

6. Décaux A. L'avenir de la langue française. Séance publique annuelle des cinq Académies le 16 octobre 2001 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.academie-francaise.fr/lavenir-de-la-langue-francaise>
7. Le Dictionnaire français Larousse [Электронный ресурс]. URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-monolingue/>
8. Le Dictionnaire de la zone [Электронный ресурс]. URL: <http://dictionnairedelazone.fr/>
9. L'argot avec Bob [Электронный ресурс]. URL: <https://www.languefrancaise.net/Bob/Introduction>
10. Le Dictionnaire Linternaute [Электронный ресурс]. URL: <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/>
11. Le Dictionnaire Cordial [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cordial.fr/dictionnaire/>
12. Putain de merde. Словарь французского мата и жаргона [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ruski-mat.net/argot/Argot.php>

УДК 371.38

*Т. В. Каленцова (г. Елец)
Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина*

Развитие социокультурной компетенции обучающихся в процессе изучения иностранного языка средствами игровых технологий

В статье рассматривается проблема формирования социокультурной компетенции. Одним из путей ее развития в процессе изучения иностранного языка автору видится применение технологий игровой деятельности.

Ключевые слова: социокультурная компетенция, процесс обучения, иностранный язык, игра

В современном многоязыковом и поликультурном мире, нацеленном на расширение экономических, политических и культурных международных взаимодействий, необходимость владения человеком навыками и умениями иноязычного общения неоспорима. В связи с этим на первый план выходит формирование социокультурной компетенции на всех ступенях обучения иностранному языку.

В современных исследованиях в области образования социокультурная компетенция трактуется как способность осуществлять коммуникативную деятельность с представителями различных народов посредством использования социокультурных знаний, умений в поликультурном общении благодаря сформированности таких личностных качеств, как толерантность, чуткость и тактичность. Н. Г. Муравьева определяет социокультурную компетенцию как «интегративную характеристику личности, предполагающую наличие знаний различных социальных и культурных сферах, включающую способность и готовность взаимодействовать с другими людьми в различных диапазонах жизни, опираясь на свой смысловой опыт, обеспечивающую способность использовать информационные ресурсы для смыслообразующей творческой деятельности в информационном пространстве» [4, с. 147].

Исходя из определения социокультурной компетенции считаем целесообразным рассмотреть возможность ее формирования в процессе игровой деятельности. Так, отечественные исследователи (И. А. Зимняя, А. А. Леонтьев, Е. И. Негневицкая, З. Н. Никитенко, Е. Ю. Протасова и др.) считают игру одним из наиболее эффективных приемов обучения иностранным языкам. Несомненными достоинствами игры признается следующее:

- снятие монотонности при обработке языкового материала;
- активизация всех аспектов речевой деятельности: фонетического, грамматического, лексического;
- возможность применения как на первоначальном этапе обучения языку, так и на последующих уровнях [3, с. 35].

А. Н. Щукин отмечает, что игра способствует решению следующих задач:

- психологическая подготовка участников игры к речевому общению;
- многократное повторение освоенного материала;
- тренировка в процессе выбора речевого материала, что является подготовкой к устной речи [6, с. 112].

Проведение игры требует от преподавателя:

- наличия раздаточного материала, реквизита и поощрительных призов;
- соотнесения содержания игровых заданий с уровнем освоенного лексического и грамматического материала;
- положительной оценки деятельности активных участников игры.

Для обучения иностранному языку нами были рассмотрены, смоделированы игры, ориентированные как на развитие отдельных аспектов речевой деятельности, так и учебно-коммуникативные игры. Данные виды игр воз-

можно применять и на учебных занятиях, и в процессе внеурочной деятельности. В целях развития навыков аудирования и правильного произношения нами рассмотрены следующие игры:

– игра с предметом «Назови слово»: ведущий бросает участникам игры мяч, называя определенный звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором данный звук имеется;

– игра-загадка «Какой звук я задумал?»: один из участников произносит цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук, другие отгадывают, отгадавший получает право загадать свою загадку;

– игра-соревнование «Необычная тетрадь»: на большом макете тетради (доски) фиксируются знаки различных звуков, участникам необходимо набрать на телефоне за фиксированный период времени наибольшее количество слов, правильно произнести и перевести получившееся слово.

В целях формирования грамматических навыков рассмотрены игры следующего содержания:

– игра «Живое предложение»: каждый участник получает карточку, на которой написано слово, всем участникам необходимо построиться в цепочку так, чтобы получилось предложение;

– игра «Покажи действие»: образуются пары, один играющий изображает действие (с помощью мимики или жестов), другой должен прокомментировать его, употребив глаголы;

– игра «Восстановите предложение»: восстановить несколько предложений в течение фиксированного времени, соблюдая правильный порядок слов, при этом к каждому предложению даются картинки-подсказки с нарисованными на них предметами, приводятся части слов, вопросительные знаки и знаки препинания.

С целью активизации и закрепления лексики по теме занятия и расширения словарного запаса обучающихся мы рекомендуем следующие:

– игра «Один шаг – одно слово»: на каждый шаг при движении к какой-то цели обучающийся должен назвать одно слово по изученной теме;

– игра «Найди пословицу»: участники игры должны найти пары пословиц, а именно подобрать русский эквивалент немецкой пословице;

– игра «Снежный ком»: обучающиеся рассказываются по принципу «круглого стола», в центре которого раскладываются карточки с изучаемыми словами и выражениями лицевой стороной вниз, один из участников берет карточку, показывает ее другим участникам и употребляет данное слово или выражение в предложении.

Обобщающим этапом может служить игра «Раскрась картинку» (сюжет подбирается согласно выбранной тематике): участники подходят к макету изображения и раскрашивают выбранный эпизод, называя изображенное предложением.

Все перечисленные виды игр можно применять фрагментарно с целью автоматизации определенного языкового явления, а также объединить в рамках определенной темы с целью обобщения изученного материала.

Своеобразной формой контроля полученных знаний являются учебно-коммуникативные игры:

– игра «Цвета»: ведущий предлагает игрокам назвать пять предметов одного цвета, повторять названные предметы не разрешается;

– игра «Испорченный телефон»: передать без искажения слово крайнему игроку команды;

– игра «Групповой рассказ»: дополнить произнесенную фразу новыми словами.

Итак, проблема формирования познавательного интереса к деятельности вызывает интерес многих исследователей. Поиск путей решения данной проблемы отражается и в выборе технологий обучения иностранным языкам младших школьников. Одним из приемов обучения является применение игровых технологий.

Литература

1. Бабанский Ю. К. Проблемы повышения эффективности педагогических исследований: Дидактический аспект. М.: Педагогика, 1982. 192 с.

2. Бим И. Л. Методика обучения иностранному языку как наука и проблемы школьного учебника. М.: Рус. яз., 1977. 288 с.

3. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб: Каро, 2006. 192 с.

4. Муравьева Н. Г. Понятие социокультурной компетенции в современной науке и образовательной практике // Вестник Тюменского государственного университета. 2011. № 9. С. 141–148.

5. Рогова Г. В. и др. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. М.: Просвещение, 1991. 287 с.

6. Щукин А. В. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам: учеб. пособие. М.: Филоматис, 2008. 188 с.