция к ролевой игре.

Название игры: “The Adventure in Camelot”

Цель игры: игроки должны помочь королю Артуру защитить королевство, преодолевая различные препятствия и решая задачи на английском языке.

Персонажи:

- King Arthur - мудрый и справедливый правитель;
- Knights of the Round table - верные спутники короля, каждый со своими уникальными способностями;
- Merlin - волшебник, предоставляющий советы и магическую помощь;
- Morgana - фея, близкий друг короля Артура;

Оборудование: компьютер, проектор, экран, распечатки заданий, карточки персонажей.

Игровой процесс:

- Задания на английском языке: разгадывание загадок, составление предложений и решение грамматических задач, творческие задания;
- Командная работа: сотрудничество для решения задач и преодоления препятствий;
- Ролевое взаимодействие: использование английского языка для общения с персонажами и другими игроками;
- Творческое мышление: поиск креативных решений для неожиданных ситуаций и проблем.

Конец игры: игра заканчивается овладением магическим мечом и спасением королевства. Игроки получают награды за свои достижения.

Сценарий «The Adventure in Camelot»

Narrator: Welcome, young heroes! You're about to go on a great adventure in a land where knights and magic are real. The kingdom of Camelot, a place full of magic and brave knights.

Characters:

- Merlin, the kind wizard who helps everyone with his magic.
- Sir Gawain, Sir Lancelot, Sir Galahad, Sir Lamorak, Sir Tristan, Sir Kay, brave knights who protect the kingdom.
- Lady Morgana, a lady with secret magic who can change her shape.
- King Arthur, the good king of Camelot.

Merlin: (speaking to everyone) My dear friends, our kingdom needs a hero. Bad people want to take our land. But I know one of you will be brave and smart to save us.

Sir Gawain: (holding his sword) I will fight for Camelot! Who will come with me?

Lady Morgana: I will join you. We will stop the bad people together.

Narrator: Sir Gawain is the kingdom's protector. He needs to find a special sword to keep everyone safe.

Merlin: Let's start our quest! Be smart and brave. The journey won't be easy, but I believe in you.

Instructions for Players:

1. Tell us about your character and why they want to go on this adventure.
2. What special magic does your character have?
3. Choose where to go first: the Magic Forest or the Whispering Caves.

Scene: The Whispering Caves.

Narrator: Our brave heroes stand at the entrance of the Whispering Caves, where echoes turn into voices, and the walls tell ancient secrets.

Merlin: Listen carefully, for the caves will speak to us. They will guide us to the Magic Sword, but only be wise for their whispers.

Sir Gawain: I am ready. Let the caves test our resolve.

Lady Morgana: And let them test our wits. We will be attentive and respectful.

Whispers from the Caves: Who seeks the sword of light...those can do my puzzle.

The teacher gives the task.

Use the Past Simple or Past Continuous.

1. King Arthur (hold) the sword when he (see) the dragon.
2. The knights (sit) at the table when Merlin (come) in.
3. Guinevere (walk) in the garden when she (find) a key.
4. Lancelot (ride) his horse when he (hear) a shout.
5. Merlin (make) magic while everyone (sleep).
6. Sir Gawain (look) for a special cup when he (meet) a strange knight.
7. Camelot (have) a party when the rain (start).
8. The knights (practice) fighting when Morgana (look) at them.

9. *Arthur (pull) the sword from the stone when the people (cheer).*
10. *The dragon (fly) over the trees when it (see) the heroes.*

Whispers from the Caves: It's not the end of your challenges, only one wrong step and you'll regret.

King Arthur: Into the heart of the caves we go. Be careful. Be quiet. Keep close, and let no one fall behind.

Narrator: As they move deeper, the walls begin to murmur louder.

Sir Galahad: Let's hurry up. Don't be so slow.

Lady Morgana: Shhhhh. The caves will be angry with us...

Sir Kay: Don't worry we won it once!

Lady Morgana: What did you say?

Sir Kay: (louder) We won it once.

Lady Morgana: I don't hear.

Sir Kay: (shout) We won it once!!! Don't be afraid.

Whispers from the Caves: Who dares to claim its might... You are again. In this case it will be the least chance. Stones begin to fall. Answer at once. Why are you here? Don't lie me.

Instructions for Players:

1. Tell the truth to the caves. Why do you seek the magic sword?

Merlin: (whispering to the group) Answer the caves with your deepest truth, and they will open the path.

