

8. Kocherhyn A. N. Modelyrovanye myshleniya / A. N. Kocherhyn. – M. : Polytyzdat, 1969. – 224 s.
9. Shabanova Yu.O. Systemnyi pidkhd u vashii shkoli: pidruch. dlia stud. mahistratury / Yu.O. Shabanova. – D.: NHU, 2014. – 120 s.

Одержано статтю: 1.11.2018

Прийнято до друку: 25.11.2018

УДК: 378.1+37.01

DOI: 10.15330/esu.14.238-244

**Искендер Топчу,**

аспірант, Державний педагогічний університет імені Іона Крянге (м. Кишинів, Молдова)

**Iskender Topchu,**

Post-graduate student,

“Ion Creangă” State Pedagogical University of Chisinau (Chisinau, Moldova)

*catedrapsihologie@gmail.com*

## **ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧЕНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ**

### **THE FORMING OF COMMUNICATIVE COMPETENCES OF PUPILS BY MEANS OF GAME SITUATIONS**

*У статті проаналізовано роль ігрових ситуацій у процесі формування комунікативних компетенцій учнів. Визначено, що в умовах сучасної школи традиційний підхід до навчання не забезпечує в повній мірі інтенсивне оволодіння необхідною системою знань. Використання системи ігрових ситуацій дозволяє ефективно формувати, вдосконалювати і розвивати навички та вміння усіх видів мовної діяльності. Ігрові вправи, які використовуються систематично, сприяють моделюванню умов реального спілкування в процесі навчання, що, в свою чергу, призводить до підвищення рівня мотивації вивчення іноземної мови.*

**Ключові слова:** ігрові ситуації, мовна діяльність, комунікативні компетенції.

*The article analyzes the role of gaming situations in the process of forming communicative competences of students. It is determined that in the conditions of a modern school, the traditional approach to teaching does not fully ensure the intensive mastery of the necessary knowledge system. The use of the game situation system allows you to effectively shape, improve and develop the skills and abilities of all types of language activities. The game exercises, which are used systematically, help to model the conditions of real communication in the learning process, which in turn leads to an increase in the level of motivation for learning a foreign language.*

*The situation as a relationship system is not born arbitrarily. Students can be given specific situational positions, the situation itself will arise and will function on their basis, and this, with controlled training, allows you to plan the necessary situations in advance. The situation is a universal form of the functioning of the communication process, existing as an integrative dynamic system of social status, role, activity and moral relations between the subjects of communication, reflected in their minds and arising from the interaction of the situational positions of those communicating.*

*Game situations in foreign language lessons in the context of our study, we have determined, based on the structure of activity, as an active type of educational activity on simulation modeling of the systems, processes and phenomena that are studied.*

*Game exercises with an element of competition provide motivation for learning and speech activities due to participation in game activities. Game situations with a role-based component contribute to enhancing the motivation of student participation in foreign language communication in the classroom and the formation of student communication skills. Game*

*situation – these are tasks that include specially designed learning situations, communicative dialogues contribute to the design of the development process of the communicative potential of an individual student.*

**Key words:** *game situations, linguistic activity, communicative competences.*

**Постановка проблемы.** Анализ педагогической теории и практики убеждает в том, что в условиях современной общеобразовательной школы традиционный подход к обучению не всегда себя оправдывает, поскольку общий темп изучения материала и объем знаний предназначены для усвоения учеником среднего уровня, большое количество знаний ученики получают в готовом виде через учителя, то есть традиционное обучение не обеспечивает должным образом интенсивного овладения системой знаний.

Устранение данного противоречия возможно при условии изменения технологии традиционного обучения на игровое. Игровое обучение рассматриваем как обучение, в процессе которого учащиеся под руководством учителя, проявляя инициативу, самостоятельность и самостоятельность, вступают в активную познавательную деятельность в игровой форме и овладевают знаниями, умениями и навыками; имитируются признаки, качества, состояния, проявляются способности, умения, необходимые для дальнейшей жизнедеятельности.

