

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

Филологический факультет

Кафедра английской филологии

44.03.05 Педагогическое образование, направленность (профиль): Русский язык и иностранный язык (английский)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

***Применение игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранному языку на уроках английского языка в 9 классе общеобразовательной школы.***

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой:

к. филол. наук, доцент Бабак Т.П.

Руководитель:

к. филол. наук, Лефлер Н.О.

Обучающийся:

Петрова А.В.

Дата защиты «23» июня 2020г.

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2020

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ .....	3
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИССЛЕДОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ ПРИМЕНЕНИЯ КОММУНИКАТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ .....	7
1.1. Понятие и сущность коммуникативного метода обучения иностранному языку .....	7
1.2. Понятие и сущность обучающих игровых технологий .....	18
1.3. Применение игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся .....	28
Выводы по Главе 1. ....	32
Глава 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ КОММУНИКАТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ .....	33
2.1. Методологические основы разработки игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранным языкам .....	33
2.2. Применение игровой технологии «Reading? Why not...?» для формирования иноязычной коммуникативной компетенции .....	36
2.3. Методические рекомендации по применению игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранным языкам .....	48
Выводы по Главе 2 .....	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	59
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ А. ....	66

## Введение

В образовательном процессе игровые технологии не являются инновационными. Однако их дидактический потенциал велик. От игры в широком значении дидактические игры отличаются наличием образовательной цели.

Игровая деятельность часто носит командный характер. В связи с этим представляется возможным использовать игровые технологии в контексте коммуникативного метода обучения иностранному языку, главная цель которого состоит в формировании иноязычной коммуникативной компетенции. По мнению автора коммуникативного подхода Е.А. Пассова, коммуникативность предполагает речевую направленность обучения, главная цель – практическое применение языка [Пассов, 2017]. При использовании игровых технологий обучающиеся попадают в ситуацию, когда необходимо применить усвоенные языковые единицы на практике, т.е. включиться в процесс условной речевой деятельности.

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644) школа призвана участвовать в формировании коммуникативной компетенции обучающихся в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. Предметным результатом изучения области "Филология" (иностраный язык) является формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой.

Теория и практика коммуникативного метода, позволяющего формировать иноязычную коммуникативную компетенцию, рассматриваются многими отечественными и зарубежными учеными: Вятютневым М.Н., Гурвич П.Б., Китайгородской Г.А., Леонтьевым А.А.,

Литлвудом У., Лозановым Г., Олрайтом Р., Пассовым Е.И., Пиффо Г., Савиньоном С., Уидсоном Г. и др.

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции происходит за счет применения различных методов обучения. Ю.К. Бабанский классифицирует метод познавательных игр как метод стимулирования и мотивации к обучению. Кроме того, игровые технологии позволяют организовать коммуникацию между различными участниками образовательного процесса, так как часто имеют коллективную, групповую и парную форму.

Научное понятие игры разрабатывалось зарубежными учеными: Берном Э., Винклером Р., Гадамером Г-Х., Сартром Ж-П. Место игры в образовательном процессе, ее обучающая специфика были сформулированы отечественными учеными: Анисеевой Н.А., Богомоловой Н.Н., Пономаревым В.Д., Смирновым С.А., Шмаковым С.А. и др.

**Актуальность** исследования заключается в том, что развитие иноязычной коммуникативной компетенции является одним из приоритетных направлений в освоении дисциплины «иностраный язык» на сегодняшний день, а применение игровых технологий как средство повышения мотивации к обучению и организации коммуникации не исследовались в достаточной степени как эффективный метод формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

**Объектом** исследования является процесс преподавания иностранного (английского) языка как самостоятельная учебная дисциплина в школе.

**Предметом** исследования являются методические особенности образовательных игровых технологий и их применение в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

**Цель** исследования: на основе анализа научной и методической литературы в рамках коммуникативного метода обучения иностранному языку разработать серию уроков с применением игровых технологий для

формирования иноязычной коммуникативной компетенции в 9 классе, подготовить методические рекомендации.

**Задачи исследования:**

1. изучить основные понятия и специфику коммуникативного метода обучения иностранному языку;
2. изучить теоретические аспекты образовательных игровых технологий;
3. провести педагогический эксперимент с применением игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения с целью формирования иноязычной коммуникативной компетенции;
4. подготовить методические рекомендации по использованию игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения на заключительных занятиях каждого раздела курса.

**Методы исследования:** в ходе исследования были использованы: теоретические методы (анализ методической, психолого-педагогической литературы и нормативных документов, таких как ФГОС), практические методы (наблюдение, обобщение передового опыта и констатирующий эксперимент).

**Методологические основы исследования:** теоретические методы были использованы преимущественно в первой главе исследования для уточнения теоретических положений по теме исследования, а также для того, чтобы задать направление второй главе ВКР. Использование методов было необходимо для выполнения практической части исследования, в которой были разработаны и проведены уроки, а также получена рефлексия с целью проверки их эффективности.

**Теоретическая база исследования:** работы Пассова Е.И. «Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению», Мильруда Р. П., Максимовой И.Р. «Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения ИЯ», Репринцевой Е. А. «Педагогика игры: теория, история, практика» [Пассов 1991, Мильруд, 2000, Репринцева, 2005].

**Практическая значимость:** результаты исследования могут быть использованы на уроках английского языка в рамках программы основного общего образования.

**База исследования:** практическая часть исследования проводилась в средней школе МАОУ СШ «Комплекс Покровский».

**Апробация и внедрение результатов исследования:** результаты исследования были представлены на VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества», Красноярск, 2019; региональной студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики», Красноярск, 2020 года. По результатам исследования опубликованы статьи в сборниках конференций.

**Структура работы** соответствует целям и задачам, поставленным выше. ВКР состоит из введения, главы 1 и главы 2, выводов по главам, заключения, списка литературы из 41 источника, а также 1 приложения.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИССЛЕДОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ ПРИМЕНЕНИЯ КОММУНИКАТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

## **1.1. Понятие и сущность коммуникативного метода обучения иностранному языку**

На современном этапе обучения иностранному языку актуальным является использование коммуникативного метода обучения. Это связано с развитием теории коммуникации, которая объясняет принципы успешного общения людей, что является целью современных деловых и межличностных отношений.

Понятие «коммуникация» является объектом исследования различных научных областей. Г.Г. Почепцов связывает это с тем, что «общество стало более зависимым от коммуникации. Ни в одном столетии не развивалось столько разнообразных дисциплин, связанных с воздействием человека на человека» [Почепцов, 2001].

Представляется целесообразным рассмотреть подробнее определение понятия коммуникации. По мнению Ф. Дэнса и К. Ларсона, в научной литературе существует 126 определений данного термина. Многие из них берут в качестве ключевых аспектов похожие стороны понятия. Таким образом, определение коммуникации можно объединить в три группы на основе общего характеризующего признака:

1. Коммуникация является средством связи любых объектов материального и духовного мира, выступает в качестве определенной структуры.

2. Коммуникация является общением, при осуществлении которого происходит обмен информацией.

3. Коммуникация является передачей и обменом информацией, цель которой состоит во влиянии на социум и составляющие его компоненты. [Бим, 1988].

Этимологический анализ термина «коммуникация», позволяющий понять изначальный смысл каждой части слова, показывает, что данное понятие означает деятельность, в процессе которой происходит формирование общего из частного. Этимологический анализ понятия показал, что он происходит от лат. *communicatio* «сообщение, передача», далее из *communicare* «делать общим; сообщать, соединять», далее из *communis* «общий», из *cum* (варианты *co-*, *com-*, *con-*) «с, вместе» + *munus* «обязанность, служба» [Фридман, 1987].

Как было отмечено выше, термин «коммуникация» появляется в научной литературе только в начале XX в. По словам американского социолога, создателя данного термина, Чарльза Кули, коммуникация понимается как механизм, при помощи которого представляется возможным осуществление человеческих отношений. Другими словами, коммуникация – все символы разума вместе со способами их передачи в пространстве и сохранения во времени [Кули, 1930].

Существует большое количество подходов к анализу термина коммуникации. Научные подходы, сложившиеся на протяжении исторического развития общества, объединяются в такие группы, как социологические (итерационные), технократические, лингвистические.

Технократический подход сформировался благодаря появлению технических открытий и инновационному развитию научно-технического прогресса. Так, коммуникация рассматривалась, прежде всего, как процесс передачи и обмена информацией. Она воспринималась как передача сообщения (кода) от одного субъекта к другому, не рассматривалась как системное целое.



В тот же период формировалось лингвистическое понимание сущности коммуникации. Ученые, занимающиеся языковой проблемой человеческого общения, воспринимали язык как:

1. Символическую систему коммуникации, где посредством графических и фонетических знаков осуществляется процесс обмена информацией. Отмечалось, что только коммуникация, реализующаяся при помощи языка, отделяет человека от других живых существ;

2. Практика общения, где формируется личность человека, где он становится общественным существом [Артёмов, 1969].

Следующий подход к пониманию сущности коммуникации, сложившийся в ходе развития научного знания об обществе, рассматривает ее как часть социального процесса, общественную составляющую. Наиболее значимые утверждения социальных наук о коммуникации обобщаются следующим образом:

1. Коммуникация является способом человеческого бытия. Она выступает основой, которая формирует общественную деятельность, где коммуниканты – это неотъемлемые участники общества.

2. Коммуникация представляется не только процессом получения и обмена информацией, но и процессом формирования общего, где люди осознают информацию, стремятся к ее пониманию через создание общих смыслов между участниками общения.

3. Возникновение коммуникативных процессов и приобретение ими какого-либо значения возможно исключительно в конкретном культурном контексте.

4. В процессе коммуникации формируется не только социальная реальность, но и собственное самоопределение.

5. Коммуникация является деятельностью по созданию общих смыслов и значений через использование знаков-символов, прежде всего – языка.

б. Коммуникация представляется практической областью, т.к. исследователь, вовлеченный в процесс познания, на своем индивидуальном опыте проверяет влияние исследуемой им коммуникативной практики [Соловова, 2002].

Таким образом, социальные науки рассматривали коммуникацию как связующее звено общественных отношений. Кроме того, она также считалась изначальным процессом создания социальной действительности. Акцентировалась прикладная природа коммуникации. Основными задачами социологии как науки выступает изучение социума, закономерностей его существования. Следовательно, коммуникация является инструментом познания общественного объекта, сущность, которой не рассматривается.

Развитие теории коммуникации привело к переосмыслению целей обучения иностранному языку. В 40-60 годах прошлого столетия произошел идейный кризис, когда существующие методы обучения не отвечали требованиям развивающегося общества.

В начале 70-х гг. прошлого столетия исследователи-методисты начали осознавать, что правильное употребление в речи и на письме грамматических конструкций необходимо для знания иностранного языка, но без сформированных речевых умений и навыков полноценная коммуникация представляется невозможной. В данный период развития перед социумом стояли новые цели и задачи, которым популярны в то время аудиолингвальный и аудиовизуальный методы не отвечали. Возникшие запросы общества связывались с большей мобильностью людей, развитием средств массовой коммуникации и набиравшими обороты тенденциями к глобализации.

Так, в соответствие с новыми задачами, в 1971 году Совет Европы поручил группе исследователей разработать новый подход к обучению иностранным языкам. Такой подход должен был стать основой для преподавания иностранных языков в странах-участницах Совета Европы.

Обоснованием принципов и содержания обучения руководил английский специалист Д.А. Вилкинс.