The suggested answers:

Sir Gawain: (speaking to the caves) I seek the sword to protect citizens of Camelot.

Lady Morgana: (addressing the walls) I want the sword to bring balance and peace to our lands.

King Arthur: (with conviction) I come for the sword to unite our people and defend them from darkness.

Narrator: The whispers grow louder, swirling around the heroes like a gentle breeze, and then silence falls.

Merlin: (smiling) Do you hear? Somewhere the path is opening. The caves accept our truths.

Narrator: With ease the heroes advance, ready to face new tasks. The path opens to the Magic Forest.

Scene: The Magic Forest.

Narrator: Our friends walk into a forest that glows. The air smells sweet, and the trees seem to talk.

Merlin: Look around. This forest is full of magic. Every tree and bug is special.

Sir Gawain: Wow, the leaves shine like little lights!

Sir Lamorak: Listen! The trees are waving to us.

King Arthur: Let's follow these glowing lights. Maybe they will show us the way to the sword.

Narrator: The animals of the forest watch the friends but do not hide. They seem friendly.

A Friendly Rabbit: Hello, heroes. What are you looking for?

Sir Tristan: We want to find the magic sword. Do you know where it is?

Lady Morgana: We won't hurt your forest. We just want to help our kingdom.

King Arthur: Help us, we will make sure your forest is safe.

Narrator: The rabbit nods and hops down a bright path. The friends follow this new guide.

Merlin: Be ready. The magic here is very strong.

Narrator: The Magic Forest is full of surprises, and the friends are excited to see what's next.

Challenges in the Magic Forest:

1. Find the Hidden Flowers: look for flowers that can talk, they can give you a clue. (pieces of the song to fight with the dragon);
2. Cross the Puzzle Bridge: do the puzzle to cross the bridge;
3. Collect the Glowing Stones: write 10 rules for the noble knight and get stones to light up a dark part of the forest and find the exit.

Scene: The Dragon's Challenge.

Narrator: As our friends pass the tests of bravery, smarts, and kindness, a sudden roar shakes the ground. A dragon lands before them, with scales shining like emeralds.

The Dragon: (with a deep voice) Do you want to find the Magic Sword? I continue keeping it for a thousand year. What can make me sure to give it you?

Merlin: This is the Green Dragon of the Magic Forest. To reach the Sword, you must earn its trust. Sing the song.

Test of Courage and Wisdom:

- Sir Gawain: (standing tall) We're not afraid. Let's show the dragon we're friends.
- Lady Morgana: (whispering) Remember, dragons are smart. We must show the unity.

The Heroes of the Magic Sword

(Verse 1)

In the land of old, where stories are told,
A band of heroes, brave and bold.
With a dragon as their friend,
Their courage, it knows no end.

(Chorus)

Oh, heroes with hearts so true,
With the magic sword, there's nothing you can't do.
Fly with the dragon, up in the sky,
Together, you'll soar so high.

(Verse 2)

Sir Gawain leads with a smile,
Through every trial, mile by mile.
Lady Morgana's magic is neat,
Turning shadows into mist at their feet.

(Chorus)

Oh, heroes with hearts so true,
With the magic sword, there's nothing you can't do.
Fly with the dragon, up in the sky,
Together, you'll soar so high.

(Bridge)

With a sword that shines so bright,
They stand for what is right.
In a world where legends live,
They've got so much to give.

(Chorus)

Oh, heroes with hearts so true,
With the magic sword, there's nothing you can't do.
Fly with the dragon, up in the sky,
Together, you'll soar so high.

(Outro)

So here's to the heroes, with their might,
Guardians of Camelot, shining light.
With the magic sword, they win the fight,
Heroes of the magic sword, they're our knight!

The Dragon: (nodding) I will show you the path to the sword. It was amazing.

Narrator: The dragon spreads its wings and offers to fly them to the castle where there is the Magic Sword. Our friends made a powerful ally, and their adventure continues with the wind.

Scene: The Happy Ending.

Narrator: Our friends fly on the dragon to a castle. It's very quiet there.

Merlin: The magic sword is inside. The sword is yours, knights!

King Arthur: Time to go home and have a party. Our adventure is over, but we'll remember it forever.

Narrator: The room gets bright. The shadows go away, turning into mist. It shines bright. They passed all tests. It's time to go back home, happy and strong together. They learned that they can do anything when they help each other. And the magic sword has found the best heroes to keep it.