**Анализ последних источников и публикаций (Analysis of recent researches and publications).** В психологической концепции А. Леонтьева и Д. Эльконина игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежит в самом процессе ее осуществления. В их исследованиях доказывалось, что именно игра имеет большие возможности для развития интеллекта ребенка. Д. Эльконин определял игру как социальную по своей природе деятельность, возникла из условий жизни ребенка в определенной социальной среде.

Игра признается и исследуется мировым психологическим сообществом в качестве важного компонента культурного развития ребенка: как детская традиция (В. Мухина), как практика воспитания (Е. Субботский, Дж. Брунер), как неотъемлемая часть образа жизни и культуры народа (И. Кон), как способ передачи этнокультурного опыта, который обеспечивает инкультурацию ребенка (М. Мид).

**Цель (Purpose).** Целью исследования является проанализировать роль игровых ситуаций в процессе формирования коммуникативных компетенций учеников.

**Результаты (Results).** Ситуация как система взаимоотношений не рождается произвольно. Учащимся можно задать определённые ситуативные позиции, сама же ситуация возникнет и будет функционировать на их основе, а это при управляемом обучении позволяет заранее планировать необходимые ситуации. Итак, ситуация – это универсальная форма функционирования процесса общения, существующая как интегративная динамическая система социальностатусных, ролевых, деятельностных и нравственных взаимоотношений субъектов общения, отражённая в их сознании и возникающая на основе взаимодействия ситуативных позиций общающихся.

Взаимосвязь игры и общения заметил О. Газман, который считает, что игра для подростков остается наиболее освоенной деятельностью, они в ней чувствуют себя уверенно: владеют способами, приемами общения, умеют ставить цели, согласовывать действия, предвидеть результат. Игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением организуется, в общении функционирует. Игра порождается специфической потребностью – потребностью в общении [4].

Именно в процессе игры создаются возможности для проявления личной активности, демонстрации своих потенциальных способностей, качеств и навыков общения. Игра дает свободу действий и выбора, возможность самоопределения, думать и выражать свои мысли, контролировать эмоции, познавать самих себя, позволяет каждому подняться над личными проблемами во взаимодействии с окружающим миром.

Общение в школе несет в себе глубокую функцию, чем просто контакты между людьми. В. Грехнев придерживается позиции, согласно которой одним из лучших способов организации активного общения на уроке является деловая, или ситуативно-ролевая игра, потому что в таких играх осуществляется формирование положительных установок на овладение и практическую проверку знаний учащихся, отработки определенных умений и навыков. В игре осуществляется психическая адаптация учащихся друг к другу [5].

Особенностью коммуникативных ситуаций является то, что учитель должен создавать такие учебные ситуации, которые позволяют раскрыть и реализовать коммуникативные способности учащихся. Рассмотрим разновидности коммуникативных ситуаций, это: коммуникативные игры, коммуникативные имитации, свободное общение.

Игра – это своеобразная школа общения, в процессе которой ребенок усваивает нормы свободной творчески преобразовательной поведения. Использование в учебном процессе игровых ситуаций позволяет создать точную модель общения, поскольку предполагает подражание действительности.

Общение учащихся друг с другом – очень сложный и тонкий процесс. Неэффективность общения может быть связана с полной или частичной отсутствием того или иного коммуникативного умения, например, умение ориентироваться и вести себя в конкретной ситуации.

Анализ проблемы в педагогической теории и практике позволил сформировать ряд подходов к классификации игровых ситуаций или игровых упражнений предложена классификация является попыткой отразить все характеристики игры и представить ее как эффективный метод обучения на уроке английского языка. В своем исследовании мы использовали игровые упражнения, они имеют большой методический потенциал: они обеспечивают мотивацию учебной деятельности, создают эмоциональную и позитивную атмосферу обучения, благоприятные условия для коллективного взаимодействия при выполнении игровых и учебных задач.

Современный урок иностранного языка немыслим без интенсивности и требует от учеников концентрации внимания, напряжения сил. Применение игровых упражнений позволяет сохранить энтузиазм и высокую работоспособность до последних минут урока.

