

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра: «Английского языка и литературы»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

На тему: «Ролевые игры как важнейшая составляющая коммуникативного
метода преподавания английского языка в средней школе»

Исполнитель: Наумова Мария Владимировна

Научный руководитель: ст. преп. Порунцов Владимир Александрович

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой: Ан к. филол. н., доцент Антонова

Ксения Николаевна

«30» июня 2016 г

Санкт-Петербург

2016

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра: «Английского языка и литературы»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

На тему: «Ролевые игры как важнейшая составляющая коммуникативного метода преподавания английского языка в средней школе»

Исполнитель: Наумова Мария Владимировна

Научный руководитель: ст. преп. Порунцов Владимир Александрович

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой: _____ к. филол. н., доцент Антонова
Ксения Николаевна

«___» _____ 20__ г

Санкт-Петербург

2016

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОЛЯРНАЯ АКАДЕМИЯ»**

Кафедра _____ **английского языка и литературы**

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий кафедрой

_____ Антонова К.Н.

(подпись)

(фамилия, имя, отчество)

«_10_» __ноября_2015 года

Задание

на выпускную квалификационную работу

студенту _____ Наумовой Марии Владимировне _____
(фамилия, имя, отчество)

1. Тема «Ролевые игры как важнейшая составляющая коммуникативного метода преподавания английского языка в средней школе»
закреплена приказом и.о. ректора ГПА от 27.11.2015 г., № 441 и приказом и.о. ректора РГГМУ от 04 мая 2016г. № 271.

2. Срок сдачи законченной работы «_10_» _июня_2016_года.

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе:

Кафедра английского языка и литературы считает данную тему перспективной для разработки

4. Перечень вопросов, подлежащих разработке (краткое содержание работы):

Введение.

Актуальность работы обусловлена тем, что применение ролевой игры как важнейшей составляющей коммуникативного метода преподавания английского языка в средней образовательной школе было изучено в недостаточной степени. **Цель** исследования заключается в определении оптимальности использования ролевой игры в формировании универсальных учебных действий на уроках английского языка в школе.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд последовательных

задач:

- исследовать модели ролевого обучения, применяемые сегодня;
- исследовать дидактические возможности и специфику ролевых игр как средства повышения эффективности обучения иностранным языкам;
- составить психологический портрет экспериментальной группы, на базе которого проводилось исследование;
- определить способы создания благоприятного микроклимата при обучении английскому языку в средней образовательной школе;
- провести апробацию разработанных ролевых игр проблемной направленности в реальных условиях обучения иностранному языку и сделать вывод насколько применение

ролевой игры при изучении иностранному языку способствует формированию универсальных учебных действий.

Глава 1 (теоретическая часть).

Первая глава посвящена изучению психолингвистической основы методов обучения устной монологической речи при помощи ролевых игр: рассматривается история данного вопроса, выявляются психологические и психолингвистические характеристики, необходимые для формирования и развития устной монологической речи, составляется типология ролевых игр. Рассматриваются четыре блока УУД, такие как личностный, регулятивный, познавательный и коммуникативный, их методы формирования с помощью применения ролевой игры.

Глава 2 (практическая часть).

Вторая глава направлена на определение оптимальности использования ролевой игры в формировании УУД на уроках английского языка в основной школе. Проведен опрос среди учащихся и преподавателей английского языка с целью выявления их отношения к применению ролевых игр на уроках английского языка, проанализированы результаты. Проведена апробация разработанных ролевых игр проблемной направленности в реальных условиях обучения иностранному языку: составлен психологический портрет экспериментальной группы, проведено включенное наблюдение, повторное тестирование и анализ полученных данных.

Заключение.

Проведенный анализ показал, что на сегодняшний день ролевая игра в полной мере не используется всеми преподавателями, однако ученикам она приносит не только удовольствие, но и пользу, положительно сказывается на преодолении социальных и психологических барьеров. Ее применение в условиях школьной программы долгое время было невозможным. Сейчас же, с изменениями во ФГОС, направленными на обладание УУД, выбор остается за преподавателем. Можно сделать вывод, что ролевая игра, создавая ситуацию живого общения, способствует формированию всех четырех блоков УУД. Таким образом, основная цель выпускной квалификационной работы и поставленные нами задачи достигнуты.

5. Перечень материалов, представляемых к защите:

Пояснительная записка;

_____;
(наименование предоставляемого материала)

6. Консультанты по работе с указанием относящихся к ним разделов работы:

6.1. _____.
(должность, фамилия, имя, отчество, глава № __)

6.2. _____.
(должность, фамилия, имя, отчество, глава № __)

7. Дата выдачи задания: «3» _ноября_ 2015 года

Руководитель выпускной квалификационной работы

Ст. преп. Порунцов Владимир Александрович
(должность, ученая степень, ученое звание, фамилия, имя, отчество) (подпись)

Задание принял к исполнению «5» __ноября__ 2015 года

Студент

_____ Наумова Мария Владимировна, 0121 группа _____

(фамилия, имя, отчество, учебная группа)

(подпись)

ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА
НАРУШЕНИЕ ЧУЖИХ ПРАВ НА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ СОБСТВЕННОСТЬ
(ПЛАГИАТ)

Я, Наумова Мария Владимировна, представляя к защите свою выпускную квалификационную работу «Ролевые игры как важнейшая составляющая коммуникативного метода преподавания английского языка в средней образовательной школе» для присуждения мне степени бакалавра по профилю 45.03.01 – «Зарубежная филология (английский язык и литература)» заявляю, что работа выполнена мною самостоятельно, без нарушения чужих прав на интеллектуальную собственность.

Я понимаю, что заимствование целого текста или его фрагментов без указания источника заимствования является умышленным присвоением авторства (плагиатом).

Я проинформирована, что в случае, если я буду уличена в плагиате, моя работа будет дисквалифицирована и право повторной защиты мне будет предоставлено не ранее, чем через год.

Число

подпись от руки/ расшифровка подписи

Содержание

Введение.....	5
ГЛАВА 1 Анализ теории использования ролевых игр на уроках английского языка.....	9
1.1 История вопроса.....	9
1.2 Место игры в обучении иностранным языкам.....	17
1.3 Свойства и функции ролевой игры.....	21
1.4. Типология ролевых игр.....	26
Вывод:.....	31
ГЛАВА 2 Определение оптимальности использования ролевой игры в формировании УУД на уроках английского языка в основной школе на примере ГБОУ СОШ №450.....	33
2.1. Анализ отношения учащихся и учителей к применению ролевых игр на уроках английского языка: ожидаемые результаты и критерии оценки.....	33
2.2. Психологический портрет класса и методы эксперимента.....	38
2.4. Контролируемая ролевая игра «Рождество».....	43
2.5 Умеренно — контролируемая игра «инопланетяне».....	45
2.6 Свободная ролевая игра «время покупок».....	47
2.7 Повторное тестирование учащихся.....	50
Вывод:.....	53
Заключение.....	56
Библиографический список.....	56
Приложения.....	61
Приложение 1.....	61
Опрос №1.....	61
Опрос №2.....	61
Приложение 2.....	63
1.Контролируемая ролевая игра «Рождество».....	63
2. Умеренно-контролируемая игра «инопланетяне».....	65

3 Свободная ролевая игра «время покупок!».....	68
Приложение 3	72
Опрос №3	72

Введение

Перемены, происходящие в обществе, влекут за собой ускоренное совершенствование образовательного пространства и требуют постановку новых целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. Сегодня остро встает вопрос о формировании коммуникативного навыка у учащихся средней общеобразовательной школы. Зачастую, заканчивая обучение английскому языку, учащиеся в достаточной мере владеют грамматическими навыками, навыками чтения и аудирования, но сталкиваются с трудностями при устном общении, из чего можно сделать вывод, что на формирование коммуникативного навыка отводится недостаточное количество времени.

В связи с этим становится важным обеспечение развивающего потенциала новых образовательных стандартов, развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, через формирование универсальных учебных действий, прописанных в ФГОС, которые выступают инвариантной основой образовательного и воспитательного процесса. Разработанная рядом авторов концепция, таких как О. А. Кабанова и А. Г. Асмоловым, направлена на формирование способности у учащегося к развитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. Универсальные учебные действия представляют собой совокупность действий учащегося, направленных на развитие его социальной компетенции и способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений [4, 12–13].

Если традиционная школа ставила перед собой задачу предоставить учащемуся информацию, прописанную в учебном плане и дать прочные знания, умения и навыки, то современный взгляд на ФГОС представляет собой передачу суммы знаний, направленных на гармоничное развитие личности учащегося путем освоения различных способов деятельности, чему

в полной мере способствует применение ролевой игры в обучении иностранному языку. Вследствие чего тема нашего исследования приобретает особую актуальность в наши дни.

Актуальность работы определяется недостаточной изученностью вопроса. Данная тема рассматривалась специалистами как в нашей стране, так и за рубежом. И. Л. Бимом, С. К. Гураль, Р. П. Мильруд, Е. И. Пассовым, В. В. Сафоновой проводились исследования по коммуникативному подходу в обучении иностранному языку [8; 15; 27; 28; 30]; так же издавались труды по психологии обучения иностранному языку (А. А. Алхазисвили, В. А. Артемьева, И. А. Зимняя, Д. Н. Узнадзе) [1; 2; 20; 19]; наиболее красноречивыми являются исследования Н. И. Гез, О. В. Калимулиной, Г. В. Роговой, Е. И. Матецкой, Е. С. Полат, Д.Б. Эльконин, К. Ливингстоун по проблемам организации учебного взаимодействия: ролевые игры, ситуации, задания, имитации в парах и малых группах [14; 25; 26; 29; 35].

Цель исследования заключается в определении оптимальности использования ролевой игры в формировании универсальных учебных действий на уроках английского языка в школе.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд последовательных **задач**:

- исследовать модели ролевого обучения, применяемые сегодня;
- исследовать дидактические возможности и специфику ролевых игр как средства повышения эффективности обучения иностранным языкам;
- составить психологический портрет экспериментальной группы, на базе которого проводилось исследование;
- определить способы создания благоприятного микроклимата при обучении английскому языку в средней образовательной школе;
- провести апробацию разработанных ролевых игр проблемной направленности в реальных условиях обучения иностранному языку и сделать вывод насколько применение ролевой игры при изучении

иностранному языку способствует формированию универсальных учебных действий.

Объектом исследования являются ролевые игры на уроках английского языка в средней образовательной школе, организуемые как с целью формирования навыков самостоятельной работы по овладению английским языком, так и с целью совершенствования навыков и умений устного общения.

Предметом исследования является формирование коммуникативных навыков при помощи использования ролевых игр.

Материалом исследования послужили рецепция, реакции и рефлексия экспериментальной группы по отношению к новому для учащихся подходу в обучении английскому языку.

Методологической базой для данной работы послужили, прежде всего, теория игры Д. Б. Эльконина [35], представленная в работе «Психология игры», где автор показывает ее значение для психического развития ребенка, теория вторичной языковой личности И. И. Халеевой [34], теоретические разработки В. В. Сафоновой, И. Л. Бима и С. К. Гураль [30; 7; 15], работы И. А. Зимней А. А. Алхазисвили [1; 20], Г. А. Китайгородской [22], посвященные вопросам коммуникативного обучения.

Для решения поставленных задач и проверки исходных предположений применялись следующие **методы исследования**:

- анализ и синтез;
- индукция и дедукция;
- педагогический эксперимент, методы математической статистики;
- опрос экспериментальной группы по результатам проведения ролевых игр на занятиях по иностранному языку;
- описательно — аналитический метод (в ходе анализа методической, лингвистической, психологической, педагогической литературы; современных учебных материалов);

- статистический метод (при обработке конечных количественных и качественных результатов обучения, а также результатов опросов, анкетирования).

Научная новизна исследования определяется тем, что в нем в качестве основы формирования коммуникативного навыка предложен комплекс упражнений для формирования механизмов процесса, являющийся дополнением к учебнику «Spotlight 7: Student's Book / Английский язык. 7 класс».

Практическая значимость работы заключается в возможности применения рекомендаций по отбору содержания, результатов исследования, представленных в виде сценариев ролевых игр и учебных материалов, в системе среднего специального образования независимо от специфики конкретного образовательного учреждения. А также для составления учебно-методических пособий по проведению ролевых игр.

Предлагаемая методика может быть использована при подготовке семинаров по методике преподавания иностранного языка, при составлении программ и учебных пособий с целью улучшения учебного процесса в средних общеобразовательных учебных заведениях. Результаты исследования могут применяться широко, на всех ступенях школьного образования.

Частично результаты исследования были апробированы в докладе «Ролевые игры как важнейшая составляющая коммуникативного метода преподавания английского языка в средней образовательной школе» на студенческой научной конференции Российского Государственного Гидрометеорологического Университета 24.05.16.

Библиографический список содержит 47 источников, из них 12 на иностранном языке.

ГЛАВА 1 Анализ теории использования ролевых игр на уроках английского языка.

1.1 История вопроса

Известно, что огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре как важнейшему виду человеческой деятельности. Игра является одним из основных факторов развития личности, так как в ней наиболее ярко выражается самоощущение и «самость» человека. Благодаря играм ребенок постигает окружающий мир, учится разделять добро и зло, социализируется.

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Если рассмотреть историю происхождения данного явления, стоит начать с Древней Греции. Высокоразвитой для своей эпохи Древней Грецией был установлен эталон гениального и прекрасного в культуре, литературе, архитектуре и музыке, которым человечество пользуется до сих пор.

Однако уже в древних Афинах воспитание и обучение было пропитано духом соперничества. Образовательная система строилась на агностике — принципе состязательности, в котором соревнования проходили в совершенно разных областях как между личностями, так и группами, что являлось мощным стимулом для улучшения результатов [18, 17–20]. Для достижения победы, юноши постоянно состязались в танцах, словесных спорах, артистичности, тем самым завоевывая почет и уважение, самовыражаясь и улучшая свои способности.

