

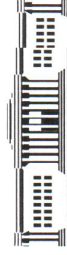
Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего профессионального образования  
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»

## **ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ**

**СОСТОЯНИЕ И ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СИСТЕМЫ  
ОЦЕНИВАНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ**

Сборник статей

VIII Международной научно-практической конференции



Казань  
2015

4. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Авторы Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин, Печатное издание М.: Издательство ИКАР, 2009. © Электронная версия, «ГРАМОТА.РУ», 2010.

## **ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД И КОММУНИКАТИВНЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

### **INTERACTIVE METHOD AND COMMUNICATIVE APPROACH IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

М.В. Назарова  
M. Nazarova

*Россия, Казань, Казанский федеральный университет*  
*Russia, Kazan, Kazan Federal University*  
e-mail: fprfor@mail.ru

**Аннотация:** статья посвящена интерактивным методам обучения. Автор анализирует положительное влияние применения интерактивных технологий на занятиях по иностранному языку в вузе, в частности, использование дидактической игры. Использование интерактивных игр воздействует на эмоциональную и личностную сферы обучаемых, формирует ценностные взаимоотношения и способствует формированию многочисленных компонентов коммуникативной компетенции, а именно – лингвистического, страноведческого, социокультурного, компенсаторного, стратегического.

**Abstract:** the article is devoted to interactive teaching methods. The author examines the positive impact of interactive technologies use at the lessons of foreign language in high school. In particular, the use of didactic games. The use of interactive games affects the emotional and personal sphere of the learners, forming valuable relationships and contributes to the formation of the components of communicative competence, namely – linguistic, cross-cultural, sociocultural, compensatory, strategic.

**Ключевые слова:** преподавание иностранного языка, интерактивные методы, игровое обучение, дидактическая игра, образовательная игра.

**Key words:** teaching foreign language, interactive methods, game-based learning, didactic game, educational games.

В соответствии с целями и задачами ФГОС высшего образования преподавателям иностранного языка, в частности английского, необходимо направ-

лять усилия на развитие коммуникативной компетенции студентов, сконцентрированной на осуществлении ведения диалога с представителями культуры изучаемого языка. В силу того, что ознакомление студентов с культурой изучаемого языка осуществляется опосредованно, в социокультурной образовательной среде, представляется более точным говорить не об обучении иностранному языку в контексте диалога культур, а об обучении английскому языку как подготовке к реальному диалогу представителей различных культур, т.е. коммуникативному взаимодействию с представителями страны изучаемого языка [2, с. 28-33]. В специальной методической литературе уточняются компоненты иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК): лингвистической; языковой, включающей в себя лексическую, грамматическую, фонетическую, фонологическую компетенции; страноведческой; лингвострановедческой; социокультурной; компенсаторной; стратегической. Список компонентов за последние годы значительно расширился. Многие авторы включают такие компоненты, как прагматическая компетенция, дискурсивная, и выделяют новую компетенцию социокультурную. Аргументы в пользу социокультурной компетенции сводятся к тому, что формирование социокультурной составляющей иноязычной коммуникативной компетенции, предполагающей овладение социокультурными знаниями только о стране изучаемого языка не обеспечивает готовности обучающихся к межкультурному общению, так как они не подготовлены ни в языковом, ни в содержательных планах говорить на родном языке о фактах родной культуры. Процесс актуализации национальной культуры делает ее бiculturalной [1, с.6-9].

В связи с этим для развития ключевых умений ведения живой дискуссии на английском языке и формирования коммуникативной компетенции обучающихся, представляется необходимым использование на уроках иностранного языка интерактивных методов обучения, так как они обеспечивают коммуникативный подход в обучении иностранному языку. Необходимо заметить, что высказывание, ведение беседы, особенно на изучаемом языке, обычно является трудностью одинаково как с лингвистической, так и с эмоциональной стороны. Зачастую в период монологических высказываний ведения дискуссии студенты не могут спонтанно ответить на поставленный вопрос, отчетливо выразить свои мысли. Они переживают ощущение дискомфорта и неуверенности в собственных знаниях, что оказывает влияние на их эмоциональное состояние и отрица-

тельно влияет на интерес продолжения изучения языка в будущем. Не случайно в риторике существует такое определение как «ораторская лихорадка».

