



ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ СТРАНОВЕДЧЕСКОЙ ИГРЫ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ ТВОРЧЕСТВА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ХУДОЖНИКОВ)

© 2025

Кулаева О.А.¹, Молчанова А.А.²

¹Самарский государственный социально-педагогический университет (г. Самара, Россия)

²Школа № 154 г.о. Самара (г. Самара, Россия)

Аннотация. Статья посвящена исследованию возможностей использования игровых технологий для формирования социокультурной компетенции у учащихся средних классов. В работе раскрываются понятия «социокультурная компетенция», «интерактивная технология», «игровая технология», раскрывается компонентный состав социокультурной компетенции, обосновывается целесообразность применения игровых методов в учебном процессе, а также рассматриваются психолого-педагогические особенности учеников основной школы. Авторы проводят диагностику исходного уровня сформированности социокультурной компетенции у обучающихся и разрабатывают комплекс страноведческих игр, основанный на лексико-грамматическом материале учебника «Английский в фокусе (Spotlight)» за 7 класс авторов Ю.Е. Ваулина, Дж. Дули, О.Е. Подоляко и В. Эванс с внедрением страноведческого материала (творчества англоязычных художников) и направленный на её совершенствование. Авторы проводят экспериментальную работу на уроках английского языка в основной школе по развитию социокультурной компетенции с внедрением разработанного комплекса материалов (настольной игры) и анализируют результаты экспериментального обучения, что позволяет оценить эффективность предложенного подхода. Предлагаемая статья адресована широкому кругу читателей и может оказаться ценным ресурсом для педагогов, методистов и всех, кто интересуется применением игровых технологий в образовательном процессе, а также преподавателей, кто осуществляет подготовку учащихся к предметным (уровневым) олимпиадам по английскому языку.

Ключевые слова: игровые технологии; геймификация; социокультурная компетенция; интерактивные технологии; страноведческие игры; экспериментальное обучение.

DIDACTIC POTENTIAL OF THE ENGLISH-LANGUAGE COUNTRY STUDIES GAME IN THE FORMATION OF SOCIOCULTURAL COMPETENCE (BASED ON THE WORK OF BRITISH AND AMERICAN ARTISTS)

© 2025

Kulaeva O.A.¹, Molchanova A.A.²

¹Samara State University of Social Sciences and Education (Samara, Russia)

²School № 154 of Samara Urban Okrug (Samara, Russia)

Abstract. The article is devoted to the study of the possibilities of using gaming technologies to form sociocultural competence among middle school students. The work reveals the concepts of «sociocultural competence», «interactive technology», «game technology» reveals the component composition of sociocultural competence, substantiates the feasibility of using game methods in the educational process, and also considers the psychological and pedagogical features of students of the middle school. The authors diagnose the initial level of formation of sociocultural competence in students and develop a set of country studies games based on the lexical and grammatical material of the textbook «English in Focus (Spotlight)» for the 7th grade by Yu.E. Vaulin, J. Dooley, O.E. Podolyako and V. Evans with the introduction of country studies material (creativity of British and American artists) and aimed at its improvement. The authors conduct experimental work in English lessons at the middle school to develop sociocultural competence with the introduction of a developed set of materials (board game) and analyze the results of experimental training, which makes it possible to assess the effectiveness of the proposed approach. The proposed article is addressed to a wide range of readers and can be a valuable resource for teachers, methodologists and everyone who is interested in the use of gaming technologies in the educational process, as well as teachers who prepare students for subject (level) olympiads in English.

Keywords: gaming technologies; gamification; sociocultural competence; interactive technologies; country studies games; experimental training.

Введение

Согласно федеральным государственным общеобразовательным стандартам основного общего образования (ФГОС ООО) перед образовательными учреждениями стоит задача подготовить учеников к межкультурному взаимодействию, пониманию культурных особенностей англоязычных стран и умению адекватно вести себя в различных коммуникативных ситуациях [1]. Это значит, что формирование социокультурной компетенции (СКК) является неотъемлемой частью обучения иностранному языку.