Время, с начала XIV века по последнюю четверть XVI века, именуемое Возрождением, всецело связано с гуманизмом. Ведущими европейскими гуманистами отрицалась идея о том, что жизнь является лишь подготовкой к загробному миру, провозглашая право человека на счастье, признавали ценность человека как личности, развитие и проявление способностей и принципы равенства, справедливости, человечности желаемой нормой

отношений между людьми [18, 68–70]. Что касается педагогов, обладающих гуманистическими взглядами, они были против применения физических наказаний и жестокости, практикующейся повсеместно в средние века и призывали уважительно относиться к ребенку, воспринимая его как личность. Тем самым, педагоги-гуманисты уделяли большое значение умственному и физическому воспитанию детей, которое способствовало бы развитию их творческого потенциала.

Такие великие умы той эпохи как Томмазо Кампанелла, Франсуа Рабле, Ян Амос Коменский считали, что дети должны знакомиться с науками без труда, играя.

Стоит подробнее остановиться на Амосе Коменском, ведь именно он был основоположником педагогики нового времени. В своих многочисленных трудах Коменский рассматривает важнейшие проблемы, касающиеся воспитания и обучения детей. Призывая все «школы-каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр, Амос Коменский был убежден, что в воспитании и образовании юношества нельзя применять суровый метод, нельзя допускать, чтобы «школы превращались в пугало для детей и в места истязания умов» в своих книгах он освещал реформы схоластической школы, предлагал требования к обучению, выдвигал свои основы и методы обучения.

По его мнению, всякая школа может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества и юности [18, 74].

Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Фридрих Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории [18, 101]. Фребель одним из первых воспитателей своего времени понял, что именно в играх дети наиболее полно реализуются. Для своего детского сада он разработал целый набор игр и игрушек, которые дети получали в подарок, такие как мячи или кубики. Он начал использовать оригами для объяснения простейших правил геометрии, используя метод наглядности и элемент игры,

будучи уверенным что в подобной игровой деятельности информация усваивается в разы лучше, позволяя сначала «ощутить» знание, а потом начать его применять [25, 111–112]. Фребель также известен как автор головоломки, состоящей из классических наборов блоков, которые должны складываться в кубическую коробку. Этот деревянный конструктор для раннего развития знакомит малыша со свойствами геометрических тел, учит пространственному воображению, умению соединять части в целое — и все это исключительно в игровой форме.

Эффективность игрового обучения подтверждена тысячелетним опытом игровой деятельности. Философское понимание феномена человека, как отмечает выдающийся мыслитель XX столетия Иохан Хейзинга, включает наряду с видовыми характеристиками «Гомо Сапиенс», «Гомо Фабер» еще и «Гомо Люденс» — «человек играющий». Иохан Хезинга отмечает, что наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою [18, 19].

Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи. Иохан Хейзинга отмечал, что как только эффект образного выражения в описании состояния или события создается с помощью терминов мимоидущей жизни, мы вступаем на путь персонификации [18, 24].

Олицетворение бестелесного или безжизненного — душа всякого мифотворчества и почти всякой поэзии. Строго говоря, процесс творческого выражения не протекает в последовательности, описываемой приведенными словами. Вообразить воспринимаемое в виде живого существа и означает выразить его на самом первичном уровне. Это происходит, как только возникает потребность сообщить о воспринимаемом кому-то еще. Представление рождается как воображение.

Известнейший педагог Р. П. Мильруд, так характеризовал роль детских игр: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...» [27, 22]. Примером тому может послужить язык, посредством которого человек различает и именуется предметы, возвышая предметы о «сферы духа». Выражение представляет из себя речевой образ, который является ничем иным как игрой слов. Посредством игры человечество сотворило второй, вымышленный мир рядом с миром природы.

Что касается непосредственно ролевых игр, то их появление исторически связано с театром, с вхождением актера в определенный образ. Для наиболее точного воспроизведения роли, для обучения актера передавать чувства и эмоции и применялась ролевая игра, в которой способ общения задавался согласно данной роли.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, «business games», которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения. С 70 годов XX века ролевая игра стала использоваться в обучении иностранным языкам, и примерно в то же время — в практике психологии и психиатрии [18, 27].

Подобная деятельность относится к играм, отражающим экономические процессы. Первая игра была разработана в Великобритании в 1912 г. Независимо от этого в Советском Союзе в 30 — х гг. появились деловые игры, которые назывались организационно — производственными.

В России только в 1960 годы начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая С. Л. Соловейчиком [31]. Она раскрывала и другие стороны обучения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному,

интересному. Последователи Соловейчика, такие как Е. О. Галицких и Н. А. Тупицына, доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное.

Также огромный вклад в советскую и мировую педагогику внес Д. Б. Эльконин, разработав и внедрив новую систему обучения – «развивающее обучение». Основная его идея представлена в работе «Психология игры», где автор показывает значение игры для психического развития ребенка. Д. Б. Эльконин справедливо считал, что все виды деятельности детей общественны по своей природе, содержанию и форме, поэтому ребёнок с первой минуты рождения и с первых ступеней своего развития является общественным существом [35]. Для него было неприемлемым положение «ребенок и общество», он считал правильным положение «ребенка в обществе».

В советский период педагог Г. А. Китайгорская и психолог А. А. Леонтьев стали ведущими специалистами по интенсивным методикам обучения иностранным языкам в Советском Союзе и затем в России [22]. Ими был создан совет по интенсивным методам обучения иностранным языкам, который собирал и обобщал обширные результаты по применению различных методов.

Г. А. Китайгорская отмечает, что в процессе обучения и овладения предметом происходит активное и многостороннее развитие личности [22, 43]. Стоит отметить теорию вторичной языковой личности И. И. Халеевой. По её мнению, результатом овладения языком является то, что языковая личность приобретает черты вторичной языковой личности, способной проникнуть в «дух» изучаемого ею языка, в «плоть» культуры народа, с которым может осуществляться межкультурная коммуникация [34, 56–59].

И. И. Халеева подчеркивает, что в процессе межкультурного взаимодействия участники не только демонстрируют свои национальные

привычки и культурные традиции, но также должны учитывать особенности культуры и социального поведения другой стороны.

И именно по средствам ролевой игры формируется естественное знакомство с языком и погружение в языковую среду Г. В. Рогова отмечает, что возрастающая роль предмета «Иностранный язык» лежит «в контексте коммуникативной, культуроведческой подготовки к межкультурному общению в условиях непосредственной межличностной коммуникации и коммуникации в широком смысле этого слова» [29, 24–27].

Н. Д. Гальскова полагает, что межкультурное языковое образование на принципах поликультурности обеспечивает социальную мобильность и является инструментом творческого развития активной самостоятельной личности, осознающей себя гражданином собственной страны, а также субъектом динамичной поликультурной и полилингвальной среды современной цивилизации [13, 15].

Но в наши дни проблема вовлечения игр в учебный процесс более серьезно рассматривается за рубежом, нежели в нашей стране. Наиболее широкое распространение игровое обучение получило в вузах стран СНГ и Европы, инженерном и гуманитарном образовании Англии, Германии, Франции. Необходимо отметить большую популярность игрового моделирования в высшей школе США.

В университете Мичиган в 2003 году Сэм Хэддад защитил диссертацию на тему “The Results of Playing the Game of Social Studies Knowledge in an Eighth Grade Classroom.” В которой, используя в качестве экспериментальных групп, учащихся двух классов, проводил исследование: влияние ролевой игры на учащихся. Ученики принимали участие в различных ролевых играх на протяжении 35 минут каждый урок, после проводилось обсуждение и подводились итоги. Исследование проводилось в течении нескольких недель, но автор работы отмечает улучшение в сохранении знаний и эффективности работы. [41, 52]

Джон Хьюз в книге “Therapy is Fantasy: Role — playing, Healing, and the Construction of Symbolic Order” описывает свою работу с ученицей, страдающей депрессией. Восстановление происходит посредством ролевых игр, в ходе проведения, которых состояние девушки улучшается и интерес к обучению возрастает. [40]

Ежегодно выходит большое количество статей, поднимающих проблему использования ролевых игр в обучении. В Манитобском университете (Канада) проходило исследование, результаты которого были опубликованы в статье “Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review“, согласно которому, изучая иностранный язык, учащиеся запоминают гораздо лучше те слова, которые они открыли («discover») нежели путем заучивания новой лексики. Значение слова может быть выявлено самостоятельно учащимся путем череды умозаключений, опираясь на контекст, либо с помощью учителя. Изучение иностранного языка по средствам игры является крайне эффективным, так как ее ситуативность способствует составлению ассоциативного ряда и благотворно сказывается на учебном процессе [39, 42].

Среди высших учебных заведений в этой стране, где наиболее широко применяется игровое обучение, следует отметить Гарвардский, Калифорнийский, Нью-Йоркский, Стэнфордский университеты, университет Джона Гопкинса, частный университет Лихай, Массачусетский технологический институт и многие другие университеты и колледжи. На основе всех типов игр обучающиеся учатся анализировать и четко формулировать сложные проблемы, формировать мнения, вырабатывать решения, общаться и достигать согласия.

Игра во все времена шла рука об руку с обучением, позволяя учащимся воспроизводить полученные знания на практике. Элемент игры выступает непосредственной составляющей учебного процесса, воздействуя на психическое развитие ребенка в особенности на начальном уровне обучения, что отмечают такие исследователи как Д. Б. Эльконин [35, 73], С. Л.

Соловейчик, Дж. Хадфилд и Дж. Хьюз [31, 39]. Как уже отмечалось, игровому аспекту в большей степени уделялось внимание в зарубежной методике, как в теории, так и в применении его на практике. Работы вышеуказанных специалистов имеют большое влияние в изучении ролевой игры как метода обучения языку и составляют основу данной работы.

Сама игра представляет собой жизненную ситуацию, напоминающее драматическое произведение, обладая сюжетом и конфликтом. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз в нескольких вариантах. Каждая ролевая игра обладает эффектом неожиданности и провоцирует спонтанность речи.

М.Ф. Стронин рассматривает игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению со всеми присутствующими ему признаками: эмоциональностью, обильной жестикуляцией, спонтанностью [32, 12].

Игровой метод может использоваться на любой ступени обучения с определенной адаптацией для каждого определенного возраста. Использование этого метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы общения и помогать учащимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения. Поэтому важно, чтобы уроки с использованием игровых приемов стали для учащихся приятным занятием. Добиться этого можно, если методически правильно и психологически обоснованно проводить работу с использованием данного метода, найти пути оптимальной организации таких уроков.

В игровом обучении проявляются такие качества личности, как целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к постоянному самосовершенствованию и вера в собственные силы. Именно поэтому в игре реализована идея диалектического единства мысли и действия. На основе всех типов игр обучающиеся учатся анализировать и четко формулировать

сложные проблемы, формировать мнения, вырабатывать решения, общаться и достигать согласия.

Последовательное развитие, исследование и применение дидактических игр разных направлений сыграло немалую роль как основа совершенствования современных игровых технологий, включая дидактические исследовательские проблемно-проектные учебно-ролевые игры как фактор развития мыслительной и профессиональной деятельности обучающихся и как мощное средство модернизации образования.

1.2 Место игры в обучении иностранным языкам

Несмотря на то, что на протяжении стольких лет выдающиеся педагоги доказывают огромную пользу игры как игрового метода, в школьной программе по-прежнему редко можно увидеть игры, реализованные в процессе обучения на более высоких ступенях образования, чем с 1ого по 4 классы. Использование игр в учебном процессе не должно применяться исключительно в обучении иностранным языкам, но наша работа будет рассматривать игру именно в данном аспекте.

Игра представляет собой приятную деятельность, связанную с достижением определенной цели, которая достигается путем следования определенным заявленным правилам и основанная на конкуренции с одним, или несколькими людьми [12, 18]. Д. Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [35, 78].

Хотя наиболее часто игру характеризует элемент состязательности, не только соревновательные игры могут применяться при обучении иностранному языку. Использование игр в преподавании английского языка должно быть оправданным. Различные игры могут помочь учащимся запоминать слова и грамматику, игра может устранить беспокойство,

вызванное общением на иностранном языке, исключить языковой барьер. Одна из основных сложностей при обучении иностранному языку в школе заключается в том, что учащийся боится сделать ошибку, при этом предпочитая не высказывать своего мнения, не будучи уверенным в правильности своего ответа. Тем самым скованность мешает развитию коммуникативного навыка и порождает нелюбовь к иностранному языку.

Именно эту проблему и помогает решить включение ролевых игр в учебный процесс. Так как общение происходит в контексте игры, учащиеся расслабляются и забывают, что они находятся под наблюдением и контролем преподавателя. Они становятся настолько вовлечены в игровой процесс, что чувство тревоги о возможных совершенных ошибках их оставляет, доставляя учащемуся удовольствие и пользу. Джон В. Оллер, доктор философии по общему языкознанию и адъюнкт-профессор Калифорнийского университета, отмечает, что ролевая игра делает человека более гибким, то есть добившись мастерства в языковом поведении, он с легкостью сможет применять полученные навыки и умения в новых ситуациях [37, 52].

В то же время чрезмерное использование ролевых игр может нести и негативные последствия. Время, затраченное на игровой процесс, отнимает время, которое могло бы использоваться учащимся для индивидуальной работы. Более того, это может создать в классе атмосферу, что данный вид деятельности не является реальным обучением и снизить их серьезное отношение к учебному процессу. Игровое обучение не предназначено для серьезных целей, оно не позволяет сконцентрироваться на подготовке к экзамену. Также при частом использовании игры как неотъемлемой части урока, учащимся может быстро наскучить участие заданиях игрового типа и даже вызвать раздражение. Причина в том, что учащиеся старших классов зачастую болезненно реагируют, в силу возрастных особенностей, когда их воспринимают как детей.

