

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 английского языка

Трегубова Елизавета Константиновна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Рольевые игры как средство формирования лексических навыков  
обучающихся на уроке английского языка в 6 классе

Направление подготовки 44.03.01 - Педагогическое образование  
Направленность (профиль) - Иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Битнер М.А. \_\_\_\_\_  
кандидат филологических наук, доцент  
« 11 » июня 2021 г. Битнер  
(подпись)

Руководитель: Кондракова С.О. С.О.  
кандидат педагогических наук, доцент

Дата защиты « 18 » июня 2021 г.

Обучающийся: Трегубова Е.К.  
« 11 » июня 2021 г. Трегубова  
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск  
2021

## Содержание

<b>Введение .....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Ролевая игра как способ формирования лексических навыков английского языка.....</b>	<b>6</b>
1.1. Дефиниция лексического навыка и особенности его формирования.....	6
1.2. Классификация ролевой игры и ее роль при обучении языку .....	17
1.3. Ролевая игра как фактор успешного обучения .....	25
Выводы по первой главе.....	31
<b>Глава 2. Практические аспекты использования ролевой игры как средства моделирования языковой среды .....</b>	<b>32</b>
2.1. Организация урока с использованием метода ролевой игры .....	32
2.2. Реализация ролевой игры в качестве средства обучения лексике .....	36
2.3 Анализ эффективности ролевой игры в качестве средства обучения лексике.....	43
Выводы по второй главе.....	50
<b>Заключение.....</b>	<b>51</b>
<b>Список использованных источников .....</b>	<b>52</b>
<b>Приложение А .....</b>	<b>57</b>
<b>Приложение Б .....</b>	<b>58</b>
<b>Приложение В .....</b>	<b>59</b>
<b>Приложение Г .....</b>	<b>60</b>

## Введение

Каждый язык имеет свои особенности, свой словарный состав, обслуживающий речевую деятельность. Методика обучения иностранным языкам находится в постоянном поиске новых способов создания таких условий и технологий обучения, которые могли бы обеспечить практическое владение иноязычной речью на высоком уровне.

На сегодняшний день многие учителя активно используют ролевые игры при обучении иностранному языку. Ролевые игры способствуют закреплению знаний на практике, тем самым успешному применению их в жизни, преодолению страха при допущении ошибок в языке и работе над ними, увеличению кругозора, погружению в бытие и культуру страны изучаемого языка, а также появлению большого интереса к учебе.

Актуальность работы обусловлена тем, что на данный момент направленное на формирование лексических навыков обучение английскому языку, основанное на ролевых играх, по научным данным хоть и считается эффективным, тем не менее, остается малоизученным. Необходимо определение принципов организации работы над лексикой английского языка в 6 классе, разработка материалов и программ, которые гарантируют достижение эффективности учебного процесса в выбранном направлении. Исходя из этого, необходимо обобщить имеющиеся теоретические знания и разработать эффективный комплекс методик обучения лексической стороне речи английского языка на основе ролевых игр, подходящий для учащихся, находящихся на второй ступени общего образования.

**Объектом** исследования является процесс создания языковой среды посредством ролевых игр при формировании лексических навыков.

**Предметом** работы выступает ролевая игра как способ моделирования языковой среды.

**Целью** работы является исследование методики ролевой игры как одного из эффективных способов создания языковой среды при обучении

лексике учащихся 6 класса, а также выявление результативности ролевой игры в обучении, направленном на формирование лексических навыков.

Для эффективного достижения поставленной цели в исследовании решаются следующие основные **задачи**:

- 1) рассмотреть лексические навыки и особенности их формирования;
- 2) рассмотреть сущность ролевой игры и ее роль при обучении языку;
- 3) выявить виды и классификацию ролевых игр;
- 4) проанализировать значение ролевой игры как фактора успешного обучения;
- 5) определить роль учителя в процессе создания языковой среды через ролевые игры;
- 6) апробировать ролевые игры на уроке английского языка в 6 классе по теме «Flat».

В основе исследования лежат следующие **методы**: историко-логический, сравнительно-теоретический, комплексно-эмпирический, описательный.

**Материалом для исследования** послужили лексикографические источники, монографии, научные статьи, работы зарубежных исследователей, в которых отражаются особенности ролевых игр в обучении английскому языку. Для изучения данной темы было использовано учебные материалы, диссертации, статьи таких авторов, как М.В. Ларина, Л.А. Дьяченко, Г.С. Демидова, У.А. Азимова.

**Теоретическая значимость** исследования состоит в возможности дальнейшего изучения конкретного метода обучения.

**Практическая значимость** исследования работы заключается в том, что результаты могут быть использованы на уроках формирования лексических навыков английского языка в 6 классе в общей школе.

**Апробация и внедрение результатов исследования.** Статья была опубликована в сборнике трудов «Актуальные вопросы методики преподавания иностранных языков» (Чебоксары).

**Структура работы.** Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и четырех приложений. Общий объем работы (без приложений) составляет 50 страниц.

## **Глава 1. Ролевая игра как способ формирования лексических навыков английского языка**

### **1.1. Дефиниция лексического навыка и особенности его формирования**

Лексика в системе языковых средств - важнейшая составляющая речевой деятельности: аудирование и говорение, чтение и письмо [Кононич]. Таким образом, определяется место данного раздела речи в преподавании любого из иностранных языков.