Note for Teachers: This end of the story teaches about being brave, smart, and kind. Talk with the kids about what they learned and how they can be like the heroes.

Таким образом, целью игры является повторить и обобщить знания по теме “Legendary Figures” включая вокабуляр, прошедшее продолженное и простое время, расширить знания о культурно-исторических особенностях, повлиявших на формирование британского менталитета посредством знакомства с легендами о короле Артуре. Сформировать регулятивные УУД (проявлять волевое усилие в решении задач, преодолевать препятствия), познавательные УУД (осознанно строить диалогические высказывания), коммуникативные УУД (строить продуктивное партнёрство и сотрудничество со сверстниками и учителем).

2.3 Апробация ролевой игры на уроке английского языка и анализ результатов.

Ролевая игра “The Adventure in Camelot” была апробирована на уроках с 6-ым классом средней школы №24. Реализация сюжетно-ролевой игры проходила в такой последовательности этапов:

1. Этап актуализации знаний.

В рамках этого этапа был проведен подготовительный урок по теме “Legendary figures”. Текст о волшебнике Мерлине, грамматические задания на выбор между Past Simple и Past Continuous, лексические задания на сопоставление слов с дефинициями и составление коллокаций явились опорой в дальнейшем восприятии сюжета ролевой игры.

2. Этап объяснения.

Оговорена цель игры, функции персонажей, правила существования в художественной реальности. Слабым ученикам выдана роль и текст, который необходимо подготовить. Предложен список литературы и художественные произведения для самостоятельного погружения в

тему и детального рассмотрения культурно-исторических особенностей британского фольклора.

3. Этап проведения игры.

В ходе проведения сюжетно-ролевой игры обучающиеся поддерживают коммуникативную задачу, выполняют задания самостоятельно и в сотрудничестве, закрепляют учебный материал, расширяют знания о легендах о короле Артура и рыцарях Круглого стола.

4. Этап анализа и обобщения.

Обсуждаем наиболее распространенные ошибки, корректируем их, анализируем успехи и неудачи командной работы, говорим об историях легенд о короле Артуре, ищем отражения в ролевой игре.

Для оценки обучающихся разработаны критерии, которые представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Критерии оценки обучающихся в исполнении ролевой игры.

Ученик	Критерий оценивания	Баллы
1. Анциферов Вадим	1. Речь воспринимается легко: не более 5 фонетических ошибок (0-2 балла);	2
	2. Логичность самостоятельного высказывания (0-1 балл);	1
	3. Соблюдение грамматических форм: не более 3 грамматических ошибок (0-2 балла).	0
	4. Количество правильных ответов / успешно выполненных заданий. (0-5)	5

	5. Самостоятельность высказываний: использование вспомогательных опор не более 3 раз. (0-2 балла)	2
	6. Владение содержанием легенд о короле Артуре (проверяется на этапе анализа и обобщения (0-2))	2
	Итого: 10	

Шкала оценок:

«5» – 10 – 12 баллов

«4» – 6 – 9 баллов

«3» - 4 – 6 баллов

«2» - 0 – 3 балла

По окончании работы отмечены распространенные ошибки обучающихся:

- Отсутствие логических связей между установкой ведущего и репликами учеников;
- Грамматические ошибки в употреблении времен;
- Затруднение в выражении быстрых реакций.

Для оценки эффективности работы учеников 6 “е” средней школы №24 были произведены подсчеты количества положительных и удовлетворительных отметок, полученных в результате сюжетно-ролевой игры “The Adventure in Camelot”. В соответствии с этими подсчетами: четыре ученика получили «3», восемь учеников – «4», четыре ученика - «5». Эти результаты визуализированы в диаграмме.



Рисунок 2. Отметки учеников 6 «е» класса.

Помощь в оценке оказывал основной учитель английского языка 6 «е» класса данной подгруппы. При низкой успеваемости учеников ей была отмечена положительная динамика общей работоспособности класса, инициативность и увлеченность содержанием сюжетно-ролевой игры.

С учетом опыта проведения и вышеперечисленных результатов составлены следующие рекомендации:

1. Следует производить подготовительный этап с ознакомлением лексических единиц и грамматических правил;
2. В качестве опоры иметь речевые клише;
3. Для учеников со сложностями в речевых компетенциях подготовить реплики и совместно отработать чтение;
4. Позаботиться о реквизите для поддержания художественного замысла.

