

## Педагогика

УДК 37.091.33:811.111'243

### Коммуникативные игры на занятиях по английскому языку

В.В. АВЕРЬЯНОВА

Рассматриваются преимущества коммуникативных игр, приводятся примеры игр на занятиях по английскому языку. Описываются такие разновидности коммуникативных игр, как ролевые и деловые игры, выделяются основные принципы и правила их проведения. Коммуникативные игры обеспечивают возможность настоящего общения, хотя и в рамках условных ситуаций. Игра – это воссоздание и усвоение общественного опыта, моделирование социального взаимодействия.

**Ключевые слова:** коммуникативные игры, ролевые и деловые игры, мотивация, коммуникативная компетенция, гибкие навыки.

The advantages of communicative games are explored, the examples of games in English classes are given. Such varieties of communicative games as role plays and business games are described, the main principles and rules for their implementation are highlighted. Communication games provide an opportunity for real communication, albeit within the framework of conditional situations. The game is the reconstruction and learning from social experience, modeling of social interaction.

**Keywords:** communicative games, role plays and business games, motivation, communicative competence, soft skills.

Базовой целью современного образования является не передача знаний, а формирование полноценной личности, способной обучаться в течение всей жизни и владеющей необходимыми компетенциями для социальной адаптации и успешной самореализации. Коммуникативные игры, как репетиция будущей социальной активности и профессиональной деятельности, формируют устойчивую основу для успешной интеграции обучаемого в социум без потери личностной уникальности и самобытности.

При обучении иностранному языку самым сложным этапом считается речевая деятельность, потому что этот этап предполагает оперирование уже изученными лексическими единицами и знание правил их употребления. Здесь необходимо употреблять лексику в новых условиях, самостоятельно строить высказывание, поэтому на этом уровне навык становится умением. Умение предполагает не только автоматизм, но и динамичность, это не просто знание лексики и правил, но и способность употреблять их в изменяющихся, нестандартных ситуациях.

Одним из самых эффективных способов развития речи на иностранном языке являются коммуникативные игры. Наиболее очевидное преимущество коммуникативных игр – мотивационная составляющая. Они побуждают обучаемых к общению и эффективному взаимодействию. Игровая форма заданий снижает уровень стресса и минимизирует страх сделать ошибку [1, с. 308]. В процессе обучающей игровой деятельности студенты меньше устают благодаря тому, что они занимаются делом, которое им нравится, они вдохновлены и мотивированы [2, с. 52]. Завуалированность образовательной цели на фоне игровой обеспечивает более продуктивное восприятие речи и выражение мыслей [3, с. 28]. Подключение эмоциональной составляющей, активное участие обучаемых в игре позволяет без усилий усваивать, запоминать новый материал.

Целью данной статьи является рассмотрение коммуникативных игр в качестве эффективной технологии развития умений восприятия и воспроизводства иноязычной речи, формирования коммуникативной компетенции.

Актуальность данной темы обусловлена высокими требованиями к овладению иностранным языком. В сегодняшних реалиях важным будет не просто умение читать и переводить тексты, но способность поддержать беседу с носителем другого языка, проявить свою языковую компетентность в живом общении. Также в настоящее время ведется активный поиск путей модернизации процесса обучения, появляются новые технологии, средства и приемы обучения. Эти технологии и приемы требуют систематизации и оценки их эффективности.

Коммуникативные игры обеспечивают возможность настоящего общения, хотя и в рамках условных ситуаций, определенных преподавателем границ. Игра обеспечивает воссоздание и усвоение общественного опыта, моделирование социального взаимодействия. Она является естественной формой деятельности в обучении и осуществляется посредством практики в действии, а не путем указания или следования образцу.

Игры целесообразно применять на этапе обобщения и систематизации материала, т. к. речевая деятельность подразумевает наличие лексической и грамматической базы. Чтобы квалифицировать определенные приемы обучения как игру, нужно иметь в виду, что игра подразумевает создание воображаемой ситуации, имеет определенные правила. При этом студенты должны осознавать тот результат, к которому они стремятся в процессе игры.

Преподавателю очень важно создать условия, при которых коммуникация максимально приближена к естественным условиям. При этом важнейшую роль играет воображение, особенно в ролевых играх, когда обучаемому необходимо представить себя в роли другого человека.