Начать данную тему следует с определения понятия «лексика». «Лексика – это совокупность слов (словарный запас) того или иного языка» [Апресян]. Слова, которые человек использует в своей речевой устной и письменной практике составляют его активный словарный запас. Обучающемуся намного проще рассуждать на иностранном языке при богатом словарном запасе. Основной целью обучения лексическому материалу является формирование у обучающихся лексических навыков как важнейшего компонента экспрессивных и рецептивных видов речевой деятельности [Шатилов].

Лексический навык представляет собой автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи и автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [Азимов, с. 133].

Для более полной характеристики рассматриваемого вопроса предлагается определение профессора Рюрика Константиновича Миньяр-Белоручева, подтверждающего изложенную выше информацию тем, что рассматривает саму суть лексического навыка в качестве способности:

- мгновенно вызывать из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи;
- включать его в речевую цепь [Миньяр-Белоручев, с. 240].

В качестве характерные черты лексических навыков следует рассмотреть:

- автоматизированность (пониженный уровень напряженности, достаточно быстрая скорость исполнения действия, плавность);
- гибкость (функцию навыка применяться в новых, незнакомых ситуациях общения на новом речевом материале);
- сознательность (способность к самоконтролю и самокоррекции);
- устойчивость (прочность);
- самостоятельность;
- интерферирующее влияние системы родного языка (оказывание влияния со стороны навыков родного языка).

Продуктивный лексический навык – это синтезированное действие по вызову лексической единицы адекватно коммуникативной задаче и её правильному сочетанию с другими лексическими единицами [Колесникова, 69]. Он требуется для того, чтобы вызвать слово из долговременной памяти, сопоставить его с окружающими словами, а также согласовать и соотнести их с нормами языка и оценить правильность, основываясь на условиях коммуникативной ситуации и задачи.

Рецептивный лексический навык – это синтезированное действие по распознаванию графического или фонетического образа слова и соотнесению формы слова с его значением.

1. При репродукции к составу лексических операций относятся:

а) нахождение в долговременной памяти и актуализация нужной лексической единицы по мгновенному импульсу, исходящему из речевого центра и связанному с намерением что-то высказать, благодаря которому формируется содержание высказывания;

б) сочетание между собой «найденных» таким образом и включенных в оперативную память лексических единиц с соблюдением правил лексической и грамматической сочетаемости, соответствующих норме данного языка;

в) применение лексических единиц (путем их произнесения или написания) в составе синтагмы и фраз (внешнеречевое воспроизведение).

2. При рецепции выполняются следующие лексические операции:

а) узнавание и вычленение лексических единиц из речевой цели в процессе слушания (чтения);

б) семантизация лексических единиц (с учетом их синтагменной, фразовой и сверхфразовой аранжировки);

в) объединение (интеграция) лексических значений в ходе формирования синтагменного, фразового и сверхфразового смысла [Бухбиндер, с.165].

Также стоит отметить дополнительное подразделение, где к лексическому языковому навыку относится словообразование, конструирование словосочетаний и их структурный анализ, а лексическому речевому навыку – словоупотребление, развитие языкового чутья, которое понимается как языковая интуиция к узусу, как умение мгновенного выбора оптимального варианта словоупотребления, наконец, как способность к иноязычному речетворчеству [Пронченко].

Помимо лексического навыка, содержание обучения иноязычной лексике традиционно включает:

1. Лексический минимум (реальный словарный запас);
2. Лексические правила;
3. Словообразовательные элементы (суффиксы, префиксы);
4. Типологию лексических единиц;
5. Лексические умения;
6. Тематику устной речи и текстов для чтения и аудирования;
7. Учет мотивов и интересов учащихся при усвоении лексического материала [Рогова].

Успешность общения обучающихся на иностранном языке определяется в первую очередь уровнем владения лексическими навыками, так как чем богаче их продуктивный лексический запас, тем точнее и

эмоциональней передается высказанная мысль, и тем выше уровень владения иностранным языком [Щерба].

Лексический навык имеет такую отличную особенность, как: большой уровень осознанности при выборе слов, а также во время соотношения и сочетания их с другими словами и зависимостью от коммуникационной цели. Следует отметить, что, помимо этого, существует языковой лексический навык, определяющийся в соответствии со словообразованием, построением словосочетаний и операциям по анализируванию слов. Особое внимание к данной части речи в иностранном языке можно объяснить рядом следующих аспектов:

- 1) от степени владения лексикой зависит содержательная сторона высказывания;
- 2) лексика, подлежащая усвоению, не однородна по психолингвистическим характеристикам;
- 3) усвоенный лексический минимум следует рассматривать как базовую (опорную) лексику;
- 4) навыки по применению языковых единиц, материала на лексическом уровне являются значимым компонентом аудирования, чтения и говорения;
- 5) возникает необходимость проводить работу по систематизации изученных ранее лексических единиц [Залевская].