Но отказ от игр на уроках иностранного языка лишает учебно-методический процесс наслаждения, которое обогащает и мотивирует

учащегося. После окончания игры, учащиеся должны ощущать больше, чем просто успешное выполнение поставленной задачи. На преподавателе лежит большая ответственность, ведь это его задача заключается в рассмотрении и выявлении того, когда уместно прибегать к ролевым играм, чтобы они принесли пользу. Как считают В.В. Сафонова и М.Ф. Стронин «ролевая игра соединяет классную комнату и жестокую реальность» [30, 22; 32, 44].

При использовании игры в процессе обучения необходимо понимать, что между играми и обучением имеется разница: игра не преследует строго определенных целей, это вспомогательный процесс. Именно поэтому дидактическая игра должна избегать двух крайностей: учебная цель не должна перекрывать сущность самой игры и доходить до такой степени, что игра перестает восприниматься учащимися как развлекательный процесс. И, в то же время, игра должна быть целесообразна, нельзя допускать того, чтобы фактическая цель обучения пропадала и время, затраченное на уроке, несло бы только развлекательный характер.

В наше время все большее количество преподавателей иностранного языка по всему миру склоняется к тому, что использование коммуникативного подхода при проведении уроков влечет за собой повышение успеваемости, так как учащиеся наиболее четко понимают поставленные перед ними цели и задачи и выполняют их, что крайне важно в информационном обществе, так как основные умения, которыми должен обладать человек в наши дни, это поиск информации и умение грамотно ее применять [30, 37].

Перемены, происходящие в обществе, влекут за собой ускоренное совершенствование образовательного пространства и требуют постановку новых целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. В связи с этим становится важным обеспечение развивающего потенциала новых образовательных стандартов, развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, через формирование универсальных учебных действий, прописанных в

ФГОС, которые выступают инвариантной основой образовательного и воспитательного процесса.

Универсальные учебные действия представляют собой совокупность действий учащегося, направленных на развитие его социальной компетенции и способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений. Если традиционная школа ставила перед собой задачу предоставить учащемуся информацию, прописанную в учебном плане и дать прочные знания, умения и навыки, то современный взгляд на ФГОС представляет собой передачу суммы знаний, направленных на гармоничное развитие личности учащегося путем освоения различных способов деятельности, новая школа обучает ядру дисциплины, формирует способность учиться, осваивать предмет за пределами ядра. Тем самым учебной деятельностью является самостоятельная деятельность ученика с целью получения знаний, умений и навыков, в ходе которых происходит трансформация личности, эффективное освоение предметных знаний и формирование необходимых компетенций.

Основываясь на общих положениях «Концепции федеральных государственных образовательных стандартов общего образования», можно выявить следующие виды УУД: личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные. Применение ролевой игры на уроках иностранного языка, в первую очередь, направлено на формирование коммуникативных и познавательных УУД, позволяя учащемуся совершать поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий, пользоваться такими логическими операциями, как анализ, синтез, сравнение, выдвижение и доказательство гипотезы.

Регулятивные УУД, направленные на умение ставить цель, планировать и прогнозировать возможные ситуации, развиваются в ходе подготовке к игре и ее проведении, поскольку, являясь активным участником игры, учащийся должен явно видеть ее цель, правильно поставить перед собой задачу и прогнозировать действия других участников группы.

Как для преподавателя, так и для учащихся будет полезно, если педагог будет открыт для новых предложений и идей, так как современный образовательный стандарт поощряет активное участие учащихся в процессе планирования и стремится к поощрению принимаемого ими участия. Хорошие учителя могут сбалансировать серьезный подход к изучению английского языка с более развлекательными мероприятиями. Проводя наблюдение за своими учениками, хороший преподаватель интересуется, что они думают и чувствуют.

Преподаватель иностранного языка должен быть ознакомлен с различными видами игровой деятельности развивающего характера, но делать упор на коммуникативные, ролевые игры, так как они наиболее эффективны в преподавании иностранного языка так как используют язык в его живом, естественном проявлении, подобные задания подготавливают учащихся к ситуации живого общения, потому что они являются менее формальными по сравнению с многими другими более традиционными видами учебной деятельности. М.Ф. Стронин справедливо отмечал, что психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации [32, 74].

1.3 Свойства и функции ролевой игры.

Ролевая игра, как способ формирования универсальных учебных действий, обладает целым рядом свойств и функций. Важно начать с того, что игровая деятельность сама по себе характеризуется особым отношением к окружающему миру, соединяя в себе реальность и воображаемый мир. Этим и обусловлен интерес учащихся к данному виду деятельности. Причем именно в ролевой игре учащемуся предоставляется возможность проявить себя, открыться с ранее неизвестной стороны, так как в ходе ролевой игры,

применяя на себя определенную роль, учащийся абстрагируется от своих ощущений, связанных с темой дискуссии, и может говорить более свободно и открыто.

Сама деятельность ролевой игры исключает пассивную позицию, так или иначе учащийся должен реагировать на ситуацию и принимать в ней участие, тем самым в ненавязчивой форме происходит усвоение информации естественным путем и происходит формирования целого ряда коммуникативных УУД, школьники учатся отстаивать свое мнение, аргументировано убеждать другого человека, а также уметь соглашаться с оппонентом. Также игра способствует созданию сплоченного коллектива, учит взаимодействию и умению настраивать доброжелательные отношения в коллективе, так как в ходе проведения игры учащиеся ищут пути решения и учатся договариваться между собой, что пригодится в последующей взрослой жизни. [20, 54]

Важно отметить, что игра сама по себе обладает возможностями мотивационно-побудительного плана, так как обстоятельства для исполнения роли учащимся заранее заданы, но своего персонажа учащийся развивает сам, приписывая ему определенные личностные качества. Абстрагируясь от своего персонажа или, напротив, сливаясь с ним, учащийся учится правильно оценивать себя и свои поступки, что непосредственно влияет на формирование личностных УУД, помогая самоопределению человека как личности.

Ролевая игра обладает огромным количеством самых разнообразных функций, определяющих ее эффективность как метода обучения. Прежде всего, ролевая игра выполняет мотивационно-побудительную функцию, в ходе дискуссии вызывая потребность в общении на обучаемом языке. Важную функцию выполняет воспитательная функция, осуществляемая в ходе реализации ролевой игры.

Дискуссия способствует умению отстаивать свою точку зрения, проявлять инициативу и активность и учит искать точки соприкосновения с

оппонентом и поиск компромиссного решения. Важной является обучающая функция, поскольку игра способствует развитию навыков устного общения, расширяет словарный запас и определяет выбор языковых средств. Игра расширяет кругозор учащихся, так как зачастую ролевые игры опираются на ранее полученные знания учащихся и вводит новые. Происходит рефлексия деятельности, учащийся, в сообтвествии с познавательными УУД, учится результативно мыслить и работать с информацией в современном мире.

С позиции преподавателя игра рассматривается как форма организации учебного процесса, в первую очередь ориентированная на развитие речевых навыков и умений.

В классах, начинающих изучать иностранный язык, зачастую бывает трудно поддерживать внимание слишком долго, в особенности если это их первый иностранный язык. Учащиеся сталкиваются с большим количеством трудностей, с изучением основ языка, с грамматикой и большим количеством новых слов, необходимых, для дальнейшего обучения и продвижения вперед. Д. Б. Эльконин отмечал, что работа учащегося должна строиться как поиск информации и поиск разнообразных средств решения задачи. Поэтому суждение ученика, отличающееся от общепринятого, должно рассматриваться в качестве пробы мысли, но не ошибки [35, 79].

Именно поэтому так важно включать на этом этапе обучения игры развлекательные мероприятия в образовательный процесс. Это не только помогает учащимся отдохнуть от «серьезного» обучения, он также способствует быстрому усвоению новой лексики. Наибольшая польза от игр на данном этапе, в первую очередь, проявляется в построении «отношений» с языком, в побуждении интереса. Это не вызывает «отторжения» языка, как, к сожалению, это часто происходит в школах, где игровые моменты не включены в игровой процесс [35, 82].

Учащиеся, владеющие языком на уровне «Intermediate», приходят к полноценному осознанию того, что язык — это не списки слов и набор правил, а средство общения. На данном этапе игры должны базироваться на

ранее приобретенных знаниях и должны быть направлены на развитие личности. Игры для учащихся не являются неотъемлемой частью урока, но, тем не менее, она вносит некую легкость и удовольствие в учебный процесс.

Очень важно, что на данном этапе подготовка к игре занимает не так много времени и обладает элементом спонтанности. Студенты используют язык без предварительного тщательного мышления о правильном пути, чтобы выразить самих себя. Инстинктивные и естественные реакции при использовании языка укрепляют языковые способности. Психолог А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе [24].

Для учащихся, владеющих языком на высоком уровне, подобные игры должны применяться не как помощник в обучении непосредственно языку, а в основном для тренировки взаимодействия между индивидами. Школьник учится взаимодействовать в социуме, приобретает умения вступать в диалог и с интересом участвует в коллективном обсуждении проблем, что в полной мере формирует коммуникативные УУД.

Применение игр в учебном процессе зависит не только от уровня владения языком, но и от возраста учащихся. Согласно этому игра будет нести различные свойства и функции, которые должен учитывать педагог при выборе материала.

Учащиеся младшего школьного возраста воспринимают еще игру как неотъемлемую часть своего существования, и языковые игры не будут исключением. В данном возрасте включение в урок различных игр и развлекательных действий должно являться непосредственной частью урока. Учитывая то, что в связи с возрастом учащимся достаточно тяжело сконцентрировать внимание, игры, как и другие виды деятельности на уроке, должны быть короткими и простыми. Имеет смысл повторять одну игру более чем один раз, немного изменяя ее. Элемент повтора крайне важен на первых порах обучения и, предвосхищая события, учащиеся будут действовать более

уверенно. Элемент соперничества также провоцирует интерес учащихся к уроку. Как раз в процессе этого у ребенка и развивается интерес к исследованию, и, разумеется, к знаниям, школьник учится работать с информацией, ищет пути, как добывать новые сведения, анализирует, сравнивает, выдвигает гипотезы. Так из ученика, который лишь механически запоминает школьный материал и выполняет действия по образцу учителя, зачастую не понимая смысла, школьник постепенно превращается в активного человека, саморазвивающуюся личность.

Что касается учащихся подросткового возраста, зачастую с ними работать нелегко. Трудностей может быть много. Это либо нелюбовь собственно к языку, либо личные проблемы, которые не может отбросить учащийся. Эффективность проведения тех или иных мероприятий тесно связана с психологическим настроем группы на подобный вид деятельности.

Учащийся может испытывать неловкость перед одноклассниками или наоборот слишком стараться произвести впечатление. Но, несмотря на все сложности, ролевые игры наиболее эффективны именно среди групп подросткового возраста. Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную, познавательную активность школьников. Психологической потребностью подростка является овладение формами общения. А так как ролевая игра как раз и моделирует межличностное групповое общение, то она находит отклик у учащихся 7-9 классов.

Мы не привыкли считать взрослых в качестве целевой группы для использования игры в обучении иностранному языку. Взрослые люди рассматриваются как обучающиеся, предпочитающие чтобы процесс обучения проходил серьезно и ответственно. Как отмечает Д. Тернер в своей книге «Role Plays: A Source Book of Activities for Trainers»: «Взрослые более нервно относятся к процессу обучения чем дети. Возможность «скрыть свое лицо» становится более притягательной чем старше вы становитесь» [45, 16].

И именно в этом отношении ролевые игры становятся очень важны.

С помощью игры, взрослые имеют возможность расслабиться и более свободно участвовать в ходе занятия, что делает использование иностранного языка более естественным. Зачастую взрослые осознают ошибки, которые они совершают в речи и чувствуют себя более комфортно, когда у них есть время на подготовку.

Имея дело именно с такими студентами, реализация игр в учебном процессе имеет неопределимое значение как для студентов, так и для преподавателя. Как только учащиеся привыкнут к игровому виду деятельности, вовлеченным в игровой процесс, они преодолеют начальную неуверенность, что и поможет им достичь конечной цели. Игра может помочь взрослым студентам настроиться на более открытое общение без смущения, так как говорить человек будет не от своего лица, а применяя на себя некую маску, другой образ.

Таким образом, игры в обучении уместны на всех ступенях обучения иностранному языку, различаясь только в подаче материала. Основная функция ролевой игры — освобождение учащихся от стресса и скованности, присущих на групповых занятиях. Она также создает динамику в классе и позволяет учащимся взбодриться, освежить ум, повышая заинтересованность учащихся.

1.4. Типология ролевых игр

Существует большое количество разнообразных ролевых игр, применение которым может найти преподаватель на уроке. Они направлены на улучшение имеющихся и на приобретение новых навыков, которыми должен владеть учащийся.

Во время учебного процесса предпочтительно менять различные типы игр, чтобы обеспечить новизну и эффект неожиданности для студентов. Таким образом гарантируется, что результат будет иметь самое высокое

влияние. Опытный педагог должен ощущать атмосферу, царящую в классе, и чувствовать, когда нужно снять напряжение посредством игры.

Ролевые игры тем и интересны, что в сущности не являются в полной мере играми. Реальная цель не победа или завершение языкового задания, а получение опыта, применение на себя некой роли. Основное в такой игре — получение различных знаний посредством ситуации живого общения, а язык используется лишь в качестве инструмента. То, что узнают ученики во время игры, может превышать отработку грамматических конструкций и пополнение словарного запаса. Подобные задания влияют на отношение учащихся к различным вещам, воздействуют на понимание не только окружающей действительности, но и помогают ученикам разобраться в себе. Так, используя иностранный язык, учащиеся улучшают коммуникативные навыки, увеличивают словарный запас и отрабатывают скорость работы. Игры также имеют большое воздействие на запоминание грамматики и отработки новой лексики. Восприятие происходит в более естественной среде, упрощая процесс запоминания и отработки изученного материала.