Среди коммуникативных игр часто выделяют ролевые и деловые игры. Ролевые игры составляют ядро коммуникативных игр. Ролевая игра имеет несколько этапов. Это подготовка, проведение игры и обсуждение результатов. На этапе подготовки можно повторить лексический материал, речевые формулы. Более детальная предварительная проработка игры может включать отработку лексики в смысловых речевых единствах, организацию микроситуаций, которые являются элементами ролевого взаимодействия. Также на этой стадии происходит распределение ролей, определение других обстоятельств игры (место, время, задачи, планируемый результат и т. д.).

Ролевая игра – это вид учебного взаимодействия, когда на базе ролевых карточек или сценария воспроизводится реальная практическая деятельность людей. Во время ролевой игры студенты получают карточки, в которых может быть представлена информация о чертах характера человека, о его привычках, опыте, социальном статусе. Если роль предполагает взаимодействие в профессиональной сфере, то такая ролевая игра приобретает черты деловой игры. Однако в карточках не рекомендуется слишком детальное и подробное описание, так как игра должна предоставлять пространство для творчества, импровизации, самовыражения персонажа. В рамках игровой ситуации обучаемый должен иметь свободу действий и речевых поступков [4, с. 132].

Одной из ключевых черт игрового взаимодействия является его провоцирующий, спонтанный характер. Именно элемент неожиданности, неподготовленности делает игру столь притягательной и максимально вовлекает обучаемых в коммуникативную деятельность.

Во время проведения игры важно создать такие условия, чтобы обучаемые могли творчески применить полученные знания. Здесь важна самостоятельность как в плане формы высказывания, так и в плане содержания. Импровизация, свобода выражения в заданных игровых рамках ведут к раскрепощению, проявлению индивидуальных способностей, раскрытию творческого потенциала обучаемых. Роль преподавателя сводится к мониторингу и контролю без непосредственного вмешательства в процесс игры.

На этапе обсуждения результатов преподавателю необходимо обратить внимание на некоторые ошибки и неточности, выявленные в ходе мониторинга и контроля игры. Однако здесь важно сохранить мотивацию студентов, акцентировать внимание не только на отрицательных, но и на положительных аспектах, не создавать предпосылки для обобщенной отрицательной оценки деятельности обучаемых [5, с. 615–616]. Можно еще раз повторить основные речевые структуры, которые отрабатывались в процессе игрового взаимодействия. Одним из приемов обобщения может быть вопрос о том, какие моменты в игре вызвали наибольшие затруднения, какие элементы были наиболее полезны для развития коммуникативных способностей.

Классическая ролевая игра предполагает наличие проблемы или проблемной ситуации и персонажей, которые имеют разное отношение к указанной проблеме [6, с. 218]. Например, в ролевой игре «*The Airport*», представленной в разделе *Class Activities* в обучающем комплексе *Face2face* [7, с. 64–65], сформулирована проблема строительства аэропорта вблизи небольшого туристического города. Студентам раздаются карточки эколога, двух местных жителей, местного бизнесмена, местного чиновника и председателя собрания. Каждый из персонажей имеет свой взгляд на проблему, поддерживает или отвергает сооружение аэропорта и обосновывает свою точку зрения. Участники игры сначала тренируют монологическую речь, излагая свою точку зрения на проблему, а затем вступают в диалог, пытаясь переубедить оппонентов или поддержать сторонников. В конце игры председатель предлагает проголосовать «за» или «против» строительства аэропорта. То есть цель игры – найти компромисс, договориться, что очень важно для будущей социализации обучаемых.

Ролевые игры позволяют развивать так называемые *soft skills* – навыки взаимодействия с людьми, навыки коммуникации, эмпатии и лидерства. «*House Hunting*» [7, с. 38–39] – еще один пример игры, где нужно договориться, чтобы достичь общей цели. Студенты получают карточки адвоката, студента, почтового работника и садовника, а также рекламное описание четырех домов. Один из этих домов им предстоит снять вместе. Для этого столь разным персонажам нужно прийти к единому мнению.

