

Цепкова Анна Васильевна

Кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка факультета иностранных языков Новосибирского государственного педагогического университета, a_tsepkova@mail.ru, Новосибирск

Григорьева Оксана Васильевна

Учитель английского языка высшей квалификационной категории МБОУ СОШ № 188, qq75@yandex.ru, Новосибирск

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ И ЯЗЫКОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ.

Аннотация. Настоящая статья представляет собой обобщение опыта проведения авторских интеллектуальных игр на английском языке среди учащихся 9-11 классов средних общеобразовательных учреждений г. Новосибирска и Новосибирской области с 2006 по 2013 гг. Интеллектуальная игра на иностранном (английском) языке представлена как компонента внеурочной учебной деятельности старших школьников, выступая в качестве средства обучения иностранному языку и способа формирования социокультурной компетенции. Формат соревнования описывается авторами с позиции составителя игры, поясняющего принципы конструирования заданий, а также с позиции руководителя школьного интеллектуального клуба, осуществляющего эффективную подготовку команды к игре согласно апробированному авторскому алгоритму.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, обучение английскому языку, языковая компетенция, социокультурная компетенция



Tsepkova Anna Vasilyevna

Candidate of philology, associate professor of the English language department of the faculty of foreign languages, at the Novosibirsk state pedagogical University, a_tsepkova@mail.ru, Novosibirsk

Grigoryeva Oksana Vasilyevna

Teacher of English, secondary school № 188 (Municipal Educational Institution), qq75@yandex.ru, Novosibirsk

INTELLECTUAL GAME IN ENGLISH AS WAY OF FORMATION OF SOCIOCULTURAL AND LANGUAGE COMPETENCE OF THE SENIOR SCHOOL STUDENTS

Abstract. The present article represents synthesis of experience of carrying out author's intellectual games in English among pupils of 9-11 classes of average educational institutions of Novosibirsk and the Novosibirsk region from 2006 to 2013. Intellectual game in foreign (English) language is presented as a component of extracurricular educational activities of the senior school students, acting as a tutorial to a foreign language and a way of formation of sociocultural competence. The format of competition is described by authors from a position of the originator of the game explaining the principles of designing of tasks, and also from a position of the head of the school intellectual club which is carrying out effective preparation of team according to approved author's algorithm.

Keywords: intellectual game, training in English, language competence, sociocultural competence

Формат интеллектуальной игры.

Основные положения

Интеллектуальная игра на английском языке направлена на достижение следующих целей:

обучающая цель: знакомство школьников

с культурой англоязычных стран, развитие лингвострановедческой и социокультурной компетенций;

развивающая цель: развитие умений анализировать и систематизировать сведения, касающиеся различных аспектов культуры англоязычных стран;

воспитательная цель: развитие у школьников толерантного отношения к традициям и обычаям англоязычных стран.

Поставленные цели конкретизированы в следующих задачах:

углубление объема знаний о социокультурной специфике стран изучаемого языка;

формирование умений выделять общее и специфичное в культуре родной страны и страны изучаемого языка;

развитие языковой и речевой компетенций, необходимых для овладения иностранным (английским) языком;

обучение работе с источниками знаний: книгой, учебником, справочной литературой и т.п.;

формирование навыков запоминания при работе с большим объемом информации, обучение мнемоническим техникам;

повышение мотивации к постоянному самообразованию, расширению кругозора, развитию эрудиции;

развитие интереса и уважения к традициям и обычаям культур англоязычных стран;

воспитание личностных качеств, обеспечивающих успешность деятельности в сотрудничестве.

Интеллектуальная игра на английском языке нацелена в первую очередь на ознакомление учащихся с материальными, ментальными и поведенческими реалиями культуры изучаемого языка. Формирование языковой компетенции через интеллектуальную игру носит косвенный характер, иными словами, интеллектуальная игра выступает как средство обучения иностранному языку, позволяя учащимся продемонстрировать языковые знания и речевые умения и навыки.

Лингвокультурологический подход к составлению интеллектуальной игры определяет ее тематику, специфику отбора рекомендуемых источников и составления заданий (позиция составителя игры), а также специфику подготовки команды к соревнованию (позиция руководителя команды).

Тематика интеллектуальных игр «Калейдоскоп культур» носит страноведческий характер и связана с изучением культуры и литературы стран английского языка. Блок тем, посвященных литературе, направлен на знакомство школьников с историей литературы, биографией известных писателей и поэтов Великобритании и США, их произведений.

Технология проектирования интеллектуальной игры.