Таким образом, выше рассмотренные исследователи и специалисты выделяют три вида ролевых игр, применяющихся при обучении иностранным языкам. Их можно определить следующим образом:

1) Первым и, пожалуй, самым важным является контролируемая ролевая игра. Основной ее особенностью является доступность использования. Для самых простых видов контролируемой игры достаточно текста и диалога, хотя в различных случаях возможно расширение до различного реквизита и коллективного общения.

В данном виде контролируемой игры учащиеся, вовлеченные в данный вид коллективной игры, знакомятся с базовыми элементами диалога, а затем последовательно его отрабатывают как с учителем, так и между собой. Иногда это дополняется взятием на себя той или иной социальной роли, свойственной работнику какой-либо определённой области.

Таким образом можно не только изучить определенную лексику и

грамматику, но дать возможность ученику, пускай и наиболее простыми методами, почувствовать себя на месте того, кем он может стать в будущем.

Затем учащимся дается возможность составить свой диалог, на основе пройденных. В помощь даются различные «опоры», лексика, записанная на доске, или в учебном пособии. Созданный учениками диалог не должен быть похож на базовый, однако может быть близок к нему в последовательности, форме вопросов и подаче, он может быть длиннее, или короче. Учителю же необходимо указывать на неточности, а также вести учеников во время их игры.

Иным видом контролируемой ролевой игры, является ролевая игра на основе текста [33, 75]. После того, как ученики изучат какой-либо текст, учитель может предложить им исполнить роли героев текста. Игра может быть основана как на воспроизведении положений из рассказа (в таком случае необходим текст с большим количеством персонажей), так и на иной системе – интервью.

Интервью подразумевает то, что один ученик берет роль конкретного персонажа, в то время как другой задает ему вопросы. Первый должен придерживаться характера персонажа из текста. В том случае если текст имеет художественный характер, то подобная игра поможет разобрать характеры литературных героев. Правда это возможно лишь в том случае, если учитель позволяет другим ученикам высказать свою точку зрения по поводу персонажа в процессе игры, к примеру, указать на неточности.

Приветствуется так же и то, что ученики-интервьюеры будут задавать вопросы, не представленные в тексте, или в учебнике. Фантазия наиболее сильно способна развить понимание рассматриваемой темы, а в случае, если ученики смогут погрузиться в изучаемый материал, это значительно упростит его освоение.

2) Иным видом игры, несколько более сложным и, соответственно, менее распространенным, является умеренно контролируемая ролевая игра. Она подразумевает то, что ученики получают лишь общее понимание сюжета

и элементы ролей.

Основной проблемой в данном случае является то, что участники знают лишь характер собственного персонажа. Основную линию ведет учитель, а ученикам, в процессе взаимодействия между собой, необходимо не только знать своего персонажа, но уметь догадываться и реагировать на линию поведения собеседника и предоставлять ответ в ключе собственной роли.

Данный вид игры учит живому языку. Жизнь в современном мире подразумевает общение с незнакомцами, особенно в других странах, но поскольку все люди обладают спецификой, необходимо не только знать стандартные конструкции, но также быть готовым к неожиданным действиям и изменениям в разговоре.

3) Самыми сложными видами игры являются свободная и длительная ролевые игры, которые не просто готовят ученика, но открывают ему простор для инициативы и творчества.

Свободная ролевая игра подразумевает то, что каждый учащийся сам выбирает свою роль, прошлое героя, подбирает лексику и формирует характер, после чего описывает ее на отдельном листе для учителя, чтобы тот мог контролировать повествование. Далее ученикам обрисовывается ситуация, в которой их персонажи встретились вместе, а затем сюжет идет собственной дорогой, в которой учитель лишь направляет их.

Также игра может подразумевать заранее описанную тему со стороны учителя, разделение класса на группы, которые взаимодействуют друг с другом, или играют на одной стороне. Поскольку ученики зачастую не обладают достаточными знаниями для быстрого и качественного развития сюжета, учитель, в том случае если необходимо, помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказывает какую-либо необходимую помощь.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что ролевая игра помогает в обучении иностранному языку учащихся совершенно любого возраста. Игра

– это получение опыта реальных действий до их свершения.

В том случае, если учителю удастся сделать игру интересной для всех ее участников, то она оказывает большое влияние на освоение изучаемого материала.

Важно отдельно отметить то, что в ролевой игре необходимо различать сюжет и содержание. Основываясь на работах Д. Б. Эльконина, можно выявить следующие различия между понятиями: сюжетом в игре является линия по которой развиваются события – последовательность обязательных элементов, в рамках которых могут случаться разные ситуации. Сюжеты игр могут быть совершенно разными, и желательно если они как можно чаще будут непохожими друг на друга, но они должны отражать конкретные условия из жизни, или знакомой большинству участников ситуации [35, 59].

Содержание же это то, что воспроизводится учащимися в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений в реальной действительности, например, в трудовой или общественной жизни.

Например, вызов водопроводчика, или поход в магазин. Содержание не подразумевает какие-либо обязательные события, но ставит ученика в ситуацию, где ему необходимо принимать решения. Согласиться ли на цену продавца, или объяснить полицейскому что у него была украдена определённая вещь.

Именно ролевые игры на иностранном языке помогают в жизненных ситуациях лучше всего. При этом в содержании ролевой игры выражено более или менее глубокое проникновение ученика в предлагаемую ситуацию, которая может отражать, например, лишь внешнюю сторону человеческой деятельности.

Именно из-за этого в процессе обучения старших школьников лучше всего использовать деловую игру, которая помогает изучить основы поведения в деловом мире, который возможно будет близок многим ученикам. Широко известны такие игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и др.

Что же касается применения ролевой игры в процессе обучения школьников старших классов, то здесь целесообразность применения данного приема обуславливается тем, что основной психологической потребностью подростка является овладение формами общения.

Вывод:

Игра является одним из основных факторов развития личности, так как в ней наиболее ярко выражается самоощущение и «самость» человека. Благодаря играм ребенок постигает окружающий мир, учится разделять добро и зло, социализируется. Ролевая игра представляет собой интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» определенной жизненной ситуации.

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Применение игры в целях обучения находило свое отражения еще в Древней Греции. Само появление ролевых игр исторически относится к театру, когда актер входит в роль, он глубоко погружается в другой образ, перевоплощается. Для более точного воспроизведения характера персонажа, для обучения актера передавать чувства и эмоции и применялась ролевая игра, в которой способ общения задавался согласно определенной роли.

В наши дни проблема вовлечения игр в учебный процесс более серьезно рассматривается за рубежом, нежели в нашей стране. Игра во все времена шла рука об руку с обучением, позволяя учащимся воспроизводить полученные знания на практике. Сама игра представляет собой жизненную ситуацию, напоминающее драматическое произведение, обладая сюжетом и конфликтом. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз в нескольких вариантах.

Однако процесс обучения не может строиться исключительно на игровом обучении, поскольку это вспомогательный процесс.

Основываясь на общих положениях «Концепции федеральных государственных образовательных стандартов общего образования», можно выявить следующие виды УУД: личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные. Применение ролевой игры на уроках иностранного языка, в первую очередь, направлено на формирование коммуникативных и познавательных УУД, позволяя учащемуся совершать поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий.

Что же касается применения ролевой игры в процессе обучения школьников старших классов, то здесь целесообразность применения данного приема обуславливается тем, что основной психологической потребностью подростка является овладение формами общения, в связи с чем педагогический эксперимент проводился на учащихся подросткового возраста.

ГЛАВА 2 Определение оптимальности использования ролевой игры в формировании УУД на уроках английского языка в основной школе на примере ГБОУ СОШ №450

2.1. Анализ отношения учащихся и учителей к применению ролевых игр на уроках английского языка: ожидаемые результаты и критерии оценки

На основании полученных в первой главе данных мы можем провести анализ экспериментальной группы учащихся и определить является ли применение ролевых игр в обучении иностранному языку целесообразным, а также определить, как их использование влияет на улучшение грамматических и коммуникативных навыков учащихся.

Перед тем как приступить к работе непосредственно с экспериментальной группой, нами была поставлена цель определить отношение преподавателей и учащихся к применению ролевых игр на уроке английского языка и сопоставить с данными, полученными после повторного анкетирования, завершающего нашу работу. Рассмотрим данные, полученные при первом анкетировании.

Согласно опросу (см. Приложение 1), нами были получены следующие данные: среди учителей английского языка (20 испытуемых), была выявлена следующая тенденция: 40% процентов испытуемых отметили, что считают использование ролевых игр на уроках английского языка лишними и неэффективными, 20% опрошенных высказали сомнение по поводу возможности проведения их на уроке английского языка в средней школе, ссылаясь на несовместимость со школьной программой и недостатком отведенного времени на прохождение определенной темы, 10% затруднились ответить. Лишь 30% отметили эффективность использования игр различной

направленности при обработке как грамматического, так и лексического навыка.

Из опрошенных нами преподавателей лишь 8 отметили, что они всегда стараются взаимодействовать со своими учениками в спокойной манере и стараются вовлекать их в процесс обучения, так как полагают что несут ответственность за то, как каждый учащийся ощущает себя на уроке и насколько он чувствует заинтересованность в предмете.

Один из опрошенных преподавателей отметил, что нужно избегать излишней строгости на уроках английского языка, чтобы содействовать поддержанию диалога и свободного общения в классе.

Тем не менее, 40% учителей отметили что никогда не допускают общения со своими учениками на равных во избежание того, что подобное общение негативно сказывается на учебном процессе. Учащиеся должны в полной мере понимать, что есть грань в общении с преподавателем, которую нельзя пересекать. Чтобы работа продолжалась в позитивном ключе, учащийся должен себя вести хорошо, чтобы получить расположение преподавателя. Этому способствует создание в классе деловой, рабочей обстановки. В конечном итоге это приводит к ускорению и повышению результатов работы. Остальные опрошенные не имеют четко выраженной позиции по отношению к данному вопросу и стараются регулировать свое общение в рабочем коллективе согласно ситуации. По вопросу, относящемуся к тому, должен ли преподаватель стараться социализировать замкнутого и скромного ученика, большинство ответили, что, безусловно, преподаватель должен настраивать ученика на определенную модель поведения в обществе, но большую заинтересованность в данном вопросе должны проявлять родители ученика и школьный психолог, и лишь 30% опрошенных твердо заявили, что школьный класс, благодаря своему большому коллективу и социальной направленности, это прекрасная возможность для раскрытия потенциала ребенка, которая помогает в социализации и развитии коммуникативного навыка учащегося.

Результат опроса показывает, что 60% опрошенных учителей считают обучение разговорному варианту английского языка необходимым, так как использование разговорного английского настолько распространено, что без обладания достаточными знаниями учащиеся столкнутся с проблемой непонимания большого количества разнообразных текстов, а также с проблемой непонимания собеседника при устном общении. Более того, использование сленга и выражений, относящихся к разговорному дискурсу, позволяет более быстро реагировать на ситуацию общения, такую как ролевая игра, наиболее приближенную к реальности, позволяя без особых усилий усваивать новую лексику, а также помогая избавиться от скованности при общении.

Преподавателям было предложено высказать свое мнение по поводу того, какой же подход в обучении языку эффективнее в наши дни: коммуникативный подход в обучении иностранному языку либо подход, основанный на изучении грамматики языка. По данному вопросу мнения опрошенных разделились.

Те, кто выступал за использование коммуникативного подхода, приводили следующие аргументы: на данный момент коммуникативный подход является основной правильной стратегией, направленной на помощь и всестороннее развитие учащихся. Использование грамматического подхода предполагает пассивное участие ученика в ходе урока, тогда как коммуникативный подход – личностно-ориентированный. Применение данного метода обучения вносит положительный вклад в процесс обучения, мотивируя учащегося быть более активным в ходе проведения урока, повышая его заинтересованность.

Сторонники обучения с акцентом на грамматике утверждают, что без представления о системе языка невозможно вступить в ситуацию общения и любая изученная лексика должна являться лишь дополнением, иллюстрацией к грамматическому ряду.

Стоит также отметить, что подавляющее число анкетированных, выразивших одобрение по поводу использования игрового метода в обучении, были педагоги в возрасте до 30 лет, тогда как противниками нового метода в обучении выступали преподаватели, имеющие большой стаж, выражающие неодобрение по поводу набирающего распространение коммуникативного подхода в обучении иностранному языку. Данный факт можно объяснить доминированием тех или иных тенденций в обучении в определенный период истории, в советское время грамматика выделялась как основной аспект, тогда как «отработка» коммуникативного навыка отходила на второй план, поскольку возможность коммуникации с носителями языка была крайне ограниченной. Опрос проходил как среди учителей школ, частных преподавателей, так и преподавателей других средних и начальных учебных заведений.

Согласно данным опроса, проведенного нами среди учащихся 7 «а» класса первой подгруппы, выяснилось, что большинство испытуемых осознают необходимость изучения иностранного языка в наше время, в частности английского как интернационального языка. Но, в то же время, выражают сомнения по поводу возможности обучиться английскому языку на достойном уровне в школе, не прибегая к помощи репетиторов.

Учащихся хорошо мотивирует просмотр фильмов на иностранном языке в оригинале и прохождение компьютерных игр, не имеющих перевода на русский язык. Все вышеперечисленное является контентом развлекательного плана, и, по нашему мнению, преподавателю стоит обратить на это внимание при подготовке уроков.