Далее, в 60–70-х годах, начали проводиться лингвистические исследования, цель которых заключалась в изучении социальной природы языка. Следует отметить, что своевременные научные данные социолингвистики, которая делала акцент на важности изучения речи в социальном и ситуативном контекстах, явились необходимой предпосылкой к разработке коммуникативного метода обучения иностранному языку.

В качестве центрального звена и базы данного метода была выдвинута теория коммуникативной компетенции. Термин «компетенция» (от лат. *Competere* «быть способным к чему-либо») ввел в лингвистику Н. Хомский. Вначале данный термин обозначал умение, которое необходимо для выполнения языковой деятельности на родном языке.

Американскими учеными-социолингвистами был выдвинут термин коммуникативной компетенции, подразумевающий владение лингвистической компетенцией, знание информации о языке, наличие способности соотносить языковые средства с задачами и условиями общения, понимание отношений между коммуникантами, умение организовывать речевое общение с учетом социальных норм поведения и уместности высказывания.

Далее в структуре коммуникативной компетенции выделились такие составляющие, как лингвистическая, социолингвистическая, социокультурная, дискурсивная, стратегическая и межкультурная компетенции.

Совет Европы, в свою очередь, разработал теорию базового уровня коммуникативной компетенции, который был назван «пороговый». Это послужило основой для создания программ в рамках коммуникативного метода и для обоснования системы уровней владения иностранными языками, которые были изложены в европейском языковом портфеле (European Language Portfolio).

Следующим основным этапом был отбор наиболее значимых понятий и функций, соответствующих потребностям изучающего иностранный язык. Группа ученых Совета Европы, во главе с R. Richterich, сделала такую попытку с учетом «языковых потребностей» обучающегося. Вначале отбирались типичные ситуации общения, которые были нацелены на достижение прагматических целей. Далее определялись наиболее значимые языковые определения и коммуникативные функции, которыми конкретный участник общения будет оперировать в той или иной ситуации. Далее определялись языковые средства, являющиеся необходимыми для достижения поставленных целей.

Сторонниками коммуникативного метода обучения иностранному языку были разработаны некоторые примеры учебных программ, такие как: Munby J. «Communicative Syllabus Design» [CUP, 1978]; Trim J. L. M. «Draft outline of a European Unit/Credit System for Adults» [Council of Europe, 1973]; Ek J. A. van «The Threshold Level in a Unit/Credit System» [Council of Europe, 1973] и др. Все программы развивались и коммуникативный метод обучения иностранным языкам становился ведущим.

В отечественной методике необходимость разработки коммуникативного метода обучения иностранному языку появилась в конце прошлого столетия. Это связано с государственной политикой, развитием отечественно социолингвистики и методики в целом. Основными представителями, работавшими в области развития коммуникативного подхода в России, являются такие ученые как А.А. Леонтьев, М.Н. Вятютнев, Г.А. Китайгородская, П.Б. Гурвич, Е.И. Пассов и др.

Для понимания сущности коммуникативного метода обучения иностранному языку необходимо рассмотреть его основные принципы. В научной литературе представлены следующие принципы, характеризующие данный метод:

1. Принцип коммуникативной направленности.

Данный принцип рассматривает обучение иностранному языку как средству социального взаимодействия и формирование готовности к осуществлению коммуникации с носителями других языков и культур. Важнейшее условие реализации – обучение посредством общения, в котором отражаются такие составляющие, как целенаправленность, мотивированность, информативность ситуативность, партнерский характер взаимодействия, функциональность, набор необходимых для этого речевых средств. При коммуникативном обучении создаются условия общения, которые являются похожими на реальные, что в большинстве случаев ведет к успешному формированию речевых умений и навыков, их использование в подходящих коммуникативных ситуациях. Для реализации данного принципа используются проектные, игровые технологии, технологии проблемного обучения и т.п.

## 2. Принцип взаимодействия функции и формы.

Данный принцип в первую очередь предполагает осознание обучающимися функционального предназначения языковых средств. Другими словами, обучающиеся понимают и усваивают не языковые средства как таковые, а функций, которые они выполняют. Форма и функция не могут существовать раздельно в процессе общения, это объясняется тем, что каждая функция обладает своим языковым выражением. Тем не менее, между функцией и формой не существует четкого соответствия. Так, общие для многих языков коммуникативные категории (приказ, приветствие, просьба и т.п.) в разных языках имеют разное выражение. По мнению зарубежного ученого W. Littlewood, одной из наиболее заметных особенностей коммуникативного обучения иностранному языку является систематическое внимание как к функциональному, так и к структурному аспектам языка.

## 3. Принцип взаимосвязанного обучения всем формам устной и письменной речи.

Данный принцип основывается на том, что усвоение языкового материала (и формы, и функции) происходит эффективнее, если при этом задействовано большее количество анализаторов. Каждая часть нового учебного материала проходит через четыре вида речевой деятельности: слушание, чтение, письмо, говорение. Подобная организация образовательного процесса мотивирует обучающихся использовать индивидуальные стратегии при овладении всеми формами коммуникации, т.к. располагает возможностями для познавательной и творческой работы.

#### 4. Принцип аутентичного характера учебного материала.

Данный принцип предполагает использование в образовательном процессе аутентичных материалов, т.е. материалов, составленных носителями языка для носителей языка не для учебных целей. Приведем пример подобных материалов: фрагменты фильмов, видеоклипы, статьи из журналов и газет, тексты зарубежной художественной и научно-популярной литературы, тексты реклам, афиш, меню, метеосводок. На примере ознакомления с подлинными фрагментами звучащей речи обучающиеся понимают особенности общения в конкретной культуре и обществе. У них формируется умение распознавать речь, записанную в разном темпе, находить маркеры смысловой связи внутри дискурса, сигналы эмотивного характера и др. В свою очередь через работу с печатными текстами происходит знакомство с культурным и социальным контекстами. Выделяются следующие опознавательные признаки, которые служат опорой для тех, кто изучает язык: знаки препинания, грамматические формы, средства синтаксической и логической связи и др.

Аутентичные материалы обеспечивают получение знаний о культуре инофона, расширяют количество языковых средств, учат обучающихся оценить их употребление с точки зрения соответствия конкретной ситуации общения и уместности.

#### 5. Принцип ситуативности.

Данный принцип состоит в том, что коммуникативное обучение производится на основе ситуаций, воспринимающихся как определенная система взаимоотношений. Любая ситуация является интегративной, активной моделью социальных, статусных, позиционных, деятельностных и нравственных отношений субъектов коммуникации. Сущность ситуации общения – благоприятно влиять на появление у обучающихся мотива и потребности для высказывания, выдвижение гипотез; активизировать познавательную деятельность; сделать учебный процесс похожим на естественный процесс речевого общения и т.п.

М. А. К. Хэллiday считает, что каждая социальная ситуация обладает определенными компонентами. Рассмотрим данные компоненты подробнее. Первый компонент – тональность» (tenor). Это такие личностные отношения между коммуникантами, которые сходны с ролевыми отношениями. Следующий компонент – область дискурса (field). Этот компонент означает тему коммуникации или сферу общественной деятельности, которая осуществляется в данный момент участниками акта общения. Третий компонент – модус (mode) – канал общения (письменная или устная формы). Данные компоненты определяют «регистр» – ситуативно обусловленную форму языка.

По Wunderlich D. выделяется другая структура ситуации общения. Тем не менее, идейная сторона вопроса остается неизменной: для эффективной коммуникации необходимо, чтобы участники общения осознавали социальное значение языковых форм и их использование в конкретной ситуации. Например: тактичное обращение к человеку старшего возраста, вежливое прерывание речи собеседника, уместное выражение личного мнения о каком-либо событии. В данном случае ответ Oh, really? На фразу I've got a terrible headache будет являться неуместным, так как подобная реплика не выражает должного сочувствия.

Ч.Б. Полстон и М.Н. Брудер пишут, что студентов, на первых этапах изучения языка, обучают специальным вопросам (wh-questions), но, как

показывает практика, не объясняют, какие вопросы принято задавать в конкретной социокультурной реальности. Например, в азиатских странах вопрос о заработной плате является абсолютно адекватным, в то время как для англичанина это будет оскорбительно.

#### 6. Принцип информационного разрыва.

Идея данного принципа состоит в следующем: необходимо организовать такое взаимодействие между участниками общения, где основным мотивом их действий становится получение информации для успешного решения коммуникативной задачи. Реальное общение происходит в ситуации информационного разрыва («information gap»), что означает знание одним собеседником того, что является неизвестным другому и стимулирует общение, создавая стремление преодолеть этот разрыв в знаниях, выравнивая имеющиеся различия.

Исходя из учета данного принципа, коммуникативные упражнения должны подразумевать различия в объеме информации у обучающихся. Если оба коммуниканта рассматривают одно и то же изображение и задают по нему вопросы – это является отработкой навыка построения вопросительных форм. Если предложены отличающиеся картинки и дано задание сравнить их, то возникает общение. Для реального взаимодействия и соответственно для реализации коммуникативной методики обучающиеся должны быть гибкими как в плане содержания высказывания, так и в смысле владения способами выражения той или иной мысли.

#### 7. Принцип лично-ориентированной направленности обучения.

Данный принцип переосмысляет традиционное понимание роли преподавателя и студента. Если ранее за результат образовательного процесса отвечал только преподаватель, то сейчас обучающийся в равной степени ответственный за свои достижения. Учитель выступает помощником, гидом, тьютором, проводником, обучающийся учится самостоятельно (to learn do it). Центральной фигурой или субъектом учебного процесса становится студент, который сотрудничает с



преподавателем, другими участниками процесса, выполняет упражнения в парах или группах, участвует в учебно-деловых играх, проектах. Это существенно отличает современные формы уроков от традиционных.

В данном контексте обучающиеся вовлекаются в творческий характер учебного процесса: отбирают содержание обучения, планируют урок, игру, проект, проводят рефлексию. При организации уроков учитель ориентируется на возрастные особенности и интересы обучающихся. Это позволяет повысить мотивацию к обучению, что является значимым на современном этапе развития образования.

При решении коммуникативной задачи обучающиеся реализуют собственное речевое намерение в определенной ситуации общения. По мнению L. Schiffler каждый урок призван мотивировать обучающихся и помогать пониманию ими того, что выполнение коммуникативных задач зависит от их собственных усилий и стремлений.

#### 8. Принцип адекватной обратной связи.

Коммуникативный метод нередко критикуется за то, что большее внимание уделяется связности речи, нежели ее правильности. В свободной устной речи обучающихся отмечается большое количество ошибок. Появление таких ошибок связано с двумя факторами. В первую очередь преподаватель намеренно позволяет обучающимся не обращать внимание на ошибки, если таковые не мешают осуществлению коммуникации. Также, большое количество ошибок вызвано неготовностью к решению предложенных коммуникативных задач. Из этого следует, что преподаватель, игнорируя неправильное использование языковых средств, не понимает, что фонематические и грамматические ошибки нарушают, а иногда и полностью разрушают коммуникацию. Обучающийся, который пытается осуществить какую-либо коммуникативную функцию, но не владеет достаточным количеством средств (т.к. он еще не был этому научен), по сути, не совершает ошибки.

Рассмотрев понятие и сущность коммуникативного метода обучения иностранному языку и, проанализировав его основные принципы, логично рассуждать, что для реализации данного метода обучения целесообразно использовать игровые технологии, которые мотивируют обучающихся на дальнейшее успешное усвоение иностранного языка.

