

Коммуникативные игры на уроках английского языка как инструмент обеспечения преемственности между разными ступенями школьного образования

Сенина Юлия Анатольевна, учитель английского языка,
МБОУ "Полянская средняя школа" муниципального образования Рязанский
муниципальный район Рязанской области

Аннотация

Статья посвящена исследованию роли коммуникативных игр в обеспечении преемственности обучения английскому языку на различных образовательных ступенях — от начальной до старшей школы. Автор рассматривает игровые технологии как эффективный инструмент, способствующий плавному переходу учащихся с одного уровня владения языком на другой, сохраняя при этом мотивацию и интерес к предмету.

В работе анализируются ключевые аспекты применения коммуникативных игр:

- психолого-педагогические (снижение психологического барьера, развитие когнитивных процессов);
- методические (комплексное формирование речевых навыков, активизация лексико-грамматического материала);
- социальные (развитие soft skills, адаптация к реальным коммуникативным ситуациям).

Особое внимание уделяется системе преемственности через игровые технологии:

- Начальная школа (1–4 классы): простые игры на аудирование и базовую лексику (*"Stand Up If..."*, *"Word Chain"*);
- Основная школа (5–9 классы): ролевые игры и дискуссии (*"Two Truths and a Lie"*, *"News Reporter"*);
- Старшая школа (10–11 классы): сложные коммуникативные форматы (*"Balloon Debate"*, *Импровизационные дебаты*).

Статья включает практические рекомендации по подбору и адаптации игр для разных возрастов.

Выводы подчеркивают, что системное использование коммуникативных игр:

- создает единую образовательную траекторию;
- поддерживает непрерывность языкового развития;
- соответствует требованиям ФГОС и современным методическим подходам.

Введение

В контексте реализации Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС)[8] проблема обеспечения преемственности между различными ступенями школьного образования приобретает ключевое значение. Особую остроту данный вопрос имеет в области преподавания английского языка, где разрыв между требованиями начальной, основной и старшей школы зачастую приводит к снижению мотивации и потере учащимися ранее сформированных речевых навыков [2;6]. В связи с этим, актуализируется поиск педагогических инструментов, способных обеспечить плавный и непрерывный характер освоения иностранного языка. Одним из наиболее эффективных таких инструментов выступают коммуникативные игры [5]. Данная методика не только поддерживает устойчивый интерес к предмету, но и создает условия для системного развития коммуникативной компетенции, мягко адаптируя учащихся к постоянно возрастающим требованиям на каждой новой образовательной ступени.

Роль коммуникативных игр в обучении английскому языку

Коммуникативные игры представляют собой методический прием, основанный на моделировании реальных ситуаций общения в игровой форме [1]. Их преимущества заключаются в следующем:

1. Психолого-педагогическое значение

Коммуникативные игры выполняют важнейшую функцию в создании "**языковой среды погружения**" в условиях ограниченного контакта с носителями языка [3]. Их психологическая ценность проявляется в:

Снижении психологического барьера, который мешает эффективному усвоению языка

- Игровая деятельность снимает страх ошибки
- Создается атмосфера психологического комфорта
- Формируется "ситуация успеха" для каждого ученика

1. Активизации когнитивных процессов:

- Стимулируется произвольное запоминание
- Развивается языковая догадка
- Усиливается концентрация внимания

2. Дидактические функции

С точки зрения методики преподавания, коммуникативные игры обеспечивают [7]:

2.1. Комплексное развитие речевых навыков:

- **Аудирование:** игры типа "Simon Says", "Follow the Leader"
- **Говорение:** ролевые игры, дискуссионные форматы
- **Чтение:** квесты с текстовыми подсказками
- **Письмо:** составление игровых инструкций, сценариев

2.2. Системное закрепление языкового материала:

- **Лексика:** игры на ассоциации, кроссворды в парах
- **Грамматика:** конструирование предложений по шаблонам
- **Фонетика:** рифмовки, скороговорки с элементами соревнования

