**Игра как средство развития коммуникативных умений**

Шаврина Юлия Андреевна,

учитель английского языка

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 77

с углубленным изучением английского языка» г. Перми

Необходимость коммуникативной направленности в обучении иностранным языкам закреплена Государственным стандартом и подтверждается неизменно развивающимися межкультурными связями, а также опытом преподавания иностранных языков.Ведь коммуникативная компетенция выступает как интегративная, ориентированная как на достижение практического результата в овладении иностранным языком, так и на образование, воспитание и развитие личности учащегося.

Анализ учебной деятельности школьников, особенностей их общения друг с другом, с учителем, с реальными носителями языка свидетельствует о том, что у учащихся недостаточно хорошо развитоумение применять освоенный языковой материал в ситуации общения, т.е. не в полной мере сформированы коммуникативные способности.

Практика показывает, что использование игры помогает осуществлять целенаправленное формирование и развитие коммуникативной компетенции у учащихся, и, следовательно, способно ориентировать на достижение практического результата в овладении языком, а также на образование, воспитание и развитие личности школьника. Игра - это деятельность, в которой учащийся сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Учебная игра, как наиболее не стесненная условностями и различного рода рамками форма общения дает неограниченные возможности для реализации творческого потенциала, как учителя, так и учащихся.  
Как показывает опыт атмосфера увлеченности, чувство равенства, ощущение посильности заданий – все это помогает преодолевать стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения. Парная и групповая формы работы,организованные в виде игры способствуют как более осознанному усвоению школьниками учебного материала, так и формированию адекватной самооценки, умению работать в коллективе и с коллективом,развитию творчества,речемыслительной деятельности и снижению боязни допустить ошибку. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержаниядиалога.Условная природа игры, использование драматических приемов, реалий, костюмов – все это способствует формированию иллюзии реальности. Возможность активно действовать в иллюзорной реальности способствует развитию различных групп навыков, в том числе и навыков коммуникации.  
Очевидно, что формирование речевых навыков и умений должно идти в условиях, максимально приближенных к тем, какие могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач посредством языкового материала.

Несомненно, добиться этой цели помогают ситуативные диалоги, игры - дебаты, а также сюжетно-ролевые игры. Ролевая игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, учащиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре в реальной жизни. В процессе игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом. На своих уроках я часто использую ролевые игры, особенно в качестве контроля усвоения пройденной темы. Иногда мы практикуем использование ролевых игр в качестве приема для введения новой темы, но это требует большей работы со стороны учеников. Иногда учащиеся представляют результат своей работы в форме видео-фильма, что позволяет не только коллективно просмотреть игру, но и сразу же проанализировать ее на наличие ошибок.

Очень любим детьми и такой прием как «игровые дебаты», которые мы также проводим либо с подготовкой, либо без. Учащиеся получают определенные роли и одну сложную или комичную ситуацию. В ходе обсуждения им предстоит решить, кого исключить из дебатов. Так, например, действие может происходить в лодке или на воздушном шаре и нужно кем-то пожертвовать, чтоб спастись всем. Такой вид работы вызывает бурю эмоций, ведь каждый хочет постоять за себя. Мы используем коммуникативные игры и в качестве разминки в начале урока. У нас есть специальная коробка ситуаций. Желающий вытягивает ситуацию и выбирает себе партнера для ее разыгрывания. Ученики определяют социальные роли и ведут диалог по теме. Обычно встречаются бытовые ситуации – «за столом» (гость-хозяин), «в магазине» (продавец-покупатель), «на улицах города» (турист- местный житель). Такой вид заданий прекрасно практикует устную речь, речевые клише, позволяет проявить креативность мышления и способствует формированию компенсаторной компетенции.

Для развития монологической речи нами практикуется игра «Волшебный карманчик», когда учащимся предлагается положить в карман 3 любые вещи, например, которые им попались на глаза, или описать 3 вещи, которыми они пользовались утром и в течение 3 минут рассказывать о них. Похожей является игра «Рекламная пауза», где 2 учащихся в течении минуты рекламируют какой-либо предмет. Выигрывает тот, кто был более артистичным и убедительным. Как вариант можно наоборот выставить предмет на аукцион и тогда задачей учащихся будет доказать, почему именно они должны заполучить данный предмет.

Хотелось бы поделиться и другими играми, способствующими развитию диалогических умений и снижению стеснительности:

* **‘Wrangling’**. Так, например, в начале урока можно предложить учащимся прочитать диалог из 2 реплик. Затем в парах учащиеся разыгрывают сценку до тех пор, пока один из собеседников не остановится. После можно попросить учащихся составить свои мини-диаложки, поменяв ситуацию общения и социальные роли.
* **‘Nexttosay’**. Учащиеся делятся на 2 группы и образуют 2 круга. Каждой группе выдается разрезанный на реплики диалог. По очереди каждый участник читает свою реплику. Цель группы быстрее соперников восстановить порядок реплик. После проверки ведущего (индивидуально у каждой группы) учащиеся получают задание разыграть диалог в различных формах – быстро на время, медленно, как роботы, агрессивно, в обратном порядке…К концу упражнения диалог обычно выучивается всеми.
* **‘Jumbledreconstruction’.**  Каждая пара должна восстановить порядок реплик диалога (диалог написан). Побеждает пара, правильно справившаяся с заданием за меньшее время. Затем, соблюдая длину строчек, учащиеся составляют свой диалог.
* **‘Acting’.**Всем учащимся предлагается один и тот же диалог, но каждой паре выдаются определенные роли, которые им предстоит разыграть. Учащиеся тренируются, а учитель в это время раздает список всевозможных ролей. Задача всех учащихся при просмотре диалога определить, какую роль играли их одногруппники.
* **‘Stagedirections’.** Учащимся предлагается поработать с фрагментом сценария фильма. Им предстоит отметить эмоции и действия, которые выполняются героями (список прилагается). Затем фрагмент читается вслух, учащиеся сверяют свои предположения. После тренировки учащиеся инсценируют фрагмент при видео сопровождении.
* **‘Scanrace’.** В группах учащиеся читают диалог. На столе учителя находятся нарезанные бумажки с объяснением новых слов. Участник каждой группы бежит за объяснением, группа находит соответствующее слово в диалоге и поднимает руку. Учитель проверяет. В случае, если слово угадано верно, группа получает возможность бежать за следующим объяснением. В конце, группы делятся новыми словами и разбиваются на пары. Пары составляют свой диалог с использованием новых слов. Пара, употребившая большее количество новых слов побеждает.

Игра – главная сфера общения учащихся; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей. Применение игр оказывает положительное влияние на развитие коммуникативных способностей учащихся, овладение иноязычным общением в единстве всех его функций. У учащихся развиваются компенсаторные умения, они учатся действовать в коллективе, находить подходы к другим людям. Помимо этого игры позволяют создать благоприятный эмоциональный фон, что ведет к снятию языкового барьера и повышению мотивации к учению.

Библиографический список:

1. ФГОС - <http://standart.edu.ru/>
2. <http://school-zvd.ru/metodicheskie_razrabotki?id=365>
3. www.webenglishteacher.com