Для того, чтобы сделать вывод о качестве взаимоотношений, существующих между учащимися и преподавателями, был задан следующий вопрос: каковы ваши взаимоотношения с преподавателем. Большинство опрошенных учеников выразили мнение, что их отношения с преподавателем хорошие, но отметили тот факт, что присутствие некоторого страха перед преподавателем несколько сковывает их поведение

на уроке и ограничивает их возможности, учащиеся стараются не концентрировать внимание преподавателя на себе.

Это приводит к тому, что ученики не стараются разобраться со своими проблемами, накапливающимися за время обучения, а впоследствии теряют всякий интерес к тому, чтобы в полной мере освоить программу.

С целью выяснить сталкивались ли учащиеся с применением коммуникативного подхода в обучении иностранному языку и чувствуют ли они себя комфортно при применении данной техники, лишь несколько опрошенных ответили, что занимаются по данной методике посещая дополнительные занятия у репетиторов и на курсах по изучению иностранного языка, чувствуя на себе успешность данной методики. Кроме того, они отмечают что высокий уровень взаимодействия повышает аддитивность восприятия предмета.

Опрос показал, что на уроках английского языка основной упор все так же делается на изучение грамматических правил, но учащиеся отмечают недостаточную отработку полученных навыков в устном общении, что приводит к непониманию причин использования той или иной грамматической конструкции в устной речи и не способствует закреплению полученного навыка.

Отдельно стоит отметить то, что именно ролевые игры ставят своей целью исправление вышеперечисленных проблем, с которыми столкнулись учащиеся нашей испытуемой группы. Ученики отмечают, что не сталкивались с применением ролевой игры в обучении иностранному языку, и, в связи с этим, не могли дать оценку эффективности, но выражали желание принять участие в новом, для них, виде деятельности.

В конце эксперимента будет проведен повторный опрос экспериментальной группы, в ходе которого будет выявлено положительно ли влияет применение ролевой игры на уроках английского языка на стремление учащегося овладеть иностранным языком, повлияло ли

применение коммуникативного подхода на раскрепощенность учащихся и их активность.

2.2. Психологический портрет класса и методы эксперимента.

Проанализировав отношения учителей и учащихся к применению ролевых игр на уроках английского языка и выведя критерии оценки, мы можем перейти к составлению психологического портрета экспериментальной группы. Необходимость составления психологического портрета обуславливается тем, что более тесное знакомство с группой, с которой преподавателю придется взаимодействовать, поможет найти правильные рычаги воздействия на группу учащихся, что повлечет за собой более успешный конечный результат. Каждому преподавателю важно научиться вскрывать свои внутренние психологические резервы. Для чего им нужно научиться, в первую очередь, познать себя и других, выявить темперамент, характер, направленность личности. Психологический портрет представляет собой комплексную характеристику человека, которая содержит в себе описание его характера и возможных поступков в тех или иных обстоятельствах [23, 15].

Наша экспериментальная группа представляла собой учащихся 7 «а» класса 2 подгруппы, включающих в себя 12 человек, из них 5 девочек, 7 мальчиков. Учебные взаимоотношения в данном коллективе сплоченные и дружеские, но группа может быть поделена по своим увлечениям и целям на две подгруппы: лидером первой подгруппы является Евгения С., лидером второй – Григорий П. Между мальчиками и девочками тесно сформированный контакт, в учебной деятельности партнерские, деловые отношения. Явных аутсайдеров [20, 32] в группе нет, в классе царит дружеская и комфортная для работы атмосфера, отстраненно держится лишь один ученик – Владислав М.

Ученики владеют грамматическими и аудитивными навыками, но

обладают слабо выраженным навыком говорения, не могут свободно выражать свои мысли, из-за страх сделать ошибку и по причине неуверенности в себе учащиеся ведут себя зажато. Ученики допускают большое количество ошибок в произношении (чувствуется, что на ранних стадиях обучения учителя английского языка не уделяли должного внимания становлению речевого аппарата из-за ограничения часов, считая это не важным компонентом урока.)

Применение личностного опросника Ганса Айзенка (EPI) [46, 43] поможет нам определить тип темперамента с учетом интроверсии и экстраверсии личности учащихся, а также эмоциональной устойчивости. Диагностика самооценки, по Г. Айзенку, является, пожалуй, классической методикой для определения темперамента и одной из самых значимых в современной психологии. Для прохождения теста предлагается ответить на 57 вопросов., которые направлены на выявление обычного способа поведения. Ответ следует давать согласно первому, инстинктивному порыву, опираясь на опыт в стандартных, типичных ситуациях, что следует пояснить учащимся перед проведением тестирования. Если они согласны с утверждением, следует поставить рядом с номером вопроса знак + (да), если нет, то знак – (нет). Пройдя тест на темперамент Айзенка, учащиеся лучше смогут понять свое собственное «я», что поможет им комфортно чувствовать себя в семье и в учебном коллективе. Знание типа темперамента своего ученика необходимо и преподавателю, так как отталкиваясь от того, что представляет из себя характер того или иного ученика, преподаватель может выстраивать как отдельные задания, так и ход урока.

В ходе примененного нами тестирования было выявлено, что испытуемая группа состоит из 5 сангвиников, 2 холериков, 3 меланхоликов и 2 флегматиков. Можно сделать вывод, что большинство участников экспериментальной группы инициативны и имеют острую потребность в общении, что должно послужить благоприятной основой для применения ролевых игр в данном коллективе. У учеников обнаружались следующие

типы мышления: теоретический, наглядно-образный, интуитивный и репродуктивный.

В ходе посещенных и проведенных уроков было обнаружено, что уровень знаний в классе достаточно неоднородный. С большой долей вероятности можно предположить, что некоторые из учеников посещают дополнительные занятия, так как их уровень выше, чем у среднестатистического ученика класса. В ходе разговора нами было выявлено, что данные участники группы (3 человека) собираются в дальнейшем связать свою жизнь с профессиями, для которых владение иностранным языком является необходимостью, данные учащиеся осознанно подходят к изучению английского языка и достигают результатов.

В то же время, очевидно, что более сильные ученики захватывают все внимание учителя и не позволяют более слабо подготовленным ребятам проявить себя. В том случае, если более слабый ученик пытается ответить, им очень сложно удержаться от того, чтобы не подсказать запутавшемуся товарищу. Нами было выявлено, что подобного рода вмешательство в ответ ученика более успешных товарищей преимущественно негативно влияет на учащихся, обладающих следующими типами темперамента: меланхолик и холерик. Дети, обладающие меланхолическим темпераментом, после неудачного ответа замыкаются в себе и не проявляют желания продолжать участие в дискуссии. Что же касается холериков, то они, при исправлении их ошибок одноклассниками, чувствуют себя уязвленно, проявляя излишнюю раздражительность.

В отношениях с классным руководителем все представители класса находятся в доверительных отношениях, контакт налажен на деловом и личностном уровне, конфликтных отношений с педагогами не наблюдается. Отношения с другими классами партнерские, присутствует здоровая конкуренция между старшеклассниками.

Большинство учащихся данного коллектива являются принятыми в данном составе, в целом данный коллектив является сформированным,

целым и единым, саморегулируемым и самостоятельным.

Перед непосредственным проведением эксперимента нам было необходимо выявить уровень знаний учащихся, тем самым выявить пробелы в знаниях и наименее хорошо усвоенные темы. До начала применения к данной группе учащихся коммуникативного подхода был проведен ряд тестов и опросов, с целью определения на какие аспекты в обучении применение ролевых игр произведет наибольший положительный эффект.

По окончании проведения эксперимента будет проведено повторное тестирование с целью сопоставления полученных данных.

В ходе тестирования уровня овладения грамматическими навыками было выявлено, что для учащихся данной экспериментальной группы трудность составляет применение и различие группы времен прошедшего времени, а также применение времени Present Continuous в контексте будущего времени, на что и будет направлена специфика подобранных нами ролевых игр. Каждый из участников экспериментальной группы получил задание написать эссе на заданную тему с целью определения влияния коммуникативного подхода в данном аспекте обучения, в качестве проверки уровня обладания разговорным навыком каждый из учащихся выступал с подготовленным и импровизированным монологом.

Нами были получены следующие сведения об участниках экспериментальной группы. Начнем описание с Евгении С., которая является неформальным лидером группы среди девочек, очень талантливая и целеустремленная личность, живая и любознательная натура. В области грамматики является одной из показательных учениц класса, обладая хорошими знаниями в области грамматики, зачастую пытается помочь своим одноклассникам и продемонстрировать свои знания, отнимая внимание преподавателя на себя. Обладая хорошим уровнем языка, отлично справилась с подготовкой выступления по теме, но столкнулась с проблемой при импровизированной речи, так как, пытаясь выразить свою точку зрения по тому или иному вопросу, Евгения концентрировалась на смысловом аспекте

высказывания, опуская грамматическую составляющую. Карина С., являясь одной из сильных учениц класса, столкнулась с той же проблемой, что и Евгения, и, по этой причине, предпочитала на уроке не привлекать к себе внимание, чтобы не показать свою слабую сторону и не испортить впечатление о себе как об отличнице.

Мария Д. является довольно скромной девочкой меланхолического склада характера, отличается вдумчивостью и глубиной своих суждений. Обладает неплохим словарным запасом, но, боясь допустить ошибку, не часто является инициатором собственного ответа и не проявляет достаточной активности на уроке, как и Александр Л., Анастасия В., находясь в дружеских взаимоотношениях с Марией Д., но являющаяся полной ее противоположностью, более активной и вспыльчивой, доминирует над Марией и зачастую пытается отвечать за нее, даже если девочка знает правильный ответ. Григорий П., являющийся неформальным лидером среди мужской половины экспериментальной группы, сангвиник по типу темперамента, легко устанавливает контакты с группой, но, как лидер, любит приковывать внимание класса к себе и ведет себя слишком активно, подавляя других участников коллектива.

Результаты опросов показали, что Александр К., обладающий устойчивыми знаниями в области грамматики, столкнулся с проблемой подбора аргументов при выражении собственной точки зрения, не чувствуя логических связей и сталкиваясь с трудностями выявления проблемы. Владислав М., будучи отстраненным учеником, обладает крайне плохо развитыми коммуникативными навыками, справляясь только с работами письменного характера. Артем Х. сталкивается с трудностью в том, чтобы довести начатое до конца, будь то подробное изучение грамматического правила и его особенностей, или построение предложения в ходе живого общения, торопясь, учащийся путает конструкции и теряет причинно-следственные связи своего повествования.

Было отмечено, что Максим С. и Алексей И. при однообразной работе

теряют интерес, данным учащимся не хватает усидчивости и терпения для усвоения и отработки нового введенного преподавателем правила, вследствие чего возникает существенный пробел в знаниях, хотя учащиеся обладают хорошим потенциалом.

Составив психологический портрет класса, мы можем определить то, как различные дети воспринимают ролевые игры в процессе обучения и теперь мы можем перейти к анализу поведения детей в процессе ролевых игр на уроках и после них.

2.4. Контролируемая ролевая игра «Рождество»

Первой среди проведенных игр стала контролируемая ролевая игра. Выбор обусловлен тем, что, как мы выяснили посредством опроса экспериментальной группы (см. Приложение 2), ученики не имели знакомства с обучением иностранному языку в игровой форме. В связи с чем нами была выбрана контролируемая ролевая игра, так как данный вид ролевой игры является самым простым, участники получают все необходимые реплики для построения диалога, персонаж, время и место событий четко прописаны. В отличие от более сложных видов ролевой игры, таких как умеренно-контролируемая и свободная, контролируемая ролевая игра лишена творческого начала и направлена на отработку определенных УУД, лексических и грамматических аспектов.

В ходе выбранной нами ролевой игры отрабатывается функция принятия решений в той или иной ситуации, а также отказ или согласие на поступающее предложение, затрагиваются такие грамматические аспекты, как употребление будущего времени, оборот *to be going to* для констатации планов на будущее, употребление времени *present continuous* в качестве будущего времени, конструкции *would like/would rather/would prefer*, и лексика, относящаяся к темам «досуг», «праздники» и «развлекательные мероприятия».

Учащимся предложены следующие обстоятельства игры: канун Рождества, персонажи, разыгрываемые учащимися, встречаются для того, чтобы решить кто из них где и в каком обществе будет встречать праздник. Учащимся предстоит, опираясь на информацию о своем персонаже, указанную в карточке, высказать свои предпочтения и сгруппироваться на группы по схожести интересов.

Были подготовлены и распределены роли согласно уровню подготовки и особенностям характеров учащихся, с опорой на межличностные отношения участников игры. Роли Avril, Grandma Ethel, Jean (Mum), Pete (Dad) получили наиболее успешные учащиеся, такие как Карина С., Анастасия В., Евгения С. и Александр К., так как данные персонажи взаимодействуют с большим количеством персонажей и должны быстро реагировать на реплики других учащихся и именно вокруг них строится разделение на группы. Роли молодого человека и девушки, состоящих в романтических отношениях (Rob и Sally) были распределены между учениками Максимом С. и Марией Д., так как они состоят в неформальных отношениях. Такая ситуация не будет ставить в неловкое положение других участников игрового процесса и, так как чувства игровых персонажей будут опираться на реальные ощущения, будут способствовать эмоциональной вовлеченности. Роль Jim была отведена Артему Х., так как, являясь эмоциональным юношей и сангвиником по темпераменту, данный участник экспериментальной группы захочет ярко проявить себя на уроке, но имея сложности со свободным выражением своих мыслей может столкнуться с проблемой. Но данной трудности не возникло, так как реплики ученика прописаны на карточке и, что важно, учащийся будет в основном по сюжету взаимодействовать с теми, с кем он находится в дружеских отношениях.