Практика работы школ показывает, что традиционные методы обучения часто недостаточно эффективны для формирования социокультурной компетенции [2, с. 48–49]. Тогда на помощь педагогу приходят новые методы, среди которых мы выделяем игровую технологию.

Изучением данной проблемы занимались многие отечественные педагоги и исследователи, среди которых: Т.Ю. Артюгина, И.Н. Верещагина, Г.В. Рогова, А.Я. Савельев, Г.К. Селевко. В своих работах авторы подчёркивают значимость социокультурной компетенции в процессе обучения иностранному языку и указывают на потенциал игровых методов для её развития. Однако, несмотря на признание важности игровых технологий, некоторые аспекты их применения, особенно в контексте страноведческого материала об англоязычных художниках и его влияния на развитие СКК учащихся, требуют дальнейшего изучения и систематизации. Это создает пробел в методической литературе и определяет необходимость данного исследования.

Цель статьи – описание разработанной дидактической страноведческой игры (на материале творчества англоязычных художников) и её эффективности при формировании социокультурной компетенции на уроках английского языка в основной школе, проверенной в рамках экспериментального обучения.

Теоретическая часть

В теоретической части исследования нами были рассмотрены понятия «социокультурная компетенция», «интерактивные технологии», «игровые технологии». Особое внимание было уделено игровым технологиям, а именно классификации игр и их роли в формировании социокультурной компетенции.

Термин «Социокультурная компетенция» впервые появился в научной литературе в 1954 году в работе Г. Трейгера и Э. Холла «Культура и коммуникация» [3]. Нами были проанализированы современные подходы к определению, данные Н.Д. Гальсковой, С.И. Гармаевой, Т.А. Жуковой, Л.И. Корнеевой, В.В. Сафоновой [4, с. 46; 5, с. 22; 6, с. 24; 7, с. 54; 8, с. 120]. Одни исследователи считают, что СКК включает в себя общекультурологические и культурно-специфические знания. Другие полагают, что основными компонентами являются навыки эффективного общения. А третьи говорят о важности развития межкультурной психологической восприимчивости. Мы проанализировали все точки зрения и сформулировали свое определение понятия «социокультурная компетенция», которое основывается на когнитивном, деятельностном и личностном компонентах. В рамках нашего исследования мы считаем, что: «Социокультурная компетенция – это интегративная характеристика личности, включающая в себя комплекс языковых, культурных, социальных и страноведческих знаний, навыков и качеств личности, обеспечивающих эффективную коммуникацию и достижение целей в рамках межкультурной коммуникации».

Далее нами были рассмотрены подходы к определению компонентного состава СКК. Мы обратились к исследованиям М.В. Вербицкой, М.Ю. Соловова, Г.А. Воробьева и П.В. Сысоева [9, с. 9–17; 10, с. 30–35; 11, с. 18]. Рассмотренные подходы к определению структуры социокультурной компетенции демонстрируют ее постоянное изменение, обновление и расширение, при этом основной стержень остается неизменным – во всех предложенных вариантах присутствует культурологический компонент. Наиболее понятное и гармоничное описание компонентов социокультурной компетенции, на наш взгляд, представлено в федеральных государственных общеобразовательных стандартах.

Компоненты социокультурной компетенции по ФГОС:

- 1) лингвострановедческий;
- 2) социолингвистический;
- 3) социально-психологический;
- 4) культурологический [1].

Компонентный состав социокультурной компетенции и новый ФГОС ООО по иностранному языку позволили определить конкретные знания, умения и навыки, которыми должны овладеть учащиеся 5–9 классов для формирования социокультурной компетенции в рамках, изучаемых в этих классах, тем.

Далее нами раскрывается понятие «Интерактивные технологии». У истоков возникновения понятия интерактивных технологий стояли Г. Фриц и Р. Реванс [12]. В дальнейшем интерактивные технологии были разработаны и исследованы такими учеными, как М.В. Кларин и Е.Г. Полат [13, с. 12–18; 14].

В результате анализа теоретических материалов мы пришли к выводу, что определение интерактивных технологий, данное В.Б. Гаргаме, наиболее полно отражает их характерные черты. В данной работе, под интерактивными технологиями подразумевается: «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия участников и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем» [15].

