

УДК 372.881.111.1

**РАЗВИТИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
СТАРШЕКЛАССНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПРИ ПОДГОТОВКЕ К УСТНОЙ ЧАСТИ ЕГЭ ПО АНГЛИЙСКОМУ
ЯЗЫКУ**

А.Г. Усова

*Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет
Пермь, Россия, annausovaa@mail.ru*

В статье рассматривается проблема развития социокультурной компетенции старшеклассников при подготовке к устной части ЕГЭ по английскому языку. Анализируются типичные трудности учащихся и обосновывается необходимость использования дидактических игр. Описывается методический потенциал игровых форм обучения и приводятся примеры авторских игр.

Ключевые слова: социокультурная компетенция; дидактические игры; ЕГЭ; устная речь; обучение английскому языку.

В обучении иностранным языкам значительное внимание уделяется развитию коммуникативной компетенции. Важной её составляющей является социокультурная компетенция, которая предполагает умение использовать знания о культуре, традициях и особенностях своей страны и стран изучаемого языка в процессе общения.

Актуальность исследования обусловлена требованиями единого государственного экзамена по иностранному (английскому) языку. В устной части экзамена, в задании 3, учащимся необходимо отвечать на вопросы

интервьюера, давая развернутые ответы из 2–3 предложений по различным социокультурным темам. На практике многие учащиеся испытывают трудности при выполнении данного задания. Это связано с недостаточным уровнем социокультурных знаний, а также с неуверенностью в устной речи и недостаточной сформированностью навыков спонтанного высказывания. В связи с этим возникает необходимость поиска эффективных методов подготовки к устной части ЕГЭ, направленных на развитие социокультурной компетенции учащихся. Мы предполагаем, что поскольку на этапе подготовки к экзамену актуальны систематизация социокультурных знаний и тренировка высказываний о культурных явлениях, высоким методическим потенциалом обладают дидактические игры.

В современной методике обучения иностранным языкам дидактические игры рассматриваются как эффективное средство организации учебной деятельности, позволяющее активизировать речевую практику обучающихся и приблизить учебное общение к реальным условиям коммуникации. Исследования показывают, что игровая деятельность в любом возрасте и на любом этапе обучения способствует повышению мотивации учащихся и формированию коммуникативной компетенции [1, с. 140].

В то же время в старшем школьном возрасте наблюдаются коммуникативные затруднения, связанные с неуверенностью при устных высказываниях, трудностями в формулировании мыслей и снижением речевой активности [2, с. 17].

Кроме того, в работах по методике обучения иностранным языкам подчеркивается, что эффективное формирование коммуникативной компетенции невозможно без включения учащихся в активную речевую деятельность, максимально приближенную к реальным условиям общения [3, с. 86]. Формирование навыков устной речи требует систематической практики в условиях, приближенных к реальной коммуникации [4, с. 88–92].

Таким образом, использование дидактических игр представляется целесообразным, поскольку позволяет сочетать учебные задачи с моделированием ситуаций реального общения.

Мы провели исследование с целью определить возможности использования дидактических игр для развития социокультурной компетенции старшеклассников в процессе подготовки к устной части ЕГЭ по английскому языку.

Для достижения поставленной цели и решения отдельных задач использовались методы анализа научной литературы и обобщения накопленного в педагогической практике опыта подготовки к ЕГЭ, анализа содержания заданий устной части ЕГЭ, методического анализа и отбора дидактических игр.

Анализ кодификатора и заданий ЕГЭ показывает, что учащиеся должны владеть тематической лексикой и уметь без предварительной подготовки высказываться по социокультурным темам, включая культурные явления и события, достопримечательности, а также сведения о выдающихся представителях различных сфер общественной и культурной жизни (государственных деятелях, учёных, писателях, поэтах, художниках, композиторах, музыкантах, спортсменах, актёрах и др.).

Вместе с тем на практике наблюдаются следующие трудности: недостаток социокультурных знаний и/или неумение быстро извлечь из памяти информацию

для устного высказывания; трудности в построении развернутого ответа; низкий уровень спонтанной речи; высокая коммуникативная тревожность.

Следовательно, подготовка к устной части ЕГЭ требует не только усвоения языкового материала, но и развития навыков спонтанного высказывания в условиях ограниченного времени. В связи с этим особую значимость приобретает использование таких методов обучения, которые способствуют одновременно активизации социокультурных знаний и устной речевой деятельности учащихся.

Таким образом, были отобраны дидактические игры, направленные на систематизацию социокультурных знаний и формирование навыков устной речи. Данный подход соответствует современным методическим принципам обучения иностранным языкам, предполагающим активное включение учащихся в речевую деятельность [3, с. 48].

При отборе дидактических игр также учитывались содержание и требования устной части экзамена, равно как и возрастные особенности старшеклассников. Во-первых, старшеклассники способны рассуждать, выражать собственное мнение и участвовать в обсуждении. Условия игры, в которых появляется возможность дискуссии и взаимодействия друг с другом, мотивируют на устное высказывание. Во-вторых, их привлекают задания, актуализирующие уже присвоенные знания и частично сформированные умения, позволяющие при этом получить новые знания и умения во время игры, т.е. игры, выполняющие познавательную и развивающую функции. Наконец, учащимся важно понимать, что игра моделирует вполне реальные ситуации жизненного взаимодействия, гипотетически возможные в будущем. То есть приоритетными являются игры ролевые (например, интервью или диалог/полилог), коммуникативные и имитационные (решение практических задач, моделирование ситуаций). В нашем случае игры на этапе подготовки в ЕГЭ должны восприниматься учащимися как качественный тренажёр ситуации экзамена – тогда снимается вопрос мотивации.

