

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков
Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Копича Игоря Юрьевича

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: «Роль игры как средство формирования коммуникативных умений обучающихся 10-11 классов на уроках иностранного языка»

Направление подготовки **44.03.05 Педагогическое образование** (с двумя профилями подготовки)

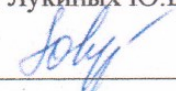
Направленность (профиль) образовательной программы **Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)**

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой
к. пед. н., доцент Майер И.А.

« _____ » _____ 2020 г. _____

Руководитель
к. пед. н., доцент Лукиных Ю.В.

« _____ » _____ 2020 г. 

Дата защиты « _____ » _____ 2020 г.

Обучающийся
Копич И.Ю.

« _____ » _____ 2020 г. 

Оценка _____

Красноярск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	Ошибка! Закладка не определена.
1. Теоретические аспекты формирования коммуникативных умений обучающихся посредством ролевой игры на уроке иностранного языка. 6	
1.1 Ролевая игра: понятие и сущность	6
1.2 Виды ролевых игр и технология проведения.....	14
1.3 Формирование коммуникативных умений на уроках иностранного языка	22
Выводы по главе 1	27
2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию коммуникативных умений старших школьников посредством ролевой игры на уроке иностранного языка	28
2.1 Особенности обучения иностранному языку в старшей школе.....	28
2.2 Опыт применения ролевых игр на уроках иностранного языка в 10 классе	29
2.3 Методические рекомендации по использованию ролевых игр как средства формирования коммуникативных умений обучающихся старших классов...	37
Выводы по главе 2	38
Заключение.....	40
Список использованных источников	41

Введение

В настоящее время современная система образования ставит своей целью формирование гармоничной и развитой личности в каждом обучающемся. Изучение и знание иностранных языков становятся неременной предпосылкой развития образованного, культурного и успешного человека. Однако, когда уровень мотивации повышается, учащиеся испытывают большие трудности в изучении языка, что часто кажется труднодостижимым. Средство, обладающее большим потенциалом в обучении, развитии и воспитании, это ролевая игра.

Преподавание иностранного языка во многом основано на традициях. К ролям также относится имитация действительности, закладывающая основы коммуникативных навыков и ведущая к достижению главной цели иноязычного образования - умению общаться на иностранном языке.

Среди различных способов организации уроков наибольший интерес у обучающихся вызывают игры. Игра является средством обучения, тем, что активизирует умственную деятельность обучающихся, делает процесс обучения привлекательным и интересным, заставляет обучающихся переживать эмоции и волноваться. Это сильный стимул к познанию иностранного языка.

Исследовательская работа демонстрирует преимущества использования ролевых игр в качестве средства обучения коммуникативным умениям на уроках английского языка.

Актуальность исследования. В настоящее время целью обучения иностранным языкам является формирование иноязычной коммуникативной компетенции в области межкультурной коммуникации. Для эффективности достижения этой цели многие педагоги используют различные способы введения общения на иностранном языке. Однако не стоит забывать и о современности введенных методов, так как обучение на средних и старших

этапах уже требует более больших затрат для привлечения их внимания в процесс изучения английского языка.

В последние годы всё глубже исследуется вопрос о применении ролевых игр в условиях средней школы. Ролевые игры могут стать эффективным средством полного усвоения языкового материала, потому что благодаря им можно значительно повысить мотивацию обучающихся, добиться более осознанного, глубокого усвоения учебного материала. И все это можно достичь за более короткий период времени.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку в старшей школе.

Предметом данного исследования является методика формирования коммуникативных умений с помощью ролевых игр у обучающихся старших классов на уроках английского языка.

Цель исследования – теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность методики применения ролевых игр на уроке английского языка с целью формирования коммуникативных умений у обучающихся старших классов.

В соответствии с объектом, предметом и целью поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить сущность ролевой игры.
2. Рассмотреть виды ролевых игр и их технологию проведения.
3. Продемонстрировать методический потенциал применения ролевых игр на уроках иностранного языка в 10 классе.

База исследования – старшие классы МАОУ СШ № 24 Советского района г. Красноярска. В экспериментальной группе приняли участие 10 обучающихся 10 класса.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов в образовательном процессе в старшей школе.

Теоретическая основа исследования: нормативные документы, регламентирующие процесс обучения иностранным языкам в средней школе,

научные труды отечественных об обучении иностранным языкам ролевых игр на старшем этапе Т. М. Михайленко [Михайленко, 2015], В. В. Торгонского [Торгонский, 2017], О. В. Будаковой [Будакова, 2012], О. С. Газмана [Газман, 2015], Ю. К. Бабанского [Бабанский, 2015] и многих других.

Методы исследования: анализ педагогической и методической литературы по проблеме исследования, анкетирование, языковое тестирование, анализ полученных данных.

Структура работы: введение, две главы, заключение, список использованных источников.

Первая глава вводит в теорию сущности ролевой игры. Даются разные определения и подходы к проведению ролевых игр. Приведены различные виды ролевых игр и их технологии проведения в рамках уроков иностранного языка. Раскрывается принцип того, как ролевые игры развивают коммуникативные навыки обучающихся, мотивируют и позволяют обучающимся лучше усваивать языковой материал.

Использование ролевых игр открывает широкие возможности для стимулирования обучения. Ролевая игра – это метод, который относится к набору активных методов, и знание иностранного языка гарантировано. Ролевая игра представляет под собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создание условий для реального общения. Эффективность тренинга здесь в основном обусловлена взрывом мотивации и повышенным вниманием к этому вопросу. Ролевая игра может быть как развлечением, так и эффективным методом обучения, который показывает человеческие взаимоотношения и их творчество.

Вторая глава представляет результаты опытной работы – разработаны две ролевые игры на основе учебника «Английский в фокусе 10 (Spotlight 10)».

В заключении представлены выводы, сделанные на основании проведенного исследования.

1. Теоретические аспекты формирования коммуникативных умений обучающихся посредством ролевой игры на уроке иностранного языка

1.1. Ролевая игра: понятие и сущность

Сегодня современные школы нуждаются в методах обучения, которые не только качественно помогают обучающимся, но и в основном помогают развивать их индивидуальные способности. Одним из таких методов является игра.

Возможность использования игры в образовательном процессе обусловлена самой её природой. Поэтому для нашего исследования является необходимым рассмотрение таких понятий, как «игра» и «ролевая игра», понимание их функций и характеристик.

Несмотря на большой интерес к игровой технологии в отечественной и зарубежной методике до сих пор нет определённого значения слова «игра» в образовательном процессе, невзирая на то, что научные работы содержат полную информацию её значения, её связях с культурой человека, биологической природы игры с разными общественными и психологическими критериями.

Д. Б. Эльконин, используя этимологию слова «игра», показывает разные его значения. По его мнению, у понятия «игра» есть разные определения для разных людей. Например, древние греки понимали игру в смысле «предаваться детству». Римляне связывали игру с радостью и весельем, евреи – с шуткой, смехом, немцы – с принципом качелей [Эльконин, 2015, с. 10]. Если мы объединим все этнические и культурные ассоциации, мы можем предположить, что игра – это человеческое действие, которое никак не является работой, а только доставляет людям удовольствие.

Суть игры, по мнению Т. М. Михайленко, первым увидел немецкий философ Ф. Шиллер, понявший, что игра является одним из наиболее действенных факторов в формировании взглядов человека. С точки зрения

этого исследователя, человек развивает, создает и участвует в жизни общества только путем игры. Такую же точку зрения высказал и другой зарубежный исследователь Г. Спенсер, который рассматривает игру как что-то универсальное, благодаря которому возникает и развивается человеческая цивилизация – культура [Михайленко, 2015, с. 142].

По мнению В. В. Торгонского, основоположник игрового метода в методах обучения русский профессор К. Д. Ушинский отрицал, что игра – это сугубо развлечение, и настаивал на том, что игра помогает самим обучающимся в самоутверждении во время игрового-учебного процесса обучения. По его мнению, игра – это сознательная деятельность школьников, в которой сочетаются мотивация, чувства и представления детей [Торгонский, 2017, с. 47].