Далее мы остановились подробнее на некоторых педагогических результатах и эффектах интерактивного обучения. Мы выяснили, что интерактивные методы обучения позволяют улучшить процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. Их эффективность обусловлена активным вовлечением обучающихся не только в процесс получения информации, но и в ее непосредственное использование в режиме реального времени. Регулярное применение интерактивных форм и методов формирует у учащихся продуктивные подходы к овладению знаниями, страх ошибиться отступает, поскольку ошибки не влекут за собой неудовлетворительных оценок.

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных методов обучения, среди которых мы выделили игровую технологию.

Вслед за этим мы рассмотрели подходы к определению игровых технологий, их виды и дидактический потенциал при формировании СКК.

В данной работе мы считаем, что: «Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета» [1].

У игровых технологий есть множество видов. Они могут быть соревновательными, ролевыми, групповыми, сюжетными, творческими, диагностическими. Мы пришли к выводу, что для развития СКК чрезвычайно полезны

занятия, которые имитируют реальные ситуации, с которыми могут столкнуться иностранные путешественники во время поездок и экскурсий. Эффективными инструментами в этом процессе выступают настольные игры.

Наконец, мы провели анализ психолого-педагогических особенностей учащихся средней школы, на основе работ Л.С. Выготского и Н.Ф. Добрынина, который показал целесообразность использования интерактивных технологий в процессе обучения, поскольку они способствуют удовлетворению подростковых потребностей в доверительном общении, самоутверждении, уважении и принятии со стороны взрослых и сверстников, а также потребности в познавательной активности [16, с. 62–67; 17, с. 375; 18].

Таким образом, на основе теоретического анализа и учета психолого-педагогических особенностей обучающихся основной школы мы пришли к выводу об эффективности применения интерактивных технологий при формировании социокультурной компетенции учащихся в рамках обучения иностранному языку в основной школе.

Экспериментальная часть

В практической части нашего исследования мы определили этапы экспериментальной работы, описали использованную нами методику диагностики сформированности СКК, разработали настольную страноведческую игру и определили эффективность её использования.

В рамках проведенного нами теоретического анализа по определению уровня социокультурной компетенции мы выделили для нашего исследования мотивационный и когнитивный критерии, а также соответствующую им систему диагностики уровня сформированности социокультурной компетенции учащихся. Выбор данных критериев обусловлен рассмотренными нами в теоретической части компонентами структуры социокультурной компетенции: социолингвистический, культурологический и социально-психологический.

1. *Мотивационный критерий*: побудительные причины, стимулы изучения английского языка, искренний интерес являются мотивирующей силой деятельности. Диагностику мотивации учащихся мы выполняли посредством специально адаптированной нами анкеты на базе уже разработанной анкеты для выявления мотивов и ценностных ориентаций школьников, изучающих английский язык И.В. Сойкиной [19].

Результаты анкетирования оцениваются в баллах. Наша анкета состоит из 10 вопросов с вариантами ответов, которые оцениваются от 1 до 3 баллов. При обработке результатов анкетирования суммируются баллы по каждому вопросу. Далее рассчитываются проценты путем соотношения набранной суммы баллов к максимально возможной. Таким образом, вычисляется уровень мотивации обучающихся к развитию социокультурной компетенции на данный момент. Вариант ответа «а» оценивается 1 баллом, вариант ответа «б» оценивается 2 баллами, вариант ответа «с» оценивается 3 баллами (табл. 1).

Таблица 1 – Интерпретация результатов тестирования по теме «Определение уровня мотивации для изучения английского языка в школе»

Уровень мотивации	Процентное соотношение	Содержание
Низкий	10–50%	Учащиеся не проявляют особого интереса к изучению английского языка и не прилагают больших усилий для его изучения
Средний	50–70%	Учащиеся проявляют некоторый интерес к изучению английского языка и прилагают некоторые усилия для его изучения, но их мотивация характеризуется неустойчивостью
Высокий	70–100%	Учащиеся проявляют сильный интерес к изучению английского языка и прилагают значительные усилия для его изучения. Они находят английский язык интересным и полезным не просто для их учебной деятельности, но и дальнейшей жизни и стремятся продолжить его изучение после школы

2. *Когнитивный критерий*: знание языковых особенностей, национальной специфики культуры, социально-культурных моделей, норм поведения и речевого общения представителей страны изучаемого языка, их традиции, обычаи, история и т.д. Для выявления когнитивного уровня развития социокультурной компетенции учащимся седьмого класса было предложено выполнить входное тестирование, состоящее из 19 вопросов с выбором ответа по изученным ранее темам: «Lifestyles», «Tale time». Также было проведено контрольное тестирование по теме: «British and American artists and their works» пройденной с внедрением наших разработок в модулях «Profiles», «In the news».