Для того, чтобы успешно сформировать и расширить словарный запас, а также уровень владения лексическим аспектом речи на иностранном языке в целом, Вольф Абрамович Бухбиндер и В. Штраус разработали собственную систему принципов для обучения лексическому навыку:

1. Принцип рационального ограничения словарного минимума.
2. Принцип направленного предъявления лексических единиц в учебном процессе.
3. Принцип учета языковых свойств лексических единиц.
4. Принцип учета дидактико-психологических особенностей ЛЕ.

5. Принцип комплексного решения дидактико-методических задач в области обучения лексике.

6. Принцип опоры на лексические правила.

7. Принцип единства обучения лексике и речевой деятельности [Пассов].

В свою очередь, Игнесса Львовна Бим рекомендует организовывать процесс обучения лексическому навыку с учетом следующих аспектов:

1. Опора на познавательную и коммуникативную мотивацию.

2. Адекватность упражнений формируемым действиям.

3. Поэтапность формирования лексических действий (от отдельных изолированных действий до сочетания с другими действиями).

4. Учет взаимодействия упражнений по формированию разных сторон речи.

5. Учет взаимодействия устно-речевых форм отработки лексики с развитием техники чтения и письма и взаимосвязи видов речевой деятельности [Бим].

Для того, чтобы изложенные выше принципы были приведены в действие, И. Л. Бим называет необходимое условие – обширное применение потребностно-мотивационной сферы ученика, а также следующие моменты:

- Рациональная организация лексического материала;
- Его типологические особенности;
- Широкий спектр решаемых коммуникативных задач;
- Особенности ступени обучения лексике;
- Рациональное соотношение видов речевой деятельности, использующихся как средства запоминания, тренировки и применения лексики [Бим].

То есть чем ярче впечатление, произведенное словом, чем значительнее ситуация, в которой оно встречалось, чем больше в нем потребность, тем лучше оно запоминается [Бим].

Лексика в качестве языкового аспекта является фундаментом для обучения всем сторонам и видам речевой деятельности. В связи с этим соблюдение критериев отбора языкового материала имеет стратегическое значение при обучении лексической стороне речи.

В процессе отбора лексики для преподавания лексической стороны речи необходимо брать во внимание следующие факторы:

1. степень владения учениками средней ступени школьного образования лексикой иностранного языка;
2. преподавание лексической стороны речи происходит в рамках конкретного стиля, жанров и тематики;
3. отбор лексического материала должен осуществляться в соответствии со следующими аспектами: семантической ценностью, сочетаемостью, стилистической нейтральностью, словообразовательной ценностью, первым (родным) языком, строевой способностью, частотностью, профессиональной ориентацией, коммуникативной ценностью, целесообразностью учебных материалов, практической необходимостью, распространенностью и согласованностью с тематикой.

В перечне критериев отбора лексики в иностранном языке, который был сформирован большим количеством разных научных исследователей, можно обратиться к следующим: аспект коммуникативной ценности, аспект учета родного языка и аспект тематики.

Аспект коммуникативной ценности берет во внимание отбор материала, основываясь на его коммуникативной значимости для достижения цели. При учете данного критерия следует провести отбор лексических единиц, наиболее точно передающих аргументативные, эмотивные и оценочные тактики, а также соединить их в общую стратегию.

В соответствии с аспектом учета родного языка, следует отбирать те лексические единицы и фразеологизмы, которые отличаются в семантическом и функциональном поле от родного (русского) языка. Более того, обращаясь к данному критерию, необходимо выбрать культурно

маркированные лексические единицы, часто применяющиеся и правильно принимающиеся носителями языка в коммуникативных ситуациях.

В отношении тематического аспекта подразумевается выбор лексики, фундаментом для которой служит ситуативно-тематический атлас с привлечением:

1. сферы общения;
2. классической коммуникативной ситуации;
3. социально-коммуникативной роли коммуницирующих;
4. вида общения (межгрупповое, личное, публичное и т.д.);
5. темы, подтемы, мотивы;
6. текста.

Из вышеуказанного следует, что посредством изучения лексики осуществляется становление информационной базы человека, его ознакомление с опытом предыдущих поколений и формирование его в качестве члена определенного общества.

Сама суть лексического отбора заключается в следующем: из огромного количества слов и фразеологических словосочетаний в иностранном языке происходит отбор тех, которые наиболее важно усвоить, чтобы выполнить поставленные цели образовательного процесса.

Таким образом, отбор языкового материала для обучения лексической стороне речи является сложным и многогранным процессом, требующим учёта одновременно нескольких критериев. При качественном отборе учебный материал должен соответствовать цели обучения; отличаться большим разнообразием и иметь различное назначение; быть доступным для учащихся на данном уровне, но в то же время достаточно сложным, чтобы вызывать стимул к познавательной активности; отбираться с учётом возрастных особенностей учащихся. Материал должен быть структурирован, содержать теоретический, иллюстративный и практический компонент для комплексного формирования умений по овладению лексической стороной речи.

Обучение лексике, как известно, включает в себя следующие этапы. Первый этап – введение лексики. Этот этап состоит из двух частей – предъявление или презентация лексической единицы и ее семантизация. Второй этап – отработка лексики. Он состоит из первичной отработки и закрепления. Третий этап – вывод в речь. Это этап употребления или практики в общении в соответствии с языковыми требованиями и коммуникативными задачами [Пучкова].