Большинство игр имеют особые характеристики:

1) свободное развитие деятельности, осуществляемой человеком для удовольствия от игрового процесса, а не от результата;

2) творческий характер игры;

3) положительные эффекты соперничества;

4) наличие обязательных правил, логической последовательности

[Михайленко, 2015, с. 143]

Т.М. Михайленко, рассматривая этот процесс, как конкретную деятельность, говорит, что игровая деятельность состоит из планирования, целеполагания, реализации и анализа результатов [Там же].

З. В. Манулейко считает, что психологический механизм игры важен для придания импульса деятельности. Игровые методы обучения используют различные методы стимуляции:

1) совместное решение конфликтных проблем усиливает межличностное общение и укрепляет взаимоотношения между обучающимися (мотивацию к общению);

2) в игре обучающиеся могут защитить себя, свои знания и свое отношение к деятельности (моральная мотивация);

3) каждая игра (конец игры) побуждает ученика достичь цели (победы) и понять, как это сделать. В игре обучающиеся сначала равны, а результат зависит от игрока и его личных качеств [Манулейко, 2018, с. 192].

Следует отметить, что игра не ограничивается развлекательными возможностями. Игровые методы позволяют сочетать досуг, обучение, творчество, воспитание личности и интеллектуальную деятельность. Игра в учебном процессе может использоваться как самостоятельный метод освоения учебного материала, как составная часть полного цикла занятий, как элемент урока или как средство внеурочной работы. Поэтому игра может использоваться в виде:

- 1) ролевой игры во время урока;
- 2) самостоятельных игровых заданий (соревнование, путешествие, соревнование);
- 3) интегрированной формы в сочетании с традиционными заданиями;
- 4) контроля знаний на уроке;
- 5) внеурочной деятельности [Михайленко, 2015, с. 144].

Кроме того, в учебной игре нет четко определенной воспитательной цели и ориентированность на конкретный воспитательный результат отличает её от обычной игры вне воспитательного процесса. В процессе обучения игре, обучающимся ставится познавательная цель в форме игры. Вся образовательная деятельность подчиняется правилам игры. Это означает, что игра является учебным материалом традиционной игры, результатом игры является успешное выполнение учебной цели. Также в игре есть определенные условия, без которых невозможно использовать игровые приемы. Таким образом, необходимо проводить игру в соответствии с учебными целями урока. Игра должна быть доступной для обучающихся определенного возраста и использоваться в ограниченном количестве уроков.

О.А. Колесникова совмещает ролевую игру с мотивом интересов и потребностей обучающихся, говорит о том, что роли создают условия равноправия в языке партнерства и тем самым разрушают традиционный

барьер между учителем и учеником, отмечает, что роль дает возможность застенчивым, нерешительным обучающимся проявить себя в полной мере [Колесникова, 2019, с. 16] .

Р.П. Мильруд считает, что ролевая игра – это методический способ, который относится к комплексу методов активного обучения практическим овладением иностранного языка [Мильруд, 2017, с. 9]. Ученый считает, что ролевая игра должна быть организована в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

Ролевая игра – это форма обучения, осуществляемая через активизацию познавательной деятельности обучающихся. Для педагогов основной целью ролевых игр является развитие речевых навыков и умений обучающихся. Ролевая игра управляема и ее воспитательная и учебные особенности ясны преподавателям. Поэтому при использовании ролевой игры как средства обучения можно говорить о вторичной социализации, сохраняющей первую социализацию в самых её основных характеристиках. Ролевые игры позволяют определить наличие критического мышления у обучающихся, обладающих коммуникативными навыками и способностью самостоятельно принимать решения. В процессе ролевой игры у обучающихся проявляются личностные качества и умение действовать в сложных ситуациях, а также потребность работать в команде [Попова, 2015, с. 152].

Е. И. Пассов выделяет следующие основные задачи по использованию приемов игры:

- формирование специальных навыков;
- развитие речевых навыков;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых интеллектуальных способностей и функций;
- знание страноведения и языкознания;
- легкое запоминание речевого и языкового материала [Пассов, Кузовлева, 2016, с. 206].

Главным в ролевой игре является роль обучающихся и взаимоотношения между ними, необходимые для достижения поставленной цели. Ролевая игра помогает обучающимся развивать навыки решения проблем, разрешения конфликтов, а также коммуникативные способности и познавательную активность [Кутбиддинова, 2015, с. 21-22].

Р.Ю. Ефимова указывает, что существует пять основных категорий ролей:

- врожденные роли, определяющие пол и возраст участников ролей;
- приписанные роли, определяющие национальность или принадлежность участника к определенной социальной группе;
- приобретенные роли, определяющие конкретную профессию;
- роли деятельности, обеспечивающие набор действий в конкретном случае, например, интервьюер и писатель;
- функциональные роли, определяющие коммуникативные функции, такие как, предложение помощь [Ефимова, 2018, с. 6].

Ролевая игра обладает способностью воспроизводить реальную деятельность людей и их взаимоотношения. В то же время сюжеты ролевых игр могут быть очень разнообразными. Это может изменить формирование определенных способностей обучающихся при активизации познавательной деятельности [Зенина, Жидкова, Стрижова, 2014, с. 4].

Основными характерными особенностями ролевой игры, по мнению А.Б. Шемякина, являются наличие модели управляющей системы, наличие ролей, различие ролевых ценностей обучающихся, взаимодействие ролей, общая цель всего коллектива, система группового или индивидуального оценивания [Шемякин, 2015, с. 23].

Ролевые игры выполняют множество функций в рамках образовательного процесса. В соответствии с О. В. Будаковой, основные функции ролевой игры заключаются в следующем:

- обучающая функция, способствующая приобретению знаний, умений и навыков;

- мотивационно-побудительная функция, которая мотивирует и стимулирует учебную деятельность;
- направляющая функция, которая помогает обучающимся сориентироваться в заданной ситуации и выбрать правильные языковые средства;
- компенсаторная функция компенсирует отсутствие практической работы на занятиях, дающая приближенное к реальности общение [Будакова, 2012, с. 153].

С точки зрения В. В. Торгонского, основной функцией ролевой игры остается психоэмоциональная функция, которая проявляется в «положительных изменениях, дополнениях к гибкой структуре личностных показателей человека. По мнению этого исследователя, образовательная игра представляет собой «рефлексивно-гуманитарную модель», направленную на раскрытие нравственных проблем и познание окружающей действительности для обучающихся, создание условий для свободного выбора социокультурных ценностей и выявление направлений творческого развития обучающихся, культивирование творческой активности [Торгонский, 2010, с. 52].

Большое количество ролевых функций характеризует Т.М. Михайленко:

- 1) социокультурная функция, которая заключается в социализации учащихся и развитии у них различных качеств, необходимых для жизни в современном обществе;
- 2) функция общения между культурами, которая заключается в моделировании жизненных ситуаций во время игры;
- 3) функция самоактуализации обучающихся во время игры, поскольку обучающимся важен не результат игры, а сам процесс;
- 4) коммуникативная функция игры, определяющая фактическую связь учащихся;
- 5) диагностическая функция, позволяющая выявить сильные и слабые стороны обучающихся;

б) игротерапевтическая функция, которая заключается в использовании игр для преодоления различных трудностей, с которыми сталкиваются учащиеся в процессе обучения;

7) коррекционная функция, которая позволяет обучающимся справляться с эмоциями и плохим поведением в классе и вступать в контакт друг с другом;

8) развлекательная функция, связанная с созданием благоприятного климата, веселья, увлеченности в игре [Михайленко, 2015, с. 145].

Игра полностью покажет навыки и особенности обучающихся. Игра – это специально организованная деятельность, требующая эмоциональных и умственных сил. Игра должна строиться на принятиях решений, таких, как «что сказать», «как поступить». Желание решить эти вопросы повышает умственную активность обучающегося, в то же время игра открывает множество возможностей для обучения.

Ролевая игра представляет под собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создание условий для реального общения. Ролевая игра может быть как развлечением, так и эффективным методом обучения, который показывает человеческие взаимоотношения и их творчество.

