

ФОРМИРОВАНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ
КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
СТАРШЕКЛАССНИКОВ НА ОСНОВЕ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВОЙ ОНЛАЙН-ИГРЫ



О. И. Капелькина, студентка 2-го курса магистратуры
e-mail: Hurricane853@gmail.com
ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта»



М. А. Болотина, канд. филол. наук,
e-mail: MBolotina@kantiana.ru
ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта»

В статье раскрывается сущность и структура иноязычной коммуникативной компетенции, рассматривается дидактический потенциал ролевых онлайн-игр в обучении английскому языку. Авторы предлагают комплекс заданий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции старшеклассников на основе использования кооперативной онлайн-игры.

Ключевые слова: *иноязычная коммуникативная компетенция, компетентностный подход, ролевая онлайн-игра.*

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество выдвигает новые требования к молодым специалистам. Наблюдения показывают, что все чаще при устройстве на перспективную работу выдвигается обязательное требование, а именно, владение иностранным языком. По данным EF English Proficiency Index, Россия, к сожалению, находится лишь на 51-м месте по уровню владения английским языком, что говорит о необходимости совершенствования подходов и методов обучения иноязычному общению [<https://www.ef.ru/>]. Как известно, иностранный язык расширяет границы коммуникации, а также открывает новые перспективы международного сотрудничества. Отсюда можно сделать вывод, что формирование иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся приобретает особую значимость. Помимо этого, коммуникативная компетенция является составным компонентом результатов освоения учебного предмета «Иностранный язык» в современной общеобразовательной школе. В актуальности развития иноязычной коммуникативной компетенции немаловажную роль также играет непрерывный процесс глобализации, который способствует расширению коммуникации между представителями различных культур, в связи с чем необходимы навыки эффективного владения иностранными языками. Современное общество и государство выдвигают широкий круг требований к предметной и общекультурной подготовке обучающихся, среди которых можно выделить:

- способность к анализу и синтезу информации, представленной на различных

языках и размещенной в различных ресурсах;

- умение свободно ориентироваться в мировом социокультурном пространстве и идентифицировать себя с ним;
- находить наиболее подходящие стратегии общения, как с представителями своей культуры, так и с представителями других культур.

Возникает необходимость в освоении иноязычной коммуникативной компетенции в общеобразовательной школе. Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования, можно выделить следующие требования к результатам овладения иностранным языком:

1) сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире;

2) владение знаниями о социокультурной специфике страны (стран) изучаемого языка и умение строить свое речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и страны (стран) изучаемого языка;

3) достижение порогового уровня владения иностранным языком, позволяющего выпускникам общаться в устной и письменной форме как с носителями изучаемого иностранного языка, так и с представителями других стран, использующими данный язык как средство общения;

4) сформированность умения использовать иностранный язык как средство для получения информации из иноязычных источников в образовательных и самообразовательных целях [4].

Необходимо подчеркнуть, что два из четырех вышеперечисленных результатов, определенных федеральным стандартом, акцентируют внимание на освоении именно коммуникативной компетенции. Данная компетенция на этапе школьного образования находит проявление в следующих умениях: обучающийся должен не только уметь формировать и понимать в процессе общения короткие ситуативные фразы, но и уметь воспринимать и передавать различные эмоции и переживания. В конечном итоге, школьник должен быть готовым не только поддержать разговор на шаблонные темы, но и уметь общаться в рамках спонтанно возникшей, в том числе проблемной, ситуации.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Целями исследования являются анализ сущности иноязычной коммуникативной компетенции, теоретическое обоснование возможности её формирования у школьников старших классов на основе использования ролевой онлайн-игры и разработка комплекса заданий на базе игры *DON'T STARVE TOGETHER*.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Теоретической базой исследования послужили отечественные и зарубежные научные источники, содержащие информацию о формировании иноязычной коммуникативной компетенции посредством нестандартных методов обучения. Языковым ресурсом послужила кооперативная онлайн-игра *DON'T STARVE TOGETHER*. Использовались следующие методы: теоретическое изучение и анализ психолого-педагогических научных источников, сравнительный анализ, контент-анализ, анализ и обобщение педагогического опыта.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Последние несколько лет характеризуются интенсивным развитием цифрового образования. Современные тенденции способствуют интенсификации обучения иностранным языкам, в частности, процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции. Среди требований к результатам овладения иностранным языком Федерального государственного образовательного стандарта

основного общего образования сформированность коммуникативной иноязычной компетенции занимает лидирующее место в списке конечных задач обучения. Данный аспект позволяет говорить об актуальности формирования иноязычной коммуникативной компетенции у школьников старших классов.

