**Формирование иноязычной социокультурной компетенции младшего школьника при помощи дидактических игр на онлайн-сервисе LearningApps**

Коваленко Мария Николаевна,

Студентка ГАПОУ НСО

«Болотнинский педагогический колледж»,

Руководитель Горева Елена Ивановна

«Под именем языка мы преподаем культуру», - пишет доктор филологических наук, советский и российский лингвист А.А.Леонтьев [1]. Учебный предмет «иностранный язык» в силу своей специфики играет особую роль в формировании у школьников достаточно целостной картины мира, это одновременно и языковая, и социокультурологическая картина мира [2].

Задача школьного учителя заключается в обеспечении условий для приобщения учащихся к иноязычной культуре, т.е. формирование социокультурной компетенции. В общем плане *социокультурная компетенция* включает в себя знания о социокультурной специфике стран изучаемого языка, общие фоновые знания и знания правил, норм и традиций, специфических для конкретной иноязычной культуры.

Анализ компонентного состава социокультурной компетенции, предлагаемый Л.А. Лукьяновой для обучающихся старших классов, позволил выделить следующие компоненты социокультурной компетенции младших школьников: социокультурные знания, социокультурные умения, способности и качества личности обучаемых.

*Социокультурные знания* включают в себя:

- знание культурных особенностей носителей языка, их традиций, ритуалов (время прихода/ухода, подарки, одежда, угощение, ведение беседы, комплименты, прощание, культура застолья);

- знание норм поведения и этикета, включая способы вербального и невербального контакта (рукопожатия, прикосновения, объятия, поцелуи, жесты, мимика, язык глаз, дистанция общения, позы, правила вежливости);

- знание социокультурного портрета страны изучаемого языка (основных этапов его развития, наиболее важных вех в ее истории, знание культурного наследия).

*Блок социокультурных умений* включает в себя:

- умение использовать этикетные формулы в устной и письменной коммуникации (приветствие, прощание, поздравление, извинение, просьба);

- умения представлять свою страну, свою культуру в условиях иноязычного межкультурного общения;

- проводить аналогии и сопоставления фактов и явлений соизучаемых культур;

- строить речевое и неречевое поведение в соответствии с культуроведческими нормами социума;

- собирать, систематизировать, анализировать и интерпретировать информацию общекультурного, культуроведческого, социолингвистического и лингвострановедческого характера.

Развитие социокультурной компетенции предполагает формирование *определенных способностей и качеств личности младших школьников,* к числу которых относятся:

• открытость (свобода от предубеждений по отношению к людям – представителям иной культуры);

• способность слышать и слушать собеседника;

• способность понимать и принимать различия культур поведения родного языка и языка изучаемой страны;

• потребность самостоятельно изучать иностранный язык во внеурочное время;

• терпимость (терпимом отношении к проявлениям чуждого, непривычного нам в других культурах);

• готовность к общению (желание и возможность вступать в активное общение с представителями иной социокультурной общности);

• речевой и социокультурный такт и вежливость [3].

Современные УМК по иностранному языку в достаточной степени позволяют формировать социокультурную компетенцию обучающихся. Хорошим подспорьем в решении этой задачи являются многочисленные онлайн-сервисы, которые снижают нагрузку учителя по конструированию и проверке тестов и тренировочных упражнений.

При знакомстве с организацией работы сервиса LearningApps мы узнали, что это 20 интерактивных упражнений *(*в LearningApps они названы приложениями, поэтому далее в тексте эти термины будут использоваться как синонимы*)* в игровом формате. Отсюда чувствуется, что, в первую очередь, сервис создавался для преподавателей, работающих с детьми. Например, задания вроде «Скачки» или «Найди пару» явно заимствованы из детских игр.

Работать с LearningApps можно двумя способами:  
 1. Самостоятельно сделать приложение, выбрав один из 20 вариантов игровых механик. После этого будет предложено ознакомиться с примерами подобных упражнений, чтобы понять логику задания. Дальше остается только заполнить необходимые поля и загрузить нужные изображения. Все формы снабжены подсказками, так что долго разбираться с ними не придется.

2. Использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, изменив в них данные на ваши. Иногда изменить готовое проще, чем создавать новое. Проблема лишь в том, что в галерее приложения сгруппированы не по типам, а по темам. Поэтому найти удачный пример упражнения «Найди пару» может занять некоторое время.

После того как приложение создано, его нужно сохранить и, при желании, сделать общедоступным для пользователей LearningApps. Это значит, что оно появится в разделе «Все упражнения» [4].

С помощью этого сервиса мы разработали несколько дидактических игр для сопровождения уроков по УМК «Английский в фокусе» и проанализировали их роль в формировании компонентов социокультурной компетенции обучающихся начальной школы.

Опишем создание игры “In what countries do they live?” («В каких странах они живут?») для 2 класса на тему “Crazy about Animals!”.