Ролевая игра характеризуется:

- специальным отношением к окружающему миру (все проблемы находятся одновременно в реальном мире и мире фантазий, что увеличивает привлекательную ценность игры);
- активными участниками (причем каждый участник игры имеет возможность показать индивидуальную сторону и зафиксировать свое «я» не только в игровой ситуации, но и во всех системах личностных отношений: личностная личность, личностная группа, личность);
- видом социально значимой деятельности (проблемы, независимо от внутренней структуры и настроения, «заставляют» играть, нельзя не

участвовать в игре, так как одинаковые условия исключают негативные установки);

- специальными условиями для учебного процесса (предоставление теоретических и практических знаний участникам игры в виде неформального общения) [Смеркович, Шилова, 2015].

Ролевая игра – это отличная возможность для обучения, которая заключается в следующем:

1) Ролевая игра как наиболее точная модель коммуникации: предполагается, что она имитирует реальность в ее наиболее важных характеристиках.

2) Ролевая игра имеет большие возможности для поощрения и мотивации: план, определенный предполагаемыми общими условиями побудительного фона и конкретная роль, которую обучающийся добавляет к мотивации.

3) Роль предполагает личное участие во всем происходящем: повышается эмоциональный тонус актера-ученика, что положительно сказывается на результате овладения иностранным языком.

4) Роль способствует формированию образовательного сотрудничества и партнерства: в правильно определенном случае игру можно рассматривать как организационную форму, способствующую созданию сплоченного коллектива, а это является воспитательной ценностью.

5) Играть определенную роль способствует расширению сферы коммуникации: предполагается, что первоначальное усвоение языкового материала в процессе обучения и выработка соответствующих навыков позволят обучающимся сосредоточиться на содержательной стороне игры, так что этой роли должно быть отведено достойное место на всех этапах обучения.

6) Ролевая игра имеет воспитательное значение: обучающиеся знакомятся с театральными технологиями еще на начальном этапе [Двирник, Смеркович, 2015].

1.2. Виды ролевых игр и технология их проведения

Существует несколько видов ролевых игр. Рассмотрим их далее.

Р.П. Мильруд и И.Р. Максимова выделяют следующие виды:

- контролируемая: обучающиеся используют только необходимый речевой материал;
- умеренно контролируемая: обучающиеся получают общее описание процесса и описание роли;
- свободная: обучающиеся получают условия общения;
- эпизодическая: разыгрывается отдельный эпизод;
- длительная: серия эпизодов, воспроизводимых в течение длительного периода времени.

Контролируемый вид ролевой игры – это самый простой вид. Он выстраивается на основе текста или диалога. В первом случае обучающиеся знакомятся с диалогом и его разбирают. Они обсуждают с преподавателем содержание диалога, работают над грамматикой и необходимой лексикой. После этого обучающимся предлагается сформировать свой диалог, беря во внимание диалог-фундамент и опоры, которые могут быть записаны в тетрадях, на доске и выданы в качестве карточек. Новый диалог может показаться копией предыдущего, но вы должны использовать другую форму вопросов и ответов, этот диалог может быть короче или длиннее основного диалога.

Кроме того, очень важно, чтобы преподаватель мог дать указания каждой роли.

Второй тип контролируемой ролевой игры – ролевая игра на базе текста. В этом случае, читая текст, преподаватель может предложить одному обучающемуся персональную роль из текста, а другим предложить взять у него интервью. Кроме того, обучающиеся-журналисты могут задавать только вопросы и ответы, не присутствующие в тексте, поэтому обучающийся, играющий роль персонажа, может проявить фантазию, отвечая на эти

вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать указания и помогать ученикам играть свою роль.

Умеренно контролируемая ролевая игра является более сложным видом, потому что участники получают общее описание сюжета и описание роли. Проблема в том, что по особенностям ролевых игр известный исполнитель как раз и дает другим участникам задания угадать, какое поведение должен иметь партнер, и принять соответствующее решение, исходя из собственных реакций.

Свободная и длительная виды ролевой игры являются ещё наиболее сложными, потому что эти виды дают полную свободу творчеству.

Что касается свободного вида ролевой игры, обучающиеся необходимо решить, как будет их сюжет игры развиваться и какую лексику надо использовать. Преподавателю задает только тему ролевой игры, учащиеся обязаны составлять различные ситуации, затрагивающие различные аспекты предмета. Кроме того, преподаватель может разделить класс на группы и позволить каждой группе выбрать аспект темы, которые могут быть максимально приближенным к ним. В этом случае педагог поможет в распределении ролей и расскажет о том, что он говорит о выбранной позиции, или помогает в чем-либо [Мильруд, Максимова, с. 32].

О. С. Газман выделяет такие типы ролевых игр:

1. Подвижные игры являются важнейшим средством физического воспитания. Они всегда требуют активных автоматизированных действий со стороны действующих лиц для достижения условной цели, указанной в правилах.

2. Сюжетно-ролевые игры носят коллективный характер, потому что они отражает характер отношений в обществе. Они делится на ролевые игры, режиссёрские и игры-драматизации.

3. Компьютерные игры имеют преимущество перед другими формами, потому что игры наглядно демонстрируют ролевые методы решения игровых задач. Например, в динамике демонстрируется результат общение персонажей

и результат их совместных действий. Фольклорные произведения и народные сказки также могут служить образцом таких игр, в которых дети приобретают нравственный опыт и опыт поведения в различных жизненных условиях. Такие игры помогают избежать штампов оценки поведения разных личностей в разных ситуациях. На практике обучающиеся учатся средствами и способами коммуникации и выражения эмоций.

4. Дидактические игры в данной классификации могут быть представлены в следующих видах игр: игры чувственного воспитания, игры в слова, игры для определения характера формирования математического представления, обучающие игры, настольно-печатные игры, игры в слова и псевдосюжетные игры [Газман, 2015, с. 117].

Существуют различные виды развивающих игр, которые группируются в зависимости от вида деятельности обучающихся: игры-путешествия (имеет сходство со сказкой; реальные события или факты, обычное раскрывается необычно), игры-поручения (игра основана на игровой задаче и их действиях что-то сделать), игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

А. В. Запорожец и А. П. Усова выделяют игры творческие и их разновидности: игры - драматизации и строительные игры, подвижные игры, дидактические игры» [Усова, 2016, с. 49].

Еще одна классификация развивающих игр принадлежит С. Л. Новоселовой. Согласно этой классификации, существует пять видов развивающих игр:

1. Автодидактические-предметные (например, игры с игрушками или предметами).

2. Сюжетно-дидактические (помогают объяснить представление о различных ситуациях повседневной жизни, дать представление о правилах речевого этикета и поведения).

3. Настольно-печатные (лото, домино, пазлы).

4. Вербальные (сюда входят игры-загадки, стихи), мобильные [Новоселова, 2019, с. 89].

Структурный элемент игры – это игровая задача, которую обучающиеся выполняют в процессе игровой деятельности. Две задачи: дидактическая и игровая. Они демонстрируют взаимосвязь между игрой и обучением. В отличие от прямой подготовки дидактической задачи на занятиях в игре она реализуется через задачу игры, устанавливает игровые действия и становится задачей самого обучающегося [Китайгородская, 1986, с. 83].

Основные требования к ролевым играм:

1) Игра должна мотивировать учебную деятельность, интерес обучающихся и желание хорошо выполнить задание, она должна выполняться на основе имитации реального общения.

2) Ролевая игра должна быть хорошо подготовлена как по содержанию, так и формально, и должна быть четко организована. Важно, чтобы обучающиеся были убеждены в необходимости играть определенную роль. Только при этом условии речь обучающихся будет нормальной и убедительной.

3) Весь класс должен принять ролевую игру.

4) Ролевые игры проводятся в дружественной и творческой атмосфере и дают обучающимся чувство удовлетворения и радости. Важно, чтобы обучающиеся чувствовали свободу в ролевой игре, потому что это даёт обучающемуся быть активным в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в собственных силах, в том, что он может и хочет играть разные роли.

5) Игра должна быть организована таким образом, что обучающиеся могли сделать наиболее эффективно использовать изучаемый языковой материал на практике говорения [Матвеева, 2015, с. 37].

6) Педагог должен верить в ролевую игру и ее эффективность. Только в этом случае он сможет добиться хороших результатов. Роль учителя в подготовке и управлении игрой постоянно меняется. На начальном этапе работы учитель активно следит за деятельностью учеников, но постепенно становится простым наблюдателем. Нельзя не согласиться с мнением Ю.К.