Выводы по главе 2.

В ходе реализации технологии сюжетно-ролевой игры «The Adventure in Camelot» на уроке иностранного языка с 6-ым классом были достигнуты ключевые цели по формированию социокультурной компетенции. Игра способствовала обобщению знаний по теме «Legendary Figures», что позволило учащимся не только закрепить лексический материал и грамматические структуры, а также расширить знания о таком литературном памятнике Британии, как легенды о короле Артуре. В то же время активно развивались регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД. Игровой процесс, включающий командную работу, ролевое взаимодействие, и творческое мышление, позволил учащимся использовать английский язык в контексте вымышленного мира, проходя своего рода квест, что благоприятно влияло на совершенствование языковых навыков.

В итоге учащиеся смогли достичь поставленной цели – помочь королю Артуру защитить королевство, при этом продемонстрировав высокий уровень вовлеченности. Все ученики смогли справиться с прохождением игры. Таким образом, сюжетно-ролевая игра оказалась эффективным инструментом для развития социокультурной компетенции.

Заключение

Проанализировав понятие социокультурной компетенции и изучив особенности ее формирования, можем сказать, что образовательная сфера требует серьезной подготовки учащихся к реалиям жизни и адаптации к межкультурной глобальной среде, чтобы лингвистические умения работали в единстве с лингвострановедческими знаниями, в том числе культурным, историческим и социальным аспектам жизни иноязычной страны. Только посредством этих компонентов возможно установить качественные и прочные отношения в международном общении. Такой запрос требует совершенствований в образовательной программе по изучению иностранного языка.

Игровые технологии, и, в частности, ролевые игры, показывают свой потенциал в комплексном и методологическом подходе, способствующем углублению знаний об особенностях и ценностях других народов, а также, что не менее важно помогающем в формировании ценностей в системе мировоззрения в контексте общечеловеческой культуры. Адаптация содержания учебного материала и преодоление языкового барьера выступают в качестве первостепенных задач при интеграции игровых технологий в учебный процесс. Это создает условия для реализации коммуникативной практики, максимально приближенной к реальным коммуникативным ситуациям.

В исследовании продемонстрирована эффективность применения технологии сюжетно-ролевых игр для уроков иностранного языка, в процессе отмечается положительная динамика в развитии социокультурной компетенции, универсальных учебных навыков. Данный метод подталкивает к активному и продуктивному диалогу в команде и своевременному оперативному решению задач в параллельном процессе совершенствования языковых компетенций.

Таким образом, исследование подчеркивает значимость и актуальность использования ролевых игр в педагогической практике и вносит вклад в

разработку методических подходов к преподаванию иностранных языков как способа формирования социокультурной компетенции.

Список использованных источников

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Словарь методических терминов (теоретическое и практическое преподавание языков). – СПб.: Златоуст, 1999. 334 с.
 2. Андронкина Н.М. Формирование лингвосоциокультурной компетенции в обучении иностранному языку / Н.М. Андронкина // Литература и общественное сознание: варианты интерпретации художественного текста. – Бийск, 2002. С. 42 – 43.
 3. Андронкина Н.М. Лингвокультурные концепты как компоненты содержания обучения иностранному языку на старших курсах языкового вуза/Вестник Томского государственного университета: общенаучный периодический журнал. Бюллетень оперативной научной информации. № 60 Февраль 2006 Картина мира (лингвистические и этнокультурные аспекты). Томск: ТГУ, 2006. 128 с.
 4. Безруких М. М. Педагогический энциклопедический словарь / М. М. Безруких. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. 528 с.
 5. Бueva Л.П. Социальная среда и сознание личности. - М.: МГУ, 2003. 217 с.
 6. Драчинская И.Ф. Использование ролевых игр в процессе формирования социокультурной компетенции обучающихся // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2011. №4. [Электронный ресурс].
 7. Клак О. П. Ролевая игра как средство развития навыков говорения учащихся. [Электронный ресурс].
 8. Колесникова, О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам/ О.А. Колесникова// Иностранные языки в школе, 1989. - № 4. С. 14 - 16.
 9. Коньшева, А.В. Английский язык. Современные методы обучения. – Минск: ТетраСмстем, 2007. 352 с.
- Конечно, вот продолжение вашего списка источников:
10. Кошеляева Е.Д. Методика развития социокультурных умений студентов посредством социального сервиса «ВИКИ». Автореферат дисс. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dissercat.com/content/metodika->

razvitiya-sotsiokulturnykh-umenii-studentov-posredstvom-sotsialnogo-servisaviki (дата обращения: 09.03.2024).