В описанных выше играх «*The Airport*» и «*House Hunting*» участвует большое количество студентов, от 4 до 12. Ролевая игра может также включать только двух участников. Очень часто один из них получает роль интервьюера (журналиста), а второй – интервьюируемого. Например, в игре «*The world's greatest traveller*» [7, с. 24–25] один студент представляет, что он – знаменитый путешественник, а второй берет у него интервью. Интервьюер должен опросить двух «путешественников», у каждого из которых заготовлена воображаемая история о его необычных странствиях. В качестве итога игры предлагается рассказать про наиболее интересные приключения «путешественников» и выбрать лучшего путешественника в мире (*the world's greatest traveller*).

Также два участника предполагаются в игре «*Teach your own language*» [7, с. 88–89]. Здесь беседуют работник по набору персонала и соискатель на должность учителя. Интервьюер беседует с несколькими соискателями. Итогом игры является выбор наиболее подходящего претендента на должность. В игре «*Excuses, excuses!*» [7, с. 78–79] два приятеля собираются организовать вечеринку, распределяют обязанности и определяют сроки их выполнения. Однако не все удается выполнить, не все сроки соблюсти. И участники игры должны извиниться и придумать объяснение, почему не выполнены договоренности. Здесь также предполагается смена партнеров с целью последующего выбора наиболее интересных вариантов оправдания неисполненных обязательств.

Исследователи обращают внимание на некоторые особенности парной ролевой игры и вообще работы в паре в процессе учебной коммуникации. Очень важно обеспечить ротацию, т. е. смену партнера для парной работы с целью более полноценного общения и обмена мнениями. В представленных выше играх «*The world's greatest traveller*», «*Teach your own language*» и «*Excuses, excuses!*» интервьюер (или один из приятелей в игре «*Excuses, excuses!*») должен опросить нескольких персонажей и выбрать среди них лучшего. Также партнеры могут меняться ролями, продемонстрировать свой диалог всем участникам учебной группы [8, с. 83].

Отметим, что при обучении студентов педагогического профиля представленная выше в качестве примера игра «*Teach your own language*» может квалифицироваться как ролевая деловая игра.

Деловые игры имеют ряд отличительных особенностей. Они могут включать разыгрывание ролей по ролевым карточкам. Однако наиболее характерной их особенностью является то, что они чаще всего строятся вокруг какой-то конфликтной ситуации в профессиональном сообществе. Обучаемые получают исходные данные по ситуации, а затем действуют в соответствии с определенной ролью, которая часто обозначает не профессию, а позицию в конфликте (например, заискиватель, обвинитель и т. д.). Остальные участники игры и наблюдатели оценивают действия игроков и выбирают оптимальную стратегию поведения в данной конфликтной ситуации.

Очень популярной в настоящее время становится так называемый *the case study method* [9]. Изначально это метод применялся не в форме игры, а в форме письменного анализа и последующего обсуждения реальных ситуаций, возникающих в ходе профессиональной деятельности. На основе подробного описания реальной ситуации обучаемые предлагали пути решения проблемы, выделяли положительные и отрицательные стороны вопроса, пытались найти причины проблемы, факты, которые являются ключом к ее разрешению. В форме деловой игры указанный выше *the case study method* представлен в конце каждого из четырнадцати юнитов в разделе *Case study* книги *Market Leader* [10], предназначенной для обучения английскому языку бизнесменов и экономистов. Например, в первом юните менеджерам компании *Coferoma* нужно найти способы увеличить прибыльность, которая недавно резко упала. Участники игры анализируют причины падения спроса и выбирают оптимальные способы решения проблемы.

В деловых играх реализуется принцип «двуплановости». С одной стороны, здесь решаются серьезные задачи по развитию личностных качеств и способностей, необходимых будущему специалисту, участник игры учится взаимодействовать с коллегами, овладевает навыками менеджмента в выбранной профессиональной сфере. С другой стороны, решение всех указанных выше задач происходит в форме игры, что способствует интеллектуальному и эмоциональному раскрепощению, импровизации, проявлению творческих способностей.

Таким образом, деловые игры могут быть как ролевыми (см. описанную выше игру «*Teach your own language*» для студентов педагогического профиля), так и основанными на конфликтной или проблемной ситуации в профессиональной сфере, где участник играет самого себя в заданной ситуации, моделирующей реальную.