Бабанского, что сам образовательный процесс невозможен без активности деятельности обучающихся в качестве субъектов обучения [Бабанский, 2015, с. 85]. Это связано с тем, что акцент смещается на активную деятельность обучающихся. Это повышает роль преподавателя как организатора образовательного процесса. Педагог управляет активной и сознательной деятельностью обучающихся в усвоение языкового материала;

7) Большое значение имеет способность учителя общаться с обучающимися. Создание дружеской атмосферы в классе – очень важный фактор, значение который нельзя переоценить [Кулапов, 2017, с. 98].

Во время игры преподаватель может сыграть второстепенную роль, но не главную, чтобы не превратить игру в традиционную форму работы под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог ему управлять речевой деятельностью его обучающихся.

Учитель, как правило, играет роль только в начале, когда обучающиеся еще не компетентны в этом виде работы. В будущем это уже не нужно. Во время игры сильные обучающиеся помогают слабым, а преподаватель помогает обучающимся, у которых появились трудности, и вносит коррективы в их игре. Во время игры учитель не исправляет ошибки, а записывает так, чтобы обучающиеся не заметили, потом педагог вместе с его обучающимися обсуждают большинство ошибок в конце урока или на следующем.

Ролевые игры могут использоваться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом этапе. В представленных в играх ситуациях всегда представлены вербальные и невербальные средства: изобразительными, графическими, монологическим/диалогическим текстом. Ситуация может относиться к условиям для выполнения задачи, описывает действия, которые необходимо предпринять и решить поставленные задачи. Это может быть простая или сложная задача в выполнении. Таким образом, контакт между партнерами будет простым или сложным с точки зрения содержания и использования языковых структур и материала [Перкас, 1999].

Необходимо предоставить информацию о социальных отношениях партнеров, таких как официальные/неформальные отношения. В карточках ролей присутствует описание ролей, также там может быть информация о речевом партнере: жизненный и языковой опыт, привычки, увлечения и т. д. Не стоит указывать подробную информацию, так как в этом случае обучающиеся могут потерять возможность проявить своё творчество. Описание может быть кратким, чтобы обучающийся мог представить и додумать свою роль. У обучающихся должно быть время, чтобы войти в эту роль.

Каждый ученик в ролевой игре совершает свои речевые действия, при этом он имеет определённую свободу действий, речевых действий. Роли назначаются учителем, и они могут быть выбраны самими учениками. По особенностям группы и личностным особенностям обучающихся, а также по уровню их знания иностранных языков [Петровский, 2015, с. 120].

Преимущество ролевой игры заключается в том, что она может совместить ситуацию реального общения, случая с учебной, которые придают игре дополнительную мотивацию. Коммуникативная мотивация достигается, в том числе, посредством использования игровых стимулов, включенных во все виды учебных материалов. С психологической точки зрения, наличие определенной социальной роли обучающихся, а также постоянный интерес к их индивидуальной значимости позволяет снять психологические барьеры общения. Это можно рассматривать как преимущество, поскольку устранение препятствий в общении является необходимым условием для успешного изучения иностранного языка.

С одной стороны, роль обучающегося в процессе ролевой игры, это маска, которая позволяет увидеть те стороны личности, которые он предпочитает скрывать, но из-за необходимости сыграть роль он их использует в учебном процессе. С другой стороны, ролевая игра условна. Таким образом, у обучающийся есть возможность скрыть свои стороны личности, которые он не хочет показывать другим. Поэтому нужно

разрабатывать ролевые игры, которые будут дружелюбны к обучающимся, но и не надо забыть про дружелюбное отношение педагога к обучающимся, которые в купе снимают страх перед совершением ошибок в речевой деятельности. Если преподаватель проявляет интерес к обучающемуся, как к важному партнеру в процессе коммуникации способствует снятию чувства неуверенности при говорении на иностранном языке [Попова, 2017, с. 151].

Количество этапов ролевой игры в научной литературе различно. Например, Е. А. Попова, выделяет три этапа ролевых игр:

- 1) подготовка;
- 2) информирование;
- 3) проведение игры [Попова, 2017, с. 156]

Этап подготовки включает в себя объяснение обучающимся новый языковой материал и новые понятия, которые могут или должны использовать во время ролевой игры.

Второй этап – информирование. На данном этапе преподаватель уведомляет своих обучающихся, что будет ролевая игра и распределяются роли и выдаются карточки.

На третьем этапе происходит сама ролевая игра. На этом этапе обсуждаются результаты ролевой игры, также показывается связи между игровой ситуацией и реальной жизнью.

Р.Ю. Ефимова выделяет четыре этапа ролевой игры:

1) Введение в игру, в ходе которой формируется мотивационная составляющая и определяются цель и задачи игры.

2) Ознакомление обучающихся с новым языковым материалом и другими источниками информации, распределение ролей между обучающимися, поиск решений для поставленной задачи.

3) Проведение игры, то есть формирование навыков владения иностранным языком.

4) Анализ игры, т. е. оценка действий учащихся, подведение итогов [Ефимова, 2018, с. 31].

Аналогичные этапы ролевой игры предлагает О. В. Агаева:

- 1) Ознакомление с игрой.
- 2) Формулировка задач.
- 3) Игра.
- 4) Подведение итогов [Агаева, 2018, с. 93].

Творческое и ролевое общение требует развития социальных навыков.

Поэтому ролевые игры часто являются элементами социального воспитания (практического направления). Несколько примеров этого:

- 1) line-up (обучающиеся должны постараться выстроиться в ряд насколько это возможно, основываясь на предложенных признаках);
- 2) rounds (участники «круга» произносят каждое слово так, чтобы полученное предложение звучало так мягко, как если бы оно было произнесено отдельным учеником);
- 3) strip-story (каждый обучающийся получает свою реплику и занимает своё место в истории);
- 4) smile (обучающиеся подходят и обмениваются репликами с обязательной улыбкой);
- 5) flower (обучающиеся дарят друг другу цветок, говоря: «Я дарю тебе цветок, потому что ты хороший друг» и т. д., а это значит, что обучающиеся говорят друг другу комплименты);
- 6) contacts (обучающиеся подходят и начинают разговор);
- 7) reflection (обучающиеся пытаются представить, что другие обучающиеся думают о вас);
- 8) listening (обучающиеся слушают друг друга и получают инструкции соглашаются или не соглашаются);
- 9) politeness (обучающиеся обращаются друг к другу с вежливыми просьбами);
- 10) respect (обучающиеся говорят об уважении друг к другу аргументированно);
- 11) concessions (обучающиеся учатся уступать друг другу в конфликте);

12) gratitude (обучающиеся выражают друг другу благодарность за добрую помощь);

13) conflict (обучающиеся учатся адекватно реагировать на «эмоциональное выражение» партнера) [Густомясова, 2019].

Таким образом, ролевые игры делятся на несколько видов, проводятся в три-четыре этапа по определенной технологии.

1.3. Формирование коммуникативных умений на уроках иностранного языка

Основной целью преподавания иностранного языка в современной школе является развитие личности обучающегося, способного использовать иностранный язык как средство общения.

Результат изучения английского языка достигается в процессе личностного обучения и общения, и это главный принцип обучения иностранному языку, который включает в себя языковые навыки, умения, необходимые для общения по отношению к той или иной теме на иностранном языке.

Коммуникативная компетентность включает в себя развитие коммуникативных (умение читать и понимать то, что читается, а также применение интерактивного общения и умение вести информативный монолог, умение передавать информацию) и общеучебных умений (работа с учебником, словарем, справочником) [Аржикеева, 2015].

Роль иностранного языка в формировании коммуникативной компетенции возрастает в связи с принятием нового ФГОС. Это вызвано тем, что в настоящее время расширяются международные экономические связи, что создают новые организации, сотрудничающие с зарубежными

партнёрами. Поэтому возрастает потребность в специалистах со знанием иностранных языков, способных вести профессиональную деятельность.