Урок должен быть насыщен такими игровыми ситуациями, которые позволили бы чередовать виды деятельности учащихся.

Исследуя процесс формирования навыков говорения необходимо выяснить еще два требования по использованию игровых ситуаций в учебном процессе: систематического использования игровых ситуаций как составной части общей системы упражнений и комплексного использования игровых ситуаций, которые реализуются путем объединения программы одной навыки программе формирования других навыков, когда упражнения из разных комплексов могут успешно применяться на одном занятии, или объединяться в одну ситуацию как ее элементы.

Соглашаемся с мнением К. Савченко, которая понимает под моделированием педагогических ситуаций рассматривает процесс образования ситуаций-моделей, которые имитируют учебный процесс в постоянном развитии личности которая меняется в связи с требованиями к обучению, раскрывает взаимоотношения между участниками ситуации отражающие учебный процесс и находятся под руководством педагога [1].

В нашем исследовании мы опираемся на мнение И. Зязюна, который считает, что каждая педагогическая ситуация может быть смоделирована по-разному, однако эффект воспитания будет непосредственно зависеть от знаний педагога, его способностей [5].

Наличие многих критериев, организованные иерархически, позволяет характеризовать любую игровую упражнение с разных сторон, и будет сделано дальше в примерах к системе игровых ситуации. Игровые ситуации является наиболее эффективным приемом обучения, поскольку введение игрового элемента на занятиях по английскому языку вызывает у учащихся интерес к предмету, способствует быстрому усвоению нового лексического материала и формированию навыков устной речи в естественной для ученика игровой обстановке. Игровая ситуация делает нелегкий труд ученика по изучению иностранного языка увлекательной и приносит и моральное удовлетворение.

Моделирование конкретных ситуаций общения и их анализ или решение коммуникативных задач призваны обогащать учеников знаниями об общении, его функциях и возможностях, развивал различные вербальные и невербальные умения и навыки. А. Матюшкин и М. Посталюк под коммуникативной задачей понимают моделирование проблемной ситуации, встречающейся в процессе реального общения. Решение коммуникативных задач имеет заранее Разработанный педагогом логический план, по которым он следит, при необходимости направляя учебную ситуацию в нужное русло [4].

Игры можно использовать на всех этапах обучения иностранному языку в школе, однако содержание языкового материала и характер заданий должны быть подобраны в соответствии с возрастом школьников и уровня подготовки определенного класса. На начальном этапе обучения особого внимания заслуживают игры на простое восприятие и воспроизведение материала, а на следующем – на развитие у учащихся умений выявлять, сопоставлять и сравнивать явления и факты; анализировать и обобщать их; делать правильные выводы и тому подобное. Игру подбирает учитель, потому что только он может решить, что лучше предложить ученикам.

Уместным становится мнение И. Даниловича. Исследователь приходит к выводу, что игровое упражнение – это особым образом организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игровые упражнения способствуют:

- созданию психологической готовности детей к речевого общения;
- обеспечению естественной непринужденной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи в общем [5].

Игра является эффективным средством обучения, охватывает различные виды речевой деятельности (слушание, говорение, чтение, письмо), она помогает в овладении иностранным языком, а кроме того, учащиеся испытывают эмоциональное удовлетворение как в процессе игры, так и при достижении результатов.

Вещатели Л. Головчицкая и Н. Скакун высказывают мнение о том, что проведение уроков иностранного языка с использованием игрового материала активизирует школьников, способствует достижению высокой результативности знаний и воспитывает любовь к английскому языку. Игры созданы в соответствии с требованиями школьной программы с учетом психологических особенностей и познавательных возможностей учеников и своим содержанием направлены на развитие речи и самостоятельную поисковую работу школьников. Игры не заменяют другие формы и виды работы по иностранному языку, а только дополняют их [4].