11. Колесникова, О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам/ О.А. Колесникова// Иностранные языки в школе, 1989. - № 4. С. 14 - 16.

12. Лобанова Е.А. Дошкольная педагогика: учебно-методическое пособие / Е. А. Лобанова: Николаев, 2005. 76 с.

13. Пидкасистый П. И. Технология игры в образовании / П. И. Пидкасистый. – М.: РПА, 2005. 150 с.

14. Сафонова В.В. Социокультурный педагогические и методические положения // Иностранные языки в школе. - №11. - М: Просвещение, 2014 г. С. 2-13.

15. Сафонова, В. В. Социокультурный подход к обучению иностранного языка / В. В. Сафонова – М. : Высшая школа, 1991. 305 с.

16. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка (из опыта работы) [Текст]: Пособие для учителя / М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 1981. 112 с.

17. Сысоев П.В. Информационные и коммуникационные технологии в обучении иностранному языку: теория и практика: Монография. - М.: Глосса-пресс, 2012. 252 с.

18. Токарева О. В. Игровые технологии в обучении иностранному языку в старших классах. [Электронный ресурс]. URL: <http://festival.1september.ru/articles/503919/> (дата обращения: 17.03.2024).

19. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413). [Электронный ресурс]. URL: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/6897ed6441a220ff20a73833d4395afa.pdf> (дата обращения: 08.03.2024).

Приложение А

Урок “Legendary Figures” УМК “Starlight 5”

5^f Legendary Figures

Merlin

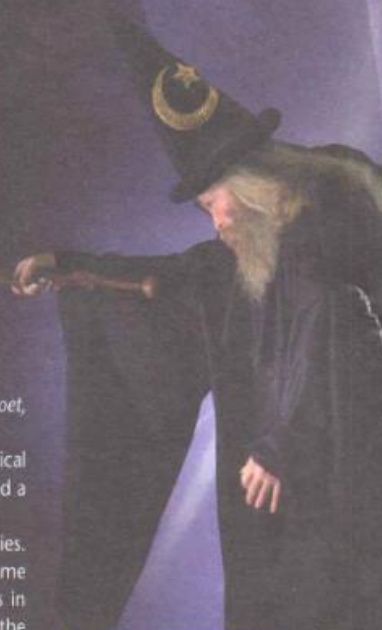
the magician

Merlin is one of the most fascinating figures in British mythology. He was a wizard, a poet, a teacher and an advisor to kings. His story is full of mystery and magic. Today, we think of Merlin as a wise old man with a beard and a cloak who had magical powers. Ancient myths describe him as being half human; the son of a woman and a demon, and they say he could turn into a bird or cloud!

In the 6th century the Kings of Britain were fighting great battles with foreign enemies. News of Merlin's intelligence and magical abilities reached King Uther and he became the King's advisor. One day, Merlin had a vision that the King's son, Arthur, was in great danger. Merlin advised the King to send his son to live in the forest. As the young Arthur was growing up in the forest Merlin became his guardian and teacher. When Uther died, the noblemen of the country started fighting each other for the throne. To put an end to the fighting Merlin created a contest to choose the new king. He stuck the magic sword, Excalibur, into a large stone and said whoever pulled it out was the true King. All the strongest men in the land tried to free the sword but failed. Then Arthur, who was looking for a sword for a local tournament, saw the sword and lifted it out easily. He became king and made Merlin his special advisor. Even today, people wonder if Merlin was more than just a character of medieval stories. Real or not, Merlin continues to fascinate people whenever they hear his story.

Check these words

fascinating figures, mythology, wizard, advisor, cloak, magical powers, ancient myths, turn into, fight battles, foreign enemies, intelligence, had a vision, guardian, noblemen, stuck, free, sword, local tournament, medieval stories

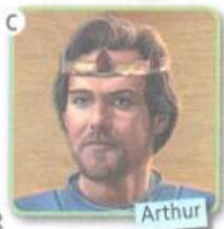


Listening & Reading

1 What do you know about Merlin? What was he: a knight? a king? a magician?

2 a) How are the people in the pictures related to him?

🔊 Listen and read to find out.



b) Read the text and answer the questions (1-4). Justify your answers.

