

**Комар Ольга Сергіївна**  
викладач кафедри іноземних мов,  
Уманського державного педагогічного  
університету імені Павла Тичини, [zelenkoolga87@ukr.net](mailto:zelenkoolga87@ukr.net)

## **ПОНЯТТЯ КОМУНІКАТИВНОЇ ГРИ ЯК ЕЛЕМЕНТА ІННОВАЦІЙНОЇ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Для визначення поняття «комунікативна гра», необхідно проаналізувати розуміння комунікативної гри в методичній літературі. Так, Д. Хадфілд поділяє навчальні ігри на мовні та комунікативні. На його думку, до комунікативних ігор відносяться ігри, де вчитель практично не може впливати на характер, зміст і спосіб мовної взаємодії, де учні самі вирішують, що, кому і як говорити.

Ця характеристика будується на різних принципах дій, які виконують ті, хто навчаються в процесі гри:

- інформаційний пропуск (information gap) - на цьому принципі базуються ігри-здогадки, ігри-пошуки тощо;
- відбір підходящих елементів (jigsaw or fitting together principle) – до цієї категорії відносяться різні ігри на підбір відповідностей або на розташування інформації в потрібній послідовності;
- обмін (barter principle) - сюди відносяться ігри на обмін інформацією або атрибутами гри тощо [4; 78].

Ріксон і Байрон у своїй книзі «Communication Games» говорять про комунікативні завдання, не пропонуючи готові, а лише включаючи завдання, які вчитель може адаптувати для своєї навчальної ситуації: опиши і намалюй; опиши і розстав у правильному порядку; знайди різницю; побудуй правильно запитання [3; 37].

Під час навчання іноземної мови в старшій школі ефективними є рольові, ділові та ситуативні ігри. Кавтарадзе Д.Н. і Крюкова Е.А. під ситуативними іграми мають на увазі комунікативні ігри, які дозволяють активізувати досліджуваний мовний матеріал в мовних ситуаціях, що моделюють та імітують реальний процес спілкування. У методичному плані, ситуативна гра являє собою навчальне завдання, яке поєднує мовне, комунікативне і діяльнісне завдання [1; 125].

Вони вважають, що в ситуативні ігри можна розділити на два основні типи:

- ігри-змагання, в яких гравці або команди змагаються, прагнучи першими досягти мети;
- кооперативні ігри, в яких гравці і команди йдуть разом до спільної мети.

На їх думку, ситуативні ігри слід відрізнити від лінгвістичних ігор, оскільки основна мета ситуативних ігор полягає не у вирішенні лінгвістичних завдань, а в організації непередбаченою комунікації [1;94].

Найбільш підходящою, на наш погляд, є характеристика комунікативної гри за типами і за принципами дій, запропонована Маслико Е.А та Бабінської П.К.

Маслико Е.А., Бабінська П.К. виділяють такі типи комунікативних ігор:

1. Комунікативні ігри, в основі яких лежить методичний прийом ранжирування. Даний прийом передбачає розподіл певних предметів або явищ в порядку значимості / важливості їх переваги. В процесі гри зазвичай виникає дискусія, оскільки існують відмінності в точках зору при ранжируванні інформації, і тому, учасники пояснюють або обґрунтовують свій вибір, працюючи в парах або групах.

2. Комунікативні ігри, побудовані на основі навмисного створення відмінностей в обсязі інформації в учнів. Цей прийом передбачає нерівномірний розподіл певної інформації між партнерами під час спілкування, що стимулює їх мовну активність і бажання з'ясувати / уточнити невідомі їм факти / події. Обмін інформацією може бути одностороннім або двостороннім.

3. Ігри, що припускають групування або підбір відповідних варіантів. У цьому випадку кожен, навчаючись, отримує одну частину інформації і повинен знайти у партнера ту, якої бракує.

4. Ігри на пошук пари і координацію дій. Кожен навчається в групі, має свою пару, про яку не здогадується і повинен знайти, задаючи іншим учасникам гри запитання.

5. Інтерв'ю. Загальною ознакою цієї групи прийомів є завдання опитати якнайбільше учасників для того, аби з'ясувати їх думки, судження, відповіді на поставлені запитання.

6. Рольові ігри. Основними параметрами, що визначають характер рольової ситуації, є наявність єдиного сюжету, відповідного до обраної комунікативної ситуації, і рольових відносин між учасниками спілкування, які нерідко носять конфліктний характер [2;453].

Отже, аналіз різних джерел показує, що в процесі комунікативної гри на уроці іноземної мови ті, хто навчається, вирішують комунікативно-пізнавальні завдання засобами досліджуваної іноземної мови. Тому основне призначення комунікативних ігор - організація іншомовного спілкування під час вирішення поставленої комунікативної задачі або проблеми. У комунікативній грі відбувається з'ясування і корегування позицій, виробляються навички соціальної взаємодії, формується новий погляд на те чи інше питання в навчанні.

Основою моделювання в грі є автентична ситуація, яка характеризується наявністю інформаційного пробілу або дефіциту інформації, коли партнери, як правило, не знають або не здогадуються про мовні наміри один одного і намагаються в ході спілкування ліквідувати цей дефіцит або пробіл інформації. Комунікативні ігри мають високий ступінь наочності і дозволяють активізувати досліджуваний мовний матеріал в мовних ситуаціях, що моделюють та імітують реальний процес спілкування.

Основний акцент в комунікативній грі робиться на успішну комунікацію, а не на правильну вимову англійською мовою. Гру слід використовувати на порівняно просунутій стадії навчання або на заздалегідь відпрацьованому, доведеному до автоматизму мовному матеріалі.

Ігри слід віднести до основної частини мовної програми, а не до розважальної діяльності. За допомогою ігор, на високому рівні навчання з'являється можливість для реальної комунікації. Гра є діагностичним інструментом для вчителя, який дозволяє визначити найбільш важкі моменти, ступінь засвоєння матеріалу. Комунікативна гра сприяє інтенсивній мовній практиці, створює контакт, на підставі якого мова засвоюється осмислено.

Отож, експериментально доведено, що використання комунікативних ігор сприяє, по-перше, створенню мотивації до вивчення англійської мови, по-друге, більш глибокому ознайомленню учнів з культурою країни, мова якої вивчається та, по-третє, розвитку навичок говоріння, максимально наближених до природної комунікації.

### **Список використаних джерел**

1. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: пособие для учителя. — М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1998. — 192с.
2. Настольная книга преподавателя иностранного языка [Текст]: настольная книга для учителя / Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская, А.Ф. Будько, С.И. Петрова. — Мн.: Вышэйшая школа, 1999. — 500 с. — С. 429–461.
3. Communication Games: пособие для учителя / Rixon and Byrone. — Cambridge, 1994. — 150 с. — С. 64.
4. Jill Hadfield. Elementary/Intermediate/Advanced Communication Games. Nelson ELT, 1995. p.158