УДК 372.881

# ИГРА КАК МЕТОД РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

***О. В.Чурай***
*преподаватель кафедры иностранных языков*
*Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка, г. Минск*
oksanachurai@mail.ru

В современном мире педагогическая практика и наука решают проблему совершенствования методов и форм обучения иностранным языкам, направленных на решение задач модернизации образования, повышения качества и эффективности профессиональной подготовки. Несомненно, что ведущим методологическим принципом в изучении языка является принцип коммуникативной ориентации. В статье проводится обзор учебно-методической литературы и различных интерактивных игровых методов, включающих в себя межкультурный контент и реализующий культурный компонент учебной программы по иностранному языку. Подчеркивается важность коммуникативных заданий, способствующих развитию межкультурной коммуникативной компетенции в процессе преподавания и обучения иностранному языку.

***Ключевые слова:*** межкультурная коммуникация; межкультурная коммуникативная компетенция;процесс обучения иностранному языку; межкультурное взаимодействие; коммуникативные задания.

# GAME AS A METHOD OF FORMING PEDAGOGICAL SPECIALTIES STUDENTS' COMMUNICATIVE COMPETENCE

***O. Churai***
*Lecturer of the Department of Foreign Languages*
*Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank, Minsk*
oksanachurai@mail.ru

Pedagogical science solve the problem of improving methods and forms of teaching foreign languages aimed at modernization in foreign language education, improving the quality and effectiveness of professional training. Undoubtedly, the leading methodological principle in language learning is the principle of communicative orientation. The article reviews educational and methodological literature and various interactive game methods, including intercultural content and implementing the cultural component of the foreign language curriculum. The importance of communicative tasks contributing to the development of intercultural communicative competence in the process of teaching and learning a foreign language is emphasized.

***Key words:*** cross-cultural communication; intercultural communicative competence; foreign language teaching; intercultural interaction; communicative tasks.

В условиях интеграции, которая в настоящее время охватывает практически все сферы общественной жизни, требование знания иностранного языка диктуется жизненной необходимостью. Это поиск работы, улучшение жилищных условий, реализация своих творческих и интеллектуальных способностей и навыков, карьерный рост и достижение успеха в профессиональной деятельности, повышение квалификации и многое другое.

В современном мире педагогическая практика и наука решают проблему совершенствования методов и форм обучения иностранным языкам, направленных на решение задач модернизации образования, повышения качества и эффективности профессиональной подготовки. Акцентируется внимание на вопросе формирования коммуникативной компетенции в языковом образовании. Коммуникативные компетенции рассматриваются как широкий термин, который основан не только на структурных особенностях языка, но также включает его социальные, прагматические и контекстуальные особенности. Учитывая, что ведущим методологическим принципом в обучении языкам является принцип коммуникативной направленности, особенно важным считаются отбор и систематизация языкового материала, конкретизация ситуаций и сфер общения. Содержание языкового образования в учреждениях высшего образования является ориентированным на развитие мотивации учащихся к изучению языков и на формирование и совершенствование навыков познавательной, коммуникативной, практической и творческой деятельности.

Несомненно, что ведущим методологическим принципом в изучении языка является принцип коммуникативной ориентации. Этот принцип определяет все компоненты дисциплинарно-образовательного процесса. Рассмотрение языка как явления социального выдвигает на первый план обучение с коммуникативной целью – научиться общаться на нем, используя как графический, так и звуковой код. Принцип коммуникативной направленности определяет содержание обучения – отбор и организацию языкового материала, конкретизацию ситуаций и сфер общения. В то же время важно понимать, какие коммуникативные навыки необходимы для успешного взаимодействия, осуществления его в письменной и устной формах, и какими средствами можно обеспечить овладение коммуникативной функцией языка. Принцип коммуникативной направленности ставит преподавателя перед необходимостью соответствующей организации обучения, применения различных организационных форм для осуществления общения, в то время как коммуникативная цель изучения языка является общей стратегией обучения.

В настоящее время общепризнано, что изучение языка не просто может, но и должно приносить удовольствие. Игры помогают и побуждают студентов, изучающих иностранный язык поддерживать интерес и работать в приятной, неформальной и непринужденной атмосфере, благоприятной для изучения языка. Существует широкий спектр игр, которые тренируют все навыки (чтение, письмо, аудирование и говорение) на всех этапах обучения.