Скромный и отстраненный ученик, меланхолик по темпераменту, Владислав М., получил роль Paul, не являющуюся центральной, но находящуюся во взаимодействии с другими. Не ощущая на себе

ответственности за ход проведения игры, ученику будет легче расслабиться и раскрыться.

В ходе проведения игры, нами было отмечено, что игра прошла на высшем уровне и сразу вызвала глубокий интерес у учащихся. Учитывая, что это их первый опыт такого рода деятельности, у детей не возникло никаких проблем по ходу игры. Карточки с напечатанными репликами персонажей и обстоятельствами действия стали подспорьем для участников игры, устранив проблему правильного подбора лексики. Все участники экспериментальной группы вели себя активно и с интересом следили за ходом развития сюжета, распределяясь по группам. Было отмечено, что более успешные ученики помогали своим товарищам, используя дополнительные реплики и лексику, изученную ранее, так как игра являлась отработкой и закреплением пройденного ранее материала, тем самым способствуя быстрому продвижению игрового процесса и правильному конечному распределению по группам.

2.5 Умеренно-контролируемая игра «инопланетяне»

После успешного проведения контролируемой ролевой игры, второй среди проведенных нами игр стала умеренно-контролируемая ролевая игра, так как данный вид игры является более сложным. Ученики получают лишь общее понимание сюжета и элементы ролей, особенностью является то, что необходимо уметь догадываться и реагировать на линию поведения собеседника и предоставлять ответ в ключе собственной роли.

В выбранной нами ролевой игры отрабатывается функция пересказывания событий, произошедших в прошлом, описание людей и различных объектов, затрагиваются такие грамматические аспекты, как употребление и сравнение системы времен прошедшего времени, а также лексика, относящаяся к теме «повседневные занятия». Учащимся предложены следующие обстоятельства игры: только что произошло что-то

весьма странное, летающая тарелка приземлилась в их городе, находилась какое-то время на поверхности, а затем исчезла. Все учащиеся стали свидетелями происходящего, и карточки, которые необходимо раздать преподавателю, подскажут им, что же они увидели и услышали. После выдачи материалов, преподаватель должен дать учащимся несколько минут на прочтение информации. Затем преподаватель говорит, что летающая тарелка только что исчезла, а все свидетели происшествия выбежали из своих домов чтобы сообщить, что они видели. Учащиеся должны спросить остальных что они видели и высказаться сами. После того, как все учащиеся будут вовлечены в процесс, должно быть выявлено единое общее предположение на тему того, что произошло.

Согласно уровню подготовки и особенностям характеров учащихся, были подготовлены и распределены роли с опорой на межличностные отношения участников игры. Роли под номерами 1, 2, 3, 9 были распределены между учениками не обладающими обширными знаниями в области английского языка и обладающими трудностями в импровизированном общении. На карточках, подготовленных нами, учащиеся смогут найти необходимые для их ответа реплики и, опираясь на особенности характера своего персонажа и обстоятельства, будут иметь возможность активно участвовать в дискуссии. Роль полисмена под номером 8 была отведена Владиславу М., так как он не чувствует себя комфортно, когда внимание обращено на него.

В ходе игры данный персонаж держится немного отстраненно, однако вступает во взаимодействие с другими учениками, помогая мальчику социализироваться, но, при этом, не оказывая на его давления. Роль под номером 7, юноши, увлекающегося компьютерными играми, была отведена Артему Х., так как юноша заинтересован в данном вопросе и, обладая неплохим словарным запасом, сможет широко раскрыть данную тематику. Григорий П., Евгения С. И Мария Д. получили роли под номерами 4, 5 и 6, так как, обладая в достаточной мере развитыми коммуникативными

навыками должны хорошо справиться с поставленными задачами. Их карточки, полученные от преподавателя, представляют собой более развернутое описание событий и, являясь более глубокими персонажами, тем самым давая детям более обширные возможности для раскрытия своего потенциала. В ходе проведения игры нами было отмечено, что особый интерес по мере прохождения данной ролевой игры проявили Григорий П., Анастасия В., Евгения С. и Артем Х., интерес первых трех учащихся определен более углубленным знанием английского языка, что дало им возможность сделать своего персонажа более многосторонним, что касается Артема Х., то его мотивация определилась правильно подобранным персонажем, что воодушевило ученика на активное участие в игровом процессе и демонстрацию своих обширных знаний по данному вопросу. Игра прошла успешно, учащиеся в полной мере справились с задачей структурировать полученные отрывочные знания о событии, разделенные на карточки учащихся и по ходу беседы смогли собрать полную картину произошедшего события. Все причинно-следственные связи были успешно установлены и каждый из учащихся справился с доказательной аргументацией своей точки зрения.

2.6 Свободная ролевая игра «время покупок»

Заключительной ролевой игрой, которую мы провели, стала свободная ролевая игры под названием «Время покупок!». Являясь самым сложным видом ролевой игры, в отличие от описанных ранее контролируемой и умеренно-контролируемой, дает возможность для инициативы и для творчества, так как при данном виде деятельности учащимся предоставляются только обстоятельства игры и время действия, тогда как учащиеся сами занимаются подбором лексических единиц и сами вырисовывают своего персонажа, придавая ему определенные черты и особенности характера. В ходе проведения данной ролевой игры

отрабатывается способность к описанию свойств и способностей определенного предмета или явления с употреблением лексики, относящейся к теме «повседневные занятия и обязанности», что касается отработки определенного грамматического аспекта, то происходит усвоение сочетания *to be able (to)*, употребляющегося вместо глагола *can* в настоящем, прошедшем и будущем времени.

Нами были предложены следующие обстоятельства игры: экспериментальная группы была нами разделена на две подгруппы, одна группа учащихся будет представлять торговых представителей, другая покупателей. С целью вызвать дух соперничества у учащихся, двое неформальных лидеров группы, Евгения С. И Григорий П., были распределены в разные подгруппы, что ввело в игру элемент состязательности и вызвало мгновенный интерес учащихся.

Заранее подготовленные карточки были распределены между учащимися, выступающими в роли «продавцов». Учащимся выделено некоторое количество времени на обдумывание материала и поиск подходящей лексики для описания предоставленного на карточке изображения, для определения в какой сфере деятельности могут пригодиться навыки предоставленного товара, назначить его стоимость, так как целью игры является презентация игры и продажа его по наиболее высокой стоимости.

Группа покупателей, под руководством ученицы Евгении С., должна была обдумать и записать три проблемы, с которыми они сталкиваются ежедневно и ответить на вопрос что бы они хотели от приобретаемого товара и какими свойствами он должен обладать. Каждый покупатель имеет определенную сумму на приобретение товара, который исправит его жизнь к лучшему. Покупатели должны объяснить какой товар им требуется, а продавцы, соответственно, предлагать свой товар, объясняя, как он улучшит качество их жизни. Цель игры заключается в том, чтобы покупатель получил нужный ему товар, а продавец распродал все, что у него имеется. Продавец,

получивший самую большую выручку, становится победителем. Данная ролевая игра направлена не только на отработку как грамматических, так и лексических единиц, но и направлена на выявление личностных качеств участников экспериментальной группы. В ходе проведения игры нами было отмечено, что лидеры класса Евгения С. И Григорий П., чувствуя себя уверенными и обладая поддержкой группы, проявили блистательные навыки в области менеджмента и открыли сами в себе скрытые до этого момента способности. При распределении команд нами учитывались следующие факторы: во-первых, пары «продавец-покупатель» распределялись, принимая во внимание межличностные взаимоотношения участников: ученики, находящиеся в дружеских отношениях, но обладая здоровым духом соперничества между собой, составили следующие пары:

Анастасия В, находясь в дружеских взаимоотношениях с Марией Д, но, обладая такими чертами характера как упрямство, своенравие и настойчивость, могла бы морально подавить Марию Д, не оставив ей шанса на победу. Во избежание чего Мария Д. составила пару Артему Х., а Анастасия В. выступала в паре с Максимом С. Скромный и вдумчивый Владислав М. получил роль продавца, так как, обладая живым и незаурядным воображением, способен необычно и интересно презентовать свой товар.

В ходе проведенной нами игры было отмечено, что учащиеся были крайне заинтересованы в таком виде деятельности. Не последнюю роль сыграло правильное распределение ролей, так как здоровая конкуренция между двумя группами, подпитываемая межличностными отношениями между участниками экспериментальной группы создавала повышенный интерес. Как и предполагалась, Владислав М. очень ярко раскрыл себя в данной игре, обладая живым воображением и представив свой товар крайне оригинально, учащийся получил поддержку и одобрение участников группы, что способствовало устранению скованности и зажатости ребенка и

благоприятно влияло на успешную коммуникацию, на что и была направлена ролевая игра.

2.7 Повторное тестирование учащихся.

По мере завершения нашего исследования, был проведен повторный опрос учащихся с целью узнать насколько комфортно чувствуют себя учащиеся на уроках, проведенных с опорой на коммуникативный подход в обучении иностранному языку и повысился ли уровень их вовлеченности, был проведен повторный опрос, который показал следующие результаты. 72% учащихся отметили, что после ряда проведенных уроков их интерес в изучении иностранного языка увеличился, они чувствуют себя более мотивированными в активном, а не пассивном, участии в ходе урока. Один из опрошенных отметил, что: «Так как мне приходилось взаимодействовать как со всеми участниками группы, так и с учителем, я чувствовал себя более раскрепощенно и не стеснялся выражать свои мысли на английском языке, в ходе проведения ролевой игры у меня не было времени долго обдумывать и грамматически выверять правильность предложения, я реагировал согласно ситуации не боясь допустить ошибку, так как по окончании игры все ошибки были разобраны и поняты мной».

Основываясь на ответах учащихся на данный вопрос, можно сделать вывод, что применение ролевой игры учит:

- быстро реагировать на происходящее событие и незамедлительно подбирать лексику, соответствующую ситуации;
- помогает улучшить коммуникативные навыки учащихся, позволяя, в ходе проведения игровой деятельности, запоминать выражения и конструкции, использованные другими участниками группы;
- так как проведенные нами игры направлены на отработку определенных грамматических конструкций и тематической

лексики, многократный повтор другими членами группы делает усвоение материала более быстрым и успешным.

На вопрос понравилось ли обучающимся работать в группах и оказало ли это на них какое-либо влияние, опрос показал, что 71% учащихся отметили интерес, вызванный командной работой так как работа в команде, позволяет учащимся делиться своими идеями, расширить свои знания. Учащимся понравилось то, что в состав каждой команды были включены как сильные, так и более слабые участники в области английского языка, более активные и пассивные, но, работая на успех всей команды, более активные ученики помогали более стеснительным социализироваться и проявлять себя, а более успешные помогали тем, чьи знания в области английского языка не такие обширные. Однако, некоторые учащиеся сказали, что работа в команде была для них интересным опытом, но они предпочитают работать отдельно, так как ты отвечаешь лишь за себя и за свои действия и полностью ответственен перед собой за свой успех либо неудачу.

Для выяснения того, изменилось ли отношение учащихся к различным методам обучения иностранному языку, был задан следующий вопрос: при использовании какого подхода в обучении вы чувствовали себя наиболее комфортно, и выяснили что 85% обучающихся чувствуют себя более комфортно в обучении и проявляют себя более ярко, когда преподавателем используется коммуникативный подход. Комментарии опрошенных показали, что учащимся нравится применять язык на практике, взаимодействуя друг с другом, учащиеся чувствуют, что именно они находятся в центре обучения и их активность на уроке напрямую связана с теми навыками и умениями, которые они получают. Большинство опрошенных учеников ощутили преимущество данного подхода над старым методом обучения с упором на усвоении грамматических навыков, так как использование коммуникативного подхода позволяет учащимся более плотно взаимодействовать с языком и, следовательно, предоставляет больше возможностей для развития своей коммуникативной компетенции.

Учащиеся выразили желание продолжать участвовать в проведении ролевых игр различных типов для изучения последующего материала, чувствуя эффективность данной методики в изучении свода грамматических и лексических единиц.

В связи с тем, что людям чаще всего нравится больше то, что лучше у них получается, те учащиеся, которые показывали более успешные результаты с самого начала, такие как Григорий П., Карина С., Анастасия В., Евгения С., проявили большой интерес в отношении умеренно-контролируемой и свободной ролевых игр, которые давали им простор для демонстрации своего творческого потенциала и отработки коммуникативного навыка.

Большим достижением является то, что, несмотря на недолгий курс знакомства с новым методом обучения, скромный и зажатый ученик Владислав М. по прошествии ряда занятий стал более активно участвовать в ходе занятий. Творческий элемент игры позволил юноше проявить себя и получить одобрение участников группы, что повысило уровень его уверенности в себе. Этот фактор сильно сказался на его вовлеченности в предмет и на его успеваемости, так как, избавившись от зажатости, учащийся показал достаточно высокий конечный результат и стал более открыт к общению, как на русском, так и на иностранном языке.

Последним этапом нашей работы стало импровизированное проведение беседы с каждым из учащихся на разнообразные темы с целью проследить улучшения в соответствии с УУД. Одними из основных видов универсальных учебных действий является умение грамотно вступать в диалог и вести его, учитывая ситуацию общения и особенности характера собеседника, умение синтезировать, анализировать полученные знания, выявляя причинно-следственные связи и доказательно обосновывать свои суждения [4, 45].