Заходим по ссылке на платформу LearningApps.org: [https://learningapps.org/](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Flearningapps.org%2F), открываем вкладку «Новое упражнение».В открывшейся вкладке выбираем тип упражнения. В нашей игре - упражнение «Классификация».

После выбора типа упражнения открывается окно с примерами упражнений. Можно их изучить как образец. Чтобы создать собственное упражнение, жмём на вкладку «Создать новое приложение».В открывшейся вкладке мы попадаем в консольный режим и начинаем заполнять следующие поля:

- «Название приложения» **-** это может быть тема урока, у нас это название игры “In what countries do they live?”;

«Постановка задачи» - текст задания, задачная формулировка, у нашего упражнения: «Распределите клички котов (и кошек), а также собак по странам, где они проживают»;

«Описание»: в разделе «Группа 1» (задний фон) жмем на вкладку «Картинка» и вставляем картинку с названием группы. В нашем случае будут две группы классификации – “Great Britain” и “Russia”. Вводим элементы, относящиеся к группе 1 (“Great Britain”): Fluffy, Sam, Kitty, Patch, Spot, Lucky, Prince, Tiger, Max, Smokey. С группой 2 проделываем то же самое. Вставляем фоновую картинку с названием группы “Russia”. Вводим элементы, относящиеся к группе 2: Druzhok, Chernysh, Musya, Naida, Pushok, Barsik, Sharik, Bobik. Если нужно ещё добавить элементы, то выбираем «Добавить следующий элемент».

После внесения названий всех групп и их элементов выбираем режим демонстрации карточек: 1) показать карточки одну за другой или 2) показать все карточки сразу. У нас выбран вариант 2. В данном упражнении нужно перетащить элементы в поле «Great Britain» или «Russia».

Далее можно ввести текст, который будет появляться при правильном выполнении задания, и жмём на вкладку «Установить и показать в предварительном просмотре».

В открывшемся окне мы видим, как выглядит наше новое приложение. Можно нажать кнопку «ОК» и просмотреть всё задание, проверить, как оно работает.

Чтобы увидеть результат после выполнения упражнения, нужно нажать на синий значок в правом нижнем углу. Если с упражнением всё в порядке, сохраняем его, нажав на вкладку «Сохранить приложение». Если есть ошибка, можно вернуться, выбрав вкладку «Вновь настроить».

После выбора вкладки «Сохранить приложение» мы видим само упражнение и внизу ссылку на его размещение. Можно скопировать ссылку и разослать ученикам.

*Ссылка на данную игру:* <https://learningapps.org/display?v=pemk02s3t20>

Следующая игра “British and Russiаn Homes” предназначена для учеников 3 класса для отработки слов на тему: “British Homes!”.  
Открываем вкладку «Новое упражнение». В открывшейся вкладке выбираем тип упражнения. Мы выбрали«Пазл «Угадай-ка».

После выбора типа упражнения открывается окно с примерами упражнений. Можно их просмотреть. Чтобы создать собственное упражнение, жмём на вкладку **«**Создать новое приложение». В открывшейся вкладке мы попадаем в консольный режим и заполняем поля:

«Название приложения» **-** это может быть тема урока, у нас название игры “British and Russian Homes”.

«Постановка задачи» - «В какой стране находятся эти дома? Распредели и отгадаешь картинку»;

«Описание»: выбираем фоновое изображение для пазла. В нашем случае это будут две группы. Пишем название первой группы “Russian Homes”. Вводим элементы, относящиеся к группе. У нас это изображения. Со второй группой проделываем то же самое.

Далее можно ввести текст, который будет появляться при правильном выполнении задания, и жмём на вкладку «Установить и показать в предварительном просмотре». В открывшемся окне мы видим, как выглядит наше новое приложение. Можно нажать кнопку «ОК» и просмотреть всё задание, проверить, как оно работает и сохранить.

*Ссылка на упражнение:* <https://learningapps.org/display?v=pagnbeprt20>

Опишем разработку упражнения “Flags” для урока в 4 классе на тему “Good times ahead!”.

Открываем вкладку «Новое упражнение», выбираем тип упражнения. Мы выбрали упражнение«Сортировка картинок».Открывается окно с примерами упражнений такого типа. Чтобы создать собственное упражнение, жмём на вкладку «Создать новое приложение».

В открывшейся вкладке мы попадаем в консольный режим и начинаем заполнять следующие поля:

«Название приложения» **-** это название игры “Flags”.

«Постановка задачи» - текст задания “Match the flag to the name of the country”;

«Описание»: выбираем фоновое изображение (на этом фоне учащиеся будут определять названия объектов). У нас это флаги разных стран. Выбираем объекты, которые ученики должны отметить в задании. Для этого нажимаем «Установить метку».В окне добавления метки выбираем цвет метки. В том месте, где необходимо добавить метку, делаем двойной щелчок левой кнопкой мыши, нажимаем на надпись. Добавляем элементы, которые нужно определить на картинке, у нас это названия стран.