## **1.2. Понятие и сущность образовательных игровых технологий**

По определению Д.В. Чернилевского, технология обучения – «это системная категория, ориентированная на дидактическое применение научного знания, научные подходы к анализу и организации учебного процесса с учетом эмпирических инноваций преподавателя и направленности этого процесса на достижение высоких результатов в развитии личности студентов» [Чернилевский, 1996].

Игровые технологии входят в состав педагогических технологий. В теории и практике зарубежной и отечественной педагогики они не являются новыми. Исследованием игры, ее участия в развитии и обучении личности занимались такие известные ученые, как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и др.

На современном этапе развития образования игровые технологии используются широко, что связано с их многофункциональностью и эффективностью. Однако в научной литературе до сих пор не существует четкой и системной классификации игровых технологий. В трудах ученых описывается влияние игровой деятельности на становление личности, исследуется связь между игрой и человеческой культурой, устанавливаются психологические основания игровой деятельности. Споры о инновационности продолжаются до сих пор. Одни ученые утверждают, что игровые технологии перешли в категорию традиционных методов обучения, другие – признают актуальность данных технологий и активно используют их в педагогической практике.

Игровым образовательным технологиям, являющимся частью педагогических технологий, присущи следующие характеристики:

1. Процессуальность.
2. Диагностическое целеполагание;
3. Алгоритмируемость;
4. Целостность;
5. Экономичность
6. Результативность
7. Гарантируемость достижения поставленных целей [Кларин, 2004].

Следует отметить, что игровые технологии обладают большим дидактическим потенциалом. В первую очередь, они являются методом формирования личности мыслящей. Учитывая это, увеличился интерес к применению игровых технологий в рамках проблемного обучения, где происходит формирование творческого и аналитического мышления обучающихся. Со стороны государства существует социально и экономически обусловленный запрос на разносторонних и активных выпускников образовательных учреждений, поэтому в данном ключе игровые технологии также представляются актуальными.

Содержательной основой игровых технологий являются различные по своим типам игры. Игра как вид человеческой деятельности рассматривается философией и культурологией. Прежде всего игра воспринимается как одно из средств восприятия и постижения окружающей действительности, как способ бытия. Происходит исследование ее социально-эстетической и этнокультурной значимости.

Психология рассматривает изменение и участие психических процессов при вовлечении человека в игровую деятельность: развитие мышления, памяти, внимания, восприятия – активизация данных процессов посредством игры. Также в рамках психологии исследуются эмоции, которые переживает человек, вовлеченный в игровую деятельность. Игра является средством адаптации к окружающему миру, социализации и диагностики.

В педагогике игра выступает методом обучения и воспитания личности, компонентом образовательного процесса. В рамках данной научной области исследуется ее применение на различных этапах обучения при реализации различных целей.

Феномен игры рассматривался в работах философов и мыслителей уже в 18 веке. Так, немецким философом Ф. Шиллером игра рассматривалась как способ практического формирования мировоззрения. Он утверждал, что в процессе игры человек создает себя и окружающую действительность, в которой живет, поэтому формирование личности зависит от того, как человек погружен в игру. Английский философ Г. Спенсер указывал на упражняющую функцию игры, которая способствует воспитанию личности. Нидерландский философ Й. Хейзинг рассматривал игру с точки зрения культуры, делал акцент на том, что культура развивается в игре и по типу игры [Вавилова, 2007].

Обратимся к научному пониманию исследования феномена игры. Большой вклад в развитие этого понятия внесли такие зарубежные ученые, как Э. Берн, Р. Винклер, Ж.-П. Сартр и др. В отечественных исследованиях феномен игры прежде всего рассматривался в работах психологов: Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Н.Я. Михайленко, Д.Б. Эльконина. В них исследовалась роль игры в психическом развитии человека, ее структура, природа. В 20-м веке происходило понимание места игры в образовательном процессе, ее дидактической ценности, структуры как метода обучения. Такие исследования проводились российскими педагогами и методистами: Н.А. Аникеевой, Н.Н. Богомоловой, В.Д. Пономаревым, С.А. Смирновым, С.А. Шмаковым и др. [Вавилова, 2007].

Для понимания сущности феномена игры обратимся к исследованиям отечественного психолога Д.Б. Эльконина. Ученый делает вывод, что игрой называется деятельность, в процессе которой воссоздаются социальные отношения между людьми без непосредственной утилитарной деятельности. В структуре игры Эльconiным выделяются следующие единицы:

1. Сюжет игры. Часто события, воспроизводимые в игре, условно копируют окружающую действительность, позволяя проигрывать различные жизненные ситуации;

2. Роли. Отличительной особенностью игровой деятельности является наличие определенных ролей, которые примеряет на себя субъект;

3. Правила игры. Игровая деятельность часто регламентируема и управляема [Эльконин, 1999].

Данные единицы входят в понятие структуры игры. Рассмотрим подробнее структурные компоненты игровой деятельности: целеполагание (игра реализует какую-либо образовательную, развивающую или воспитательную цель), реализация поставленной цели (игровые действия, направленные на достижение цели), рефлексия (анализ результатов субъектами деятельности).

Необходимо отличать игру от другого вида деятельности. С.А. Шмаков определяет следующие признаки, которые присущи игровой деятельности:

1. Творческий характер деятельности. Специфика заключается в том, что участники игры часто создают собственные творческие продукты. Кроме того, проигрывание сюжета также носит творческий характер.

2. Свободная деятельность, направленная на развитие личности. Человек вступает в игру по желанию, важен сам процесс игры, который или привлекает, или не привлекает субъекта. В игре в значительной мере происходит развитие личности, что доказывают научные исследования психологических и педагогических школ.

3. Любая игра обладает правилами, которые регулируют ее последовательность и организуют участников игры.

4. Игра носит эмоциональный характер, т.к. часто участники вступают в отношения соперничества, сотрудничества, конкуренции. На определенных этапах игры эмоциональное напряжение возрастает [Шмаков, 1997].

Отечественные ученые: Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин – в своих работах обращают внимание на важное свойство игры – амбивалентность. Это означает, что в игре реализуется одновременно и реальное, и условное поведение. Однако интересным является то, что участник игры воображает только условия игры, в которые он попадает, в то время как чувства и эмоции, переживаемые им, являются реальными. По мнению исследователей игры, условность ситуаций и отношений влияет на активизацию возможностей и потенциала личности, способствует ее развитию. В процессе игры участники ищут новые способы решения проблем, которые могут встретиться в условиях реальной жизни.

Обратимся к определению игры различными исследователями этого феномена. Л.С. Выготский определяет игру как «пространство внутренней социализации ребенка» и «средство усвоения социальных установок» [Выготский, 1996].

С точки зрения психологи Д.Н. Узнадзе игра – это форма психогенного поведения, т.е. такого, которое внутренне, имманентно присуще личности. [Вавилова, 2007].

А.Н. Леонтьев отмечает, что игра – это «свобода личности в воображении, реализация нереализуемых интересов» [Дыбина, 2008].

Достаточно полное определение, учитывающее основные аспекты игровой деятельности, предложено В.С. Кукушиным: «Игра – это вид деятельности, происходящей в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуются самоуправление поведением» [Кукушин, 2005].

Таким образом, отметим, что игра – это такой вид деятельности, в которой участники проигрывают ситуации из реальной жизни, социализируются, учатся новым формам поведения, реализуют свои возможности и потенциал.

Развивающий потенциал игры позволил педагогам и методистам обратить внимание на этот феномен как на метод обучения и воспитания. В

педагогической практике на современном этапе наряду с разными видами технологий широко используются игровые технологии.

Часто игровые технологии рассматриваются как некоторая развлекательная категория. Однако значение игры в педагогическом процессе невозможно оценить только как способ развлечь обучающихся. Уникальность игровой деятельности состоит в том, что, реализуя развлекательную функцию, она выступает методом обучения, где кроме творческой составляющей, присутствует элемент взаимодействия между участниками, трудящимися над решением общей поставленной задачи. Игра выступает и методом воспитания, так как формирует нравственные чувства участников. Приведем случаи, в которых игровые технологии используются в образовательном процессе:

1. Игровые технологии могут использоваться как самостоятельные технологии при изучении темы, явления, понятия, учебного раздела;
2. Игровые технологии могут использоваться как элемент другой технологии, например, при технологии проблемного или активного обучения;
3. Игровые технологии могут использоваться как элемент определенного этапа урока: на этапе введения, объяснения нового материала, закрепления, рефлексии;
4. Игровые технологии могут использоваться как методы внеклассной работы.

В понятие игровых технологий включается большая группа различных приемов и форм дидактических игр, которые организуют образовательный процесс. Такие приемы и формы организации занятий являются средством побуждения к учебной деятельности, где в полной мере осуществляется деятельностный подход.

Однако необходимо различать понятия игры и игровых технологий. Главной особенностью игровых технологий является наличие дидактической цели и планируемых результатов, которые могут быть сформулированы и

занесены в технологическую карту урока. Использование игровых технологий позволяет учителю сформулировать все 3 необходимые цели урока: обучающую, развивающую, воспитательную, а также отметить конкретные планируемые результаты в виде знаний, умений, навыков и сформированных универсальных учебных действий.

Отечественный методист и педагог В.С. Кукушин отмечает, что игровые приемы, применяемые в образовательном процессе, имеют следующие особенности:

1. Цель урока ставится перед обучающимися в виде игровой проблемы или задачи;
2. Деятельность, осуществляемая на уроке или в рамках элемента урока, соотносится с правилами игры;
3. Элемент сотрудничества и соревнования позволяет перевести учебную задачу в игровую;
4. Результат игры означает успешное или неуспешное решение учебной задачи [Кукушин, 2005].

Игровые технологии должны использоваться на занятии, учитывая следующие условия:

1. Соответствие игровой задачи возрасту обучающихся;
2. Подчинение игровой деятельности образовательным, развивающим и воспитательным целям урока;
3. Игровые технологии должны использоваться в умеренном, необходимом количестве.

Игровые технологии могут быть реализованы на уроке в нескольких вариантах, в зависимости от образовательной задачи. Выделим некоторые возможные методы использования игровых технологий на занятии:

1. Организация деятельности на уроке с применением игровых заданий, например, урок – викторина, урок – путешествие, урок – соревнование;



2. Организация деятельности на уроке с использованием ролевых игр;
3. Организация этапа урока с применением игровой технологии;
4. Организация деятельности на уроке с использованием традиционного задания в контексте игры;
5. Организация игровой внеклассной работы, например, игра-КВН, конкурс «Самый умный».

Наряду с образовательным и воспитательным потенциалом, позволяющим активизировать познавательную деятельность обучающихся и способствующим воспитанию личности, необходимо рассмотреть развивающий потенциал игровых технологий. Так, игровые технологии выполняют следующие развивающие функции:

1. Стимулируют познавательную деятельность обучающихся;
2. Развивают психические процессы: внимание, память, речь;
3. Мотивируют обучающихся на включение в образовательную деятельность.

Для успешного внедрения игровых технологий в образовательный процесс необходимо понимать общие функции данных технологий. Именно функции, которые выполняет игровая деятельность, помогают педагогу осознать ее потенциал и использовать при обучении, воспитании и развитии учеников. Выделяются следующие функции игровых технологий: коммуникативная, социокультурная, терапевтическая, диагностическая, развлекательная, функция самореализации, межкультурной коммуникации, коррекции. Для понимания специфики игровых технологий подробнее рассмотрим каждую функцию.

Коммуникативная функция игровых технологий. Игра как вид деятельности включает обучающегося в ситуацию межличностного общения. По наличию правил и сюжета игра – конкретный вид деятельности, но она не способна регламентировать способ общения ее участников. В игре обучающиеся вступают в непосредственные ситуации сотрудничества и

соперничества, задают вопросы, обсуждают поставленные проблемы, совместно ищут способы решения, что безусловно развивает коммуникативную компетенцию, учит общению друг с другом.