Игры могут быть использованы на различных этапах изучения английского языка в школе как на уроке, так и во внешкольной работе: на занятиях кружка, при проведении конкурсов, викторин и тому подобное. Дидактическая игра сочетает в себе черты игровой и учебной деятельности. В обучении иноязычной устной речи дидактическая игра является прежде всего речевой деятельностью учащихся, в ходе которой они проигрывают различные социальные и межличностные роли, реализуя при этом как вербальные, так и невербальные средства общения (жесты, позы, мимику и тому подобное).

Управление активностью школьников традиционно называют активизацией. Главная цель активизации – формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса. Педагогическая практика использует различные пути активизации, основной из которых является применение методов стимулирования, а именно поощрения и соревнования.

Одним из средств реализации активации общения Х. Леймитс считает познавательное общение при групповой работе, что требует временного распределения на группы для совместного решения задач. Ученикам предлагается обсудить задачу, определить способ решения, реализовать его на практике и показать найден совместными усилиями результат. Такая работа обеспечивает учет индивидуальных особенностей ученика, открывает большие возможности для сотрудничества и возникновения познавательного общения. Работа в группах предусматривает организацию совместных действий, ведущую к активизации учебно-познавательных процессов; взаимного обогащения учащихся в группе; распределения начальных действий; коммуникации, познавательного общения; обмен способами решения задачи; взаимопонимание, которое диктуется характером включения учащихся в совместную деятельность; рефлексии, через которую формируется отношение к собственным действиям и обеспечивается коррекция. Деление на группы осуществляется по различным признакам. Например, учитель выделяет сильных, средних, слабых учеников по уровню знаний. И предлагает разрабатывать специальные варианты упражнений для выравнивания их знаний [1].

Как свидетельствует практика изучения иностранных языков, дидактические игры обеспечивают последовательность и динамику формирования лингвокультурных знаний учащихся. Игра не только предполагает элемент соревнования, что значительно оживляет урок, но и максимально приближает речевую ситуацию к реальной, жизненной. Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу заинтересованности и снимают усталость у старшеклассников. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры, и тогда даже самая скучная работа приобретает интересную форму.

Одним из эффективных способов решения проблемы обучения иностранному языку, а точнее возникновением мотивов, является использование игровых

ситуации. Игровая ситуация – это упражнение, целью которой является формирование, совершенствование и развитие навыков и умений учащихся в различных видах речевой деятельности путем многократного и разнообразного выполнения языковых действий (операций), которые становятся личностно значимыми для субъекта обучения, поскольку являются мотивированными участием в игровой деятельности. В игровых ситуациях большой методический потенциал: они обеспечивают мотивацию учебной деятельности, образуют эмоциональную и позитивную атмосферу обучения, благоприятные условия для коллективного взаимодействия при выполнении игровых и учебных задач.

Еще одним из эффективных средств решения проблемы обучения иноязычному общению, а именно средством создания мотивов к общению, являются игровые упражнения. Игровое упражнение – это особым образом организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Во время учебной игры или игрового упражнения все имеют равный статус. Она под силу даже слабым ученикам. Слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность становятся важнее знания предмета. Чувство равенства, атмосфера восторга и радости, ощущение того, что задача под силу – все это дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно использовать в речи слова другого языка, обеспечивает достаточный уровень усвоения того или иного учебного материала.

Под игровым упражнением мы понимаем такое упражнение, целью которой является формирование, совершенствование и развитие навыков и умений учащихся в различных видах речевой деятельности путем многократного и разнообразного выполнения речевых или языковых действий, которые становятся личностно значимыми для субъекта обучения, поскольку являются мотивированными участием в игровой деятельности. Игровые упражнения имеют большой методический потенциал: они обеспечивают мотивацию учебной деятельности, создают эмоциональную и позитивную атмосферу обучения, благоприятные условия для коллективного взаимодействия во время выполнения игровых и обучающих заданий.

Изучение вопросов типологии упражнений и положений теории систем (И. Блауберг, Е. Юдин, В. Садовский и др.), исследование системного подхода к решению методических проблем (И. Бим, В. Скрипченко и др.) позволило разработать систему игровых упражнений, которое составляет интегральную часть общей системы упражнений и методически опирается на приведенную общую классификацию игровых упражнений.