Требования к формату заданий

Предварительным этапом составления интеллектуальной игры является формирование списка рекомендуемых источников, которые являются необходимым минимумом для подготовки команд к соревнованию и отбираются в соответствии со следующими критериями: достоверность представленной информации; значимость информации; объем информации; разнообразие форм представления информации (текстовые, визуальные, аудио- и видеосредства); соответствие интересам учащихся; соответствие уровня сложности языкового материала требованиям стандарта к уровню освоения английского языка учащимися старших классов.

При выработке требований к формату интеллектуальной задачи авторы следуют универсальным принципам конструирования заданий, представленным в разработках зарубежных и отечественных методологов [См., напр.: 2, 4], при этом выделенные принципы согласуются с форматом обучающей интеллектуальной игры на иностранном языке. Остановимся на данных принципах подробнее.

Требования к форме заданий: 1) ясность, однозначность формулировки и лаконичная форма заданий; задания формулируются на английском языке, при этом учитываются требования стандарта к уровню освоения английского языка учащимися старших классов. Кроме того, уровень сложности лексической и грамматической сторон задания согласуется с целью задания; 2) разнообразие типов заданий (подробнее см. ниже); 3) иллюстративное визуальное сопровождение задания.

Требования к содержанию заданий: 1) опора на информацию, изложенную в рекомендованной литературе. При этом задания могут опираться на иллюстрации, аудио- или видеоматериал; 2) отбор фактов, существенных в рамках рассматриваемой темы, имеющих культурологическую ценность, составляющих фоновые знания носителей культуры и необходимых при формировании социокультурной компетенции. Подобные факты могут быть связаны с реалиями, отражающими материальный аспект культуры; реалиями, отражающими

ментальный аспект культуры (традиции, стереотипы, приметы и т.д.); прагматическими реалиями, касающимися национально-специфических особенностей поведения представителей лингвокультуры [3; 126]; прецедентными личностями, ситуациями; прецедентными высказываниями, текстами; 3) валидность, то есть способность задания проверить знания по указанной теме. Данное требование к заданиям позволяет выявить уровень сформированности социокультурной компетенции учащихся, при этом в косвенной форме проверяется уровень сформированности языковой и речевой компетенции учащихся в разных видах деятельности.

Композиция игры выстраивается с учетом показателя сложности задания (принцип нарастания сложности), варьирования типов заданий, а также в соответствии с логикой выбранной темы. Основные типы заданий включают:

а) задания закрытого типа, предполагающие выбор одного или нескольких ответов из ряда предложенных. Тестологи относят задания данного типа к легким [2];

б) задания открытого типа, представляющие собой утверждения с пропущенным словом, словосочетанием или специальные вопросы, предполагающие развернутый ответ на английском языке, поэтому данные задания маркируются как сложные. Для достижения лаконичной формулировки рекомендуется строить задание в форме утверждения с пропуском запрашиваемой информации;

в) задания на определение верного или ложного утверждения; сложность может варьироваться;

г) задания на установление соответствий между двумя группами объектов;

д) задания на установление последовательности.

Задания последних двух типов маркируются как сложные и затратные по времени. Оценивая задания а-, в-, г-, д-типов, члены жюри присваивают 1 балл за каждый правильный ответ. Задания открытого типа оцениваются с учетом сложности запрашиваемого ответа. Если в качестве ответа предполагается слово или словосочетание, такой ответ может оцениваться в 1 балл. В случае если необходимо сформулировать ответ

в форме фразы, жюри оценивают смысл ответа, не учитывая коммуникативно незначимые лексико-грамматические ошибки. Подобные ответы могут оцениваться по шкале 0–1–2 балла в зависимости от полноты ответа и наличия грубых лексико-грамматических ошибок.

**«Технология победы»
(технология подготовки команды
к участию в интеллектуальной игре)**

Подготовка команды к игре осуществляется руководителем команды (учителем английского языка образовательного учреждения) на основании заявленной тематики и рекомендованных источников на английском языке. Ниже предлагается эффективный алгоритм работы по подготовке команды к игре, апробированный О. В. Григорьевой с учетом вышеперечисленных особенностей данного интеллектуального соревнования.

I этап – активизация фоновых знаний учащихся по объявленной теме и предполагает использование межпредметных связей. Например, при подготовке к игре «Открывая Лондон» участники активизируют знания из курсов географии, истории, литературы, организуя перечисляемые факты в виде кластера (см. рисунок), и дополняя схему вопросами, отражающими пробелы в знаниях. Эти вопросы служат ориентирами для последующей работы с источниками. Подобная форма организации интеллектуальной деятельности позволяет сконцентрироваться на ключевых культурных фактах и прогнозировать возможные задания.