3. Социально-коммуникативный аспект

Современные исследования (В.П. Кузовлев, 2020) [5] выделяют следующие социальные эффекты:

1. Формирование soft skills:

- Развитие эмоционального интеллекта
- Тренировка навыков работы в команде
- Воспитание толерантности через межкультурное взаимодействие

2. Адаптация к реальным коммуникативным ситуациям:

- Моделирование повседневных диалогов (в магазине, у врача)
- Отработка официальных речевых клише (прием на работу, деловые переговоры)
- Практика спонтанной речи в изменяющихся условиях

4. Мотивационный компонент

Коммуникативные игры отвечают ключевым принципам мотивации [4]:

1. **Принцип новизны** - регулярная смена форматов деятельности
2. **Принцип успешности** - достижимые промежуточные результаты
3. **Принцип значимости** - связь с реальными жизненными ситуациями
4. **Принцип наглядности** - использование мультимедийного сопровождения

5. Преемственность в обучении

Игровые технологии обеспечивают плавный переход между ступенями образования через:

1. Единую систему усложняющихся заданий

- От простых командных игр к сложным проектам

- От заученных реплик к спонтанной речи

2. Сохранение узнаваемых элементов

- Постепенная модификация знакомых игр
- Преемственность персонажей/сюжетов через годы обучения

3. Кумулятивный эффект

- Накопление и систематизация языкового опыта
- Постепенное расширение коммуникативных возможностей

Преемственность через игровые технологии на разных образовательных этапах

1. Начальная школа (1–4 классы): формирование базовых навыков

У учащихся в этом возрасте преобладает наглядно-образное мышление, высокая двигательная активность, непроизвольное внимание и потребность в игровой деятельности. Память носит в основном механический характер. Происходит формирование основополагающих речевых навыков: аудирования и говорения (монолог на 3-5 фраз, диалог-расспрос). На данном этапе игра является не столько методическим приемом, сколько естественной формой деятельности, важно создать положительную мотивацию через простые и увлекательные формы работы [4].

Ключевые принципы включения игр в урок:

Длительность: Не более **5-7 минут** для одной игры, чтобы поддерживать интерес и не допускать утомления.

Инструкции: На начальном этапе инструкции могут даваться на русском языке для обеспечения полного понимания правил. По мере привыкания к формату игры команды дублируются на английском (Stand up -> Встаньте / Stand up). При повторном включении одинаковых игр с новой лексикой инструктаж уже не требуется, что экономит время и создает ситуацию успеха («Мы уже знаем, как играть!»).

Повторяемость и вариативность: Один и тот же игровой механизм используется многократно с разным лексическим и грамматическим наполнением, что обеспечивает тренировку и уверенность.

Потенциальный объем лексики и грамматики: Освоение до 500 лексических единиц по темам «Семья», «Животные», «Еда». Грамматика: конструкции I like.../ I can.../ I have..., Present Simple, базовые вопросы.

1.1. "Stand Up If..." (Аудирование и двигательная активность)

Цель: Развитие навыков аудирования и быстрой реакции на английскую речь.

Правила:

1. Учитель произносит фразы типа: "Stand up if you like ice cream", "Stand up if you have a brother"
2. Учащиеся встают, если утверждение к ним относится
3. Можно усложнить: "Sit down if..." или "Touch something red if..."

Методические преимущества:

- Отработка базовой лексики (семья, еда, хобби)
- Физическая активность помогает запоминанию
- Минимальный языковой барьер

Для учащихся с ОВЗ вместо движения «встать» можно использовать альтернативные действия: поднять руку, показать карточку, издать звук.

Учащимся более сильной группы можно предложить не просто выполнить действие, но и повторить ключевую фразу или задать вопрос тому, кто тоже встал (Do you like ice cream too?).

1.2. "Word Chain" (Лексическая цепочка)

Цель: Расширение словарного запаса и развитие скорости мышления.