Была поставлена задача проследить как включение в учебный процесс ролевых игр будет способствовать развитию данных компетенций. В ходе

заключительной беседы с учащимися были обнаружены следующие данные: Евгения С. и Карина С, которые ранее имели трудности в грамматической области языка при импровизированной речи в диалоге с нами безошибочно использовали конструкции, отработанные в ходе проведения ряда ролевых игр, доказывая правильность своих суждений. Стали заметны изменения в поведении Александра Л. и Марии Д., учащиеся стали более открытыми и раскрепощенными, не имели более страха вступать в активный диалог и аргументированно доказывать свою точку зрения. Так как игровое обучение направлено на быструю реакцию ученика и выявление причинно-следственных связей, нами было отмечено, что речь Александра К. стала более логичной и последовательной, что выразилось в его быстрых и точных ответах на наши вопросы. Анастасия В. и Григорий П. активно и оживленно вели беседу оперируя новой изученной лексикой. Существенное улучшение можно было проследить в речи Максима С. и Алексей И., так как вследствие усвоения приобретенных знаний в ходе игры, учащимися был хорошо усвоен материал и применен в диалогической речи. Владислав М. также в ходе беседы продемонстрировал значительные улучшения, поверив в свои силы и избавившись от скованности, учащийся вел содержательный диалог, используя как новую лексику, так и отработанные грамматические конструкции.

Мы можем сделать вывод, что применение ролевых игр на уроках английского языка способствует формированию основных УУД, таких как постановка задачи и поиск путей ее решения, умение анализировать и структурировать полученную информацию и способствует развитию коммуникативных навыков учащихся, умению поддержать диалог и реагировать согласно ситуации.

Вывод:

Проведенный нами анализ показал, что на сегодняшний день ролевая игра в полной мере не используется всеми преподавателями, однако ученикам она приносит не только пользу, но и удовольствие, положительно сказывается на преодолении социальных и психологических барьеров.

Однако, ее применение в условиях школьной программы долгое время было невозможным. Сейчас же, с изменениями во ФГОС, направленными на обладание УУД, выбор остается за преподавателем.

Для проведения ролевой игры необходимо подготовить не только саму игру, но и подготовить к ее проведению учеников. Преподаватель должен установить в классе рабочую и деловую, но, при этом, свободную обстановку, которая позволит всем учащимся в полной мере раскрыться во время игры.

В процессе исследования было проведено включенное наблюдение за экспериментальной группой (7 «а» классом), в котором нам удалось провести ряд ролевых игр, таких как: «Рождество», «Инопланетяне», «Время покупок». В ходе исполнения данных занятий учащиеся проявляли себя по-разному, однако итогом стало то, что большинство учащихся было крайне заинтересовано в подобном виде деятельности, данный интерес не в последнюю очередь был вызван элементом состязательности.

При повторном проведении опроса нами было обнаружено, что абсолютное большинство (72% учащихся) отметили, что после ряда подобных уроков их интерес в изучении иностранного языка увеличился, они чувствуют себя более мотивированными в активном, а не пассивном, участии в ходе урока.

Несмотря на то, что некоторые учащиеся отметили, что предпочитают участвовать в игре отдельно, работа в команде также была для них интересным опытом, который позволил разделить ответственность за неудачу на группу. Более 80% учащихся выразили желание продолжить обучение со включением игр и ролевых элементов. По завершении

исследования общая мотивация класса возросла по отношению к периоду до начала исследования.

Высокий уровень мотивации повлек за собой повышение средних оценок учащихся, погружая в изучение языка на более высоком уровне. Данный вид взаимодействия позволяет учителю лучше определять отстающих учеников и своевременно помогать им по ходу игры.

Таким образом, проведенное нами исследование показало, что ролевые игры позволяют глубже погрузить учащихся в язык, помогают им расслабляться и проявлять себя. Также активные игры более реально показывают знания учащегося, пригодные для ситуаций живого общения.

Заключение

Сегодня общество нуждается в людях, имеющих не только функциональную готовность к профессиональной деятельности, но также сформированных творческих, социально-активных личностях.

В связи с этим необходимо отметить потребность в обеспечении развивающего потенциала новых образовательных стандартов. Развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, через формирование универсальных учебных действий, прописанных в ФГОС.

Следовательно, современной школе в условиях модернизации отечественного образования необходимы новые учебные методы, одним из которых является вовлечение игровой деятельности на уроках иностранного языка. ФГОС-ом предусмотрены две структурные части образовательной программы: инвариантная (80 %) и вариативная (20 %), использование ролевой игры реализует вариативную часть.

Цель нашего исследования заключалась в определении оптимальности использования ролевой игры в формировании универсальных учебных действий на уроках английского языка в основной школе. На основании проделанного нами исследования, мы выяснили, что УУД имеет четыре блока: личностный, регулятивный, коммуникативный и познавательный, и именно ролевые игры работают на все четыре блока, в отличие от других видов учебной деятельности, в этом можно выделить их преимущество над речевыми играми.

На основании проведенного нами исследования, можно сделать вывод, что использование ролевой игры положительно влияет:

- На коммуникативный блок УУД, в ходе проведения ролевой игры происходит выявление и идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликтов, принятие решения и его реализация. Учащийся учится взаимодействовать в

социуме, приобретает умения вступать в диалог и отстаивать свою точку зрения;

- На личностный блок УУД, так как формируются такие факторы, как формирование нравственной и гражданской позиции, общекультурной и этнической идентичности;
- На регулятивный блок УУД, направленный на умение ставить цель, планировать и прогнозировать возможные ситуации. В ходе подготовке к игре и ее проведении, являясь активным участником игры, учащийся должен явно видеть ее цель, правильно ставить перед собой задачу и прогнозировать действия других участников группы;
- На познавательный блок УУД, ученик овладевает не только обще учебными действиями (поставка цели, работа с информацией), а также логическими операциями (анализ, сравнение, синтез, выдвижение гипотезы).

Составление психологического портрета экспериментальной группы, направленное на более тесное знакомство с классом, помогло найти действенные рычаги воздействия на группу учащихся, способствовало раскрытию их потенциала, а также позволило составить результаты включенного исследования более объективно.

По мере завершения нашего исследования отмечены следующие параметры в поведении учащихся:

- Увеличение скорости реакции: учащиеся быстрее отвечали на поставленные вопросы, более успешно устанавливали причинно-следственные связи, пользовались логическими операциями;
- Речь учащихся стала более беглой, уверенной, что помогало им более успешно отстаивать свою точку зрения;
- Проявлялась гибкость мышления, учащиеся прибегали к поиску нового, нестандартного решения в проблемной ситуации;

- Учащиеся чувствовали себя более мотивированными в активном, а не пассивном, участии в ходе урока;
- Стали заметны улучшения социально-психологического климата в классе, что обуславливается удовлетворением психологической потребности подростка в общении.

Мы убедились, что применение ролевой игры мотивирует речевую деятельность учащихся, создает условия равенства в речевом партнерстве и снимает языковой барьер, давая возможность робким и неуверенным ученикам проявить себя, так как в ходе проведения ролевой игры каждый должен быть активным партнером в речевом общении. Тем самым ролевая игра является успешным методом обучения, направленным на развития всех четырех блоков УУД.

Библиографический список

1. Алхазишвили, А. А. Основы овладения устной иноязычной речью / А. А. Алхазишвили. – М. : Просвещение, 1988. – 64 с.
2. Артемьева, О. А. Игровая концепция обучения иностранным языкам на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности: учебно-методическое пособие / О. А. Артемьева. – Тамбов: ТГУ им. Г. Р. Державина, 2001. – 74 с.
3. Артемьева, О. А. Педагогическое творчество как предпосылка инновационной исполнительской профессионально направленной деятельности в контексте требований новой познавательной парадигмы, – СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2005. – 550 с.
4. Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов. – М. : Просвещение, 2013. – 245 с.
5. Астадурьян, А. П. Интеграция учебных ситуаций в процессе обучения: дис. ... канд. пед. наук / А. П. Астадурьян. – Краснодар: Краснодар, 2005. – 194 с.
6. Ахметов, Н. К. Игра как процесс обучения / Н. К. Ахметов // Вестник научно-педагогического центра Алма-Ата. – 1996. – № 22. – С. 8–10.
7. Бим, И. Л. К проблеме уровня обученности иностранным языкам выпускников полной средней школы / И. И. Бим // Иностранные языки в школе. – 1998. – № 4. – С. 3–10.
8. Бим, И. Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам / И. И. Бим // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 4. – С. 5–9.
9. Ваулина, Ю. Е. Spotlight 7: Student's Book: Английский язык. 7 класс / Ю. Е. Ваулина, О. Е. Подоляко, В. Эванс. – М. : Просвещение, 2010. – 263 с .

10. Вербицкий, Л. А. Методические рекомендации по проведению деловых игр (для средних специальных учебных заведений). – М.: Всесоюзный научно-методический центр профтехнического обучения молодежи, 1990. – 47 с.
11. Вербицкий, А. А. Игровые формы контекстного обучения / А. А. Вербицкий. – М.: Знание, 1983. – 235 с.
12. Галицких Е.О. Педагогическое наследие С. Л. Соловейчика: опыт изучения в школе и вузе: учебно-методическое пособие, – Киров: ВятГГУ, 2012. – 283 с.
13. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова. – М.: АРКТИ, 2000. – 165с.
14. Гез, Н. И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: учеб. Пособие, – М.: Высшая школа, 1982. – 373 с.
15. Гураль, С. К. Приоритеты группового обучения // Учитель, ученик, учебник: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции. – М.: Москва, 2007. – 576 с.
16. Дегрятонова, Е. А. Оптимальное использование времени при групповом обучении. – М.: Москва, 1984. – с. 48–61.
17. Дегтярев, Б. И. Оптимальное использование различных форм организации процессов обучения // Проблемы оптимизации обучения и воспитания учащихся №4. – 1984. – с. 48–61.
18. Джуринский, А. Н. История педагогики. – М.: Владос, 2000. – 233 с.
19. Ефимов, В. М. Введение в управленческие имитационные игры, Комаров. – М.: Наука, 1980. – 152 с.
20. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И. А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1991. – 124 с.
21. Искандарова, О. Ю. Проблема активизации учебной познавательной деятельности в вузе // Материалы межвузовской конференции БГМУ. – Уфа: БГМУ, 1997. – С. 45–49.

22. Китайгородская, Г. А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1982. – 141 с.
23. Коньшева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, 2008. – 192 с.
24. Леонтьев, А. А. Психология общения: Пособие для дополнительного образования. – М.: Смысл, 1997. – 364 с.
25. Ливингстоун, К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / К. Ливингстоун. – М. : Высшая школа, 1988. – 169 с.
26. Матецкая, Е. И. Учебно-речевые ситуации в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1974. – №6. – С. 48–53.
27. Мильруд, Р. П. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам, 2000. – № 4. – С. 9–15.
28. Пассов, Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению, – М.: Русский язык, 1989. – 276 с.
29. Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе, – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.
30. Сафонова, В. В. Проблемные задания на уроках английского языка в школе / В. В. Сафонова. – М. : Еврошкола, 2001. – 192 с.
31. Соловейчик, С. Л. Педагогика для всех – М.: Педагогика, 1989. – 240 с.
32. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: Из опыта работы: пособие для учителя, – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
33. Турнер, Д. Ролевые игры. Эффективный тренинг: практическое руководство, – СПб.: Питер, 2002. – 352 с.
34. Халеева, И. И. Картины мира и лексический минимум при подготовке переводчиков / И.И. Халеева // Актуальные проблемы методики обучения иностранному языку как специальности: сб. науч. трудов. – М. : МГЛУ, 1990. – № 350. – С. 54–62.

35. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды под редакцией В. В. Давыдова / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1989. – 350 с.
36. Allwood, J. Linguistic Communication as Action and Cooperation / J. Allwood. – N. Y.: Gotebord, 1976. – 257 p.
37. Artemyeva, O. A. New Approaches in the English Language Teaching: English for Specific Purposes – Role Plays and Projects / O. A. Artemyeva // Transactions of the Tambov State Technical University. – Tambov: Vestnic, 2005. – Vol. 11. – P. 11–12.
38. Blumenthal, A. Language and Psychology. Historical Aspects of Psycholinguistics / A. Blumenthal. – N. Y.: Wiley, 1970. – 284 p.
39. Hadfield, J. Advanced Communication Games / J. Hadfield. – London: Edinburgh, 1987. – 62 p.
40. Hughes, J. Therapy is Fantasy: Role–playing, Healing, and the Construction of Symbolic Order / J. Hughes. // Anthropology 4 Honours, Medical Anthropology Seminar. – Australian National University, 1988. – P. 62
41. Logan, M. Creative communication. Teaching the Language Arts / L. M. Logan, V. G. Logan, L. Paterson. – Toronto: Toronto, 1972. – 464 p.
42. Logan, M. Oranges and Lemons. Singing and Dancing Games. / L. M. Logan, V. G. Logan, L. Paterson. – Oxford: Oxford University Press, 2006. – 48 p.
43. Patton, W. Theoretical and Practical Perspectives for the Future of Educational and Vocational Guidance in Australia / W. Patton // International Jnt. for Educational and Vocational Guidance. – 2002. – №2. – P. 39–49.
44. Tannen, D. Talking Voices. Repetition, Dialogue, and Imagery in Conversational Discourse / D. Tannen. – Cambridge: Uni Press, 1989. – 240 p.
45. Turner, D. Role Plays: A Source Book of Activities for Trainers / D. Turner. – London: Stirling, 1996. – 352 p.

46. Turner, D. Role Plays: A Source Book of Activities for Trainers / D. Turner.
– N. Y.: Nicholas Pub Co, 2000. – 276 p.
47. Wessel, Ch. Drama (Resource Book for Teachers) / Ch. Wessel. – Oxford:
Oxford Uni Press, 1987. – 206 p.

Приложения

Приложение 1

Опрос №1.

Пол:

Возраст:

1. Какой подход в обучении языку эффективнее в наши дни: коммуникативный подход в обучении иностранному языку либо подход, основанный на изучении грамматики языка?

2. По вашему мнению, должен ли преподаватель находиться в дружеских отношениях со своими учениками? Почему?

3. Каково ваше отношение к применению игр на уроках иностранного языка?

4. Как вы думаете, оказывает влияние групповое обучение на успешное усвоение знаний?