В нашем исследовании был проведен анализ ряда работ отечественных и зарубежных научных деятелей относительно таких понятий, как «компетентность», «компетенция», «общение» и «коммуникативная компетенция». В результате этого анализа принято следующее рабочее определение: иноязычная коммуникативная компетенция представляет собой способность человека выступать в качестве субъекта иноязычного коммуникативного процесса и приобретает посредством естественной коммуникации или в процессе специально организованного обучения. Способность быть участником речевой деятельности предполагает не только владение грамматическими и лексическими знаниями английского языка, но и умение ориентироваться в той или иной коммуникативной обстановке. Проанализировав исчерпывающее количество трактовок компонентов коммуникативной компетенции, которые представлены в классификациях различных авторов, мы пришли к выводу, что для успешного формирования у обучающихся иноязычной коммуникативной компетенции посредством многопользовательской онлайн-игры необходимо погружение в естественную ситуацию общения, требующую использования усвоенных лексико-грамматических единиц и решения возникающих коммуникативных задач. В качестве составных компонентов иноязычной коммуникативной компетенции, которые планируется формировать и развивать при помощи ролевой онлайн-игры, были отобраны следующие компетенции, предложенные Л. Бахманом [5]:

- языковая (владение лексикой, синтаксисом, морфологией и фонологией);
- разговорная (умение формировать связные и логичные тексты, а также способность поддерживать беседу в рамках контекста);
- стратегическая (умение школьников контактировать с собеседником, а именно, способность вести беседу, договариваться, запрашивать информацию или делиться своим мнением по той или иной теме и т. д.).

Теоретической основой формирования является компетентностный подход, который предполагает формирование знаний, умений и навыков в процессе практической деятельности с использованием инновационных средств обучения. Что касается системы оценки эффективности и результативности компетентностного подхода, мы придерживаемся мнения О. Е. Лебедева, который считает, что уровень достигнутой компетенции можно оценить в результате оценки познавательных и коммуникативных возможностей обучающихся в решении поставленных учебных задач [3].

В рамках нашей работы в качестве инновационного средства обучения выступает кооперативная ролевая онлайн-игра DON'T STARVE TOGETHER. Важно подчеркнуть, что кооперативная игра относится к виду многопользовательских компьютерных игр, в которых игроки сотрудничают друг с другом, совместно решая определённые задачи. Вслед за Л. С. Выготским и Г. М. Коджаспировой принимается положение, что игра – это актуальное средство обучения иностранному языку, которое является формой учебно-воспитательной деятельности, имитирующей, в нашем случае, коммуникативные ситуации [1, 2]. Данный ресурс позволяет развивать коммуникативные навыки, навыки речи и формирует нестандартное мышление. Дидактический потенциал выбранной игры заключается в следующем:

- Одной из психологических особенностей старшего школьного возраста является повышение внимания обучающихся к учению и труду. В связи с этим школьники часто задумываются, как и где они смогут применить полученные знания иностранного языка. Чтобы продемонстрировать старшеклассникам практическую важность иностранного языка, мы предлагаем использовать ролевую онлайн-игру

DON'T STARVE TOGETHER.

- Данная игра позволяет организовать групповую форму работы, где все обучающиеся в одинаковой степени вовлечены в процесс общения.

- Ролевая онлайн-игра воздействует на эмоциональную сторону восприятия иностранной речи, что значительно повышает мотивацию к обучению.

- Поскольку игра DON'T STARVE TOGETHER относится к жанру RPG-песочница, это означает, что в ней отсутствует игровой сюжет, для учителя открываются большие возможности по проектированию хода урока. Учитель сам может прописать игровые действия для обучающихся и направить их в нужном ему направлении. Это дает возможность контроля игрового процесса и хорошую базу для организации дотекстовой, текстовой и послетекстовой работы, а также создания комплекса заданий, основанных на игре.

- Помимо этого, ролевая онлайн-игра Don't Starve Together является ценным источником аутентичной языковой среды. Во-первых, она не имеет локализации на русском языке; во-вторых, несмотря на то, что в ней отсутствуют привычные диалоги персонажей, они заменяются репликами, которые относятся к внутриигровым предметам и событиям.