Варианты проведения:

1. Классический: каждый следующий участник называет слово на последнюю букву предыдущего (cat - tiger - rabbit)
2. Тематический: все слова должны относиться к одной теме (animals: dog - giraffe - elephant)
3. С ограничением времени (30 секунд на ход)

Усложнение для 3-4 классов:

- Добавляем прилагательные (big cat - tiny tiger - red rabbit)
- Вводим правило составления предложений с названным словом

Необходимо помнить, что такая игра может вызывать стресс у детей с бедным словарным запасом или медленной скоростью реакции.

Для учащихся с ОВЗ можно использовать визуальную поддержку (карточки со словами или картинками), разрешить подсказки от команды.

2. Основная школа (5–9 классы): развитие диалогической и монологической речи

Подростковый возраст характеризуется стремлением к общению со сверстниками, формированием самооценки, критичностью мышления. Появляется способность к абстрактному мышлению и логическому построению высказывания. Активно развиваются компенсаторные навыки. Подростковый возраст требует смещения фокуса с игры как таковой на общение и социальное взаимодействие [1].

Длительность: Увеличивается до **10-15 минут**.

Инструкции: Полностью на английском языке, с демонстрацией и проверкой понимания через concept checking questions (Do we write or speak?, How much time do we have?).

Акцент на содержании: Важно, чтобы игровая задача была интересна подросткам (интервью со звездой, расследование), что снижает страх ошибки.

Потенциальный объем лексики и грамматики: Лексический запас до 1500-2000 единиц. Грамматика: все основные времена, пассивный залог, условные предложения.

2.1. "Two Truths and a Lie" (Две правды и одна ложь)

Цель: Развитие навыков монологической речи и задавания вопросов.

Пошаговая инструкция:

1. Каждый ученик готовит три утверждения о себе: два правдивых и одно ложное
2. По очереди зачитывают свои утверждения
3. Остальные задают уточняющие вопросы, чтобы определить ложь
4. После обсуждения голосуют, какое утверждение ложное

Пример для 5-6 классов:

- I have a dog
- I can play the piano
- I've been to London

Усложнение для 7-9 классов:

- Вводим временные конструкции (I was swimming when...)
- Добавляем эмоциональную окраску (I was terrified when...)

Ограничения: может быть психологически сложной для стеснительных учащихся.

Детям с ОВЗ рекомендуется разрешить заранее написать утверждения на карточке, проводить игру в малых группах (2-3 человека) для снижения стресса.

Учащимся более сильной группы можно дать дополнительную инструкцию, использовать определенную грамматическую структуру (например, Present Perfect: I have never been to London) или давать более развернутые, детализированные ответы на вопросы.

2.2. "News Reporter" (Полевая игра "Репортер")

Цель: Отработка вопросительных конструкций и развитие спонтанной речи.

Сценарии проведения:

1. **Экстренные новости:** "репортер" берет интервью у "очевидца" события
2. **Пресс-конференция:** "знаменитость" отвечает на вопросы "журналистов"
3. **Уличный опрос:** сбор мнений по актуальной теме

Фразы-помощники:

What happened exactly?

How did you feel when...?

Could you describe...?

2.3. "Chain Story" (коллективное сочинение истории с добавлением предложений по очереди)

Цель: Развитие навыков связного повествования и быстрой языковой реакции.

Пошаговая инструкция:

1. Базовая версия:

1. Учитель начинает историю ("Once upon a time there was a mysterious box...")
2. Каждый ученик добавляет 1 предложение по кругу
3. Последний участник заканчивает рассказ

2. Усложненные варианты:

Тематические ограничения: только detective story / romantic comedy

Лексические требования: использовать 3 новых слова урока

Грамматический фокус: только Past Continuous / Present Perfect

Визуальная поддержка: добавление картинок как точек развития сюжета

3. Рефлексивный этап:

Запись истории на диктофон с последующим анализом.

Исправление ошибок в командах.