Анализ научной литературы и собственный педагогический опыт показывает, что дидактические игры можно активно использовать в обучении иностранному языку, особенно в работе со старшеклассниками. Прежде всего это обусловлено следующими основными факторами: коммуникативный подход к обучению иностранному языку; интересы несовершеннолетних; естественная потребность учащихся в игре.

Учитывая это, нами установлено, что понятие “игровая ситуация” можно расширить, выделив из него группу игр, что собственно является подготовкой к коммуникативной деятельности и обогащения словарного запаса учащихся, и игры, которые обеспечивают коммуникативную деятельность.

Не любая игровая деятельность может быть эффективной. Только дидактически целесообразное ее использование и методически оправдана организация дают возможность считать игру эффективным средством обучения. Как уже отмечалось,

процесс обучения иностранному языку в современном общеобразовательном учебном заведении должно быть коммуникативно направленным. Следовательно, подавляющее большинство форм и видов работы, в том числе и игровая деятельность на уроке с учащимися, также должно быть коммуникативно направленным, учитывать возрастные особенности школьников и их интересы.

Игровые ситуации на уроках иностранного языка в контексте нашего исследования мы определили, исходя из структуры деятельности, как активный вид учебной деятельности по имитационному моделированию систем, процессов и явлений, которые изучаются.

**Выводы и перспективы (Discussion).** Таким образом, использование системы позволяет эффективно формировать, совершенствовать и развивать навыки и умения во всех основных видах речевой деятельности. Игровые упражнения, которые используются систематически, способствуют моделированию условий реального общения в процессе обучения, что, в свою очередь, ведет к усилению мотивации к изучению иностранного языка. Игровые упражнения с ролевым компонентом способствуют усилению мотивации участия учащихся в иноязычной общении на занятии.

Игровые упражнения с элементом соревнования обеспечивают мотивацию учебной и речевой деятельности благодаря участию в игровой деятельности. Игровые ситуации с ролевым компонентом способствуют усилению мотивации участия учеников в иноязычной общении на занятиях и формирования коммуникативных компетенций учащихся. Игровая ситуация – это задачи, которые включают в себя специально разработанные учебные ситуации, коммуникативные диалоги способствуют проектированию процесса развития коммуникативного потенциала личности ученика.

#### Литература

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: учебное пособие / Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2008. – 237 с.
2. Гаврилова О. В. Ролевая игра в обучении иностранных языков / О. В. Гаврилова // English, 2008. – № 1. – с. 7-8.
3. Жилкина Д. Н. Ролевые игры на уроках английского языка / Иностранные языки в школе – 2010 – №1. – с. 34 – 38.
4. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: пособие для студентов педагогических вузов / А. П. Панфилов. – М.: Академия, 2008. – 223 с.
5. Селевко Г. Игровые технологии / Г. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – №4. – С. 23-33.

#### References

1. Anikayeva N. P. (2008) Vospitaniye igroy: uchebnoye posobiye [Upbringing by the game: study guide]. M.: Prosveshcheniye. 237 p.
2. Gavrilova O. V. (2008) Rolevaya igra v obuchenii inostrannykh yazykov [Role-playing game in teaching foreign languages]. English. № 1. p. 7-8.
3. Zhilkina D. N. (2010) Rolevyye igry na urokakh angliyskogo yazyka [Role-playing games on English lessons]. Inostrannyye yazyki v shkole. №1. p. 34 – 38.
4. Panfilova A. P. (2008) Igrovoye modelirovaniye v deyatel'nosti pedagoga: posobiye dlya studentov pedagogicheskikh vuzov [Game Modeling in the Activity of a Teacher: A Handbook for Students of Pedagogical Universities]. M.: Akademiya. 223 p.
5. Selevko G. (2006) Igrovyye tekhnologii [Gaming technology]. Shkol'nyye tekhnologii. №4. p. 23-33.

Одержано статтю: 19.10.2018

Прийнято до друку: 22.11.2018