Социокультурная функция игровых технологий. В игре отражаются события реального мира, создаются ситуации похожие на те, которые случаются в действительности. Игра является средством социализации обучающихся, т.к. включает такие социальные процессы, которые способны воздействовать на формирование духовных, нравственных ценностей обучающихся, способствовать становлению личности. Эти формируемые качества являются общественно значимыми, присущими определенной группе сверстников, поэтому в результате игровой деятельности они усваиваются эффективнее. В процессе игры обучающиеся также знакомятся с наследием культуры, ощущают себя членом коллектива, общества.

Терапевтическая функция игровых технологий. По мнению известного исследователя феномена игры Д.Б. Эльконина, терапевтическое значение игры состоит в том, что участники практикуют новые социальные отношения и роли, что либо отвлекает от происходящей действительности, либо готовит к тому, что может произойти [Эльконин, 1997]. В процессе игры обучающиеся проходят определенные трудности, связанные с условиями игры, поведением других участников, собственным внутренним состоянием, в преодолении этих трудностей заключается терапевтическая функция игровых технологий.

Диагностическая функция игровых технологий. Диагностика позволяет выявить определенные проблемы в обучении, воспитании или развитии, является процессом распознавания этих проблем. По сравнению с другими технологиями игровые обладают большим диагностическим потенциалом. Это связано с тем, что в игре качества индивида проявляются в максимальной степени. Кроме этого, игра позволяет человеку самовыражаться, демонстрируя присущие личности качества и ценности. В

процессе игровой деятельности также диагностируются проблемы в освоении учебного материала.

Развлекательная функция игровых технологий. Педагоги и методисты, выступающие против использования игровых технологий, в качестве основного аргумента приводят развлекательный характер этой деятельности. Однако данная функция не означает отвлечение обучающихся от учебной деятельности. Развлекательный характер позволяет создать атмосферу психологического комфорта, где обучающиеся чувствуют радость от осуществления деятельности, личность находится в состоянии стабильности, реализует свои интересы в комфортной среде. Развлекательность и академичность игры должны быть в соотношении, необходимом для реализации образовательной цели.

Функция самореализации обучающихся в игровых технологиях. Данная функция является одной из главных, поскольку прежде всего в процессе игры обучающиеся проявляют и реализуют себя как личности. В связи с этим важным представляется не столько результат, сколько процесс игры, в котором личность имеет возможность выразить себя. Функция самореализации связана с диагностической, поскольку то, как проявляет себя личность, может свидетельствовать о ее проблемах или особенностях.

Функция межкультурной коммуникации в игровых технологиях. По своей сущности игровая деятельность интернациональна, в разных культурах можно отметить похожие по смыслу и значению игры. Многие культуры отмечают значимость игр, используют их для формирования личности. Однако в играх часто присутствует компонент, характерный конкретной культуре. Таким образом, данная функция игровых технологий помогает обучающимся знакомиться с особенностями жизни другой культуры, формирует толерантное отношение к представителям не своей национальности, способствует формированию навыка решения проблем и конфликтов без применения агрессии.

Функция коррекции в игровых технологиях. Особенность данной функции, применимо к игровым технологиям, является естественность коррекции. В процессе игры обучающиеся соотносят свои действия с правилами и сюжетом игры, если их поведение не соответствует поставленной задаче, ход игры протекает не так, как нужно, соответственно участники меняют, корректируют свое поведение. Часто коррекцию осуществляет не учитель, а сами участники игры, т.к. они несут ответственность за результат общей деятельности. Игровая деятельность помогает обучающимся с диванным поведением справиться с тревожностью, которая мешает продуктивному общению и течению игры [Кукушин, 2005].

Благодаря своему разнообразию и широкому спектру функций, игровые технологии представляются эффективным инструментом в формировании иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся, формирование которой, в свою очередь, является основной целью коммуникативного метода обучения иностранным языкам.

### **1.3. Применение игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся**

В ситуации развитой межкультурной коммуникации цели изучения иностранного языка приобрели другой характер. Согласно ФГОС – основному документу, регламентирующему цели и результаты обучения – основной задачей обучения иностранному языку является формирование иноязычной коммуникативной компетенцией. Впервые данный термин ввел этнолингвист Д. Хаймс. Ученый синтезировал лингвистическую компетенцию (знание языковых единиц) и социолингвистическую (понимание ситуаций употребления языковых единиц). Таким образом, было определено, что необходимым является не только изучение языковых единиц как таковых, но и ситуаций их употребления.

В отечественной науке разработкой термина «иноязычная коммуникативная компетенция» занимались такие ученые, как И.Л. Бим,

Н.Д. Гальскова, Р.П. Мильруд, В.В. Сафонова, Е.Н. Соколова. По нашему мнению, наиболее полное определение «коммуникативной компетенции» в отечественной лингвистике дано И.А. Зимней. Приведем данное определение: «коммуникативная компетенция – овладение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность; ориентацию в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету» [Зимняя, 2004].

Следует отметить, что компонентный состав термина отличается в зависимости от страны, где он разрабатывается. Однако сущность понятия остается неизменной. Так, в общеевропейском варианте в структуре иноязычной коммуникативной компетенции выделяется лингвистическая, социолингвистическая, социокультурная, дискурсивная, стратегическая и социальная компетенция.

В России состав иноязычной коммуникативной компетенции следующий: языковая, речевая, социокультурная, компенсаторная и учебно-познавательная компетенции.

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции является приоритетной целью обучения иностранному языку [ФГОС]. Поэтому необходимо применять такие образовательные технологии, которые способны эффективно реализовывать поставленные задачи. Одним из типов технологий, реализующих цель развития иноязычной коммуникативной компетенции, является тип игровых технологий.

Игровые технологии способствуют формированию языковой компетенции, поскольку позволяют овладеть языковыми единицами, формируют навык их использования. Для данной цели используются различные языковые игры: фонетические, лексические, грамматические, где

происходит отработка изучаемых единиц языка. Пример языковой игры: игра «Снежный ком».

Игровые технологии способствуют формированию речевой компетенции, где усвоенные языковые единицы используются в условных ситуациях общения. Речевая компетенция предполагает применение языковых средств во всех видах речевой деятельности: чтении, письме, слушании, говорении. Образовательная ценность игровых технологий состоит в предоставлении больших возможностей для всестороннего развития речи обучающихся. Здесь могут использоваться игры-викторины, квесты.

Игровые технологии участвуют в формировании социолингвистической компетенции, где обучающимся необходимо соотносить изученные языковые единицы с ситуациями общения, где они могут быть использованы. Для этой цели широко используются ролевые игры, где в зависимости от роли, сюжета, заданной ситуации участникам необходимо выбрать речевые единицы.

Игровые технологии способствуют формированию социокультурной компетенции, так как часто тема игры затрагивает какой-либо культурный феномен. Более того, в игре обучающиеся узнают об особенностях жизни других стран. Здесь могут использоваться игры разных стран и народов, настольные игры, игры-викторины.

Широкое применение игровых технологий происходит при формировании компенсаторной компетенции, когда обучающимся необходимо, используя свой иноязычный речевой опыт, выходить из затруднительных положений, связанных с дефицитом речевых средств. Здесь могут использоваться дискуссионные игры, например, где обучающимся необходимо договориться, кого оставить в бункере/на корабле/острове, чтобы выжить.

Также игровые технологии способствуют формированию учебно-познавательной компетенции, так как игровой процесс повышает мотивацию

к обучению, способствует формированию универсальных учебных действий обучающихся.

Таким образом, одним из эффективных методов формирования иноязычной коммуникативной компетенции, ее составляющих компонентов, является метод игровых технологий. Они способствуют созданию реальных и условных ситуаций общения на иностранном языке, что помогает обучающимся совершенствовать речевые навыки.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.**

1. Коммуникативный метод обучения возник в период развития теории коммуникации как ответ на запрос общества, требующего в качестве результата обучения личность, способную к эффективному общению. Развитие теории коммуникации представляется важным, поскольку от качества общения между людьми зависит успешность совместной деятельности и реализации цели общения.

2. Формирование коммуникативной компетенции – является основной целью применения коммуникативного метода обучения и, следовательно, коммуникативный метод является эффективным средством формирования коммуникативной компетенции, т.к. организует овладение языковыми навыками в процессе развития речи обучающихся.

3. Игровые технологии являются частью педагогических технологий и имеют большой образовательный потенциал. Они принимают участие в разноаспектном формировании личности. Игровые технологии могут использоваться при обучении (изучение программного раздела, темы, конкретного явления), воспитании (воспитание умения работать в команде, осознания ответственности за результат деятельности), развитии (развитие психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления). Особенности данных технологий являются совмещение развлекательного и образовательного компонентов, повышающих мотивацию к обучению, коммуникативная направленность, деятельностный характер.

4. Игровые технологии являются эффективным методом формирования иноязычной коммуникативной компетенции, которая включает в себя языковую, речевую, социокультурную, компенсаторную и учебно-познавательную компетенции. Они создают условные ситуации общения, где обучающиеся решают поставленные задачи на иностранном языке.



## **ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ КОММУНИКАТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

### **2.1. Методологические основы разработки игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранным языкам**

В Российской Федерации документом, представляющим совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программы основного общего образования является федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644).

Согласно ФГОС требования, предъявляемые к результатам обучения, следующие:

1. личностные результаты подразумевают готовность обучающихся к саморазвитию и самоопределению, наличие мотивации к образовательному процессу, наличие выстроенной системы межличностных и социальных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих нравственные и гражданские позиции, социальные компетенции, правосознание, способность ставить цели и строить жизненные планы;

2. метапредметные результаты включают освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий (регулятивных, познавательных, коммуникативных). Обучающиеся должны быть способными использовать данные понятия и действия в собственной практике, уметь планировать и осуществлять учебную деятельность, сотрудничать с педагогами и сверстниками, строить индивидуальную образовательную траекторию;

3. предметные результаты включают освоение обучающимися умений, характерных для определенной предметной дисциплины, видов деятельности, необходимых для получения новых знаний в рамках определенного учебного предмета. Применение знаний в различных учебных

и социальных ситуациях, формирование у обучающихся научного типа мышления, владение основными научными понятиями, приемами, методами и терминологией.

ФГОС устанавливает требования к освоению каждой учебной дисциплины. Предметные результаты предметной области «Филологии» (Иностранный язык. Второй иностранный язык) следующие:

1. формирование позитивного отношения к ценностям других культур, развитие национального самосознания на основе знакомства с жизнью людей в других странах, знакомство с образцами зарубежной литературы разных жанров, с учетом достигнутого обучающимися уровня иноязычной компетентности;

2. формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;

3. достижение допорогового уровня иноязычной коммуникативной компетенции;

4. совершенствование имеющегося уровня владения изучаемым иностранным языком, стремление к изучению второго/третьего иностранного языка, умение использовать иностранный язык как средство получения информации, позволяющей расширять свои знания в других предметных областях.

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции, ее совершенствование является ключевым направлением дисциплины иностранный язык, так как при сформированности данной компетенции личность не имеет преград в коммуникации с представителями разных культур, что является необходимым в условиях глобализации и межкультурной коммуникации.

Важную роль при формировании иноязычной коммуникативной компетенции играет знание иностранного языка и коммуникативная

направленность заданий и упражнений. Обучающемуся необходимо понимать, в какой коммуникативной ситуации он находится, и какие средства языка являются подходящими для решения поставленной задачи.