- In the 6th century, Britain
 - wasn't a very a dangerous place.
 - wasn't a very safe place.
 - was full of demons.
 - was full of magicians.
- Merlin helped Britain by
 - fighting the Kings of Britain.
 - advising foreign enemies.
 - advising the Kings of Britain.
 - fighting foreign enemies.
- Merlin wanted to hide the king's son because he
 - was afraid of him.
 - thought he was dangerous.
 - wanted to protect him.
 - didn't want the king to have a son.
- Merlin organised a contest to find
 - an advisor to the king.
 - the strongest man in the country.
 - a magic sword.
 - the next king.



- c) Which sentence from the text best describes picture D?
- 3 a) Match the two columns to form phrases, then use the phrases to fill in the gaps.

1	local	A	stories
2	ancient	B	powers
3	magical	C	enemies
4	foreign	D	myths
5	medieval	E	tournament

- Wizards in mythology have got
 - Arthur needed a sword for a(n)
 - The Kings of Britain were fighting
 - tell stories of magic and wizards.
 - Some mythical characters from could be real.
- b) Fill in: *fight, put, had, choose*.

- Merlin a vision that Arthur was in danger.
- In the stories knights battles with each other.
- Merlin used a competition to the new king.
- Merlin created a contest to an end to the battles between the noblemen.

Grammar see p. GRB
Past continuous

- 4 Read the table. Find examples in the text.

AFFIRMATIVE	NEGATIVE
<i>I was reading</i>	<i>I wasn't reading</i>
<i>You were reading</i>	<i>You weren't reading</i>
<i>He/She/It was reading</i>	<i>He/She/It wasn't reading</i>
<i>We/You/They were reading</i>	<i>We/You/They weren't reading</i>
INTERROGATIVE	SHORT ANSWERS
<i>Was I reading?</i>	<i>Yes, I was./No, I wasn't.</i>
<i>Were you reading?</i>	<i>Yes, you were./No, you weren't.</i>
<i>Was he/she/it reading?</i>	<i>Yes, he/she/it was./No, he/she/it wasn't.</i>
<i>Were we/you/they reading?</i>	<i>Yes, we/you/they were./No, we/you/they weren't.</i>

We use the past continuous for actions: a) which took place at a specific time in the past. *They were sleeping at 7 am yesterday.* b) which were happening at the same time in the past. *He was listening to music while she was watching TV.*

- 5 Put the verbs in brackets into the *past continuous* to complete the sentences.
- The wind (blow) softly.
 - He (play) tennis at 6 pm yesterday.
 - Mum (cook) dinner while Dad (do) the gardening.
 - He (fish) all afternoon yesterday.
 - Julia (sleep) at 6 pm yesterday.

- 6 What were you doing:
- at 5 o'clock yesterday afternoon?
 - this time yesterday?
 - at 10 o'clock last Sunday morning?
 - at 8 o'clock yesterday in the evening?

- 7 Put the verbs in brackets into the *past simple* or the *past continuous*.
- He (get) a job on a ship when he was 14.
 - The boys (find) a wooden box in the garden.
 - The sailors (clean) the boat while the officers (have) a meeting.
 - He (walk) in the forest when he heard a strange noise.
 - The men (drive) to Madrid at 9 o'clock last night.