Одним из аспектов языковой подготовки студентов Белорусского государственного педагогического университета имени М.Танка является введение в учебный процесс игр на иностранном языке. Для студентов факультета физического воспитания БГПУ преподавателями кафедры иностранных языков О. В. Чурай, Ж. Э. Коваль и кандидатом педагогических наук,

доцентом кафедры теории и методики физической культуры А. Р. Борисевич составлен практикум «Межкультурная коммуникация в контексте высшего образования: физическая культура, спорт и туризм: Терминологический практикум = Cross-cultural Communication in the context of Higher Education: physicaltraining, sportandtourism: Terminology Practicum». Предложенные в нем виды заданий и игр помогают студентам систематизировать изученный материал, научиться интерпретировать различные явления межкультурной коммуникации, самостоятельно обнаруживать и формулировать для себя ее закономерности [1, с.3]. Например:

**Botticelli.** One player – "Botticelli" – thinks of a character (for example, *a Dean or a Professor*) The others have to guess who he or she is by asking him "Yes" or "No" questions. If the answer is "No", the questioning passes to the next player. If the answer is "Yes", whoever asked the question can either ask another question, or try to guess Botticelli's identity.

If, after ten direct attempts at guessing who Botticelli is, no one has solved the mystery, Botticelli confesses – and gets another go. If a player has guesses correctly, he becomes Botticelli for the next round.

**Portmanteau.** The first player starts, "I packed my bag and in it I put the secondary education diploma" (or whatever). The next player continues, "I packed my bag and in it I put the secondary education diploma and a diploma supplement". Continue round the cycle, everyone repeating what has already been packed before adding a new item… If a player makes a mistake or hesitates for too long, he drops out.

**Hangman.** Somebody thinks of an English word (for example, *lecture*) and writes down a space for each letter ( _ _ _ _ _ _ ). The person who is playing then says a letter of the alphabet (for example, *E*). If this letter appears in the answer, it is written down in the correct position or positions within the word (E _ _ _ _ E). If a letter is chosen which does not appear in the answer (e.g. *H*), then an extra line is drawn in a simple picture of a man being hanged. The player wins if he or she guesses the word correctly before the picture has been completed.

Также ежегодно под руководством преподавателей кафедры иностранных языков на первом курсе факультета физического воспитания проходит иноязычный марафон «Спорт и туризм: хроники и перспективы».

Студенты под руководством преподавателей приглашают всех желающих в «SportEntertainmentPark» и представляют серию игр и развлечений о спорте на английском языке, которые активно пропагандируют спорт и здоровый образ жизни и содействуют организации досуга молодежи. Ребята принимают активное участие в планировании, подготовке, изготовлении игр и проведении конкурсов. В картотеку входят такие, казалось бы, простые, и в то же время увлекательные и захватывающие игры о спорте, как «Whatsportisit?», «Memo. Sport», «Spotit! Sport». Студенты специальности «Спортивно-педагогическая деятельность (спортивная режиссура)» пробуют себя в роли аниматоров и проводят конкурсы на спортивную тематику:

***«Spotit! Sport»*** – это игра на внимательность, реакцию и знание спортивной лексики, в которой собрано 36 карточек с изображением различных видов спорта и спортивного инвентаря. Ни одна из них не повторяется, но в каждой паре есть общая картинка! Суть игры состоит в том, чтобы заметить одинаковые символы. Первый, кто отыщет совпадение, называет его на английском языке и забирает карточку. Тот, кто набрал больше всех карт, становится победителем игры! С точки зрения активизации и расширения лексического запаса английского, это отличное дополнительное пособие, а весело поиграть можно в любом возрасте!

***«Memo. Sport»*** (найди пару) – классическая игра на развитие памяти, внимательности, способствующая обогащению словарного запаса и формированию лексических и грамматических навыков речи. Каждый присутствующий берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок называет вид спорта, рассказывает правила и забирает карточки себе. Он продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот участник, который к концу игры наберет наибольшее количество парных карточек.

***«Whatsportisit?» –*** это весёлая игра, развивающая воображение и способствующая формированию грамматических навыков. Задача игроков – угадать вид спорта или спортсмена, изображенного на карточке, закрепленной у них на голове, правильно задавая вопросы на английском языке, на которые остальные участники отвечают только "да" или "нет".

Таким образом, обучение, основанное на играх, позволяет развивать когнитивные, социальные и физические навыки одновременно, а также такие важные жизненные навыки, как сотрудничество и командная работа. Активизация творческой деятельности студентов способствует реализации их личностного потенциала и мотивирует их на здоровый образ жизни. А профессионально ориентированный подход в обучении иностранному языку позволяет вовлечь учащихся в коммуникативный процесс на английском языке и оптимизировать процесс формирования коммуникативной компетентности студентов педагогических специальностей.

***Библиографический список:***


1. Межкультурная коммуникация в контексте высшего образования: физическая культура, спорт и туризм: Терминологический практикум = Cross-cultural Communication in thecontextofHigherEducation: physicaltraining, sport and tourism: TerminologyPracticum/ сост. О. В Чурай, Ж. Э. Коваль, А. Р.Борисевич. – Минск : БГПУ, 2021.– 32 с.
2. Moeller, Aleidine Kramer and Nugent, KristenBuilding intercultural competence in the language classroom / A. Moeller, K. Nugen // [Electronic resource]. – Mode of access: https://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/161/ – Date of access: 24.02.2022.