**Город Павлодар**

**КГУ «Средняя общеобразовательная школа №29 города Павлодар» Учитель английского языка**

## Кадырова Зарина

# ТЕМА:

# «ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО ВЫРАБОТКИ КОММУНИКАТИВНОЙ И СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ».



Коммуникативная компетенция – это способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями, задачами, ситуацией общения в рамках определённой сферы деятельности.

Коммуникативная компетенция базируется на: лингвистической,

языковой, социокультурной, социальной,

стратегической (компенсаторной), дискурсивной,

предметной,

профессиональной компетенции Лингвистическая компетенция – это

владение знаниями о системе языка и о правилах функционирования единиц языка в речи.

Языковая компетенция – это способность с помощью системы языка понимать чужие мысли и выражать собственную точку зрения как в устной, так и в письменной форме.

Социокультурная компетенция – знание инофоном национально-культурных особенностей социального и речевого поведения носителей изучаемого языка,

включающих обычаи, этикет, социальные стереотипы, историю и культуру, а также умение пользоваться полученными знаниями в процессе общения

Социальная компетенция –желание и умение вступать в коммуникацию с другими людьми, способность ориентироваться в ситуации общения, строить высказывание в зависимости от коммуникативного намерения говорящего и ситуации. Стратегическая (компенсаторная) компетенция –

это:

* 1. Восполнение пробелов в знании языка, в речевом и социальном опыте общения в иноязычной среде.
	2. Умение прибегать к необходимым стратегиям при чтении, аудировании, говорении, переключаться с одной стратегии на другую.

Дискурсивная компетенция –способность учащегося использовать те или иные стратегии при конструировании и интерпретации текста, знание особенностей, присущих различным типам дискурсов, а также способность порождать дискурсы в процессе общения (доклад, сообщение, обсуждение, расспрос и др.)

Предметная компетенция –способность к ориентации (в содержательном плане общения) в определённой сфере человеческой деятельности.

Профессиональная компетенция – способность к успешной профессиональной коммуникации, деятельности, владение соответствующими знаниями; личностные качества, призванные обеспечить эффективность выполнения деятельности.

Психологами было доказано, что игра

«оправдывает» переход на новый язык. Она является одновременно и интересным видом работы для ученика и аналогом языковых упражнений для учителя, благодаря которым развиваются навыки всех видов речевой деятельности. Но новый социальный заказ повлиял на пересмотр целей образования в целом и обучения английскому языку в частности. До последнего момента целью школьного обучения была выработка навыков и умений, теперь же востребован новый тип личности, обладающий

5 компетенциями: социальной, толерантностью, коммуникативной, информационной и компетенцией, реализующей желание учиться всю жизнь. В своей работе я рассматривала вопрос, соответствует ли использование игровой методики новым требованиям. В ходе исследований, было выяснено, что игра обладает такой особенностью, как универсальность: использование игровых приемов можно приспосабливать к разным целям и задачам. Игровые приемы выполняют множество функций в процессе развития ребенка, облегчают учебный процесс, помогают усвоить увеличивающийся с каждым годом материал и ненавязчиво развивают необходимые

компетенции.

Возьмем, к примеру, социальную компетенцию. Все игры делятся на 2 группы - competitive, cooperative. Если в соревновательных играх участники стремятся достичь цели первым, то в совместных все игроки работают сообща, чтобы получить результат. В любом

случае ребенок учится действовать в коллективе, уметь находить подходы к другим людям. В заданиях с соревновательным моментом дети неизбежно вступают в конфликты, но это хороший опыт по их преодолению. Ведь каждая обида не позволит провести игру, а значит получить ожидаемую радость. Самая большая работа по социализации ребенка происходит во время ролевой игры, т.к. ее содержанием являются отношения между людьми и

людьми с различными организациями.

Игры подразделяются также на коммуникативные и лингвистические. Порой их невозможно разграничить, т.к. на практике целью лингвистической игры для ученика будет осуществление общения. Так, любая игра типа Guessinggame, в которой отрабатываются разные типы вопросов, направлена и на то, чтобы игроки поговорили и пришли к единому мнению. Или LipReading используется на постановку артикуляционной базы, но цель игрока - донести смысл слова другим.

Игра помогает обучить и устному и письменному видам речи. Готовя карточки с заданиями, приглашения или составляя меню, дети уже в раннем возрасте развивают коммуникативную компетенцию. Обучение невербальным средствам общения относится уже к иной сфере - преподаванию лингвострановедческого материала, введение которого в программу начальной школы продиктовано самой жизнью. Варианты лингвострановедческих игр можно разделить на 3 большие группы: игры, знакомящие учащихся с продуктами культуры; игры, направленные на изучение поведения носителей языка, их традиций; игры, раскрывающие культурные ценности разных народов. Играя в эти игры, ребенок приобретает такую компетентность как толерантность, учится смотреть на другую культуру критически, сравнивать ее со своей. Новый подход к преподаванию культуры изменил отношение к самому языку. Он рассматривается как средство осуществления диалога равноправных культур, а не пропаганда одной из них. Соответственно изменяются критерии отбора учебного материала, прослеживается тенденция не замыкаться на англоязычной культуре, а

проводить культурные параллели.