Оценка уровня владения социокультурными знаниями осуществлялась с помощью набранных учащимися баллов за ответы. За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл. При обработке результатов опроса вычисляется соотношение набранной суммы баллов к максимально возможной (19 баллов) в процентах (табл. 2).

Таблица 2 – Интерпретация результатов входного и контрольного тестирования по теме «Определение уровня развития социокультурной компетенции учащихся»

Уровень знаний	Процентное соотношение	Содержание
Низкий	10–50%	Выборочные, эпизодические знания в рамках изученных тем
Средний	50–70%	Достаточный объем знаний в рамках изученных тем
Высокий	70–100%	Глубокие знания в рамках изученных тем, свободное владение и использование материала на практике

Благодаря нашей двухступенчатой системе оценивания мы можем провести экспериментальную работу и на практике проследить, как изменяются результаты исследования в процессе развития уровня социокультурной компетенции учащихся на уроках английского языка.

Экспериментальная работа состояла из трёх этапов:

1. На *констатирующем* этапе нами был выявлен исходный уровень сформированности СКК у учащихся 7 класса и уровень мотивации к изучению АЯ. Входное тестирование показало, что большинство учащихся заинтересованы в изучении английского языка и готовы прилагать некоторые усилия по усвоению текущего материала, что обеспечивает достаточный объем знаний в рамках изученных тем, но их мотивация носит ситуативный и неустойчивый характер, что мешает более глубокому погружению в иностранный язык. Кроме того, был выявлен интерес ребят к интерактивным формам работы.

2. На *формирующем* этапе было проведено девять уроков английского языка с внедрением настольных игр.

На первом уроке учащиеся отрабатывали лексику по теме «Внешность», используя карточки из набора с изображением американских и британских художников, а также нарисованные ими портреты. Была задействована брошюра с информацией о жизни и работах художников для дополнительной характеристики. Класс был поделен на четыре команды по четыре человека. На уроке был проведен 1 раунд игры.

На втором уроке учащиеся играли в игру «Мемо», используя карточки по теме: «Британские и американские художники». Класс был разделен на 2 группы. Был опробован «Классический вариант» игры, а также «Найди!» и «Угадай художника». По ходу игры учащиеся работали с брошюрой о жизни художников, поскольку учитель засчитывал очки за факты из биографии. Всего было проведено 2 раунда игры за урок.

На третьем уроке учащиеся использовали карточки по теме: «Британские и американские художники» для игры «Кто я?». Ребята разделились на 2 команды, учитель раздал им специальные ободки для игры и распределил карточки. После 1 раунда ученики играли в «Хронологию». На уроке учащиеся отрабатывали не только лексику по теме «Внешность» и факты из биографии, но и грамматику «Past Simple».

На четвертом уроке дети в двух командах играли в «Мемо» по карточкам: «Картины американских и британских художников». Был опробован «Классический вариант» игры и «Найди!». Уровень сложности игры был повышен учителем, который попросил ребят описывать сцены на карточках (3–5 предложений). Также была использована брошюра с информацией о шедеврах изобразительного искусства.

На пятом уроке ребята играли в «Художники и их шедевры» в одной команде (количество игроков = количеству карточек с изображением художников).

На шестом уроке дети играли в игру «Мемо наоборот» с использованием карточек «Картины американских и британских художников». Учитель предварительно написал на доске шаблон ответа «Compare and contrast». Деление на команды не производилось, каждый ученик зарабатывал баллы в личный рейтинг.