Далее следует построение системы упражнений для стимуляции формирования у учащихся лексических навыков.

Система упражнений – это совокупность необходимых типов и видов упражнений, выполняемых в строгой последовательности, учитывающей закономерности формирования навыков и развития умений в разных видах РД [Леонтьева].

Важным аспектом обучения является сочетание работы над значением и формой слова [Соловова]. Работа над словом, как со стороны содержания, так и со стороны формы предполагает, прежде всего, работу над объемом значений иностранных слов в сопоставительном плане со словами родного языка и в плане сопоставления слов иностранного языка между собой. Сопоставление объема значений слов родного и иностранного языков обуславливается также и психологическим требованием контрастности в обучении.

При этом необходимо сочетать работу над изолированным словом и словом в контексте. Прежде всего, следует закрепить кинестетический и зрительный образ слова в сочетании с его значением; только после этого можно приступить к усвоению его грамматических форм и, следовательно, к работе над словом в контексте. Поэтому вначале следует использовать упражнения, рассчитанные на закрепление изолированного слова. Это может быть группировка слов, выписывание слов из текста и другие упражнения. При построении упражнений нужно учитывать непосредственную связь слуховых, кинестетических и зрительных ощущений. Полное осознание

устойчивого звукового образа слова возникает только в результате его проговаривания и написания [Миролубова].

Проработка рецептивных лексических навыков предполагает реализацию, основанную на внешних зрительных и слуховых признаках лексических единиц (произношение, структура и грамматическое оформление). В заданиях должны быть определены графические, акустические структурные признаки, необходимые для распознавания префиксов, суффиксов и основы, окончания, ударения, и т. д. всевозможных групп лексических единиц в соответствии с семантическими классами, реконструкция и воспроизведение лексических единиц, пропущенных в речевом образце. Это дает возможность выработать словесный стереотип, обеспечивающий полноценное восприятие и воспроизведение целостного явления, на основе части составляющих его символов и т. д.

Репродуктивные лексические навыки развиваются в ходе выполнения следующих упражнений: а) называние предметов, качеств, явлений, состояний и качеств на иностранном языке при демонстрации предметов, б) перевод слов с родного языка на иностранный; в) выбор подходящего значения лексической единицы для данного контекста и подбор сочетаний к ключевому слову; г) дифференцирование синонимов и употребление нужного варианта; д) выбор одного слова из группы слов, которое подходит по смыслу ключевому слову; е) все варианты подстановочных действий [Ильин].

Неконтекстные упражнения включают заучивание, номинацию предметов, группировку слов по данным признакам, перевод слов с одного языка на другой. Ниже даны примеры некоторых неконтекстных упражнений.

Различные упражнения на расширение и сокращение предложений (генерализацию и конкретизацию смысла). Например, упражнения на расширение или сокращение предложения по образцу или расширение

описания с опорой на картинку и вербальные опоры. Упражнения, включающие различные варианты эквивалентных замен.

Так ученики вначале упражняются в составлении фраз-высказываний и усваивают определенные языковые (лексические, синтаксические) средства построения речевых высказываний. В результате у них формируются установки на активное употребление фразовой речи, концентрируется внимание к речи педагога, к собственным высказываниям. Это — основа для перехода к овладению различными видами монологических высказываний (пересказ, рассказ-описание, рассказ с опорой на картинки).

Для продуктивного запоминания новой лексики ее необходимо предъявлять и активизировать на основе смыслового связного текста, включать в разнообразную речевую практику. Продуктивность усвоения новых слов, как отмечается учеными, возрастает при осмысленном способе запоминания, возможном в случае развития словесно — логической памяти на достаточном уровне; при ассоциативной и иерархической организации лексического материала в памяти; при наличии мощного мотивационного фактора [Миролюбова].

Усвоение слова иностранного языка проходит через определенные этапы. Эти этапы находятся в непосредственной связи с функциями мышления и памяти. Основными компонентами в последовательном процессе по выработке лексического навыка являются: введение и осмысление лексической единицы, тренировка, сохранение изученного в памяти, узнавание и применение в различных видах речевой деятельности.

На этапе ознакомления происходят:

1. восприятие слова в процессе его функционирования в речи;

Работа над словом в контексте совершенно необходима с лингвистической точки зрения, так как только в системе языка слово может способствовать выполнению основной функции - функции общения [Рустамов].

2. знакомство со звуковой и графической формой слова посредством прослушивания либо чтения, затем имитации;
3. раскрытие и осознание значения слова двумя способами:
  - а) переводной (перевод, толкование, дефиниция на родном языке);
  - б) беспереводной (наглядность, дефиниция или толкование на иностранном языке, словообразовательный анализ, использование синонимов, антонимов, использование контекста (контекстуальная догадка)).
4. знакомство с его стилистикой и спецификой употребления;
5. контроль понимания значения слова и его особенностей.

Формирование лексических навыков реализуется при помощи упражнений различного характера. Они имеют несколько уровней в градационной структуре. Данная специфика позволяет переходить от более легкого к более сложному, что отвечает принципу посильности обучения. Итак, структура системы упражнений делится на:

1. упражнения на уровне слова.
2. упражнения на уровне словосочетания.
3. упражнения на уровне предложения и сверхфразового единства.