В связи с изменившимся подходом к обучению культуры через язык и попытками создать мост между нашей и новой культурой изменяются и приоритеты форм работы на уроке английского языка. В частности все большую популярность приобретают проекты

* особый вид организации игр. В них школьник получает возможность поговорить о своих привычках, любимых вещах в сравнение с теми же явлениями в англоязычных странах. Кроме того, что проекты создают мотив изучения языка и культуры, в них учитываются основные особенности детей младшего школьного возраста, они еще учат школьников учиться, выполнять разнообразные виды работы - собирать информацию, организовывать текст, брать интервью, делать аудио записи и т.д. Ребенок учится работать самостоятельно, использовать разные

источники информации и новые технологии.

Таким образом, элементы ролевой и коммуникативной игры облегчают процесс социализации, т.к. в играх наряду с соревновательным моментом встречается и совместная работа, партнерство (социальная компетенция). Игровые задания готовят детей одновременно к устному и письменному общению (коммуникативная компетенция). Игры помогают реализовать ребенку желание учиться дальше, развивают умение самостоятельно решать поставленную задачу, организовывать свою работу, давать собственную оценку и самооценку, умение сравнивать, классифицировать, выбирать главную и отсеивать второстепенную информацию, использовать дополнительный материал (информационная компетенция).

Соревновательные игры. 1 игра:

Двум командам учеников предлагается на скорость составить как можно больше слов из предложенных перемешанных букв

1. игра:

С помощью мимики и жестов изобразить то, что написано в загаданном предложении

1. игра:

Один из детей выбирается Водящим. Он становится светофором – “stoplight”.Все остальные дети – машины. «Машинки» выстраиваются у стартовой линии на достаточном расстоянии от Водящего. Водящий кричит: “Greenlight!” и поворачивается к остальным детям спиной. «Машинки» едут к

«светофору». В это время Водящий кричит: “Redlight!” и поворачивается к детям лицом. «Машинки» должны немедленно остановиться и замереть, если кто-нибудь двигается – возвращается на старт. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дотронется до «светофора». Тот, кто дотронулся до Водящего, становится новым “Stoplight”, а прежний присоединяется к остальным детям

Командные игры:

1 игра:

На столе раскладываются карточки со словами, дети их называют. Учитель даёт команду: «Closeyoureyes!» и убирает 1-2 карточки. Затемдаёткоманду: «Open your eyes!» изадаётвопрос: «What is missing?» Дети

вспоминают пропавшие слова.

2 игра: Созданиестенгазеты по теме “SightseeingofLondon” 3 игра:

St. Valentine’sday

Детям раздаются половинки бумажных сердец, на каждой из которых написано имя героя фильма, мультфильма, сказки. Дети должны найти пару, чтобы сердечко сложилось и герои подошли друг к другу, а потом рассказать на английском языке о фильме.

Английские пословицы и поговорки

Чтобы заработала фантазия ребят мы ищем английским пословицам и поговоркам русский эквивалент.

В заключение необходимо отметить, что работа с пословицами и поговорками на уроках английского языка не только помогает разнообразить учебный процесс и сделать его более ярким и интересным. Она помогает решить ряд очень важных образовательных задач учебного, воспитательного и развивающего характера. Изучение паремий, их анализ и сравнение с аналогами в родном языке помогает формировать у ребят познавательный интерес к изучаемому предмету и культуре англоязычных стран, расширять кругозор, развивать образное мышление, творческие задатки, языковую догадку, а также внимание, память и логику. Кроме этого, создает возможность осуществления широких межпредметных связей и порождает интерес к исследовательской работе в рамках ученических научных проектов.

Список литературы:

1. Агабекян, И.П. Английский язык: сервис и туризм: Учебное пособие для бакалавров, 2-е изд. / И.П. Агабекян. — М.: Дашков и К, 2016. — 312 c.
2. Агабекян, И.П. Английский язык / И.П. Агабекян… — Рн/Д: Феникс, 2010. — 318 c.
3. Агабекян, И.П. Английский язык / И.П. Агабекян… — Рн/Д: Феникс, 2011. — 318 c.
4. Агабекян, И.П. Английский язык для психологов: Учебное пособие для бакалавров / И.П. Агабекян, П.И. Коваленко. — Рн/Д: Феникс, 2012. — 318 c.
5. Агабекян, И.П. Английский язык / И.П. Агабекян… — Рн/Д: Феникс, 2013. — 318 c.
6. Агабекян, И.П. Английский язык для менеджеров. English for Managers: учебное пособие / И.П. Агабекян. — М.: Проспект, 2015. — 352 c.