На седьмом уроке ребята также играли в игру «Мемо наоборот», но в этот раз был использован набор «Британские и американские художники». Предварительная подготовка и формат работы аналогичен шестому уроку.

На восьмом и девятом уроках была задействована настольная игра «Художественное приключение (Art Adventure)», состоящей из игрового поля, игрового кубика, фишек, набора карточек с заданиями и инструкцией. Класс был поделен на две команды. На первом уроке много времени ушло на знакомство учащихся с полем, правилами и на ответы на вопросы. Далее ученики разобрались с тем, как работать с игрой-ходилкой и действовали шустро и автономно.

3. На *контрольном* этапе было проведено итоговое тестирование. Результаты экспериментальной группы свидетельствуют о положительной динамике развития социокультурной компетенции учащихся и эффективности использования игровых технологий на уроках английского языка.

Результаты экспериментальной работы привели к решению о разработке настольной игры по английскому языку для ее возможного использования в рамках урока. Разработанная нами игра получила название «Художественное приключение (Art Adventure)». Для достижения универсальности использования разработки настольная игра включает в себя поле для «игры-ходилки», большой набор карточек, разделенных по категориям, информационный буклет, в котором описаны все возможные игровые механики и вариации использования игрового комплекта и его элементов, а также две информационные брошюры.

Игровое поле состоит из 32 ячеек, представляя собой классический вариант «игры-ходилки». Кроме того, на игровом поле находятся шаблоны для описания человека и картины.

Всего в наш игровой набор входит 164 карточки, разделенные на следующие категории:

1) Категория «Изображения художников» (16)

Карточки представляют собой изображения следующих англоязычных художников: Albert Bierstadt (1830–1902); Andrew Wyeth (1917–2009); Edward Hopper (1882–1967); Emanuel Gottlieb Leutze (1816–1868); Grant Wood (1891–1942); James McNeill Whistler (1834–1903); Jasper Johns (b. 1930); John Constable (1776–1837); John Miller (1831–1896); Joshua Reynolds (1723–1792); Mark Lancelot Simmons (1861–1924); Thomas Eakins (1844–1916); Thomas Gainsborough (1727–1788); William Blake (1757–1827); William Hogarth (1697–1764); William Turner (1775–1851); Winslow Homer (1836–1910).

2) Категория «Изображения картин» (30)

Карточки представляют собой изображения работ англоязычных художников, упомянутых выше: «Portrait of Georgiana, Duchess of Devonshire» (1783) Joshua Reynolds; «Georgiana, Duchess of Devonshire with her daughter Lady Georgiana Cavendish» (1783) Joshua Reynolds; «Portrait of Sarah Siddons as the Tragic Muse» (1784) Joshua Reynolds; «Lady Waldegrave» (1781) Joshua Reynolds; «Mrs. Siddons» (1785) Joshua Reynolds;

«The Great Architect» (1797) William Blake; «The Battle of Trafalgar» (1824) William Turner; «The Grand Canal, Venice» (1835) William Turner; «Boat and Stormy Sky» (1824) John Constable; «Salisbury Cathedral from the Bishop's Grounds» (1825) John Constable; «Stonehenge» (1836) John Constable; «The White Horse» (1819) John Constable; «Marriage à la Mode: The Marriage Contract» (1743) William Hogarth; «Ophelia» (1852) John Millais; «Madonna and Child with Angels» (1888) Mark Lancelot Simmons; «Molly in the Pantry» (1896) Mark Lancelot Simmons; «Portrait of a Lady in Blue» (1780) Thomas Gainsborough; «The Honorable Mrs. Graham» (1770) Thomas Gainsborough; «Washington Crossing the Delaware» (1851) Emanuel Gottlieb Leutze; «The Amber Necklace» (1851) Emanuel Gottlieb Leutze; «Columbus Before the Queen» (1867) Emanuel Gottlieb Leutze; «Nighthawks» (1942) Edward Hopper; «Automat» (1927) Edward Hopper; «House by the Railroad» (1925) Edward Hopper; «Christina's World» (1948) Andrew Wyeth; «American Gothic» (1930) Grant Wood; «Whistler's Mother» (1871) James McNeill Whistler; «Breezing Up (A Fair Wind)» (1867) Winslow Homer; «Among the Sierra Nevada, California» (1868) Albert Bierstadt; «Flag» (1954–1955) Jasper Johns.