В системе упражнений, развивающих исследуемый вид речевой деятельности, в качестве наиболее распространенных можно выделить - подготовительные и речевые упражнения [Багрова]. С помощью подготовительных упражнений усваивается форма и значение лексических единиц, а также действия с ними как компонентами речевой деятельности. Речевые упражнения способствуют активному применению изученных лексических единиц и должны проводиться на текстах, обладающих значительным потенциалом в плане решения не только коммуникативных, но и познавательных задач.

Упражнения желательно внедрять парциально, в сочетании с другими методическими приёмами и методами обучения.

В качестве базовых задач при обучении с целью формирования у учащихся лексических навыков были отобраны следующие:

- семантизация лексической единицы;
- формирование графического и звукового образа;
- содействие закреплению лексической единицы на уровне долговременной памяти;
- группировка лексической единицы по семантическому либо словообразовательному признаку;
- развитие умения сочетать слова;
- развитие навыка замещения необходимого для выражения мысли в речи, но неизвестного слова, иным близким по значению.

В данной связи в качестве критериев оценки сформированности лексических навыков было решено выделить два направления.

Количественный критерий:

- процент правильно понятой лексики из общего количества незнакомых слов;
- объем словаря по конкретной теме.

Качественный критерий:

- учет степени ошибочности перевода (неверное, приблизительное, замена сходной по значению лексической единицей, правильное понимание слов);
- учет стилистической сочетаемости в рамках текста;
- частотность употребления и актуальность выбранного слова для контекста;
- использование/исключение интернационализмов в качестве синонимов;
- связность текста перевода, выполняемого с высокой скоростью.

## **1.2. Классификация ролевой игры и ее роль при обучении языку**

Для развития коммуникативных способностей, обучающихся учителю необходимо создать сценарий обучения целевому языку в яркой, активной и интересной форме. Многие учителя английского языка изучают и пытаются

использовать инновационные методы в классе. Они обратились к диалогам, открытым сценариям и ролевым играм [Азимова].

В качестве ролевой игры понимается такой методический прием, который включает в себя формирование ситуации общения, призывающей учеников к импровизации речевого и неречевого поведения согласно отличным чертам данной роли и межличностным отношениям.

То есть, ролевая игра — это методика, позволяющая развивать навыки и умения, а также способность к диалогической и полилогической речи, расширенного монологического высказывания, речемыслительной деятельности учащихся, обучение навыкам выражения своей мысли на иностранном языке с использованием необходимых лексических единиц и грамматических структур [Ярунина, с. 34].

Языковая среда - все, что окружает нас, все, что мы слышим, видим, говорим, читаем на языке. Языковое окружение помогает ребенку легко и беззаботно осваивать любой язык [Березина, с. 5].

По определению, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Григорьева, с. 16]. Образование ролевых игр уходит в далекое прошлое, и со временем 70-ых гг. прошлого столетия приобретает современные традиции и тенденции развития.

Большинство исследователей пришли к выводу, что ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных коммуникаций. Её возникновение связано с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе. Вместе с возникновением ролевой игры происходит новый период в развитии детей. Период таких игр в современной детской психологии и педагогике носит название «дошкольного периода развития» [Эльконин, с. 73]. Обращая внимание на выводы, сделанные Даниилом Борисовичем Элькониним относительно истории развития ролевой игры, можно прийти к

заклучению, что в течение определенного временного периода игра не существовала, а был только труд. В процессе эволюции человека возник прототип труда – то есть, сама игра, а ролевые игры сформировались благодаря искусству драмы взрослых личностей.

Метод ролевых игр является интерактивным. С помощью данного средства язык рассматривается как средство для реализации межличностных отношений и выполнения социальных взаимодействий индивидуумов [Richards].

Понятие социальной роли является одной из главных в социальных отношениях, в которой окружающие нас люди и среда выступают в качестве начальной социализации по отношению к личности. Человек получает социальный опыт, который фиксируется в языке [Мариева, с.34].

Если обратить внимание на теорию, то в качестве естественных ролей выступает учитель и ученик. Значит, при употреблении ролевой игры, как средства обучения, мы приведем так называемую “вторичную социализацию”, которая воспроизводит с точностью “первичную социализацию” в её определяющих чертах. Искусственный характер носят социальные роли “вторичной социализации” [Фоминых, с. 23].

Случается, что ролевая игра носит характер уподобления, а иногда она может усложняться конфликтом, кульминацией и развязкой. Но элемент условности свойственен всем видам ролевой игры [Ливингстон, с. 169].

Из вышеуказанного следует, что к заинтересованности в ролевой игре на уроке, чтобы подготовка не была рутинным упражнением для учащегося, нужно чередовать типы ролевых игр.

Говоря о значении ролевых игр в обучении языку, стоит отметить, что основной задачей каждого учителя является постоянное поддержание интереса к изучению иностранного языка [Демидова].