- Жанр RPG в совокупности с кооперативным режимом позволяет организовать непринужденное внутриигровое общение. Каждый обучающийся играет за своего персонажа с его уникальными способностями и ролью в игре, благодаря чему в процессе игры возможно делегирование обязанностей и распределение игровых действий, что требует от обучающихся постоянного общения. Кооперативный режим, в свою очередь, позволяет обучающимся совместно находиться в общем игровом мире и совместно заниматься его исследованием.

КОМПЛЕКС ЗАДАНИЙ

Относительно применения ролевых онлайн-игр в учебном процессе возникает множество вопросов, каким образом их можно использовать в учебной деятельности. Существуют ролевые игры, которые содержат большое количество аудио- и видеотекстов аутентичного происхождения. Как правило, подобные игры хорошо подходят для развития навыков чтения и аудирования. Ролевая онлайн-игра, которая была отобрана в качестве средства обучения в данном исследовании, отличается от общепринятых ролевых игр тем, что в ней отсутствуют сюжет и диалоги персонажей. Однако она содержит аутентичный английский текст, в ней есть названия предметов в инвентаре и их описание, а также единичные реплики персонажей относительно внутриигровых предметов или событий.

Сутки в игре имеют продолжительность 8 минут реального времени. В течение урока представляется возможным выделить 25 минут на выполнение заданий в игре, что равно трем игровым суткам. Остальные 20 минут отводятся на организационный момент, этап целеполагания, этап актуализации знаний и рефлексия. Всего было разработано 8 уроков, среди них 7 уроков комплексного применения знаний и умений и завершающий урок – урок обобщения и систематизации знаний. Каждый урок имеет следующую структуру:

- Организационный этап;
- Этап целеполагания;
- Актуализация знаний;
- Этап применения знаний, умений в новой ситуации;
- Контроль усвоения, обсуждение;
- Рефлексия.

Этап актуализации знаний направлен на введение новой лексики, которая будет встречаться в течение следующих трех игровых дней. Этап применения знаний и умений в новой ситуации заключается в выполнении заданий, связанных с игровым

процессом, например, «Prepare warm things before winter. Craft thermal stone for each of you». («Подготовьте теплые вещи перед началом зимы. Создайте термальный камень для каждого из вас»). На этапе Контроль усвоения, обсуждение обучающиеся отвечают на вопросы, связанные с процессом выполнения заданий. Эти вопросы нацелены на проверку усвоения новой лексики и контроль выполнения заданий, например, «Did you prepare warm things? Did you do it by yourself or someone helped you?». («Вы подготовили теплые вещи? Вы сделали это самостоятельно или кто-то вам помог?»).

В заключение отметим, что на каждом уроке реализуются следующие задачи:

- Введение и тренировка навыков применения лексики по теме.
- Развитие и контроль навыков устной речи.
- Развитие умения систематизировать новые знания и на их основе составлять собственное монологическое высказывание.
- Развитие внимания и познавательной активности.

Таким образом, данный комплекс заданий направлен не только на развитие навыков устной речи и способности практического применения лексических и грамматических структур, но и повышение мотивации к обучению за счет привлечения инновационных обучающих ресурсов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. 1966. № 6.

2. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь: для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. Москва: Изд. центр «Академия», 2000. 43 с.

3. Лебедев О. Е. Цели урока: компетентностный подход // Народное образование. 2011. № 9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tseli-uroka-kompetentnostnyu-podhod> (дата обращения: 23.04.2022).

4. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утв. Приказом Минобра РФ от 17.05.2012 г. № 413 [Электронный ресурс] – <https://classinform.ru/fgos/1.4-srednee-obshchee-obrazovanie-10-11-class.html>, дата обращения 01.02.2022 .

5. Bachman L. Fundamental Considerations in Language Testing / Lyle Bachman. Oxford: Oxford University Press, 1990. 408 p.

FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF HIGH SCHOOL STUDENTS BASED ON THE USE OF AN ONLINE ROLE-PLAYING GAME

O. I. Kapelkina, student
e-mail: Hurricane853@gmail.com
I. Kant Baltic Federal University

M. A. Bolotina, PhD of Sciences in Philology,
e-mail: MBolotina@kantiana.ru
I. Kant Baltic Federal University

This article reveals the essence and structure of foreign language communicative competence, examines the didactic potential of online role-playing games in teaching English. The authors suggest a set of tasks for the formation of foreign-language communicative competence of high school students based on the use of a cooperative online game.

Keywords: *foreign language communicative competence, competence approach, online role-playing game.*