Одним из методов, позволяющих формировать и совершенствовать иноязычную коммуникативную компетенцию, является игровой метод обучения, реализующийся через применение игровых технологий. В процессе игровой задачи участники чаще всего непосредственно взаимодействуют друг с другом. Им необходимо сотрудничать для достижения общего желаемого результата. Метод игры часто создает ситуации, встречающиеся в реальной жизни, где участникам общения необходимо договариваться и решать совместные задачи.

По классификации М.Ф. Стронина обучающие игры делятся на две группы:

1. Подготовительные. В группу включаются фонетические, орфографические, лексические и грамматические игры, позволяющие формировать языковые навыки обучающихся.

2. Творческие игры, цель которых дальнейшее развитие и совершенствование речевых навыков и умений. Достоинством данной группы игр является возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстро реагировать в ситуации общения, активизировать речевые навыки. [Стронин, 2001].

Игровые технологии на уроке английского языка характеризуется следующими чертами:

1. управляет учебным процессом, способствует вовлечению в деятельность как отдельного обучающегося, так и целый класс;

2. имеет деятельностный характер, материал усваивается интенсивней за счет практической направленности обучения;

3. обладает высокой степенью мотивации, что благоприятно влияет на активность обучающихся во время игрового урока;

4. состязательность и сотрудничество создают ситуации, где обучающимся необходимо вступить в коммуникацию, результат игры отчасти зависит от успешности этой коммуникации;

5. обучающиеся самостоятельно планируют и анализируют свою деятельность;

6. каждый обучающийся несет ответственность за результат деятельности;

7. изученные лексические и грамматические единицы и конструкции отрабатываются в процессе игры в условных и реальных ситуациях.

Таким образом, игровые технологии являются эффективным методом обучения и воспитания на уроках английского языка. Они отвечают требованиям, изложенным в ФГОС, и организуют учебный процесс, где обучающийся выступает субъектом деятельности. Коммуникативная направленность игры позволяет формировать иноязычную коммуникативную компетенцию, развивать речевые навыки обучающихся. Образовательная игра совмещает развлекательный и образовательный компоненты, обладает высокой степенью мотивации. Применение игр на уроках английского языка также расширяет представление обучающихся о межкультурной коммуникации, т.к. происходит знакомство с играми других культур.

## **2.2. Применение игровой технологии «Reading? Why not...?» для формирования иноязычной коммуникативной компетенции**

Для реализации поставленных задач, был проведен педагогический обучающий эксперимент для достижения главной цели коммуникативного метода обучения иностранным языкам – формирования коммуникативной компетенции обучающихся. Эксперимент состоит из трех этапов: диагностического, формирующего и контрольного. Экспериментальную группу составили 13 учеников 9 класса МАОУ СШ «Комплекс Покровский».

С целью диагностики уровня владения иноязычной коммуникативной компетенцией был составлен и проведен устный опрос, состоящий из следующих вопросов: «What is your opinion about downloading books?», «Can you ask your partner about his musical preferences?», «Is the Internet useful for students?», «Can you recommend any film for your partner?», «Would you like to go to Britain? Why?», «Being a lawyer is better than a seller?». Результаты опроса следующие: 4 обучающихся не поняли вопрос, не дали ответ, 4 – поняли вопрос, дали краткий ответ, совершая грамматические ошибки, 3 – поняли вопрос, дали полный ответ, совершив 2-3 грамматические ошибки, 2 – поняли вопрос, дали полный ответ без грамматических ошибок. Результаты опроса представлены на рисунке 1.

Большинство обучающихся справилось с заданием неудовлетворительно.



Рис. 1. Результаты опроса на диагностическом этапе эксперимента

На формирующем этапе была проведена серия уроков с применением игровых технологий. В методических разработках по использованию коммуникативного метода обучения иностранному языку существует большое количество педагогических игр, позволяющих формировать иноязычную коммуникативную компетенцию. Была разработана игра-

викторина по УМК «English 9». Данный УМК основывается на методической концепции коммуникативного иноязычного образования, обеспечивающей как изучение английского языка, так и индивидуальное развитие ученика в диалоге культур. «English 9» соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта общего образования и Примерной программы Основного общего образования, входит в Федеральный перечень рекомендованных учебно-методических комплектов. Авторы УМК «English»: В.П. Кузовлев, Е.И. Пассов и др.

Разработанная игра-викторина направлена на формирование иноязычной коммуникативной компетенции, активизацию познавательного интереса и мыслительной деятельности, расширение кругозора обучающихся, повышение мотивации к образовательному процессу. За основу игры взят Unit 1 «Reading...? Why not? ».

Данный тип игры-викторины не является новым. Тем не менее, он остается эффективным в создании ситуаций общения на иностранном языке. Для формирования иноязычной коммуникативной компетенции предлагается использовать данную игру при групповой форме работы, в условиях сотрудничества и решения задач между обучающимися. Игры-викторины могут реализовывать различные дидактические цели, поэтому их образовательная ценность велика.

Цели разработанной игры:

Образовательные: закрепление усвоенного лексического материала по теме «Reading»

Развивающие: формирование иноязычной коммуникативной компетенции, развитие творческого мышления;

Воспитывающие: воспитывать уважительное отношение к участникам игры, воспитывать чувство ответственности за результат совместной деятельности.

Ход игры. Обучающиеся делятся на две (в зависимости от количества обучающихся число может быть увеличено) команды. В ходе обсуждения на

английском языке выбирают капитана и придумывают название команды. Учитель объясняет правила игры, после чего начинается игровой процесс. В конце урока совместно с обучающимися учитель проводит рефлексию, по возможности награждает победителей игры.

Разработанная игра-викторина состоит из нескольких разделов:

1. «That isn't my book! ». Цель данного раздела – вовлечь обучающихся в процесс игры, актуализировать знания авторов и их произведений. На слайд вынесены имена зарубежных авторов и названия произведений. Обучающимся необходимо соотнести авторов с названием их произведений. Предложенные авторы: *Charles Dickens, Erich Paul Remark, Charlotte Brontë, Francis Scott Fitzgerald, Hans Christian Andersen, William Shakespeare, Astrid Lindgren, Jules Verne, Miguel de Cervantes, Oscar Wilde*. Произведения для соотнесения: *The Adventures of Oliver Twist, Three Comrades, Jane Eyre, The Great Gatsby, The Little Mermaid, Hamlet, Junior and Carlsson, The Children of Captain Grant, Don Quixote, The Picture of Dorian Gray*.

2. «Fiction or non-fiction? ». Цель данного раздела актуализировать изученные лексические единицы по теме «Reading». По изображенной на слайде обложке книги обучающимся необходимо определить жанр произведения. Необходимый лексический материал: *novel, romance, reference book, science fiction, horror, fantasy, biography, classic, detective, fairy tale*. Рекомендованные произведения для предложенных жанров: *The Three Musketeers, A. Dumas, Romeo and Juliet, Shakespeare, Cambridge Dictionary, The time machine, H. Wells, Frankenstein, M. Shelley, The Hobbit, R. Tolkien, Steve Jobs, W. Isaacson, War-and-peace, L. Tolstoy, A Study in Scarlet, A. Conan Doyle, Nutcracker, A. Hoffman*.

3. «What did you say? ». Цель данного раздела – развивать навыки понимания прочитанного на английском языке, творческое и логическое мышление, языковую догадку. На слайде размещены цитаты различных авторов, в которых пропущено слово. Из трех предложенных вариантов

обучающимся необходимо выбрать подходящее слово. Предложенные цитаты:

*«Always (forget, forgive, fight) your enemies; nothing annoys them so much». Oscar Wild;*

*«Good friends, good books and sleepy (wife, dog, conscience) is the ideal life». Mark Twain;*

*«A man can be destroyed but not (defeated, defined, completely)». Ernest Hemingway;*

*«All we have to decide is what to do with the (money, time, children) that is given to us». R. Tolkien;*

*«Procrastination is the thief of (education, job, time)». Charles Dickens.*

4. «I recommend...». Цель данного раздела – формировать иноязычную коммуникативную компетенцию, развивать умение сотрудничать с участниками общения, умение решать ситуационные задачи. Задание состоит в том, что обучающимся необходимо порекомендовать книгу в зависимости от запроса человека. Путем обсуждения обучающимся необходимо выбрать произведение, озвучить и обосновать свой ответ на английском языке. Примеры задания:

*«Hello, my name is Rod. I'd like to read something about magic worlds, different creatures and adventure. I have read «Hobbit» and «Lord of the Rings» by R. Tolkien. What can you recommend?»;*

*«Hi, I'm Anna. Recently I have read «Jane Eyre» by Shallotte Bronte. I want to have something about strong women and love, but I don't like modern literature. What should I read? »;*

*«I'm not interested in reading at all. Such a sweet stories about love, magic, animals are a kind of rubbish for me. I'd like to read something about powerful people who changed the world».*

5. «Great Russia literature». Цель данного этапа – актуализировать усвоенные грамматические структуры, создать условную ситуацию коммуникации, развивать навыки монологической речи. Задание состоит в



том, что за ограниченное время обучающимся необходимо порекомендовать англоговорящему другу любое произведение русской литературы. Необходимо обосновать свой ответ, раскрыть основные черты выбранного произведения. При ответе обучающиеся должны использовать изученные ранее грамматические структуры и лексику, адекватные данной ситуации общения.

### **Вариант проведения этапа рефлексии.**

Для организации этапа рефлексии можно предложить обучающимся выбрать то название литературного произведения, которое соответствует их состоянию. Варианты могут быть различными. Предложенные нами варианты следующие: E.Remark «All Quiet on the Western Front» («На западном фронте без перемен») – для определения среднего, неизменившегося состояния обучающегося, «Arch of Triumph» («Триумфальная арка») – для определения возвышенного, удовлетворенного результатом состояния обучающегося, W. Faulkner «The Sound and the Fury» («Шум и ярость») – для тех, кто не удовлетворён результатом.

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования предъявляет особенные требования к уроку. Они прежде всего направлены на создание проблемной ситуации, решая которую, обучающиеся развивают свои личностные, предметные и метапредметные компетенции. Урок должен носить деятельностный характер, на котором обучающимся принимает роль субъекта деятельности.

Технологическая карта урока позволяет наглядно отобразить деятельностный характер урока. В ней содержится описание действий всех участников процесса, характер их взаимодействия. В технологическую карту также включаются формируемые универсальные учебные действия и планируемые результаты. Нами была составлена технологическая карта урока с применением разработанной игровой технологии.

**Предмет:** Английский язык

**Тема урока:** Reading...? Why not?

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний

**Прогнозируемые результаты**

личностные:

- формировать умение работать в сотрудничестве со сверстниками;
- формировать чувство личной ответственности за общий результат;
- формировать умение адекватно работать в ситуации соперничества;

метапредметные:

- формировать умение анализировать информацию;
- формировать умение строить логическое рассуждение;

предметные:

- повторить и закрепить усвоенный лексический материал по теме «Reading»;
- повторить и закрепить усвоенный грамматический материал по теме «Reading»;
- формировать умение использовать речевые средства адекватно ситуации общения.

**Средства обучения:** электронная презентация, учебник.

Таблица 1. Технологическая карта урока по теме «Reading...? Why not?».

Этап урока	Виды работы, методы, приемы.	Деятельность учителя.	Деятельность обучающихся.	Формируемые УУД.	Планируемые результаты.
Организационный момент.	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. Организация рабочего пространства.	Организовать обучающихся. Проверить их готовность к уроку.