II этап – поиск рекомендованной литературы.

III этап – ознакомительное чтение источников, поиск основных фактов.

IV этап – представление информации команде в форме устного сообщения, презентации с картинками, с использованием аудио- и видеоматериалов, и т.д.

V этап – изучающее чтение рекомендованной литературы, которое может проходить как в индивидуальном, так и в групповом режимах.

VI этап – тренинги, мини-игры, тестирование, направленные на запоминание информации. О. Н. Артеменко и Л. И. Макадей подчеркивают важность интеллектуальных тренингов для развития и усовершенствования

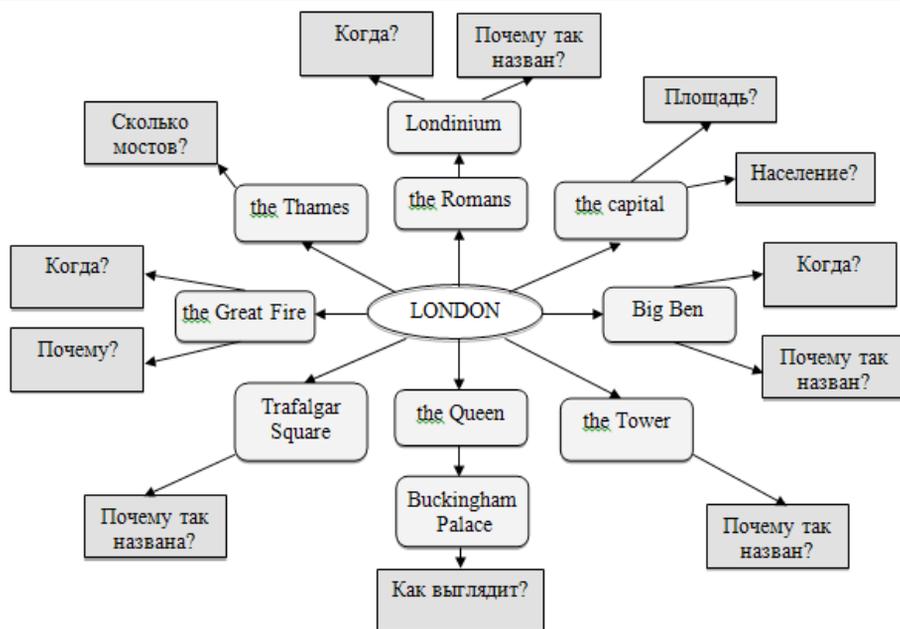


Рисунок – Организация фоновых знаний учащихся на начальном этапе работы над темой «Открывая Лондон»

ния мыслительных операций. Авторы статьи также обсуждают проблему интеллектуальной раскованности, условия для формирования которой могут быть созданы через коллективный интеллектуальный тренинг, в ходе которого учащиеся получают возможность взаимобмена различными подходами к выполнению заданий, сопоставления особенностей своего мышления с мышлением других, выделения в мышлении других игроков принципиально новых подходов (способов, тактик, стратегий) в решении интеллектуальной задачи [1; с. 151–152]. Участие в тренингах необходимо также для развития коммуникативных универсальных учебных действий, связанных с умением формулировать собственное мнение, аргументировать и координировать его с позициями партнёров при выработке общего решения.

VII этап – участие в турнире.

VIII этап – самоанализ, обсуждение вопросов и причин неудачных ответов, а также поощрение команды независимо от результатов игры.

Перечисленные этапы и приемы работы с информацией в процессе подготовки и участия в интеллектуальной игре на англий-

ском языке помогают учащимся включиться в интеллектуальную деятельность и последовательно приобретать и закреплять знания, способствующие развитию социокультурной и языковой компетенций.

Библиографический список

1. Артеменко О. Н., Макадей Л. И. Интеллектуальные игры как фактор развития практического мышления учащихся // Сибирский педагогический журнал. – 2010. – № 5. – С.150–157.
2. Васильев В. И., Тягунова Т. Н. Основы культуры адаптивного тестирования. – М.: Национальный институт бизнеса, 2003. – 370 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.pandia.ru/text/77/152/10270.php> (дата обращения: 05.07. 2013).
3. Чернобров А. А. Лингвокультурология: основа интегрального гуманитарного знания (язык – философия – логика – психология – культура). – Новосибирск: Издательство «Свиньин и сыновья», 2006. – 332 с.
4. Alderson J. Ch., Clapham C. Language Test Construction and Evaluation. – Cambridge: Cambridge University Press, 2005. – 310 p. [Электронный ресурс]. URL: http://books.google.ru/books?id=cB0b1FnLbfgC&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 02.07. 2013).