Голосование за самый креативный поворот сюжета.

Методические преимущества:

- Тренировка связности речи
- Развитие воображения
- Естественное использование грамматических структур

2.4. "Guess the Word" (объяснение слова без называния)

Цель: Активизация пассивного словарного запаса и развитие навыков paraphrasing.

Детализированные правила:

1. Подготовка:

- Подбор лексики по текущей теме
- Создание карточек (для физического варианта)
- Подготовка таймера (1-2 минуты на объяснение)

2. Варианты проведения:

Классический: объяснение слова без однокоренных (happy → feeling when you get a present)

Пантомима: только жесты и мимика

Рисунок: изображение на доске

Одно слово: можно сказать только одно слово-подсказку

3. Система подсчета очков:

- 2 балла за угаданное слово

- 1 балл команде, если слово угадано по их подсказке
- Штраф за использование родного языка

4. Примеры усложнения:

- Абстрактные понятия (justice, freedom)
- Идиомы ("hit the books" → to study hard)
- Фразовые глаголы ("give up" → stop doing something)

3. Старшая школа (10–11 классы): углубление коммуникативной компетенции.

Ведущий вид деятельности — учебно-профессиональный. Развито абстрактно-логическое и критическое мышление. Речь становится более сложной и структурированной. Актуальны задачи профессионального самоопределения и подготовки к итоговой аттестации. Игра трансформируется в инструмент отработки сложных коммуникативных умений, необходимых для академической и профессиональной среды [9].

Длительность: Может занимать целый урок (20-30 минут).

Инструкции: Минимальные, часто в формате письменного брифа (task sheet).

Фокус на форму и содержание: Обсуждение и коррекция ошибок часто выносятся на этап рефлексии после игры.

Потенциальный объем лексики и грамматики: Лексика до 3000-4000 единиц, включая абстрактные понятия и устойчивые выражения. Грамматика используется свободно и аутентично.

Примеры игр:

3.1. "Balloon Debate" (Дискуссия в воздушном шаре)

Цель: Развитие навыков аргументации и убедительной речи.

Технология проведения:

1. Участники получают роли исторических личностей, персонажей или профессий
2. Ситуация: воздушный шар теряет высоту, нужно выбросить одного пассажира
3. Участники в ролях доказывают свою ценность, чтобы остаться в падающем воздушном шаре.
4. Проводится голосование после каждого раунда

Критерии оценки:

- Убедительность аргументов
- Языковая грамотность
- Умение парировать контраргументы

Игра требует высокой степени языковой подготовки и широкого кругозора.

Для учащихся с ОВЗ возможно упрощение, которое предусматривает дополнительное время на подготовку письменных тезисов и использование записей во время выступления.

Усложнение для сильной группы: Ввести роли с конфликтующими интересами или ограничить время на выступление (30 секунд на аргумент).

3.2. "Alibi" (Детективная ролевая игра)

Цель: Отработка повествования в прошедших временах и детализации рассказа.

Пошаговый сценарий:

1. Учитель описывает "преступление", совершенное в определенное время
2. 2-3 ученика становятся "подозреваемыми" и придумывают алиби
3. Остальные - "детективы", которые задают вопросы
4. Подозреваемые отвечают отдельно, затем детективы ищут несоответствия

Пример вопросов:

- What were you doing at 7 pm yesterday?
- Who was with you at that time?
- What were you wearing?

Игры, предполагающие импровизацию, как "Alibi", идеально подходят для сильных групп, так как требуют быстрой языковой реакции и удержания в памяти деталей. *Для учащихся с ОВЗ или для более слабых групп* можно облегчить задание, например, четко прописать список возможных вопросов для "детективов", упростить сценарий "преступления".

3.3. Импровизационные дебаты

Цель: Развитие спонтанной речи и умения быстро формулировать мысли на иностранном языке.