Мотивация деятельности.	к	Постановка цели. Деление на команды по принципу работы в сотрудничестве (сильный, средний, слабый). Объяснение правил игры.	Объявляет название игры, ее правила. Организует целеполагание. Организует деление класса на команды.	Самостоятельно определяют цель урока. Слушают правила игры. Придумывают название команды.	Личностные: способность сотрудничать со сверстниками, готовность приступить к деятельности. Метапредметные: самостоятельная постановка цели.	Разделить класс на команды. Проверить понимание цели урока, правил игры. Проверить готовность к игре.
Первый этап игры.		Объяснение особенностей первого этапа, актуализация социокультурного материала.	Объясняет особенности первого этапа, контролирует время выполнения. Проверяет правильность выполнения.	Выполняют задание на актуализацию социокультурного материала.	Личностные: взаимодействуют в команде. Метапредметные: осуществляют контроль своей деятельности.	Выполнить первый этап игры. Выставить баллы по его результатам.
Второй этап игры.		Объяснение особенностей второго этапа игры. Закрепление лексического материала.	Объясняет правила второго этапа игры. Контролирует время выполнения. Проверяет правильность выполнения.	Выполняют задания на закрепление лексического материала.	Личностные: взаимодействие в команде. Метапредметные: осуществление контроля деятельности.	Выполнить второй этап игры. Закрепить лексический материал. Выставить баллы по его результатам.

Третий этап.	Объяснение особенностей третьего этапа. Анализ предложений.	Объясняет правила третьего этапа игры. Контролирует время выполнения. Проверяет правильность выполнения.	Выполняют задания на понимание прочитанного на иностранном языке. Учатся применять контекстуальную догадку.	Личностные: взаимодействие в команде. Метапредметные: понимание прочитанного, контроль деятельности.	Выполнение третьего этапа игры. Развитие навыка понимания прочитанного на иностранном языке, использование контекстуальной догадки.
Четвертый этап.	Объяснение особенностей четвертого этапа игры. Решение ситуационных аналитических задач.	Объясняет правила четвертого этапа игры. Контролирует время выполнения. Проверяет правильность выполнения.	В сотрудничестве решают ситуационные задачи. Представляют результаты в виде устного ответа.	Личностные: взаимодействие в команде, умение логические и последовательно формулировать мысли.	Выполнение четвертого этапа. Решение аналитических задач. Связный полный ответ на задние.
Пятый этап.	Объяснение пятого этапа игры. Решение	Объясняет правила пятого этапа игры. Контролирует время	Решают творческое задание. Договариваются о	Личностные: взаимодействие в команде, развитие	Выполнение пятого этапа игры. Связный полный

	задачи продуктивным путем. Закрепление изученного грамматического и лексического материала.	выполнения. Проверяет правильность выполнения.	выборе произведения. Составляют план высказывания.	творческого мышления. Метапредметные: умение аргументировать свои мысли, умение составлять монологическое высказывание.	ответ, являющийся результатом творческой работы команды.
Рефлексия.	Подведение итогов игры. Самоанализ деятельности. Оценка работы обучающихся.	Совместно с обучающимися подводит итоги игры. Объявляет количество набранных баллов. Объявляет победителей. Выставляет оценки.	Анализируют свою деятельность, свои чувства и эмоции от урока.	Личностные: адекватно воспринимают ситуацию победы/проигрыша. Метапредметные: анализируют свою деятельность, намечают дальнейшие стратегии развития.	Анализ урока. Выставление оценок. Запись домашнего задания.

На контрольном этапе оценивания результатов эксперимента был проведен устный опрос, состоящий из тех же вопросов, что и опрос на этапе диагностики. Результаты показали, что все участники экспериментальной группы поняли заданный вопрос, 3 – дали краткий ответ, совершая грамматические ошибки, 5 – дали полный ответ, совершив 2-3 грамматические ошибки, 5 – дали полный ответ без грамматических ошибок. Результаты опроса представлены на рисунке 2.

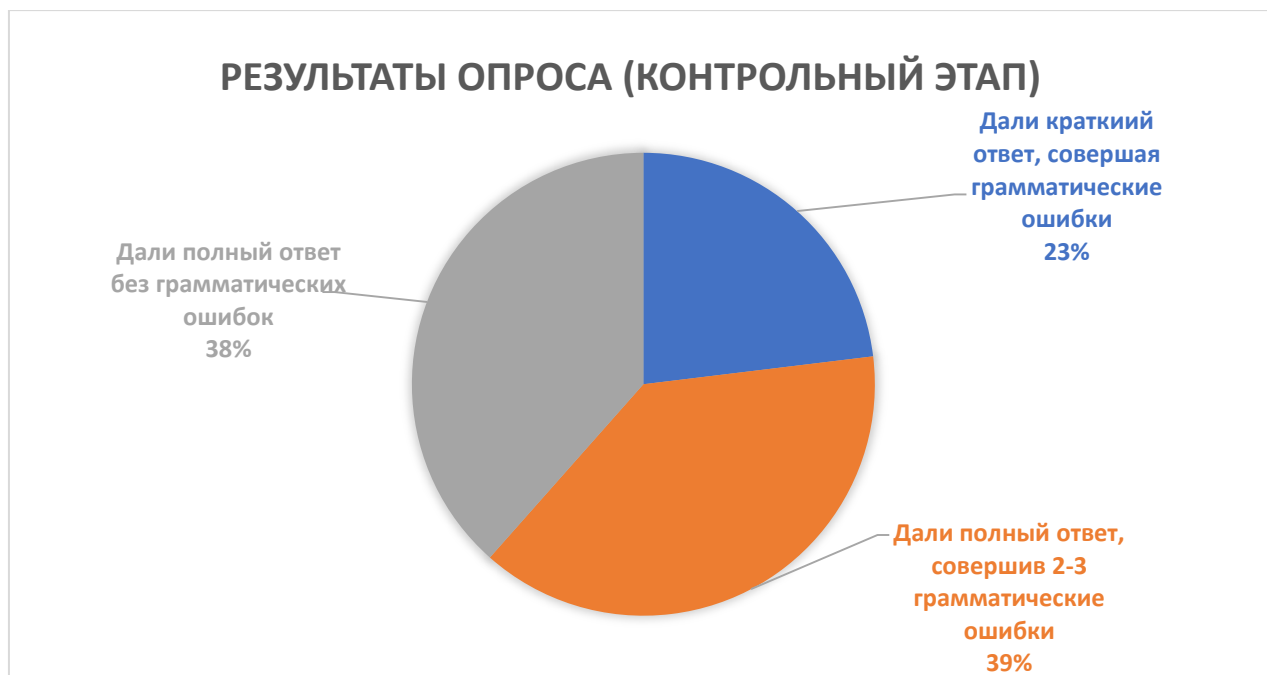


Рис. 2. Результаты опроса на контрольном этапе эксперимента

Таким образом, эксперимент показал, что разработанная игра, в первую очередь, направлена на формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Обучающиеся решают условные и проблемные ситуации в сотрудничестве. Важным является ситуация соперничества, которая, с одной стороны, развивает личностные качества адекватно реагировать в ситуациях победы и проигрыша, с другой – мотивирует обучающихся на достижение лучшего результата. В ходе игры развиваются речевые умения обучающихся: умение составлять монологическое высказывание, умение составить высказывание, адекватное речевой задаче. Следует отметить социокультурную направленность игры, т.к. за основу взята тема, посвященная литературе.

Развивающий характер игры заключается в том, что для решения ситуационных задач обучающимся необходимо активизировать аналитическое мышление.

### **2.3. Методические рекомендации по применению игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранным языкам**

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции происходит на каждом уроке иностранного языка. Однако использование игровых технологий на каждом занятии не представляется возможным. Нами были разработаны методические рекомендации по применению игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранному языку на уроках английского языка в 9 классе. Представляется целесообразным использовать игровые технологии на заключительных занятиях по каждому разделу учебника.

В выбранный УМК «English 9» входит 6 разделов. Нами были составлены 6 конспектов уроков с применением игровых технологий.

*Итоговый урок по разделу 2.*

**Тема урока:** «Let the music begin».

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний.

**Цели урока:**

**Обучающие:** закрепить изученный лексический и грамматический материал по разделу «Let the music begin»;

**Развивающие:** формирование иноязычной коммуникативной компетенции, творческого мышления;

**Воспитательные:** воспитывать чувство ответственности за общий результат деятельности, воспитывать уважительное отношение к соперникам.

**Средства обучения:** игровые карточки.

На данном уроке мы предлагаем использовать игровую технологию с использованием игровых карточек. Коммуникативная направленность игры состоит в том, что у обучающихся формируется языковая (карточки на



закрепление языковых единиц), речевая (карточки на применение усвоенных языковых единиц в речи), социолингвистическая компетенции (карточки на подбор языковых средств адекватных заданной ситуации общения). Обучающиеся по очереди отвечают на вопросы, указанные на карточках, на иностранном языке. Задания составлены с учетом пройденного материала для его закрепления и обобщения.

На карточках отображаются вопросы, на которые обучающиеся должны ответить в течение установленного времени. Если участник затрудняется ответить, то по правилам игры он пропускает ход, кладет карточку обратно. Учитель ведет подсчет баллов каждого обучающегося участников. В конце урока полученные баллы суммируются, выявляется победитель. Нами были составлены следующие вопросы для карточек:

1. Translate from Russian into English: премьера, аншлаг, мелодия/мотив, духовой оркестр, войти в список лучших, достигать, выпускать, немелодичный, место (в театре, на стадионе), иметь место, продолжать, заслуживающий внимания, музыка Чайковского, конкурс имени Чайковского. Цель вопросов – закрепить изученные лексические единицы.
2. Pronounce correctly: choral, annual, idol, rhythm, conductor, symphony, albums, event, to record, a record, breakthrough, Edinburgh, appreciate. Цель – закрепить трудные нормы произношения.
3. Name 5: famous musicians, types of music, adjectives connected with music. Цель – актуализировать изученные лексические единицы.
4. In pair: ask somebody about musical preferences, invite somebody to the concert (discuss a kind of concert, time and place where to sit). Цель – применить усвоенные языковые единицы в конкретной ситуации общения.
5. Express and justify your opinion about: rock music, folk music, classical music, pop music, rap music, buying music online, downloading music. Цель – формировать умение монологической речи.

Готовые карточки представлены в приложении А. Перед началом урока рекомендуется организовать учебное пространство так, чтобы обучающиеся сидели в кругу.

### **Ход урока.**

1. Организационный момент. Приветственное слово учителя. Объяснение правил игровой технологии с использованием карточек.
2. Проведение игровой технологии. По очереди обучающиеся берут карточку, читают задание и в течение установленного времени отвечают на вопрос. Учитель является координатором деятельности. Если обучающийся затрудняется ответить, он кладет карточку обратно и пропускает ход.
3. Подведение итогов. Совместно с обучающимися учитель осуществляет подсчет набранных баллов, выставляет оценки.
4. Этап рефлексии. Совместно с учителем обучающиеся анализируют свою деятельность на уроке, фиксируют свое эмоциональное состояние.

*Итоговый урок по разделу 3.*

**Тема урока:** «The Internet must be banned»

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний.

**Цели урока:**

Обучающие: закрепить изученный лексический и грамматический материал по разделу «What's the news?»;

Развивающие: развивать критическое мышление, умение аргументировать свое мнение;

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к мнению оппонентов, умение работать в команде.

Оборудование: компьютер, проектор.