Использование интерактивных технологий на занятиях будет являться своеобразным толчком для студентов, основной целью к самореализации, самосовершенствованию знаний в сфере английского языка. Наиболее часто применимой формой интерактивных методов на занятиях является учебная игра. Дидактические игры – это игры, которые специально предназначены для образовательных целей, или те, которые имеют среднее образовательное значение. Педагогами изучены возможности дидактической игры, применяемой в процессе обучения. Использование интерактивных игр предоставляет педагогу возможности, связанные с воспроизведением результатов обучения и их применением, обработкой, тренировкой, учетом индивидуальных различий вовлеченных в игры студентов с разным уровнем подготовки игры. Одновременно с этим игры воздействуют на эмоциональную и личностную сферы, формируя ценностные взаимоотношения и положительно влияют на коммуникативную, речевую и познавательную активность студентов. Кроме того, интерактивные игры совершенствуют коммуникативные умения в четырех видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении, письме. В процессе подготовки к дискуссии студенты изучают необходимый материал на иностранном языке, анализируют его, делают необходимые выводы. Непосредственно во время игры улучшаются навыки аудирования и говорения. Включение в игру и отстаивание своей точки зрения способствуют снятию «языкового барьера» выступления перед аудиторией.

В последние годы в зарубежной педагогике значительное место заняли ролевые игры, специализированные на социодраме, основной целью которых является помещение студентов в языковую среду, схожую с жизненной ситуацией. Подобные игры помогают развивать умения выражать собственные идеи, ориентироваться в различных жизненных ситуациях, слушать своего партнера; способствуют обогащению словарного запаса, свойственного разным сферам жизни.

Концепция интерактивного обучения была разработана М.В.Кларинем, А.А. Вербицким, Ю.С. Тонниковым, она основана на явлении интеракции (от англ. interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга). В процессе обучения происходит межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов. Учебное окружение или учебная среда выступают здесь как реальность, в которой студенты находят для себя область осваиваемого опыта.

[4, с.19-31] Опыт учащихся служит главным источником познания. В процессе такого обучения студенты выступают не пассивными участниками процесса, а активными деятелями, и их опыт не менее важен, чем опыт педагога.

Интерактивный подход в обучении базируется на том основании, что успешное изучение языка происходит во время передачи истинного смысла речи. В момент происхождения реального общения, когда учащиеся вовлечены в процесс разыгрывания одной из ролей, использование определенных грамматических структур и языковых клише позволяет им применить свои знания на практике, стимулировать речевую активность. Отличительной особенностью интерактивных методов является то, что обучение происходит в разных формах взаимодействия и сообучения: в отличие от обычной формы «преподаватель-студент», «студент-студент», «студент-преподаватель-студент». Работая самостоятельно, студенты выполняют задания коммуникативного акта, и лучший способ – это свободное общение, обмен знаниями между учащимися вуза, за исключением учителя, который всегда исправляет ошибки. В группе всегда найдутся студенты, которые могут и умеют говорить по-английски, но они молчат, сталкиваясь с критикой учителя. В момент свободной работы в группах они охотнее начинают вести диалог. Студенты в нужный момент обращаются за консультацией к преподавателю, а иногда стараются понять языковое явление самостоятельно, даже самые робкие студенты проявляют первые попытки общения. Работа в группах и парах ставит студента в центр коммуникации. Урок с использованием интерактивных методов, является той формой, которая развивает коммуникативные способности учащихся высших учебных заведений. «Кроме того внеклассная, индивидуальная работа студентов способствует саморазвитию личности имеет большое значение, учит рефлексии, целеполаганию, планированию и организации деятельности для достижения цели» [3, с. 291].

Преимущества занятий с применением интерактивных игр мотивируют учащихся высших учебных заведений к изучению английского языка, погружают в содержание предмета, вследствие чего студенты учатся более эффективно; кроме того, студенты самостоятельно учатся исправлять ошибки говорящего. Недостатки использования интерактивных игр состоят в том, что не все содержание можно переложить на игру, существует сложность использования данного метода в больших группах и важность ограничения времени игры во избежание эмоциональных перегрузов.

Иностранный язык в современном обществе воспринимается как важная дисциплина, интегрируемая во все области наук, поэтому применение интерактивной методики на занятиях будет только способствовать формированию коммуникативной компетенции студентов.