На начальном этапе изучения детям нравится иностранный язык, и они с удовольствием его изучают. Однако постепенно интерес значительно снижается. Это происходит потому, что обучение становится все сложнее, а,

значит, и скучнее. Для того, чтобы устранить этот недостаток, нужно создавать необходимые условия для развития личности и раскрытия способностей каждого ученика. Главная проблема методики преподавания на современном этапе состоит в организации обучения детей разных возрастных категорий с помощью игр [Левина, с. 308].

Соответственно, целесообразно прийти к следующему заключению: для ролевой игры характерны несколько отличительных черт, которые могут быть эффективно использованы в преподавании языка. Более того, одной из задач этой работы является представление и обсуждение достоинств применения ролевой игры на уроках английского языка на младшей ступени школьного образования. Необходимо упомянуть, что ролевые игры не ограничены языковой практикой по причине того, что во время игр изучается сам язык. Для того, чтобы ролевые игры были наиболее действенными, следует вовлечь их в категорию способов изучения языка. Ролевые игры позволяют на самом деле применять язык, а также дают возможности для глубокого обучения наравне с процессом противостояния нашим существующим идеям о том, как и почему некоторые вещи происходят, разрушая их и предлагая новые методики или набор постулатов для замещения старых.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что ролевая игра представляет собой вид деятельности, содействующий развитию навыков коммуникации у обучающихся, а также способствующий развитию их творческой деятельности, формированию независимого мышления, навыка обмена репликами и грамотного отстаивания собственных взглядов и созданию рабочей атмосферы на занятии. Позитивное влияние игры на формирование мотивации и заинтересованности в обучении у учащихся, развивает самостоятельность, инициативность, а также способствует возникновению чувства коллективизма и осознанному усвоению иностранного языка.

Ролевые игры можно разделить на три группы:

- Грамматические, орфографические, фонетические и лексические игры, способствующие формированию речевых навыков.
- Творческие игры. Они могут способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений.
- Коммуникативные игры [Мухиддинова, с. 398].

Игра — это определенный вид деятельности с правилами, целями и элементами развлечения. Существует два основных типа коммуникативных игр:

1. Состязательные игры – это те игры, в которых игроки или команды состязаются, соревнуются за то, чтобы первыми достичь цели.
2. Кооперативные игры – это те игры, в которых игроки и команды идут вместе к общей цели.

В ролевой игре можно выделить следующие виды:

- контролируемая;
- умеренно-контролируемая;
- свободная;
- длительная [Чудайкина].

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста.

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей.

Наиболее сложным являются свободная и длительная ролевые игры, которые дают возможность для инициативы и творчества.

В классификации ролевой игры выделяются такие компоненты, как: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Роли могут быть социальными и межличностными:

- 1) социальные определяются местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональных, социально-демографических).
- 2) межличностные определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник) [Музыченко].

Подбор ролей в игре должен осуществляться таким образом, чтобы они были посильны для конкретного ученика, формировали активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности.

Вторая составляющая ролевой игры — это исходная ситуация, которая выступает как способ ее организации. Ситуация указывает на условия выполнения действия, описывает действия, которые необходимо выполнить, и задачу, которую необходимо решить [Сальникова, с. 24].

Третий компонент — это ролевые действия, которые учащиеся выполняют, играя определенную роль. Действие и задача могут быть простыми или сложными для выполнения, поэтому общение партнеров будет либо простым, либо сложным по содержанию и использованию языковых форм.

В преподавании английского языка, как и любого другого у преподавателя должна быть тактика в виде игры, если он нацелен на продуктивный результат учащегося.

В наше время учебники для изучения языков созданы специально по современным тенденциям обучения, в которые добавлены игровые методы. Подразумеваются под ними различные актуальные темы, вопросы, иллюстрации, в ходе которых, ученик или студент должны помочь выбрать темы и задачи и обеспечить учителей подробной информацией о процессе обучения.

При знакомстве с изучающими язык, преподаватель должен предельно четко понимать каким уровнем владеет каждый из них. А также ему необходимо уделять пристальное внимание введению эмпирических упражнений, чтобы учащиеся не теряли интерес [Полесюк, с. 277].

Учащиеся сами вправе выбирать подразделы или тематику, а преподаватель во время организации и проведения ролевых игр знакомит с содержанием правил и требований к игровым действиям, раскрывает смысл игровой символики и функции игровых атрибутов, тем самым помогает оценивать достижения сверстников. А также просто направляет их в нужное русло, тем самым он контролирует процесс ролевой игры, наблюдая за ними со стороны. Каждый ученик начинает вести себя более открыто, понижается степень того, что он сможет допустить грамматические ошибки.

В конце урока или в начале следующего, учитель обычно подводит итог и указывает на допущенные ошибки, которые встречались чаще всего [Левина, с. 209].

Также следует применить дополнительный материал для обучения, к примеру:

- карточки с неправильными или фразовыми глаголами;
- настольные игры, с вопросами, на которые студент должен дать полноценный ответ;
- разыграть сценку из любимого кино или произведения;

Подключая интересы или хобби любого из учащихся в изучение при помощи ролевой игры, то можно полностью поменять их отношение к языку.