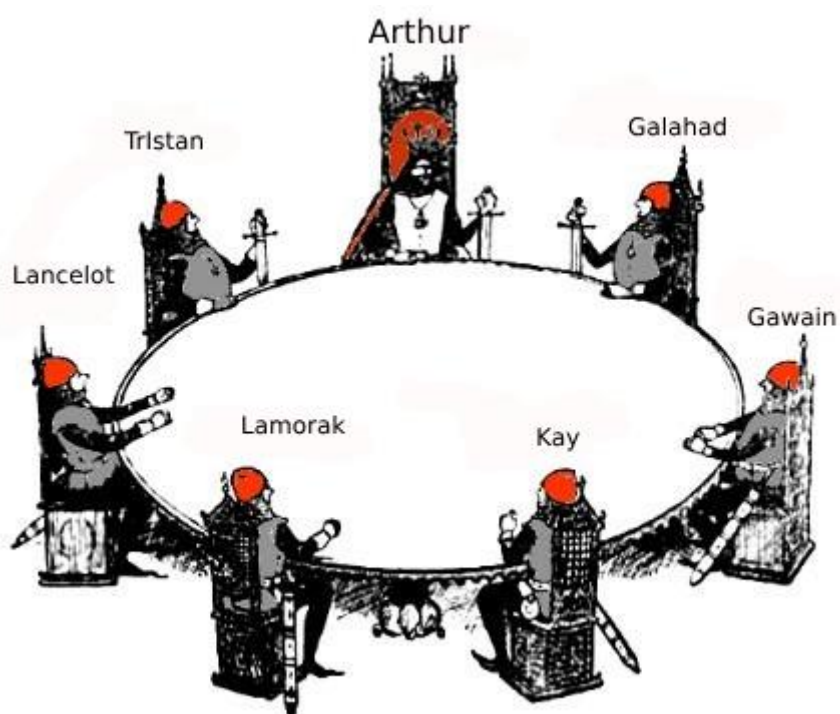
Speaking & Writing

- 8 Read the text again and write three things about Merlin. Tell the class.
- 9 **THINK!** Why is Merlin a popular legendary figure? In three minutes write a few sentences. Tell the class.
- 10 Write a paragraph about a legendary figure. Include: *name, description, what their legend is about*. Tell the class.

Приложение Б

Задания сюжетно-ролевой игры «The adventure in Camelot».

Задание “Cross the bridge”



ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу

«Формирование социокультурной компетенции обучающихся на уроке английского языка в основной школе»

студента очной формы обучения

факультета иностранных языков КГПУ им. В. П. Астафьева

Слабковской С.А.

Работа Слабковской С.А. посвящена актуальной теме, связанной с формированием и развитием социокультурной компетенции обучающихся на уроке английского языка.

Практическая значимость данного исследования состоит в направленности результатов на совершенствование процесса обучения иностранному языку, повышение мотивации и познавательного интереса школьников.

Данное исследование является законченным, написанным хорошим научным языком и отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и может быть допущено к защите.

В процессе исследования студент Слабковская С.А. проявила самостоятельность в решении поставленных задач, показала способность работать с большим объемом информации, анализировать материал, логически мыслить и делать научные выводы.

В данной работе у выпускника формируются следующие общекультурные компетенции (ОК-1; ОК-2; ОК-6); общепрофессиональные компетенции (ОПК-1; ОПК-2; ОПК-6); профессиональные компетенции (ПК-1; ПК-2; ПК-7; ПК-10).

Выпускная квалификационная работа на тему «Формирование социокультурной компетенции обучающихся на уроке английского языка в основной школе» заслуживает высокой оценки.

Научный
руководитель



К.п.н., доцент кафедры английского
языка КГПУ им. В.П. Астафьева
Кондракова С.О.



АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Слабковская Софья Алексеевна
Самоцитирование
рассчитано для: Слабковская Софья Алексеевна
Название работы: Формирование социокультурной компетенции обучающихся на уроке английского языка а основной школе_pbsp_
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра английского языка

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

СОВПАДЕНИЯ		23.86%	СОВПАДЕНИЯ		23.86%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		72.72%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		72.72%
ЦИТИРОВАНИЯ		3.42%	ЦИТИРОВАНИЯ		3.42%
САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 05.06.2024

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 05.06.2024 19:25

Структура документа: Проверенные разделы: приложение с.49-51, содержание с.2, основная часть с.3-45
Модули поиска: Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования IEEE; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Кольцо вузов (переводы и перефразирования); Интернет Плюс*; Цитирование; Публикации eLIBRARY; Издательство Wiley; Библиография; СМИ России и СНГ; ИПС Адилет; Переводные заимствования*; Шаблонные фразы; IEEE; Перефразирования по коллекции издательства Wiley; Патенты СССР, РФ, СНГ; Кольцо вузов; Коллекция НБУ; Перефразирования по Интернету (EN); Медицина; Перефразирования по коллекции IEEE; Публикации РГБ; Переводные заимствования по Интернету (EnRu); СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования издательства Wiley; Публикации eLIBRARY (переводы и

Работу проверил: Кондракова Светлана Олеговна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

5.06.2024

Названия руководителем Кондраковой С.О.

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

СОГЛАСИЕ

**на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
В ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева**

Я, Сладковская Софья Александровна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему:

Формирование социокультурной компетенции обучающихся на уроке английского языка в основной школе

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elibr.kspu.ru](http://elibr.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

« 06 » мая 2024 г.
(дата)


(подпись)