После того, как все объекты будут добавлены, нажимаем кнопку «Установить и показать в предварительном просмотре».Все работает правильно, мы сохраняем и публикуем упражнение.  
 *Ссылка на упражнение:* <https://learningapps.org/display?v=p3qd0fb0520>

Для анализа мы также используем наше упражнение “Names of the homes in Great Britain and Russia” (<https://learningapps.org/display?v=p2nt29ef520>) и несколько упражнений, представленных в общем доступе на сервисе LearningApps:

“Let’s write an informal letter” (<https://learningapps.org/9407807>);

“Where are they?” (город – страна) (<https://learningapps.org/3245694>);

«Путешествие в Атланту (Америка)» (<https://learningapps.org/display?v=pr18r4we320>).

Мы проанализировали вышеуказанные дидактические средства с точки зрения формирования компонентов социокультурной компетенции (см. табл. 1).

Таблица 1 – Роль дидактических игр на платформе Learning Apps в формировании социокультурной компетенции учащихся начальной школы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс, название упражнения и тема урока | Приём | Формируемые компоненты  социокультурной компетенции | | |
| Социокультурные знания | Социокультурные умения | Способности и качества личности школьников |
| 1.”In what countries do they live?”  2 класс, тема: “Crazy about Animals!” | Ознакомление с лексикой, приём «Классификация». | Знание социокультурного портрета страны изучаемого языка. | Умение проводить аналогии и сопоставления фактов и явлений соизучаемых культур. | Способность понимать и принимать различия культур поведения родного языка и языка изучаемой страны;  речевой и социокультурный такт и вежливость |
| 2. “British and Russian homes”,  3 класс, тема “British Homes!” | Ознакомление с лексикой, прием «Пазл». | Знание культурных особенностей носителей языка, их традиций, ритуалов; знание  социокультурного портрета страны изучаемого языка. | Умение проводить аналогии и сопоставления фактов и явлений соизучаемых культур; умения представлять свою страну, свою культуру в условиях иноязычного межкультурного общения. | Способность понимать и принимать различия культур поведения родного языка и языка изучаемой страны;  терпимость (терпимом отношении к проявлениям чуждого, непривычного нам в других культурах). |
| 3.“Names of the homes in Great Britain and Russia”,  3 класс, тема “British Homes!” | Ознакомление с лексикой, приём «Найди пару». |
| 4. “Flags”,  4 класс,  тема “Good times ahead!” | Ознакомление с лексикой, приём «Найди пару». | Знание социокультурного портрета стран. | Умение собирать, систематизировать, анализировать и интерпретировать информацию общекультурного характера. | Потребность самостоятельно изучать иностранный язык во внеурочное время. |
| 5. “Let’s write an informal letter”, раздел “Further Writing Practice”. | Ознакомление с речевыми формулами, приём «Классификация». | Знание норм поведения и этикета, включая способы вербального контакта. | Умение использовать этикетные формулы в устной и письменной коммуникации. | Способность понимать и принимать различия культур поведения родного языка и языка изучаемой страны. |
| 6. “Where are they?” (город – страна), 4 класс,  тема “Good times ahead!” | Ознакомление с лексикой, приём «Найди пару». | Знание социокультурного портрета стран. | Собирать, систематизировать, анализировать и интерпретировать информацию общекультурного, культуроведческого, социолингвистического и лингвострановедческого характера. | Потребность самостоятельно изучать иностранный язык во внеурочное время. |
| 7. «Путешествие в Атланту (Америка)», 4 класс,  тема “Good times ahead!” | Активизация страноведческого материала, приём «Викторина». |

Из данной таблицы видно, что для анализа мы выбрали приемы работы с лексикой. Как известно, все уровни языка культуроносны. Но на начальном этапе наиболее целесообразно обращение к лексике – лексике с «культурным компонентом»: безэквивалентной и фоновой.

У ребенка, изучающего иностранный язык, вместе с усвоением каждой лексемы формируется ассоциируемое с ней лексическое понятие, причем, если лексема вполне усвоена и артикулируется правильно, это не означает, что завершилось и формирование лексического понятия. Поэтому в учебном процесс необходимо помнить, что слово одновременно является знаком реалии и единицей языка.

Считаем, что использование разработанных дидактических игр положительно скажется на процессе формирования социокультурной компетенции младших школьников, разнообразит приёмы работы, улучшит эмоциональный фон урока или процесс выполнения домашнего задания.

Список литературы

1. Хомский, Н. Язык и мышление. Язык и проблемы знания / Н. Хомский; пер. с англ. Б. Городецкого, И. Кобозевой.— Благовещенск, 1999.
2. Мильруд, Р.П., Максимова, И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранному языку. ИЯШ - 2000, №4.
3. Лукьянова, Л.А. Формирование функционально-содержательной основы социокультурной компетенции учащихся 10–11 классов общеобразовательной школы (на материале английского языка) [Текст]: дис. канд. пед. наук: 00.02.— Санкт-Петербург, 2014.— 186 с.
4. <https://teachbase.ru/obuchenie/kak-sozdavat-zadaniya-v-servise-learningapps/>