5. Должен ли преподаватель стараться социализировать замкнутого и скромного ученика? Почему?

6. Насколько важным вы считаете обучение разговорному английскому ваших учеников?

Опрос №2

1. В каких взаимоотношениях вы состоите со своим учителем? Почему?

2. Стараются ли преподаватели поддерживать с учениками дружеские взаимоотношения?

3. Что для вас служит мотивацией к изучению иностранного языка?

4. Насколько для вас важна благоприятная и дружеская атмосфера в классе? Способствует ли это более успешному обучению?

5. Чему ваш преподаватель на уроке уделяет больше времени: грамматике или разговорной практике?

6. Знакомо ли вам понятие ролевой игры? Использовались ли вами, когда-либо ролевые игры для изучения иностранного языка?

Приложение 2

1. Контролируемая ролевая игра «Рождество»

Вид деятельности: контролируемая ролевая игра для всего класса.

Отрабатывается функция: принятие решений, отказ или согласие на поступающее предложение.

Грамматический аспект: will, going to present continuous for future arrangements, would like/would rather/would prefer.

Лексический аспект: праздники, развлекательные мероприятия, досуг

Важная лексика: celebrate, fed up with cold, quiet, folks, fuss and bother

Описание: Игра может использоваться в группах от 8 человек. Перед проведением занятия учитель распечатывает карточки на каждого учащегося по экземпляру, раздает их и объясняет обстоятельства игры: канун Рождества, персонажи, разыгрываемые учащимися, встречаются для того, чтобы решить кто из них где и в каком обществе будет встречать праздник. Учащимся предстоит, опираясь на информацию о своем персонаже, указанную в карточке, высказать свои предпочтения и сгруппироваться на группы по схожести интересов.

Grandma Ethel You usually spend Christmas with your son Jim and his wife Enda or your daughter Jean and her husband Pete, but this Christmas you've been thinking you'd like something different. You're fed up with cold damp English Christmases and would really like to go somewhere sunny. You haven't mentioned your idea to anyone yet, and	Jean (Mum) You usually have a big Christmas at home with your kids, Sue, Rob and Paul, your parents George and Ethel and sometimes your brother Jim and his wife Edna. This year you feel you'd like a quiet Christmas at home with your husband Pete and one or two of the young people, maybe, if they want to come (but they're all at university now and	Pete (Dad) Christmas is not your favourite time of year all that fuss and bother when what you really want to do is to relax at home. You usually have the whole works a big do with all your wife's family, but this year you'd like a quiet Christmas at home, a couple of the kids around, but not the whole clan!
---	---	--

<p>you don't want to offend anyone Try talking to your wife Ethel to begin with.</p>	<p>might have other ideas you'd hate them to come out of duty). The difficult thing will be to suggest this tactfully to your parents and brother. Find out how your husband feels first</p>	
<p>Rob You're very much in love with your girlfriend Sally, and would like to spend Christmas with her wherever she wants is fine by you!</p>	<p>Sally You'd like to spend Christmas with your boyfriend Rob anywhere as long as you're together! You'd be quite happy to go back to his folks, you think his Mum's sweet and his Dad is quite a nice old guy.</p>	<p>Paul Home is the only place for Christmas!</p>
<p>Sue You usually have a big family Christmas grandparent, uncles, aunts, cousins the lot, but this year you'd like to go skiing with your boyfriend Mick. How are you going to you're your Mom tactfully?</p>	<p>Edna You usually have a big Christmas with your parents-in-law, Ethel and George, and husband's sister Jean and her husband Pete, but this year you'd like to go to Wales with your friends Doris and Ken. You'll have to tell the rest of the family tactfully though your daughter Avril and her husband Nick, and all you're in-laws. Start with your husband Jim.</p>	<p>Jim You usually have a big Christmas with your parents, Ethel and George, and your sister Jean and her husband Pete, but this year you'd like to do something quieter, perhaps with friends. You'll have to tell the rest of the family tactfully though your daughter Avril and her husband Nick, and your parents and sister. Start by talking things over with your wife Enda.</p>
<p>Avril You and your husband Nick got married this year and you're really looking forward to your first Christmas in your new house. The trouble is, you usually have a big family Christmas at your parents or your Aunt Jean's house with your</p>	<p>Nick You and your wife Avril got married this year, and you'd like Christmas in your new house. The house is really too small to have people to stay but you'd like open house on Christmas Day anyone's welcome, the more the</p>	<p>Tom A colleague at the office has suggested lending you his villa in Tenerife for the Christmas holidays. You're very excited about the idea, but don't know what your wife Maisie will think. The villa's quite big and you fancy</p>

<p>grandparents, cousins the lot. This year you'd really like your own Christmas for a change. There are a lot of foreign students at the college where you teach and some of them might be feeling lonely and left out at Christmas you'd like to open your house to them. But you need to talk things over with your husband, and then tell your parents tactfully.</p>	<p>merrier.</p>	<p>going with some friends perhaps your old friends George and Ethel would like to go. Try asking your wife first.</p>
---	-----------------	--

2. Умеренно-контролируемая игра «инопланетяне»

Вид деятельности: умеренно-контролируемая ролевая игра для всего класса.

Отрабатывается функция: пересказывание событий, произошедших в прошлом, описание объектов и людей.

Грамматический аспект: Past tenses, Past Continuous/ Simple contrast.

Лексический аспект: повседневные занятия

Важная лексика: whizzing, fire, land, shake flashing, spaceship, planet, destroy, rocket, attack, UFO (Unidentified Flying Object), humming, saucer-shaped.

Описание: Игра может использоваться в группах от 8 до 16 человек. Перед проведением занятия учитель распечатывает карточки на каждого учащегося по экземпляру. Первые восемь — основные, остальные идут в качестве дополнительных, поэтому у каждой из групп должны быть первые восемь. Далее преподаватель посвящает учащихся в сюжет игры: только что произошло что-то весьма странное, летающая тарелка приземлилась в их

городе, прибывала какое-то время на поверхности, а затем исчезла. Все учащиеся стали свидетелями происходящего, и карточки, которые раздаст учитель, подскажут им, что же все-таки они увидели и услышали. После выдачи материалов, преподаватель должен дать учащимся несколько минут на прочтение информации. Затем преподаватель говорит, что летающая тарелка только что исчезла, а все свидетели происшествия выбежали из своих домов чтобы сообщить, что они видели. Учащиеся должны спросить остальных что они видели и высказаться сами. После того как все учащиеся будут вовлечены в процесс, строится единое общее предположение на тему того, что произошло.

<p>You were washing up when you saw a red light in the sky behind the trees. It was moving and flashing on and off.</p>	<p>You were gardening in the back garden when a saucer-shaped object flew over your head. It seemed to come in to the land in the garden. You were so shocked that you didn't know what to do.</p>	<p>You were in the park, talking your dog for a walk, when he became frightened and started whimpering. You heard a humming noise and suddenly the sky was filled with red light.</p>
<p>You were washing up in the kitchen when you heard a loud noise and the air was full of light. You ran outside and saw the large saucer-shaped spaceship had landed in your back garden. Three things were getting out, they had 6 arms and 3 heads and wore a kind of uniform. One of them saw you and pointed a gun at you. There was a flash. You fell down, and when you woke up, the spaceship had gone.</p>	<p>You were in the back garden when a saucer — shaped object flew over your head. It seemed to come in to land in the garden of the house at the end of the road. You were so shocked you didn't know what to do.</p>	<p>You saw everything from an upstairs window. You were cleaning your window when you heard a loud noise and a saucer shaped object came whizzing past the window. It landed in the next-door garden. Three men got out. They had six arms and three heads and were dressed in uniform. Your neighbor came running out of his house and one of the men pointed a gun at him and shot him. Two men went into the house and one stayed by the spaceship. He wandered round the garden, smelling the flowers. He picked an</p>

		<p>apple off the tree and took a bite, but spat it out at once. Then he picked a bunch of roses. The other men came back and they all got into the spaceship. The third man was still carrying the roses. Maybe they were for his wife</p>
<p>You were upstairs playing a game called «Alien on your home» computer when suddenly two strange men came into the house. They had three heads and six arms. You were at a very exciting part of the game: you had just fired a rocket to destroy a spaceship, but one of the men picked you up and held you fast while the other sat down at your computer. He typed in some commands at the keyboard. Then the other man released you and they both left. When you looked at your computer screen you found that your rocket attack had been diverted.</p>	<p>It was 9 o'clock in the morning. You know because you were listening to the news. You heard a strange noise and the whole house shook. You ran out into the garden to see what was happening and saw a large saucer-shaped object flying low overhead. Now you don't know whether you dreamed it or not.</p>	<p>You heard a noise, and the whole house shook. You ran out into the garden to see what was happening and saw a light. You ran back indoors to telephone the fire brigade.</p>
<p>You were having breakfast in the back garden when a saucer-shaped object flew over your head. It seemed to come in</p>	<p>It was 9 o'clock in the morning. You know because you were listening to the news. You heard a strange noise and the whole house shook. You ran out into the</p>	<p>You are a policeman. You were driving along your usual routine in your police car when a call over the radio told you to go to Western Road where some</p>

to land in the garden of the house at the end of the road. You were so shocked you didn't know what to do.	garden to see what was happening and saw a large saucer-shaped object flying low overhead. You ran back indoors to telephone the police.	madwoman thought she had seen a UFO.
--	--	--------------------------------------

3 Свободная ролевая игра «время покупок!»

Вид деятельности: свободная ролевая игра для всего класса.

Отрабатывается функция: описание свойств и способностей

Грамматический аспект: will be able to / won't be able to

Лексический аспект: повседневные занятия и обязанности

Важная лексика: sale, price, properties, abilities, profit

Описание: Разделите класс на две равные части: одна группа учащихся будет представлять торговых представителей, другая покупателей. Преподаватель раздает напечатанные карточки продавцам и дает пять минут, чтобы: во — первых, записать то, что можно будет делать с помощью предмета, который ему предстоит продать (will be able to do/ won't have to do) и назначить для каждого товара стоимость. в это время вторая группа (покупатели) должны обдумать и записать три проблемы, с которыми они сталкиваются ежедневно и ответить на вопрос что бы они хотели от приобретаемого товара и какими свойствами он должен обладать. Каждый покупатель имеет определенную сумму на приобретение товара, который исправит его жизнь к лучшему. Покупатели должны объяснить какой товар им требуется, а продавцы, соответственно, предлагать свой товар, объясняя, как он улучшит качество их жизни. Цель игры заключается в том, чтобы покупатель получил нужный ему товар, а продавец распродал все, что у него имеется. Продавец, получивший самую большую выручку, становится победителем.



The scrub'n'sweep home care machine



The cuisine machine



The wake-up machine



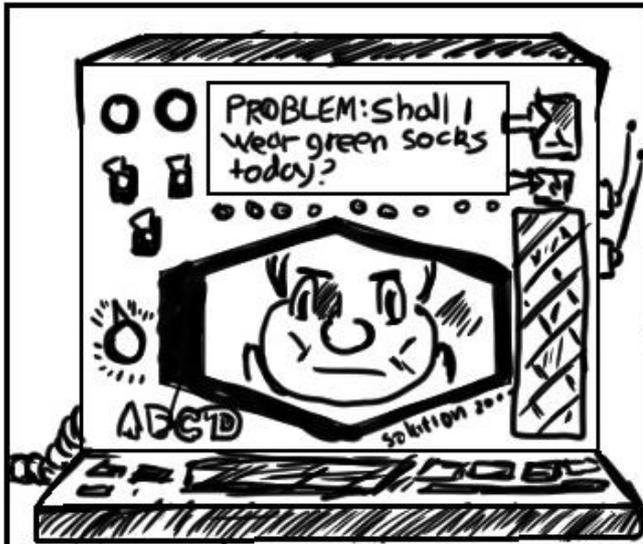
The decision-maker



The keep-fit machine



The lexicon English facilitator



The problem solver



The autochauffeur



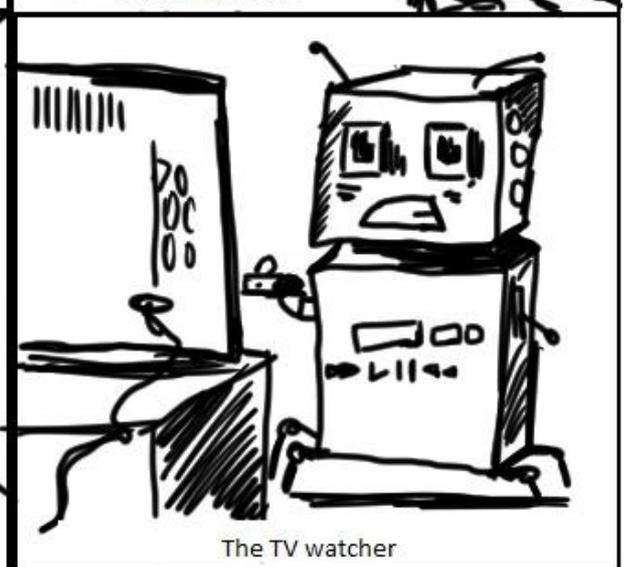
The garden mate



The office mate



The home decorator



The TV watcher

Приложение 3

Опрос №3

1. Увеличился ли ваш интерес в изучении иностранного языка?
2. При применении какого метода обучения на уроке иностранного языка вы чувствуете себя более комфортно: с упором на грамматику или при применении коммуникативного подхода?
3. Понравилось ли вам работать в группе? Или вы чувствуете себя комфортнее выполняя работу самостоятельно?
4. Повлияло ли применение ролевой игры на более успешное усвоение вами нового материала?
5. Какой тип ролевой игры вам понравился больше?
6. Хотели ли бы вы и дальше на уроках иностранного языка участвовать в проведении различных игр для усвоения пройденного материала?