В рамках исследования были разработаны дидактические игры, направленные на формирование социокультурной компетенции старшеклассников и подготовку к выполнению задания 3 устной части ЕГЭ. В отличие от традиционных упражнений, предложенные игровые формы ориентированы на моделирование экзаменационной ситуации и развитие навыков спонтанного высказывания в условиях ограниченного времени на основе уже сформированных на момент игры лексического и грамматического навыков, умений аудирования, чтения и говорения.

Новизна разработанных игр заключается в интеграции социокультурного содержания кодификатора ЕГЭ с коммуникативной моделью ответа, включающей вступление, два факта или примера и выражение собственного мнения. Данный подход позволяет сформировать устойчивый алгоритм построения устного высказывания.

Первая разработанная игра – «Culture Quest» – представляет собой командную карточную игру, в которой учащиеся работают с различными типами заданий: фактологическими «Fact cards», описательными «Place cards» и вопросами формата ЕГЭ «Question cards» (рис. 1).

Суть игры заключается в последовательном выполнении заданий, требующих от учащихся быстрого извлечения социокультурной информации и её вербализации в форме краткого связного высказывания. Работа в команде предполагает предварительное обсуждение ответа, что способствует

актуализации знаний, формированию навыков аргументации и снижению речевой тревожности.

Каждый игровой раунд ограничен по времени, что позволяет сформировать у учащихся умение быстро ориентироваться в задании и выстраивать ответ в условиях, приближенных к экзаменационным. Использование различных типов карточек обеспечивает переход от воспроизведения информации к её самостоятельному использованию в речи.



Рисунок 1. – Карточки игры «Question cards»

Вторая игра – «EGE Speaking Board» – представляет собой настольную игру с элементами случайного выбора задания, направленную на развитие индивидуальных навыков спонтанного устного высказывания. Игра может проводиться как индивидуально, так и в мини-группах под руководством учителя, который выполняет функцию ведущего: контролирует соблюдение временного регламента, организует работу учащихся и осуществляет последующую корректировку ответов.

Учащийся перемещается по игровому полю и в зависимости от позиции получает вопрос определённой тематики (экология, культура, литература и родной город), соответствующей кодификатору ЕГЭ.

Суть данной игры заключается в выполнении речевого задания без предварительной подготовки, что максимально приближает ситуацию к условиям устной части экзамена. Учащийся должен самостоятельно сформулировать ответ в течение ограниченного времени, опираясь на предложенную модель высказывания.

Перед началом игры учащиеся знакомятся с предложенной моделью ответа, которая прописывается в правилах и используют её как алгоритм построения устного высказывания при выполнении заданий. Данная схема включает вступление, два факта или примера и выражение собственного мнения. Обучение реализуется за счёт регулярного использования речевой модели, последующей корректировки ответов учителем и постепенного перехода от опоры на готовую структуру к самостоятельному построению высказывания.

Кроме того, учащимся предлагаются речевые клише и вводные конструкции на карточках (*To me..., As for me..., Firstly..., Secondly..., In my opinion...*), способствующие логичной организации высказывания и снижению речевой тревожности.



Рисунок 2. – Игра «EGE Speaking Board»

В отличие от командной игры, «EGE Speaking Board» ориентирована преимущественно на самостоятельное построение устного ответа в условиях, приближенных к экзаменационной ситуации.

Данные игры реализуют различные аспекты подготовки: первая игра ориентирована на развитие навыков командного обсуждения и совместного построения высказывания, тогда как вторая направлена на формирование навыков индивидуального спонтанного устного ответа в экзаменационном формате. Таким образом, использование комплекса дидактических игр обеспечивает сочетание коллективных и индивидуальных форм речевой подготовки, что способствует более полному формированию социокультурной компетенции учащихся.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Жданов, С. С. Использование игровых методов как фактор повышения качества обучения иностранным языкам в нефилологическом вузе : статья / С. С. Жданов // Актуальные вопросы образования. – 2016. – № 1. – С. 139–145.
2. Лобыгин, А. Н. Преодоление коммуникативных затруднений старших подростков на основе системы полифункциональных дидактических игр : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук : 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования А. Н. Лобыгин. – Ижевск, 2006. – 17, [1] с.
3. Павлова, И. П. Принципы обучения иностранному языку: современная интерпретация // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2016. №14 (753). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsiipy-obucheniya-inostrannomu-yazyku-sovremennaya-interpretatsiya> (дата обращения: 21.04.2026).
4. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций : учебное пособие / Е. Н. Соловова. – 3-е изд. – Москва : Просвещение, 2005. – 239 с.

DEVELOPING SOCIOCULTURAL COMPETENCE OF HIGH SCHOOL STUDENTS THROUGH DIDACTIC GAMES IN PREPARATION FOR THE ORAL COMPONENT OF THE UNIFIED STATE EXAMINATION IN ENGLISH

A. G. Usova

Perm State Humanitarian Pedagogical University

Perm, Russia, annausovaa@mail.ru

The article addresses the issue of developing sociocultural competence in high school students in the process of preparing for the oral part of the Unified State Examination in English. The study analyzes difficulties students typically face and substantiates the importance of the use of didactic games. The methodological potential of game-based learning is proved, and some examples of author-designed games are presented.

Keywords: sociocultural competence; didactic games; Unified State Exam; oral speech; English language teaching