3) Категория «Грамматика» (75)

Карточки, посвящённые грамматическому материалу, включают в себя задания на определенные темы. Каждая грамматическая тема представлена своим цветом рамки на карточке. Всего 5 грамматических тем: времена Present Simple, Past Simple, Future Simple – рамочка зелёного цвета; артикли (a/an, the, zero article) – рамочка голубого цвета; использование прилагательных на -ed и -ing – жёлтого; типы вопросов – красного; Present Simple Passive, Past Simple Passive – фиолетового.

4) Категория «Лексика» (50)

Карточки, посвящённые лексическому материалу, делятся на 2 вида: на 20 из них написаны слова по теме: «Искусство». Учащимся необходимо составить предложение со словом на карточке, состоящее не менее чем из 5 слов. На остальных карточках приведены пары слов из группы: «Words often confused». Учащимся необходимо прочитать предложение и выбрать слово, подходящее по контексту.

Опишем все возможные механики игры с использованием разных элементов игрового комплекта.

Игра «Мемо»

Материалы: карточки для игры в мемо по теме: «Картины американских и британских художников» 30 пар (60 штук) и/или карточки для игры в мемо по теме: «Британские и американские художники» 16 пар (32 штуки).

Количество игроков: 2 группы по 6–7 человек (учитель делит карточки пополам по принципу 1–15 пары для 1 группы, 16–30 для 2 группы). Количество игроков в группе может быть уменьшено, если дополнительно используется набор «Британские и американские художники», по нему работает 3 группа.

«Классический вариант» игры «Мемо»

Карточки раскладываются на столе рубашкой вверх в несколько рядов. Первый игрок переворачивает две карты картинкой вверх. Если изображения на перевернутых картах одинаковые, игрок забирает их себе. Если изображения не совпадают, игрок переворачивает карты обратно рубашкой вверх. После того, как игрок перевернул две карты, ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут найдены. Игрок, собравший наибольшее количество пар, выигрывает.

Игра «Найди!»

Игрок переворачивает одну карточку и потом возвращает ее в ряд. Ход переходит следующему игроку. В момент, когда находятся два одинаковых изображения, шустрый и наблюдательный игрок старается как можно скорее спрятать рукой ту карту, которую обнаружили первой и громко вслух произнести ключевые слова: «Нашел!» или «Нашла!» Когда такой сигнал дан, можно забрать пару себе. Если играющий поторопился и прикрыл рукой не ту фишку, то по правилам он должен отдать в общую коробку одну собранную им пару (если они у него на тот момент уже есть).

Повышение уровня сложности для «Классического варианта» и «Найди!»: если изображения на перевернутых картах одинаковые, игрок должен озвучить, что изображено на карточке (название картины/имя художника) и только после этого забрать их себе. Если игрок ошибается, он возвращает карточки и ход переходит следующему игроку.

Игра «Ловкие пальчики»

Все карточки рассыпаются на столе в произвольном порядке. По команде все игроки одновременно начинают искать парные карточки, причем забирать их себе необходимо не одна за другой, а обе сразу. Если соревнующиеся одновременно взяли карточки с одинаковым изображением (один первую, другой – вторую), то эта пара выбывает. Если во время очередного хода попадают разные картинки, то необходимо будет вернуть в коробку одну из своих выигранных пар.

Игра «Домик»

Колода делится на две части: «домик» (меньшая часть) и «земля» (большая часть). «Земля» раскладывается в ряды, лицевой стороной вниз. Игрок выбирает одну карточку из «домика» и одну из «земли». Если изображения совпадают, игрок забирает пару и продолжает игру, вытягивая следующую карту из «домика». Если изображения не совпадают, карта из «земли» возвращается на место. Раунд заканчивается, когда все карты из «домика» будут разобраны.