Лексика в английском языке играет большую роль. Но многим может она показаться трудной в изучении. Особенно, если заучивать каждое правило по теме данного урока, будь то разные времена в языке или же различные сложные формы словообразования и так далее. Поэтому выгодно применять правильный подход, который сможет не просто заставить человека погрузиться в процесс изучения, а именно мотивировать, погрузить и придать понимание в усвоении доступности языка.

Важно грамотно выстроить языковую среду для учащихся. Коммуникация преподавателя и учащихся в рамках обучения иностранному языку с использованием виртуальной образовательной среды может

организовываться с помощью мессенджеров, таких, как WhatsApp, Viber, Messenger (Facebook) и др. Работа может строиться следующим образом: каждый день ученик получает задания на развитие иностранной речи, расширение словарного запаса и восприятие речи на слух. Преподаватель проверяет и комментирует все выполненные задания. В итоге такие занятия создают имитацию языковой среды и обеспечивают реализацию принципа малых шагов: каждый день, затрачивая 15–20 минут, человек делает шаг вперед в изучении языка [Азимова].

Существует множество типов ролевых игр, которые можно использовать в классах начальной школы. Цель всех этих методов состоит в том, чтобы привлечь младших учащихся к реальному мышлению и решению проблем. Один тип называется «option display». Этот метод хорошо работает в ситуациях, когда рассматривается спорный вопрос, когда ответ не очень ясен. Процедура будет состоять в том, чтобы перечислить проблему/вопрос, а затем построить дисплей с возможными решениями и принять решение о правильном решении. В такой ситуации ученикам могут быть даны ролевые задания их учителем; делая это, ученик затем вынужден видеть проблему как можно лучше глазами человека [Азимова].

Ролевые игры полезны для практики соответствующего поведения в более сложных социальных взаимодействиях, где учащиеся должны выбирать из широкого спектра возможных форм поведения. Хорошие темы для ролевых игр включают обмен материалами, включая одноклассников в деятельности, и поддержку кого-то, кто делает ошибку. Ролевая игра позволяет учителю признать сложность этих ситуаций и дать ученикам практику в принятии ответственных решений.

Учитель должен взять на себя некоторые дополнительные обязанности в ролевых играх. В частности, учитель должен поддерживать мотивацию учащихся, стимулируя их любопытство и поддерживая актуальность материала, создавая, так называемое, «tension to learn». Поскольку ролевые игры представляют собой реальные сценарии, материалы должны

имитировать материалы, которые будут использоваться в реальном мире. Например, блоки или кубики сахара можно использовать при моделировании строительной задачи [Сальникова, с. 26].

В ролевой игре могут быть использованы «extraterrestrial» зубные щетки, часы, лампочки и ключи. Ролевые игры могут быть интересным способом привлечь учеников к более активному участию в классе. При использовании ролевой игры для обучения учащихся цель учителя состоит в том, чтобы предложить, какие виды деятельности будут наиболее легкими для их учеников и какие будут наиболее трудными и какие другие роли, и ситуации будут подходящими для ролевой игры в их классах.

В вышеизложенном тексте я указывала, что сейчас существуют новые учебные пособия, которые облегчают процессу познания языка. Одни из них относятся к издательству Оксфордского университета. В них материал построен таким образом: поэтапное обучение, четкая ясная структура уроков (урок 1, урок 2 и т.д.), материалы для закрепления и повтора, тест по каждой части, также приложены аудиофайлы, записанные носителями языка.

Благодаря таким методикам учитель не тратит время на уроке на развитие «пассивных» навыков владения языком. Тем самым создается естественная последовательность подачи информации: слышу – понимаю – говорю – читаю - пишу. При таком методе материал будет изучен увлекательным запоминающимся способом.

Таким образом, можно отметить, что наше воображение и выход из собственных границ может расширить кругозор в усвоении изучаемого языка. Ролевая игра напрямую способствует принятию процесса изучения.

### 1.3. Ролевая игра как фактор успешного обучения

Преподавание иностранного языка может быть интересной задачей, когда учителя прилагают усилия для изучения различных подходов. Ролевые игры — это лишь один из многих методов, доступных для эксплуатации. С некоторым вниманием, уделяемым потребностям учащихся, как учитель, так и учащиеся могут играть активную роль в классе, делая языковые классы более живыми, сложными и, прежде всего, полезными.

Ролевая игра повышает мотивацию. Всегда говорить о реальной жизни может стать очень скучно, а возможность представить различные ситуации добавляет интерес к уроку. Ролевая игра дает возможность использовать язык в новых контекстах и для новых тем. Дети, подростки и даже взрослые часто воображают себя в разных ситуациях и ролях, когда играют в игры. Это эффективный метод обучения иностранным языкам молодых учащихся, потому что «удовольствие» должно быть самой важной частью их обучения [Азимова].

Ролевые игры для школьников, учащихся в 5 классе имеют свои характерные особенности. Урок иностранного языка характеризуется как определенная социальная среда, в которой учитель и ученики вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс — это взаимодействие всех присутствующих [Демидова]. И чтобы добиться хороших результатов в обучении учащихся в 5 классе, нужно использовать все необходимые для этого средства. Большие возможности, способствующие активизации учебного процесса, дают ролевые игры.