На данном уроке мы предлагаем использовать такую игровую технологию, как дебаты. Развитие иноязычной коммуникативной компетенции происходит за счет того, что обучающимся необходимо обсудить и представить противоположной команде тезисы, соответствующие придерживаемой позиции. Обсуждение и обмен тезисами происходит

полностью на иностранном языке. Дебаты создают условную ситуацию общения, где происходит не только развитие речи обучающихся, но и критического мышления.

### **Ход урока.**

1. Организационный момент. Учитель объявляет о проведении дебатов, кратко излагает их правила. Класс делится на две команды. По желанию обучающихся учитель назначает трех судей, которые в конце занятия выскажут мнение о том, какая команда была убедительнее. Учитель объявляет тему дебатов: «The Internet must be banned».
2. Подготовительный этап. В течение 10 минут обучающиеся обсуждают тезисы, которые они намерены представить противоположной команде.
3. Этап проведения дебатов. По очереди каждая команда излагает собственные тезисы на иностранном языке. Тезисы должны быть точными. Учитель фиксирует изложенные тезисы на доске или в презентации.
4. Этап подведения итогов. Назначенные судьи на иностранном языке высказывают мнение о том, какая команда была убедительнее. Также свое мнение высказывает учитель. Все участники дебатов подводят итоги, резюмируют тезисы.
5. Этап рефлексии. Обучающиеся анализируют свою деятельность, определяют свое эмоциональное состояние.

*Итоговый урок по разделу 4.*

**Тема урока:** «What house do you go to?»

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний.

**Цели урока:**

Обучающие: закрепить изученный лексический и грамматический материал по разделу «What school do you go to?»;

Развивающие: развивать критическое и аналитическое мышление, умение аргументировать свое мнение, умение разделять обязанности внутри команды;

Воспитательные: воспитывать умение работать в команде, воспитывать эстетическое чувство.

Оборудование: компьютер, проектор, учебник по литературе за 8 и 9 классы.

На данном уроке мы предлагаем использовать следующую игровую технологию. Обучающимся необходимо распределить русских классиков по факультетам школы Хогвартс (по произведению Дж.К.Роулинг о Гарри Поттере). Суть задания состоит в том, что участникам необходимо ознакомиться с описанием факультета школы Хогвартс и на основании того, какие требования и качества необходимы для зачисления, распределить по факультетам русских классиков, используя учебник литературы и дополнительные источники информации (статьи в сети интернет). Развитие иноязычной коммуникативной компетенции происходит за счет коллективного обсуждения внутри команды, ответов на вопросы.

#### **Ход урока.**

1. Организационный момент. Учитель приветствует участников в школе «Хогвартс» и сообщает о том, что в школу поступили новые ученики, которых необходимо распределить по факультетам.

2. Подготовительный этап. На слайде отображается информация о факультетах школы:

Gryffindor: *«you might belong in Gryffindor,*

*Where dwell brave of heart,*

*Their daring, nerve, and chivalry*

*Set Gryffindors apart»;*

Hufflepuff: *«you might belong in Hufflepuff,*

*Where they are just and loyal,*

*Those patient Hufflepuffs are true*

*And unafraid of toil»;*

Ravenclaw: *«or yet wise old Ravenclaw,*

*If you've a ready mind,*

*Where those of wit and learning,*

*Will always find their kind»;*  
*Slytherin: «or perhaps in Slytherin*  
*You'll make your real friends,*  
*Those cunning folks use any means*  
*To achieve their ends».*

Обучающиеся знакомятся с содержанием, задают уточняющие вопросы. Далее на слайде отображаются те, кого необходимо распределить по факультетам школы: А.С. Пушкин (A.S. Pushkin), Н.В. Гоголь (N.V. Gogol), Ф.М. Достоевский (F.M. Dostoevsky), М.Ю. Лермонтов (M.Y. Lermontov), С. Есенин (S. Yesenin), А.П. Чехов (A.P. Chekhov), Л.Н. Толстой (L.N. Tolstoy).

3. Этап самостоятельной работы команд. Обучающиеся, пользуясь различными источниками, обсуждают, в какой факультет определить того или иного литературного деятеля.

4. Этап презентации результатов. Каждая команда представляет свой результат, аргументируя соотношение факультета и литературного деятеля. Командам задаются уточняющие вопросы.

5. Этап рефлексии. Обучающиеся анализируют собственную учебную деятельность, фиксируют эмоциональное состояние.

*Итоговый урок по разделу 5.*

**Тема:** «Uninhabited island»

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний

**Цели урока:**

Обучающие: закрепить изученный лексический и грамматический материал по разделу «School – what's next?»;

Развивающие: развивать критическое и аналитическое мышление, умение аргументировать свою позицию;

Воспитательные: воспитывать ответственное отношение к выбору профессии, чувство значимости любой профессии.

Оборудование: компьютер, проектор.

На данном уроке мы предлагаем использовать игровую технологию «Необитаемый остров». Обучающиеся условно плывут на корабле, который начинает тонуть. Чтобы добраться до берега и поселиться на необитаемом острове, нужно использовать лодку, в которой количество мест не является достаточным для переправы всех участников. Каждый обучающийся имеет определенную роль – профессию. За время игрового занятия участники должны решить, кто займет место в лодке и будет жить на необитаемом острове. Результат зависит от способности обучающихся аргументировать свое мнение на иностранном языке.

### **Ход урока.**

1. Организационный момент. Учитель приветствует обучающихся, вводит их в игровую ситуацию: «Image, that you are traveling by a small cozy ship in Caribbean sea. Your journey is comfortable and enjoyable. But all of a sudden, your ship starts sinking. You have to go to nearest uninhabited island and live there. You are searching for a rescue. But that ship has the only boat, which can contain only 6 people. You need to decide, who will take a place in the boat and live in island».

2. Этап ознакомления с ролями. Обучающиеся получают роли и в течение 6 минут знакомятся с ними. Также они готовят презентацию своей роли и аргументы, почему именно они должны занять место в лодке.

Предложенные роли:

1. A young man, 19 years old, a circus artist. At the University he had a reputation as a dutiful and dunce. However, he is physically healthy, strong and agile. He was engaged in athletics.

2. A man, 22 years old, an athlete. He is perfectly healthy, physically very strong. He has experience in the Ministry of Emergencies. However, he is prone to conflict behavior. He was fired for a fight at the workplace.

3. A girl, 24 years old, a psychologist. She was engaged in research, preparing to defend her dissertation. She has experience as a school psychologist. Fluent in English.

4. A young man, 21 years old, an electrician. In addition to his specialty, he is competent in a number of other areas related to technology (plumbing, mechanics, construction). But it has a non-living character. He is in love with a girl who is also in a ship.

5. A girl, 22 years old, an actress. She is charming and attractive, but in addition to playing on stage, can do nothing. Waiting for a child.

6. A girl, 26 years old, a doctor. However, she studied at the medical University so-so, and it is not entirely clear whether she is ready to treat people independently. He is fond of sewing.

7. A woman, 60 years old, an agronomist. She knows how to establish agricultural production, even in adverse conditions. He is fond of cooking.

8. A woman, 34 years old, a history teacher. She knows history and culture, knows how to educate and teach children. However, due to health, she is unlikely to be able to have her own children.

9. A man, 51, professor, nuclear physicist. He owns the cultural and technical heritage of mankind to a high degree. But recently, often complains of severe pain in the heart.

10. A man, 30 years old, a military officer. He served in the strategic missile forces. He knows how to behave in order to survive. But he abuses alcohol.

3. Этап обсуждения. На иностранном языке участники представляют себя и аргументируют, почему они должны попасть на остров. Учитель координирует дискуссию.

4. Этап голосования. Учитель организует этап голосования, где принимается решение о том, кто остается в лодке и попадает на необитаемый остров.

5. Этап рефлексии. Совместно с учителем обучающиеся подводят итоги деятельности, актуализируют информацию о значимости каждой профессии. Фиксируют свое эмоциональное состояние.

*Итоговый урок по разделу 6.*

**Тема урока:** «What is Great Britain?»

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний

### **Цели урока:**

Обучающие: закрепить изученный лексический и грамматический материал по теме «My country is in the world»;

Развивающие: развивать логическое мышление, память, формировать лингвострановедческую компетенцию;

Воспитательные: воспитывать умение работать в команде, воспитывать уважительное отношение к соперникам, воспитывать уважительное отношение к представителям других культур.

Оборудование: компьютер, проектор, раздаточный материал.

На данном уроке мы предлагаем использовать такую игровую технологию, как лингвострановедческую викторину. Суть технологии заключается в том, что обучающимся в командах необходимо выполнить все задания, обсуждая их на иностранном языке.

### **Ход урока.**

1. Организационный момент. Приветствие обучающихся. Деление на команды. Объявление названия викторины.
2. Этап проведения викторины. На слайде отображаются вопросы, на которые обучающиеся дают ответы, заносая их в бланк ответов или на отдельный лист бумаги. Нами были составлены следующие вопросы:
  1. How many parts does the UK consist of? (four parts; three parts; five parts).
  2. What parts does the United Kingdom consist of? (A) England, Scotland, Wales; b) England, Scotland, Wales, Ireland; c) England, Scotland, Wales, Northern Ireland).
  3. What is the capital of Great Britain?
  4. Who is the head of the state of Great Britain? (the Parliament; the Queen; the Prime Minister).
  5. What is the capital of Wales? (Glasgow; Cardiff; Belfast).
  6. What river does London stand on? (the Mississippi; the Thames; the Severn).
  7. What is the symbol of England? (the thistle; the daffodil; the red rose).



8. Whose birthplace is Stratford-upon-Avon? (R. Burns; O. Henry; W. Shakespeare).
9. Madam Tussaud's in London is a.. (a circus; an art gallery; a museum).
10. What is the central square of London? (Red Square; Forecourt Square; Trafalgar Square).
11. What colour are the taxis in London? (blue; red; black).
12. What kind of state is Great Britain? (a republic; a parliamentary monarchy; an absolute monarchy).
13. What is the capital of Scotland? (London; Edinburgh; Cardiff).
14. What is the English flag called? (Union Patrick; Union Jack; Lines and Crosses).
15. What is the name of the author of the Harry Potter book? (Rowling; Constable; Tolkien).
16. Who wrote the book "Winnie-the-Pooh"? (A. Milne; R. Stephenson; C. Dickens).
17. What is the London underground called? (the tube; the metro; the subway).
18. Official currency of Great Britain is: (pound (sterling); euro; English dollar).
19. What university is the oldest in Great Britain? (Oxford; Cambridge; Warwick).
20. English people say... (candies; cookies; sweets).
21. What museum is on Baker Street? (Shakespeare's; Sherlock Holmes'; Harry Potter's).

3. Этап подведения итогов. Совместно с обучающимися учитель суммирует полученные баллы.

4. Этап рефлексии. Обучающиеся анализируют свою деятельность. Фиксируют эмоциональное состояние.

Таким образом, с использованием предложенных методических рекомендаций по применению игровых технологий в контексте коммуникативного метода обучения иностранному языку можно эффективно формировать коммуникативную компетенцию на заключительных занятиях по каждому разделу УМК в соответствии с программой.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.**

1. Согласно ФГОС одной из главных целей обучения иностранному языку на современном этапе является формирование иноязычной коммуникативной компетенции, являющейся основной задачей коммуникативного метода обучения.
2. Игровые технологии представляются эффективным средством реализации данной цели, поскольку обучающиеся включаются в различные условные и реальные ситуации общения, усваивают новые языковые единицы, применяя их на практике.
3. Результат педагогического эксперимента показал, что разработанные игровые технологии являются эффективным средством формирования иноязычной коммуникативной компетенции, поскольку в процессе совместной игровой деятельности обучающиеся решают поставленные задачи на иностранном языке, применяя усвоенные знания на практике.
4. Предложенные методические рекомендации обеспечивают формирование иноязычной коммуникативной компетенции на протяжении заключительных уроков по разделам учебника. В них представлены варианты применения различных игровых технологий, где одной из основных видов деятельности является общение на иностранном языке.