Деловые игры развивают способность взаимодействовать в коллективе при совместной деятельности, решать конфликты и производственные задачи, преодолевать другие трудности, с которыми специалисты сталкиваются в сфере их профессии. Вырабатывается умение действовать самостоятельно, принимать на себя ответственность и находить выход из различных ситуаций.

Все разнообразие коммуникативных игр не ограничивается ролевыми и деловыми играми, а включает в себя другие виды взаимодействия, основанные на различных типах речевых задач. Речевая задача может быть построена на различиях в убеждениях (*belief / opinion gap*), в имеющейся у студентов информации, в доказательствах (*reasoning gap*) [11, с. 18]. Примером взаимодействия, основанного на *belief / opinion gap*, может быть игра «*Оптимисты и пессимисты*», или «*Man / woman*», когда участники выражают различные точки зрения на заданную тему, например, об обязанностях мужчины и женщины, выступают с оптимистичными и пессимистичными утверждениями о чем-либо, а затем может ставиться задача выработать общую точку зрения.

Развитие и совершенствование речевых навыков предполагает общение в ситуациях, моделирующих реальные, а также обсуждение проблемных тем. На первый план выдвигается необходимость найти средства для выражения мыслей. То есть, коммуникативные игры, дискуссии, обсуждение являются мощным фактором мотивации при изучении иностранного языка.

Применение коммуникативных игр на занятиях по английскому языку имеет огромный потенциал как для развития речевых умений, так и для формирования личности. Это не только активизация познавательной и творческой деятельности обучающихся, и как следствие, лучшее запоминание и усвоение языковых единиц и правил, речевых моделей. Это также развитие так называемых *soft skills* (гибких навыков). Это навыки коммуникации с людьми, умение договариваться и находить выход из различных проблемных и конфликтных ситуаций, навыки критического мышления, работы в команде и организации деятельности. Наличие развитых *soft skills* является в настоящее время очень важным фактором в пользу соискателя при приеме на работу. Все большее число работодателей включают эти навыки в число обязательных требований к соискателю. Особенно важны *soft skills* для тех, кто претендует на позицию руководителя. Поэтому коммуникативные игры – это репетиция будущей жизни в социуме и ключ к успеху в профессии.

## Литература

1. Триус, Л. И. Игры в обучении профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции у студентов в лингвистическом вузе на примере английского языка / Л. И. Триус // Профессиональная коммуникация : актуальные вопросы лингвистики и методики. – 2020. – № 13. – С. 307–313.
2. Bayirtepe, E. The Effects of Game-Based Learning Environments on Students' Achievement and Self-Efficacy in a Computer Course / E. Bayirtepe, H. Tuzun // H.U. Journal of Education. – 2007. – Vol. 33. – P. 41–54.
3. Архипова, Е. А. Основы методики развития речи учащихся / Е. А. Архипова. – М., 2004. – 192 с.
4. Larsen-Freeman, D. Techniques and principles in language teaching / D. Larsen-Freeman. – Oxford, 1986. – 142 p.
5. Арефьева, Т. С. Ролевые игры как элемент коммуникативной методики обучения английскому языку студентов неязыковых вузов / Т. С. Арефьева // Синергия наук. – 2017. – № 15. – С. 614–622.
6. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учеб. пособие / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – Изд. 2-е. – М. : Академия, 2005. – 336 с.
7. Redston, C. Face2face : intermediate / C. Redston, G. Cunningham. – Cambridge, 2013. – 177 p.
8. Нехаева, О. Г. Деловая игра в процессе изучения английского языка как инструмент развития коммуникативных навыков / О. Г. Нехаева // Современные лингвистические и методико-дидактические исследования. – 2021. – Вып. 1 (49). – С. 79–90.
9. Dow, Anne R. Preparing the language students for professional interaction / Anne R. Dow, Joseph T. Ryan // Interactive language teaching. – Cambridge : Cambridge University Press, 1994. – 210 p.
10. Cotton, D. Market Leader. Intermediate Business English Course Book / D. Cotton, D. Farley, S. Kent. – Longman, 2006. – 169 p.
11. Мильруд, Р. П. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам / Р. П. Мильруд, И. Р. Максимова // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 5. – С. 17–22.