Правила проведения:

1. Подготовка:

1. Выбор актуальной темы ("Social media does more harm than good")
2. Формирование команд (2-4 человека на сторону)
3. Распределение ролей (спикеры, таймкипер, судьи)

2. Ход игры:

1. Вводное слово ведущего (объяснение темы)
2. Жеребьевка позиций ("за" или "против")
3. 5 минут на подготовку аргументов
4. Последовательные выступления (1-2 минуты на спикера)
5. Перекрестные вопросы между командами
6. Заключительные слова

3. Варианты усложнения:

- Введение неожиданных тем прямо перед началом
- Обязательное использование определенных грамматических структур
- Ограничение времени на ответ

Фразы-помощники:

"I strongly believe that..."

"The opposing team fails to consider..."

"Let me give you a concrete example..."

Игры, предполагающие импровизацию, такие как "Импровизационные дебаты", где тема известна за 5 минут до начала, являются вызовом для сильных групп и максимально приближают их к реальным условиям спонтанной дискуссии.

Заключение

Применение коммуникативных игр на всех ступенях обучения позволяет создать непрерывную образовательную траекторию, где каждый этап логически связан с последующим [2;6]. Коммуникативные игры представляют собой не просто развлекательный элемент урока, а сложную методическую систему [3;5], которая :

- Интегрирует все аспекты языкового обучения
- Учитывает возрастные психологические особенности
- Обеспечивает плавный переход между образовательными ступенями
- Формирует устойчивую мотивацию к изучению языка

Этот многофункциональный инструмент особенно важен в условиях современной школы, где необходимо сочетать требования образовательных стандартов с индивидуальным подходом к каждому ученику [8]. Такой подход не только соответствует требованиям ФГОС, но и делает процесс изучения английского языка более динамичным и увлекательным.

Список литературы

1. Азина, Е. Г. Коммуникативные игры как средство формирования универсальных учебных действий на уроках английского языка в основной школе / Е. Г. Азина // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 71-1. – С. 13-16.
2. Биболетова, М. З. Преемственность в обучении английскому языку между начальной и основной школой: проблемы и решения / М. З. Биболетова, Н. Н. Трубанёва // Иностранные языки в школе. – 2022. – № 5. – С. 3-11.
3. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н. Д. Гальскова. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва: АРКТИ, 2020. – 192 с. – ISBN 978-5-89415-835-8.
4. Колтакова, Е. В. Игровые технологии для развития навыков говорения на английском языке у учащихся 4-5 классов в контексте преемственности / Е. В. Колтакова // Наука и школа. – 2020. – № 4. – С. 178-183.
5. Кузовлев В.П. Коммуникативные технологии в обучении английскому языку — М.: Вентана-Граф, 2020. — 180 с.
6. Павленко, В. Г. Использование коммуникативных игр для обеспечения преемственности на уроках английского языка при переходе из начальной в среднюю школу / В. Г. Павленко // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2022. – Т. 11, № 1(38). – С. 266-269.
7. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е. Н. Соловова. – 3-е изд. – Москва: АСТ, 2019. – 272 с. – ISBN 978-5-17-114258-9.

Электронные ресурсы

8. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]: утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 12.08.2022 № 732 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202208300023> (дата обращения: 15.05.2024).
9. Обеспечение преемственности на уровнях начального и основного общего образования в условиях реализации ФГОС [Электронный ресурс] // Федеральный институт педагогических измерений (ФИПИ). – 2020. – URL: <https://fipi.ru/o-nas/novosti/osushhestvlenie-preemstvennosti-na->

[urovnyakh-nachalnogo-i-osnovnogo-obshchego-obrazovaniya](#) (дата обращения: 15.05.2024).

10. Fun and Games: Using Play to Bridge the Gap Between Primary and Secondary English [Электронный ресурс] // Cambridge English. – 2022. – URL: <https://www.cambridgeenglish.org/ru/blog/fun-and-games-using-play-to-bridge-the-gap/> (дата обращения: 15.05.2024).