ФГОС указывает, что формирование коммуникативной компетенции тесно связано с социокультурными и страноведческими знаниями, то есть как бы со «вторичной социализацией». Без знания социокультурного контекста невозможно наладить эффективную коммуникацию даже в ограниченных пределах. В этом контексте необходимо придерживаться следующего принципа: «только культура в различных ее проявлениях содействует формированию личности человека» [Пассов, 2015, с. 36].

Коммуникативная компетенция – это готовность и способность взаимодействовать вербально и невербально (выражение лица, язык тела) с другими людьми. Поэтому необходимо использовать все методы формирования коммуникативной компетенции с умением устанавливать связи и находить формы успешного общения на любом языке.

Основным принципом коммуникативно-ориентированного обучения является речевая деятельность, поэтому это необходимо для формирования и повышения эффективности коммуникации во всех ее составляющих:

1) Речевая компетенция:

а) Совершенствование коммуникативных навыков в четырех основных видах речи: говорение, аудирование, чтение, письмо;

б) Способность проектировать речевое и неречевое поведение;

2) Языковая компетенция:

а) Организация изученных языковых материалов;

б) Развитие навыков использования языковых единиц в коммуникативных целях;

3) Социокультурная компетенция:

а) Более глубокое изучение социокультурных особенностей англоязычных стран;

4) Компенсаторные компетенция:

а) Развитие навыка выхода из ситуаций, когда человеку не хватает количества изученных языковых единиц при приеме и передаче информации на иностранном языке;

5) Учебно-познавательная компетенция:

а) развитие как общих, так и специальных навыков у обучающихся, позволяющих совершенствовать образовательную деятельность при изучении иностранного языка, удовлетворять интересы в других сферах иностранного языка [Федеральный государственный..., 2014].

Необходимым условием для коммуникативной компетенции является мотивация к обучению. Для возникновения мотивации у обучающегося требуются наглядность, проектная деятельность и ролевые игры.

Обучающимся легче выразить свою точку зрения, используя лексику, которую они изучают с помощью визуальной поддержки, т.е. наглядных пособий, которые вызывают необходимость выражать свои мысли и вербальные сообщения другим обучающимся.

Объяснять материал рекомендуется в использовании карточки с новыми словами на доску и рядом с соответствующими картинками. Обучающиеся читают слова и смотрят на картинку, и угадывают значение слова.

Чтобы чувствовать себя комфортно в жизненных ситуациях, нужно уметь разрабатывать коммуникативные модели.

Анализ текущей ситуации демонстрирует нам, что межкультурная ориентация является одной из предпосылок успешной интеграции российской системы образования в общеевропейское пространство. С. Г. Тер-Минасова говорит, что «языки должны изучаться в единстве с миром и культурой народов, говорящих на этих языках».

Речевая деятельность включается в ряд значимых коммуникативных компетенций, потому что для самоактуализации любому человеку необходимо общение на иностранном языке, особенно в быстроменяющемся современном мире. Именно поэтому одним из приоритетов современных школ является повышение качества преподавания иностранных языков до уровня свободного

общения выпускниками школ. Часто обучающиеся, обладающие высоким уровнем знаний иностранного языка, к сожалению, не готовы и не всегда способны применить эти знания практически, в устной коммуникации. Понятно, что пришло время преподавать иностранный язык по-новому, используя методы общения и формы организации, которые способствуют достижению общей цели языкового образования в нашей стране, то есть, созданию поликультурных и полиязычных людей, способных общаться между культурами, создавая диалог культур.

При обучении обучающихся иностранному языку необходимо исходить из понимания природы языка как знаковой системы, которую используют в общении. Это означает, что знание формального аспекта языка (фонетики, лексики и грамматики) и языковой системы должно быть в общении и с целью общения. Из чего следует, что коммуникативный и когнитивный подходы к изучению иностранных языков становятся чрезвычайно важными в преподавании.

Основными принципами, регулирующими содержание обучения с использованием коммуникативного метода, являются:

1) Речевая направленность. В основе изучение иностранных языков лежит общение. Это означает практическую направленность урока. Уроки должны быть на иностранном языке, а не о нём. Научиться говорить можно, только разговаривая, слушая, читая. В первую очередь это относится к практике: практика должна быть как реальное общение, так как это будет наиболее эффективно в изучении. В речевых упражнениях происходит плавное, дозированное и в то же время быстрое накопление большого объема лексики и грамматики с непосредственным употреблением данного изученного языкового материала.

2) Функциональность. Языковая деятельность имеет три аспекта: фонетический, лексический и грамматический. Они неразрывно связаны в процессе речи. Поэтому слова нельзя познавать изолированно от их форм существования и употребления. Все слова и грамматические формы

излагаются в речевой деятельности: обучающийся выполняет своё речевое задание, подтверждая, ставя под сомнение увиденное или услышанное, задавая вопросы для того, чтобы побудить своего речевого партнёра к осуществлению речевой деятельности, тем самым в процессе обучения обучающиеся имеют возможность лучше запоминать лексические и грамматические единицы.

3) Ситуативность. Важно выбирать материалы и организовывать их в соответствии с ситуациями и проблемами общения, которые интересуют обучающихся любых возрастов.

4) Новизна. Она появляется в различных элементах курса. Это прежде всего новизна разговорных случаев (смена темы общения, проблемы разговора и речи и тому подобное). Новизна - используемый современный материал (его ценность на сегодняшний день), новизна организации учебных процессов, разнообразие методов работы. В данной ситуации обучающиеся не получают прямых указаний на усвоение языкового материала, потому что он становится побочным продуктом речевой деятельности (непроизвольное усвоение).

5) Личностная ориентация общения. Речь не безличная, потому что речь всегда индивидуальна. Каждый человек отличается от другого и своими физическими качествами (способностями), умением применять особенности учебной и речевой деятельности индивидов: опыт (для всех), деятельность (у каждого обучающегося есть свой набор действий, формирующих основу его отношений с окружающими), определенный набор чувств.

6) Коллективное взаимодействие - способ организации процесса, в котором обучающиеся активно занимаются друг с другом, а успех всего этого - успех других.

7) Моделирование. Объем страноведческих и лингвистических познаний не может быть изучен в полной школьной программе. Для этого необходимо отсортировать знания по их объёму и ценности и их систематизировать, чтобы обучающиеся могли представить систему языка и культуру иностранного государства в модельном виде [Пассов, 2016, с. 55].

В целом, способность к общению предполагает развитие коммуникативных навыков и общеучебных.

Подводя итог, необходимо подчеркнуть важность взаимодействия и сотрудничества между обучающимися, а также речевую деятельность, которая складывается из речевых задач, организующих коммуникативный метод изучения иностранного языка. Коммуникативное обучение предполагает формирование коммуникативной компетенции, а значит, индивидуальной подготовки и умения общаться на иностранном языке, заставляет обучающихся проникаться в другое культурное пространство. Такое обучение в основном характеризуется нетрадиционными формами организации занятий.

Выводы по главе 1

Под ролевой игрой понимается форма обучения, осуществляемая через активизацию познавательной деятельности обучающихся.

Было выяснено, что ролевые игры бывают разными по своим типам, которые педагог может использовать для формирования коммуникативных умений в зависимости от ситуации и темы изучения на уроках иностранного языка. В зависимости от типов ролевых игр определяются свободы, в которых будет организовываться и проводиться имитация реальной ситуации.

Были рассмотрены функции ролевой игр, дающие большее понимание, как она влияет на обучающихся, и требования, которых педагог должен придерживаться для эффективного проведения игр.

2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию коммуникативных умений старших школьников посредством ролевой игры на уроке иностранного языка

2.1. Особенности обучения иностранному языку в старшей школе

На старшей ступени обучения в школе, познавательные процессы обучающихся развиваются практически до такой же степени, как у взрослых, поэтому обучающиеся готовы выполнять любую умственную работу. Когнитивные способности обучающихся делают их максимально гибкими, но в то же время развитие средств познания несколько обходит само личностное развитие обучающихся.

С переходом из начальной школы в старшую, меняется положение обучающихся в их системе личностных и деловых отношениях с окружающими их людьми. В подростковом и юношеском возрасте идет процесс познавательного развития. В основном, он происходит незаметно как для обучающегося, так и для его окружающих. Подростки могут думать логически, абстрактно рассуждать и проводить рефлексию. Они относительно свободно уже могут вести дискуссии на этические, политические и другие вопросы, которые являются практически недоступными для обучающихся младших классов. Обучающиеся в старшей школе имеют возможность делать общие выводы на основе определенных знаний, и наоборот могут перейти к умозаключению по одной большой теме. Главная интеллектуальная способность, появляющаяся у обучающихся – рассуждение на базе гипотез.