## **Заключение.**

Российское образование, в первую очередь, ставит своей целью формирование целостной личности. Это подтверждается положениями ФГОС основного общего образования, где выделяются личностные, предметные и метапредметные результаты обучения.

Отдельное внимание уделяется формированию коммуникативной компетенции обучающихся, так как умение взаимодействовать является одним из ключевых для современного человека.

В рамках усвоения программы по дисциплине «Иностранный язык» важным представляется формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Это регламентировано ФГОС основного общего образования и является основной целью обучения иностранному языку.

В зависимости от цели обучения языку, подбираются подходы и методы, которые обеспечивают реализацию поставленной цели. На протяжении истории развития методики обучения иностранному языку ключевыми являлись различные методы: аудиolingвальный, аудиовизуальный, прямой, метод физического взаимодействия, метод полного погружения.

С развитием общества устанавливалось понимание значимости качества взаимодействия людей. В 20 веке с развитием психологии, социологии, лингвистики стали появляться научные определения термина «коммуникация». Ученые обратили внимание на значимость данного феномена в процессе общественного и личностного развития. Главным средством коммуникации начал рассматриваться язык. В зависимости от коммуникативных навыков, которые включают в себя выбор адекватных ситуации и цели общения языковых средств, общение становилось успешным или неуспешным. Так, в обучении языку одной из основных целей стало овладение коммуникативной компетенцией.

В зависимости от данной цели в 70-х годах прошлого века были разработаны положения коммуникативного метода обучения иностранному языку. Ученые пришли к выводу, что для овладения иностранным языком

недостаточно усвоить грамматические и лексические единицы, необходимо сформировать речевые навыки и умения. Сущность коммуникативного подхода в отечественной методике была описана Е.И. Пассовым. Ученый считал, что коммуникативная направленность обучения иностранному языку состоит в такой организации учебного процесса, что занятия по своим основным чертам должны быть подобными процессу общения [Пассов, 1991].

Основными принципами коммуникативного метода являются: коммуникативная направленность, личностно-ориентированный подход, аутентичность материала, обучение всем видам речевой деятельности и др.

Для формирования иноязычной коммуникативной компетенции в рамках коммуникативного подхода обучения используются разные методы. Часто обучение направлено на формирование речевого навыка, развитие иноязычной коммуникативной компетенции. Обучающиеся выполняют сначала языковые, затем предречевые, потом речевые упражнения в условных и проблемных ситуациях. Одним из методов, способствующих формированию иноязычной коммуникативной компетенции, является метод игровых технологий обучения.

Использование игровых технологий не является инновационным, однако они обладают большим дидактическим потенциалом. Многие обучающие игры имеют командный характер, где участники взаимодействуют друг с другом, развивая иноязычную коммуникативную компетенцию. Поэтому в основе нашей методической разработки лежит игровой метод.

По УМК «English 9» была разработана серия обобщающих уроков с применением игровых технологий. Общие цели уроков следующие: образовательные – закрепить усвоенный грамматический и лексический материал по разделу учебника; развивающие – сформировать иноязычную коммуникативную компетенцию, аналитическое мышление; воспитывающие – воспитывать уважительное отношение к участникам игры, чувство ответственности за результат совместной деятельности, адекватное отношение к ситуации победы/проигрыша.

Результат педагогического эксперимента показал, что применение игровых технологий способствовало повышению мотивации к говорению на иностранном языке, большинство обучающихся было вовлечено в обсуждение темы и нацелено на достижение положительного результата совместной деятельности. Было отмечено, что уровень речевого взаимодействия обучающихся повысился. Это позволяет рассматривать игровые технологии как эффективное средство развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся в рамках коммуникативного подхода обучения иностранному языку.

Также были разработаны методические рекомендации, обеспечивающие формирование иноязычной коммуникативной компетенции посредством использования игровых технологий на заключительных уроках по разделам учебника.

## Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Текст] / М-во образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011. – 48 с. – Стандарты второго поколения. - ISBN 978-5-09-023273-9..
2. Архипова М.В. Экспериментальное исследование особенностей учебной мотивации современных школьников при изучении иностранного языка // Historical and Social Educational Ideas. 2016. № 8. С. 177–179.
3. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации / Под общ. ред. В.М. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. – 94 с.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Психология развития. – СПб: Питер, 2001. – 512 с.
5. Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: Учебное пособие / Н.Д. Гальскова. - М.: Academia, 2017. - 337 с.
6. Горлова, Н.А. Методика обучения иностранному языку: В 2 ч. Ч. 2: Учебное пособие / Н.А. Горлова. - М.: Academia, 2017. - 209 с.
7. Девель Л.А. Культура и деловой иностранный язык (опыт применения предметно-языкового интегрированного обучения 289 ПЯИО) // Вестник Пермского исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. С. 64–70.
8. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
9. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
10. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения / Л.В. Загрекова. – М.: Высшая школа, 2004. – 156 с.

11. Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. М.: Просвещение, 2011. 237 с.
12. Ильин, Г. Л. Инновации в образовании: учеб. пособие / Г. Л. Ильин. – Москва : Прометей, 2015. - 425 с.
13. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе: анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. – М.: Знание, 2004. – 145 с.
14. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
15. Леонтьев А. А. Психология общения; Академия, Смысл - Москва, 2008.
16. Лефлер Н.О. Проектная деятельность в контексте формирования коммуникативной компетенции на уроках иностранного языка в средней школе [Текст] / Н.О. Лефлер, А.В. Петрова // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества: сб. статей. – Красноярск, 2019. – С. 205-209.
17. Максимова А.А.. Основы педагогической коммуникации : учебное пособие / А. А. Максимова ; [науч. ред. О. В. Даниленко] ; Орский гуманитар.-технол. ин-т (фил.), Оренбургский гос. ун-т. - Москва : Флинта : Наука, 2015. - 168 с.
18. Махмутов М.И. Организация проблемного обучения в школе / М.И. Махмутов. – М.: Просвещение, 1999. – 189 с.
19. Машарова Т. В. Современный урок в условиях федерального государственного образовательного стандарта [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / авт. и научн. ред. Т. В. Машарова; авт. А. А. Пивоваров и др. – Киров : Тип. Старая Вятка, 2015. – 108 с.
20. Никонорова Л.М. Технология проблемно-модульного обучения иностранному языку в высшей профессиональной школе: Монография

- / Л.М. Никонорова; М-во образования Рос. Федерации, Казан. гос. энергет. ун-т. – Казань: КГЭУ, 2004. – 95 с.
21. Осадчая И.В. Геймификация как прогрессивная техника мотивации учащихся // Теоретические и практические аспекты профессиональной подготовки педагогов: компетентностный подход. 2016. № 5. С. 117–121.
  22. Пассов Е.И. Коммуникативное иноязычное образование: готовимся к диалогу культур. Минск: Лексис, 2003. 184 с.
  23. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. М.: Просвещение, 2017. 276 с.
  24. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики / Е.И. Пассов. - М.: Русский язык, 1989.
  25. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
  26. Примерная образовательная программа основного общего образования [Электронный ресурс]. URL: <https://fgosreestr.ru/> (дата обращения: 14.12.2019).
  27. Репринцева Е.А. Педагогика игры: теория, история, практика / Е. А. Репринцева. – Курск : Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – 421 с.
  28. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М., 2007.
  29. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам, базовый курс лекций: пособие для студентов педвузов и училищ. М.: Просвещение, 2005. 239 с.
  30. Талипова Н.З. Развитие речевой деятельности студентов на основе зарубежных технологий обучения / Н.З. Талипова – Казань, 2004. – 78 с.



31. Фокин Ю.Г. Технология обучения в высшей школе: от теории к технологическим процедурам / Ю.Г. Фокин. – М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2005. – 328 с.
32. Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры : дисс. ... доктора педагогических наук : 13.00.01. - Москва, 1997. – 409 с.
33. Шакирова А.А. Принципы обучения иностранному языку. Современные проблемы науки и образования. 2015.
34. Щукин А.Н. Методика обучения речевому общению на иностранном языке. М.: Икар, 2017. 454 с.
35. Щукин А.Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам: учебное пособие. М.: Филоматис, 2018. 188 с.
36. Якунин В.А. Педагогическая психология / В.А. Якунин. – СПб., 1998. – 231 с.
37. Hymes D. On Communicative Competence. 1972. 300 p.
38. Nunan D. Second Language Teaching and Learning. Boston: Heinle and Heinle Publishers, 2002.
39. Oxford R.L. Language learning strategies: what every teacher should know. Heinle & Heinle publishers: Boston, 2006. 342 p.
40. Scholten-Akoun D., Mashkovskaya A., Tischmeyer D. Language competencies of future teachers. Design and results of an empirical study // Applied Linguistics Review. 2014. № 5 (2). P. 401–423.
41. Technology and Teenagers [Электронный ресурс]. URL: <https://parents.au.reachout.com/skills-to-build/wellbeing/technologyand-teenagers> (дата обращения: 16.01.2020).

Игровые карточки для урока «Let the music begin».

Translate into English:  
ПРЕМЬЕРА

Translate into English:  
АНШЛАГ

Translate into English:  
МЕЛОДИЯ/МОТИВ

Translate into English:  
ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

Translate into English:  
ВОЙТИ В СПИСОК  
ЛУЧШИХ

Translate into English:  
ДОСТИГАТЬ

Translate into English:  
ВЫПУСКАТЬ

Translate into English:  
НЕМЕЛОДИЧНЫЙ

Translate into English:  
МЕСТО (в театре, на  
стадионе)

Translate into English:  
МУЗЫКА ЧАЙКОВСКОГО

Translate into English:  
КОНКУРС ИМЕНИ  
ЧАЙКОВСКОГО

Translate into English:  
ЗАСЛУЖИВАЮЩИЙ  
ВНИМАНИЯ

Translate into English:  
ИМЕТЬ МЕСТО

Pronounce correctly:  
ANNUAL

Pronounce correctly:  
CHORAL

Pronounce correctly:  
IDOL

Pronounce correctly:  
RHYTHM

Pronounce correctly:  
CONDUCTOR

Pronounce correctly:  
SYMPHONY

Pronounce correctly:  
ALBUMS

Pronounce correctly:  
EVENT

Pronounce correctly:  
TO RECORD

Pronounce correctly:  
A RECORD

Pronounce correctly:  
BREAKTHROUGH

Pronounce correctly:  
EDINBURGH

Pronounce correctly:  
APPRECIATE

Name 5 FAMOUSE  
MUSICIANS

Name 5 TYPES OF MUSIC

Name 5 ADJECTIVES  
CONNECTED WITH MUCIS

Ask somebody about  
MUSICAL PREFERENCES

Invite somebody TO THE  
CONCERT (discuss a kind of  
concert, time and place where to  
sit)

Express your opinion about  
ROCK MUSIC

Express your opinion about  
FOLK MUSIC

Express your opinion about  
CLASSICAL MUSIC

Express your opinion about  
POP MUSIC

Express your opinion about  
RAP MUSIC

Express your opinion about  
BUYING MUSIC ONLINE

Express your opinion about  
DOWLOADING MUSIC