Библиографический список:

1. Барышников Н.В. Социокультурная иноязычная компетенция школьника: Монография / Н.В. Барышников, Н.А. Богдан. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2015. – С. 6–9.
2. Барышников Н.В. Параметры обучения межкультурной коммуникации в средней школе / Н.В. Барышников; Иностр. языки в школе. – 2002. – №2. – С. 28–33.
3. Galiullina E., Kondrateva I., Madyakina N. Level and criteria of Students' Foreign Language Communicative Competence // Mediterranean Journal of Social Sciences, MCSER Publishing, Rome – Italy. – Vol. 6. – № 3, Supplement 1. – May. – 2015. – pp. 290–295.
4. Ибрагимов Г.М., Ибрагимова Е.М., Андрианова Т.М. Теория обучения: учеб. пособие / под ред. Г.И. Ибрагимова. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2011. – С. 19–31.

4. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практики обучения языкам), Авторы Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин, Печатное издание М.: Издательство ИКАР, 2009. © Электронная версия, «ГРАМОТА.РУ», 2010.

## **ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД И КОММУНИКАТИВНЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ INTERACTIVE METHOD AND COMMUNICATIVE APPROACH IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

М.В. Назарова  
M. Nazarova

*Россия, Казань, Казанский федеральный университет  
Russia, Kazan, Kazan federal university  
e-mail: firfor@mail.ru*

**Аннотация:** статья посвящена интерактивным методам обучения. Автор анализирует положительное влияние применения интерактивных технологий на занятиях по иностранному языку в вузе, в частности, использование дидактической игры. Использование интерактивных игр воздействует на эмоциональную и личностную сферы обучаемых, формируя ценностные взаимоотношения и способствует формированию многочисленных компонентов коммуникативной компетенции, а именно – лингвистического, страноведческого, социокультурного, компенсаторного, стратегического.

**Abstract:** the article is devoted to interactive teaching methods. The author examines the positive impact of interactive technologies use at the lessons of foreign language in high school, in particular, the use of didactic games. The use of interactive games affects the emotional and personal sphere of the learners, forming valuable relationships and contributes to the formation of the components of communicative competence, namely – linguistic, cross-cultural, sociocultural, compensatory, strategic.

**Ключевые слова:** преподавание иностранного языка, интерактивные методы, игровое обучение, дидактическая игра, образовательная игра.

**Key words:** teaching foreign language, interactive methods, game-based learning, didactic game, educational games.

В соответствии с целями и задачами ФГОС высшего образования преподавателям иностранного языка, в частности английского, необходимо направлять усилия на развитие коммуникативной компетенции студентов, сконцентрированной на осуществлении ведения диалога с представителями культуры изучаемого языка. В силу того, что ознакомление студентов с культурой изучаемого языка осуществляется опосредованно, в социокультурной образовательной среде, представляется более точным говорить не об обучении иностранному языку в контексте диалога культур, а об обучении английскому языку как подготовке к реальному диалогу представителей различных культур, т.е. коммуникативному взаимодействию с представителями страны изучаемого языка [2, с. 28-33]. В специальной методической литературе уточняются компоненты иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК): лингвистический; языковой, включающий в себя лексическую, грамматическую, фонетическую, фонологическую компетенции; страноведческий; лингвострановедческий; социкультурный; компенсаторный; стратегический. Список компонентов за последние годы значительно расширился. Многие авторы включают такие компоненты, как прагматическая компетенция, дискурсивная, и выделяют новую компетенцию социокультурную. Аргументы в пользу социокультурной компетенции сводятся к тому, что формирование социокультурной составляющей иноязычной коммуникативной компетенции, предполагающей овладение социокультурными знаниями только о стране изучаемого языка не обеспечивает готовности обучающихся к межкультурному общению, так как они не подготовлены ни в языковом, ни в содержательных планах говорить на родном языке о фактах родной культуры. Процесс актуализации национальной культуры делает ее бiculturalной [1, с.6-9].

В связи с этим для развития ключевых умений ведения живой дискуссии на английском языке и формирования коммуникативной компетенции обучающихся, представляется необходимым использование на уроках иностранного языка интерактивных методов обучения, так как они обеспечивают коммуникативный подход в обучении иностранному языку. Необходимо заметить, что высказывание, ведение беседы, особенно на изучаемом языке, обычно является трудностью одинаково как с лингвистической, так и с эмоциональной стороны. Зачастую в период монологических высказываний ведения дискуссии студенты не могут спонтанно ответить на поставленный вопрос, отчетливо выразить свои мысли. Они переживают ощущение дискомфорта и неуверенности в собственных знаниях, что оказывает влияние на их эмоциональное состояние и отрицает