Обучающиеся данного возраста учатся многим научным понятиям и учатся использовать их для решения различных проблем. Это означает, что они способны мыслить теоретически, в то же время, присутствует интеллектуализация когнитивных процессов.

Старший школьный возраст обладает характером дальнейшего развития общих и специальных навыков, которые основываются на трёх ведущих видов

деятельности – общение, учение, труд. У обучающихся в учении формируются общие интеллектуальные способности, в частности теоретическое мышление. Это связано с запоминанием понятий и улучшением их использования, рассуждая как логические, так и абстрактно. Значительное повышение качества и количества знаний связано с тем, что создаётся практическая база, где развитие и навыков, и умений важны в практическом применении

Специфика изучения иностранного языка на старшей ступени обучения в школе состоит из следующих пунктов:

1) Более активное взаимодействие между всеми видами речевой деятельности (чтение, говорение, аудирование, письмо).

2) Использование аутентичных материалов, которые касаются актуальных проблем в настоящее время.

3) Отличная инициатива и спонтанная речь от обучающихся, которые могут влиять на необычные ситуации общения на иностранном языке.

4) Основные виды диалогической речи, коллективное обсуждение предложенной проблемы, обмен идеями.

5) Подготовка обучающимися хорошо аргументированных, развёрнутых ответов на вопросы по текстам, теме, разным суждениям, цитатам.

Таким образом, основной целью обучения иностранному языку на старшей ступени является совершенствование всех компонентов коммуникативных навыков владения иностранным языком, что является важнейшим условием для осуществления межкультурной коммуникации.

2.2. Опыт применения ролевых игр на уроках иностранного языка в 10 классе

Теоретические положения нашего исследования были апробированы на практике в МАОУ СШ № 24 на уроках английского языка в 10В классе (10

человек), где были проведены две ролевых игры в рамках тем «Strong Ties (Teenagers)» и «Living and Spending (Activities)» на основе учебника О.Афанасьевой, И.Михеевой, В.Эванс, Дж.Дули и Б.Оби «Английский в фокусе 10 (Spotlight 10)».

УМК «Английский язык в фокусе 10 (Spotlight 10)» полностью соответствует требованиям, которые предоставляет Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (полного) по иностранным языкам. УМК находится в перечне федеральных и региональных учебников, рекомендованных Министерством образования и науки Российской Федерации для использования в общеобразовательных учреждениях.

УМК «Английский язык в фокусе 10 (Spotlight 10)» состоит из следующих компонентов:

- 1) Учебник
- 2) Книга для чтения
- 3) Рабочая тетрадь
- 4) Языковой портфель
- 5) Книга для учителя
- 6) Контрольные задания
- 7) Аудио CD для работы в классе
- 8) Аудио CD для самостоятельной работы дома

Книга состоит из 10 тематических блоков по девять уроков в каждом.

Каждый блок имеет четкую структуру:

- 1) Уроки а и в введение в новый лексико-грамматический материал;
- 2) Урок речевого этикета – English in Use;
- 3) Уроки, содержащиеся культурологический материал по англоязычным странам (Culture Corner) и России (Spotlight on Russia)
- 4) Урок дополнительного чтения (Extensive Reading и/или Across the Curriculum)

Основной целью данного УМК является развитие коммуникативной компетенции обучающихся, а именно:

- 1) Речевой
- 2) Языковой
- 3) Социокультурной
- 4) Компенсаторной
- 5) Учебно-познавательной

Также УМК предполагает воспитание и развитие у обучающихся потребности пользоваться английским языком, как средством познания, общения, самоактуализации и социальной адаптации в обществе, стремления к взаимному пониманию разных мировых сообществ и разных культур и национальному самосознанию

Авторы УМК «Английский язык в фокусе 10 (Spotlight 10)» придерживаются личностно-ориентированного подхода, так как он предполагает наличие в учебной программе актуальных тем и их схожий интерес, также учитываются индивидуальные и возрастные особенности обучающихся. Данный УМК хорошо развивает умение самооценки и самоконтроля. УМК готовит к новым формам аттестации.

Перед проведением ролевых игр было проведено первичное анкетирование, в котором обучающиеся отвечали на следующие вопросы:

- 1) Проводились ли ролевые игры ранее?
- 2) Какие у Вас ожидания от ролевых игр?

Ответы на вопросы анкетирования показали, что обучающиеся практически не играли в ролевые игры, высокую заинтересованность в их проведении.

Первая ролевая игра называлась «Разговор с другом». Для организации игры класс разбился на 5 групп по 2 человека.

Цель данной игры заключается в развитии навыка коммуникации.

Задачи для достижения цели:

1) Использовать языковые единицы и структуры, относящиеся к разным хобби, личностным качествам человека.

2) Выражать собственное мнение на задаваемые вопросы журналистом.

Планируемый результат: преимущественно свободный диалог с использованием лексического материала.

Организация ролевой игры прошла в три этапа:

1) Подготовка

Основой на подготовительном этапе была тема «Подростки». Преподавателем были проведены уроки, на которых обучающиеся понимали, усваивали и закрепляли языковой материал:

Hobbies:

- 1) hang out with friends
- 2) go clubbing
- 3) surf the Net
- 4) send emails
- 5) do extreme sports
- 6) play computer games
- 7) go window shopping
- 8) send text messages on their mobiles
- 9) do voluntary work (plant trees, run errands for the elderly, etc)
- 10) listen to music
- 11) chat online
- 12) watch TV/Youtube
- 13) spend time with their families
- 14) go on trips to the countryside

Expressing likes:

- 1) Do you like/enjoy ... (-ing)?
- 2) What sort of things do you like ... (-ing)?
- 3) What do you like/dislike about ... (-ing)?
- 4) What do you think of ... (-ing)?

Expressing dislikes:

- 1) It's terrible.
- 2) I don't like/enjoy it (very much/at all).
- 3) I hate it. I find it really boring.
- 4) I hate/can't stand...
- 5) I don't fancy it.
- 6) It's awful/boring to...

Qualities of people: loyal, selfish, aggressive, patient, respected, dedicated, jealous, creative, trusting, dishonest, supportive, moody, well-meaning.

2) Информирование

В конце последнего урока темы «Подростки» обучающиеся были проинформированы, что на следующем уроке будет ролевая игра по пройденной теме и преподаватель указал какой языковой материал обучающиеся должны были повторить.

3) Проведение игры.

Роль 1: Вас зовут Алекс, Вы друг Теда. Вы пришли в гости к Теду по причине того, что у Вас портятся отношения с близкими и в школе, к тому же, у Вас нет хобби и Вы просите совет, чем заняться этим летом.

Роль 2: Вас зовут Тед. К Вам в гости пришёл друг Алекс, сказав, что он хочет поговорить про его отношения с окружающими его людьми.

Вторая ролевая игра «Комитет олимпийских игр».

Цель данной игры заключается в развитии навыка коммуникации.

Задачи для достижения цели:

1) Использовать языковые единицы и структуры, относящиеся к разным видам спорта, личностным качествам людей, любящих какой-то вид спорта.

2) Выражать собственное мнение.

Планируемый результат: преимущественно свободный диалог с использованием лексического материала.

Организация ролевой игры прошла в три этапа:

1) Подготовка

Основой данной ролевой служила тема «Living and Spending (Activities)». Преподавателем были проведены уроки, на которых обучающиеся понимали, усваивали и закрепляли языковой материал:

Activities and kinds of sport: white-water rafting, skydiving, martial arts, football, tennis, board games, archery, aerobics.

Kinds of people: adventurous, cautious, creative, fit, brave, relaxed, quiet, outgoing, sociable, boring, ambitious, strong, active, imaginative, sensitive.

Enquiring about preferences:

- 1) Do you prefer (-ing form) ... or ...
- 2) Would you rather (inf without to) ... or ...
- 3) Do you like (-ing form) ... more than ...