Игра «Мемо наоборот»

Принцип – искать парные карточки с отличием. Отличие может быть, как визуальное, так и логическое. (Например, на 1 карточке изображен портрет, а на 2 – пейзаж; картина XVII века/XIX века; американский

художник/британский художник и т.д.). При таком варианте игры есть ведущий, который оценивает подлинность различий, а также следит за временем – у ученика есть 30 секунд, чтобы назвать все отличия. За каждое правильно названное отличие он получает 1 балл. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Игра «Художники и их шедевры»

Карты разложены рубашкой вверх. Игроки по очереди переворачивают по две карты. Если они находят пару «художник-картина», игрок забирает их себе. Если изображения не совпадают, карты переворачиваются обратно. Победитель – тот, кто собрал больше пар.

Игра «Угадай художника»

Карты разложены рубашкой вверх. Игроки по очереди переворачивают по одной карте, не показывая ее другим. Игрок, который перевернул карту, должен назвать художника на английском языке. Если игрок ошибается, ход переходит к следующему. Если игрок угадывает, он получает карту. Победитель – тот, кто собрал больше карт. Дополнительно: можно начислять дополнительные баллы за информацию о художнике (год рождения, стиль, известные произведения).

Игра «Найди автора»

Карты с изображением художников разложены рубашкой вниз. Карты с изображением картин разложены рубашкой вверх. Игроки по очереди переворачивают по одной карточке. Задача игрока определить автора картины и положить к нему свою карточку. Если игрок ошибается. Он возвращает свою карту в общую колоду рубашкой вверх. Победитель – тот, кто собрал больше пар.

Игра «Кто я?»

Материалы: карточки для игры в мемо по теме: «Британские и американские художники» 16 пар (32 штуки), ободки-налобники.

Игроку на голову надевается ободок-налобник с карточкой, на которой изображен художник. Задача каждого участника догадаться, кто он. Для этого он должен задавать вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет», например: Am I a man? Am I alive? Am I an American? Have I got brown eyes? Did I draw «The Great Architect»? Am I William Blake?

Побеждает участник, который отгадал свою роль быстрее всех. Дополнительно учитель может оценивать правильность построения вопросов и ставить за это баллы.

Игра «Хронология»

Материалы: карточки для игры в мемо по теме: «Картины американских и британских художников» 30 пар (60 штук) и/или карточки для игры в мемо по теме: «Британские и американские художники» 16 пар (32 штуки).

Количество игроков: 2 группы по 6–7 человек (учитель делит карточки пополам по принципу 1–15 пары для 1 группы, 16–30 для 2 группы). Количество игроков в группе может быть уменьшено, если дополнительно используется набор «Британские и американские художники», по нему работает 3 группа.

Игроки раскладывают карточки с изображением картин/художников в хронологическом порядке. Победителем становится группа, справившаяся с задачей за самый короткий промежуток времени. В случае ошибки, их ответ не засчитывается и отсчет времени продолжается.

Игра «Художественное приключение (Art Adventure)»

Материалы: поле для «игры-ходилки», набор карточек, разделенных по категориям, информационный буклет, кубик, фишки.

Количество игроков: 7–8 человек.

Игроки поочередно бросают кубик и выполняют задания, зарабатывая баллы. «Стоимость» правильно выполненного задания зависит от типа карточки, которую выполняет ученик и прописана в правилах. Заработанные баллы нужно потратить на покупку картины при попадании игрока на карточку «Музей». Выигрывает ученик, купивший наибольшее количество картин. Количество раундов в игре определяет учитель. Также учитель может установить правило, что за неверное выполнение задания на карточке из рейтинга ученика вычитаются баллы соразмерные «стоимости» задания.

Примечание: для игры в подгруппе по английскому языку (16 человек) необходимо 2 игровых набора «Художественное приключение (Art Adventure)».

Возможные игровые механики описаны в информационном буклете. Весь страноведческий материал дополнен справочной информацией, которая представлена в информационных брошюрах.

Выводы

Эффективность использования настольной страноведческой игры была доказана в ходе экспериментальной работы. Возможность использования нашей разработки учителем на уроке английского языка наделяет ее педагогической ценностью. Настольная страноведческая игра универсальна, способствует интерактивному обучению и вовлекает учащихся в учебный процесс через игровую деятельность, что делает уроки более увлекательными и эффективными.