Expressing preferences:

- 1) Well, I really like/love/hate ...
- 2) I am not keen on/I don't like doing ...
- 3) I (much) prefer (-ing form) to ...

Для более лучшей подготовки обучающихся к ролевой игре было решено провести один подготовительный урок, который включал в себя следующую лексику:

Kinds of sport: artistic gymnastics, athletics, badminton, boxing, canoe, diving, fencing, field hockey, wrestling, Greco-Roman wrestling, judo, swimming, volleyball, shooting, triathlon, weightlifting, chess, checkers.

Verbs: to hit the shuttlecock, beat, to row, to lift some weights, to fight with sword.

2) Информирование

В конце подготовительного урока обучающиеся были проинформированы, что на следующем уроке будет ролевая игра по пройденной теме и преподаватель указал какой языковой материал обучающиеся должны были повторить.

3) Проведение игры

Роль 1: Вы являетесь главой комитета, который отвечает за то, какие виды спорта включить в летние олимпийские игры 2020 года. У Вас есть право не включать несколько видов спорта – действуйте по своему усмотрению. Выписывайте на доске, какие игры войдут в программу и какие – нет.

Роль 2: Вы принадлежите группе 1, которая выступает против включения видов спорта таких, как вольная борьба, каноэ, бадминтон, тяжелая атлетика. Будьте готовы обосновать Ваш ответ аргументацией за другие виды спорта и против определённых. У Вас также есть право на совещание для подготовки аргументации, если Вы нуждаетесь в этом (1 минута). Будьте готовы, что некоторые виды спорта, которые Вы будете одобрять, будут подвергаться сомнению, вплоть до их исключения из программы. Если Вы не сумеете убедить оппонентов и главу комитета, то вид спорта, против которого Вы выступаете, будет включен в программу игр.

Роль 3: Вы принадлежите группе 1, которая выступает против включения видов спорта таких, как хоккей с мячом, скайдайвинг, аэробика, настольные игры (шахматы, шашки). Будьте готовы обосновать Ваш ответ аргументацией за другие виды спорта и против определённых. У Вас также есть право на совещание для подготовки аргументации, если Вы нуждаетесь в этом (1 минута). Будьте готовы, что некоторые виды спорта, которые Вы будете одобрять, будут подвергаться сомнению, вплоть до их исключения из программы. Если Вы не сумеете убедить оппонентов и главу комитета, то вид спорта, против которого Вы выступаете, будет включен в программу игр.

После проведения первой ролевой игры мы получили следующие оценки за работу (рис.1).

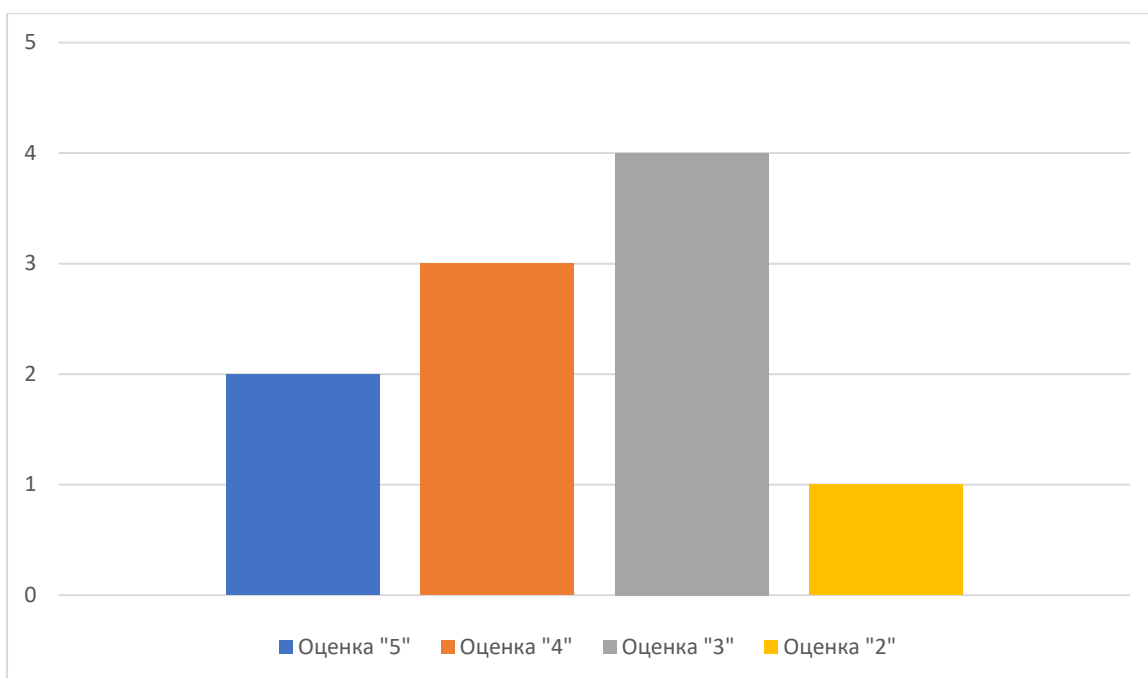


Рисунок 1 – Результаты проведения первой ролевой игры

Результат данного тестирования показал, что у обучающихся слабо развиты коммуникативные умения, которые не позволили обучающимся получить более выше балл.

После проведения второй ролевой игры мы получили результаты, доказывающие, что ролевая игра как активный метод обучения является эффективным методом, который мотивирует обучающихся на плодотворную работу в изучении английского языка (рис.2).

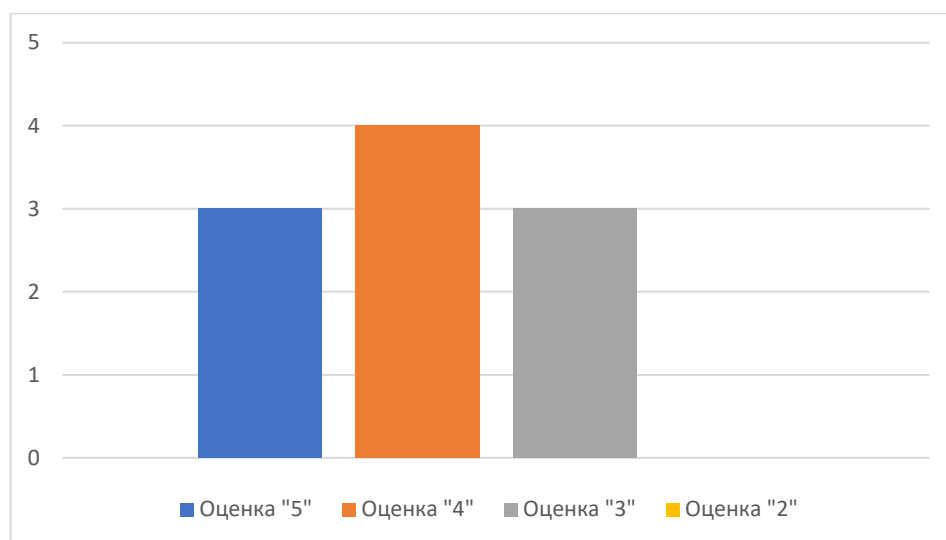


Рисунок 2 – Результаты проведения второй ролевой игры

Как мы увидели, ролевые игры развивают коммуникативные умения. После проведения первой ролевой игры у нас был обучающийся, который не справился со своей работой, следовательно, получил неудовлетворительную оценку, но уже после второй игры мы видим, что отсутствуют обучающиеся, которые получили оценку «2», к тому же, два обучающихся улучшили свои оценки по сравнению с первой игрой.

Так как отмечается положительная динамика в связи с применением ролевых игр на уроках иностранного языка, можно с уверенностью сказать, что проведение ролевых игр положительно сказалось на усвоении языкового материала и реализации его на практике посредством коммуникации. Применение ролевых игр в обучении можно считать успешным.

2.3 Методические рекомендации по использованию ролевых игр как средства формирования коммуникативных умений обучающихся старших классов

С самого начала разработки ролевых игр они задумывались без применения технических средств, так как могут случиться технические сбои и неполадки.

Каждый обучающийся получал свою карточку со своей ролью и её описанием. Лингвистические трудности снимались заранее – изучением лексики и её отработки на заданиях.

Нельзя не сказать, что некоторые обучающиеся практически отказывались выполнять работу. Это было связано с незнанием лексики, потому что не выполнялось домашнее задание на закрепление. В таком случае приходилось помогать с лексикой, дать возможность читать записи в тетради.

Также некоторых надо было «подтолкнуть» к началу первой ролевой игры, так как из-за стеснения обучающийся практически отказывался выполнять работу, но уже во второй игре не было замечено стеснения. У

обучающегося появилась уверенность в себе, хоть и в слабой степени, вмешательство учителя не требовалось.

По случаю завершения применения ролевых игр было проведено итоговое анкетирование по следующим вопросам:

1) Понравились ли Вам ролевые игры? Если да, то какие и в какой степени

2) Ваши ожидания от ролевых игр подтвердились или вы были разочарованы?

3) Хотели ли бы Вы, чтобы ролевые игры чаще проводились?

Как показывают ответы, обучающимся уверенно понравились ролевые игры. Больше всего оценили «Комитет олимпийских игр», так как для обучающихся это был новый опыт, который позволил им раскрыть их потенциал в свободе своих суждений, аргументации, отстаивание своей позиции в коммуникации с оппонентами. Как сказали некоторые обучающиеся, что чувствовалась атмосфера напряженности из-за конфликта интересов, но при этом у них была свобода самовыражения, которая позволила им прочувствовать игру, как ситуацию из реальной жизни.

Выводы по главе 2

По мере проведения нашего исследования, разработки ролевых игр и их реализации на практике, имитирующих реальную ситуацию, мы пришли к выводу, что:

1) Преподаватель при разработке игр должен опираться на актуальные и интересные темы для обучающихся, иначе обучающиеся не будут заинтересованы в них, как и в выполнении работы;

2) В УМК «Spotlight 10» в малом количестве присутствуют упражнения на развитие коммуникативных умений, что вынуждает преподавателя разрабатывать собственные задания;

3) Применение ролевых игр в процессе обучения иностранным языком на уроках 10-го класса показало свою эффективность при развитии коммуникативных умений, повышение мотивации к изучению языка.

Заключение

Подводя итоги проведённого исследования, можно с уверенностью сказать, что цель была достигнута.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- 1) Изучить сущность ролевой игры.
- 2) Рассмотреть виды ролевых игр и их технологию проведения.
- 3) Продемонстрировать методический потенциал применения ролевых игр на уроках иностранного языка в 10 классе.

Теоретически были рассмотрены понятия «ролевая игра» и «коммуникативная компетенция» и было выявлено, что ролевая игра - это активный метод обучения, активизирующий познавательную деятельность обучающихся, коммуникативная компетенция - готовность и способность взаимодействовать, вербально и невербально (выражение лица, язык тела) с другими людьми. Были разобраны виды ролевых игр, позволяющий понимать в полной мере, как состоят они и какими бывают. К тому же были выявлены требования к ролевым играм, соблюдая которые, можно эффективно обучать своих учеников. Были рассмотрены разные этапы проведения ролевых игр по разным версиям ученых, которые необходимы для организации игр.

В данной работе мы рассмотрели эффективность активного метода обучения – применение ролевых на уроках иностранного языка в 10 классе. Данная работа продемонстрировала положительную динамику успеваемости после введения ролевых игр в учебный процесс, что повышает степень усвоения языкового материала, мотивацию к изучению и актуализации своих знаний посредством коммуникации в ролевых играх.

Список использованных источников

1. Требования ФГОС нового поколения к обучению иностранным языкам в средней школе // Российское образование: федеральный портал. 2019 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.edu.ru/documents/> (дата обращения: 25.06.2020).
2. Агаева О.В. Обучение диалогической речи на уроках английского языка // Актуальные задачи педагогики: материалы междунар. науч. конф. 2018. С. 92-94.
3. Аржикеева А.Б. Развитие коммуникативных умений и навыков на уроках английского языка. 2015. [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/statya-razvitie-kommunikativnih-umeniy-i-navikov-na-urokah-angliyskogo-yazika-690872.html> (дата обращения: 25.06.2020)
4. Ариян М.А. Варианты ситуативных ролей для средней школы // Иностранные языки в школе. 2016. № 6. С. 17–20.
5. Афанасьева О., Михеева И., Эванс В., Дули Дж., Оби Б. «Английский в фокусе 10 (Spotlight 10)». 2012. [Электронный ресурс]. URL: <https://kniga.alleng.me/d/engl/engl470.htm> (дата обращения: 24.06.2020)
6. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе: научное издание. М.: Просвещение, 2015. С. 208.
7. Газман О.С. Неклассическое воспитание. От авторитарной педагогики к педагогике свободы. М.: МИРОС, 2015. С. 182.
8. Густомясова Т.И. Игра-интервью и деловая игра как проективные методики, способствующие интерактивной коммуникации студентов неязыковых вузов и старшеклассников. 2019 [Электронный ресурс]. URL: http://www.tsutmb.ru/nayk/nauchnyie_meropriyatiya/int_konf/mezhdunarodnyie/yazyik,_kultura_i_professionalnaya_kommunikacziya_v_sovremennom_obshhestve/sekczija_2._pedagogika/igra_intervyu_i_delovaya_igra_kak_proektivnyie_metod

- iki_sposobstvuyushhie_interaktivnoj_kommunikaczii_studentov_neyazykovyix_vuzov_i_starshklassnikov (дата обращения 25.06.2020)
9. Ефимова Р.Ю. Нетрадиционные методы обучения диалогической речи // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2018. №1. С. 6-8.
 10. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. 1986. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/kitaigorodskay/text.pdf> (дата обращения 25.06.2020)
 11. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. 2019. № 4. С. 16.
 12. Крупская Н.К. Педагогические сочинения: в 10 т. Т.3. Обучение и воспитание в школе. М.: АПН, 1959. С. 135.
 13. Кулапов М.Н. Практикум: ролевые и деловые игры. М.: Экзамен, 2017. С. 126.
 14. Кутбиддинова Р.А. Использование кейс-метода для подготовки будущих психологов. 2015. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-keys-metoda-dlya-podgotovki-buduschih-psihologov> (дата обращения: 25.06.2020)
 15. Манулейко З. В. Изменение моторики ребенка / З.В. Манулейко. М., 2018. С. 96.
 16. Матвеева Н. В. Ролевая игра / Н. В. Матвеева// Иностранные языки в школе: научно- методический журнал. 2015. №4. С.37.
 17. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры // Иностранные языки в школе. 2017. № 3. С. 9.
 18. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2000. № 4. С. 9-15.
 19. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (Челябинск, октябрь 2011). Т.1. Челябинск: Два комсомольца. 2011. С.

140-146.

20. Пассов Е.И. Методика преподавания иностранных языков: общий курс [учеб. пособие] / отв. ред. А.Н. Шамов. М.: АСТ: АСТ-Москва: Восток-Запад, 2016. С. 143.
21. Пассов Е.И. Программа-концепция коммуникативного иноязычного образования. Развитие индивидуальности в диалоге культур М.: Просвещение, 2015. С. 161.
22. Перкас С.В. Ролевые игры на уроке английского языка // Иностранные языки в школе, 1999. № 4. С.23.
23. Петровский А.В., Ярошевский М.Г. Психология: Учебник для высш. пед. учеб.заведений. 2-е изд. стереотип. М., 2015. С. 258.
24. Попова Е.А. Использование ролевых игр в обучении межкультурной коммуникации // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2015. №587. С. 150-157.
25. Попова Е.А. Использование ролевых игр в обучении межкультурной коммуникации // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2017. №587. С. 150-157.
26. Смеркович Л.Е., Шилов П.Л. Проектирование ролевой игры как структуры игровых мест [Электронный ресурс]. URL: http://skady.narod.ru/text-1/rol_st.html (дата обращения: 22.06.20)
27. Торгонский В.В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания // Историческая и социально-образовательная мысль. 2010. №2. С. 46-63.
28. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. Под ред. А. В. Запорожца. М.: Просвещение, 2016. С. 96.
29. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр // Иностранные языки в школе, 2018. № 2. С. 25–29.
30. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Книга по Требованию, 2012. С. 75