В дальнейшем исследование может быть продолжено по направлению расширения тематического содержания настольной игры по другим аспектам культуры англоязычных стран (музыка, литература, театр, кино).

Таким образом, проведенное исследование подтвердило высокий дидактический потенциал англоязычной страноведческой игры как эффективного инструмента формирования социокультурной компетенции учащихся среднего звена.

Список источников:

1. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования: приказ Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 287 [Электронный ресурс] // Гарант.ру. <https://base.garant.ru/401433920>.
2. Горбова Н.В., Селезнева И.П. Формирование иноязычной социокультурной компетенции при использовании технологий группового обучения на платформе Moodle // Гуманитарные науки (г. Ялта). 2022. № 2 (58). С. 48–54.
3. Trager D., Hall E. Culture as a communication. New York: Doubleday, 1954. 150 p.
4. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие. 7-е изд. М.: Академия, 2007. 336 с.
5. Гармаева С.И. Формирование межкультурной компетенции студентов неязыковых вузов средствами современных инфокоммуникационных технологий: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Чита, 2008. 24 с.
6. Жукова Т.А. Педагогическая технология формирования социокультурной компетентности будущих учителей: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Самара, 2007. 202 с.
7. Корнеева Л.И. Межкультурная компетенция как условие успешной профессиональной деятельности российских менеджеров // Вестник УГТУ-УПИ. Серия: Экономика и управление. 2004. № 10. С. 54–61.
8. Сафонова В.В. Коммуникативная компетенция: современные подходы к многоуровневому описанию в методических целях. М.: Еврошкола, 2004. 233 с.
9. Вербицкая М.В., Соловов М.Ю. Компоненты и уровни переводческой компетенции // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2010. № 4. С. 9–18.
10. Воробьев Г.А. Развитие социокультурной компетенции будущих учителей иностранного языка (поиск эффективных путей) // Иностранные языки в школе. 2003. № 2. С. 30–35.
11. Сысоев П.В. Язык и культура: в поисках нового направления в преподавании культуры страны изучаемого языка // Иностранные языки в школе. 2001. № 4. С. 12–18.
12. Van Ek J.A., Trim J.L.M. Threshold level 1990. Strasbourg: Council of Europe Press, 1991. 252 p.
13. Кларин М.В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. 2000. № 7. С. 12–18.
14. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е.С. Полат. М.: Академия, 1999. 224 с.
15. Гаргай В.Б. Повышение квалификации учителей в США и Великобритании: интерактивная модель // Педагогика. 2004. № 8. С. 87–91.
16. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
17. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Смысл; Эксмо, 2004. 512 с.
18. Добрынин Н.Ф., Бардиан А.М., Лаврова Н.В. Возрастная психология: курс лекций / под ред. Н.Ф. Добрынина. М.: Просвещение, 1965. 296 с.
19. Сойкина И.В. Формирование интереса к изучению иностранного языка у студентов педагогического вуза неязыковых специальностей: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Брянск, 2003. 206 с.

Информация об авторе(-ах):	Information about the author(-s):
Кулаева Ольга Александровна , кандидат филологических наук, доцент кафедры английской филологии и межкультурной коммуникации; Самарский государственный социально-педагогический университет (г. Самара, Россия). E-mail: kulaeva@sgspu.ru.	Kulaeva Olga Aleksandrovna , candidate of philological sciences, associate professor of English Philology and Cross-Cultural Communication Department; Samara State University of Social Sciences and Education (Samara, Russia). E-mail: kulaeva@sgspu.ru.
Молчанова Анна Александровна , учитель английского языка; Школа № 154 г.о. Самара (г. Самара, Россия). E-mail: molchanova.a@sgspu.ru.	Molchanova Anna Alexandrovna , English teacher; School № 154 of Samara Urban Okrug (Samara, Russia). E-mail: molchanova.a@sgspu.ru.

Для цитирования:

Кулаева О.А., Молчанова А.А. Дидактический потенциал англоязычной страноведческой игры при формировании социокультурной компетенции (на материале творчества англоязычных художников) // Самарский научный вестник. 2025. Т. 14, № 3. С. 235–241. DOI: 10.55355/snv2025143314.