Эффективность обучения в данном случае обуславливается повышением мотивации у учащихся, увеличением интереса к изучаемому предмету. Ролевая игра помогает педагогу раздвинуть границы классной комнаты и увести учеников в мир реального использования иностранного языка. В ней есть сюжет, действующие лица, а также проблемные ситуации. Это способствует созданию приподнятого настроения, повышает

эмоциональную, творческую атмосферу в классе, которая, в свою очередь, усиливает познавательный интерес у учеников.

Под ролевыми играми подразумеваются такие действия, как имитация, симуляция, ситуативное моделирование, драматизация. Подразумевается, что ученик играет роль, совершенно не имеющую никакого отношения ни к его характеру, ни к его жизненному статусу, а имитация и симуляция предполагает воспроизведение знакомых ему жизненных ситуаций.

Способ вникнуть в ролевою игру - не нарушать общую характеристику героя, принимать роль серьезно, быть уверенным и говорить убедительно. Все как свойственно людям в зрелищном виде искусства. Только при игре в аудитории нет такого количества зрителей, как например в театре. Учащийся чувствует себя не так скованно, а более открыто. В настоящей жизни вне класса такой навык обязательно пригодится в любой сфере [Григорьева, с.23].

Проблемы, с которыми могут столкнуться изучающие в ходе ролевой игры могут быть из-за:

1) Преподавателя, который не подготовил аудиторию к предстоящей постановке или не упомянул в диалоге присвоенные им роли. Учитель, как продюсер, должен поговорить с каждым из учеников и повествовать обо всем, что связано с их ролью, постепенно вовлекая их в ситуацию;

2) Учителя, который начинает играть роль психолога и не приходит к общему решению проблемы среди учащихся, чтобы понять некоторые вопросы нужно пообщаться с каждым лично и выявить слабые стороны в изучении. Устранить данные ошибки не сложнее, чем следовать верной процедуре с самого начала, но главное нужно вовремя заметить неточности.

3) Мнения преподавателя, который предусматривает, что межличностные навыки проще, чем технические, но на самом деле они во много раз сложнее. Поэтому преподаватели, как правило, думают, что они могут участвовать в управлении ролевой игрой, прежде чем учащиеся

поистине достигнут высшего уровня, чтобы действовать самостоятельно. Это похоже на то, как бы подростки уже знали все «для галочки», когда они приобрели только самые поверхностные знания, в решение отдельных бытовых задач. Иногда учителя не в состоянии оценить сложность навыка, которым они обучают. Важно подчеркнуть, что управлять ролевой игрой примерно так же сложно, как научиться сразу тому, с чем впервые ты сталкиваешься [Котенкова, с.78].

Допускать ошибки во время урока, в том числе ролевой игры непосредственно не очень плохо, потому что, работая над ними каждый раз, ученик все больше запоминает данную конструкцию слова, перевода и т.д. Тем самым ошибки, допущенные в речи учащихся постепенно исчезают и они становятся более компетентными и уверенными в себе людьми.

При подготовке взять роль в языковой игре, преподавателю нужно:

- 1) Написать ключевые слова на доске, которые помогут направить учащихся более точно подготовиться к своей роли;
- 2) Также перед игрой необходимо закрепить словарный запас новых слов, тем самым научить применять новые слова в диалоге;
- 3) Использовать реалистичные предметы в качестве одной из деталей исполняемой роли или же обстановка внутри класса;
- 4) Быть словарным помощником при выборе новых фраз, не используемых ранее на уроках. Таким образом, студенты будут изучать новую лексику в естественной среде и запомнят её лучше;
- 5) После ролевой игры на доске написать предложения с ошибками и предоставить ученикам возможность найти их и назвать правильный вариант, что ещё больше увеличит шансы к закреплению слов [Березина, с. 6].

Также существует два вида ролевых игр, в один из которых заключен готовый сценарий, а другой без него. В сценарной ролевой игре преподаватель может использовать примеры из учебного пособия. Отличная идея для разминки, чтобы разбить студентов на пары и предоставить им

возможность поговорить со своими напарниками, исполняя разные роли и меняя их между собой. А вот ролевые игры без детального сценария, когда учащиеся получают роли и должны использовать все знания, которые у них есть, для того, чтобы поговорить со своим партнером. Одни из примеров:

1. Разговор в аэропорту и во время поездки в другую (англоязычную) страну. У многих людей есть цель путешествовать она вполне реализуема, но без нужных фраз и слов не обойтись, даже если нам потребуется забронировать билет находясь в другой стране и до того как добраться самому до конечного пути.

2. Телефонный разговор с иностранным другом. Хотя в наше время существует множество сленгов, но если вы общаетесь без видеосвязи, то трудно будет поделиться своими эмоциями, если плохо знаком с лексикой английского или другого языка;

3. Трудоустройство на работу. Многие из нас не прочь получить опыт в работе в англоязычной стране и прилично заработать. Но все приводит лишь к знанию языка и правильно поставленной речи. Работодатель не сможет взять вас, если вы даже не будете знать ключевых моментов при общении с ним;

4. Обучение за границей. В основном обучение в зарубежных вузах ведется на английском языке. И если вы будете находится только на первой стадии, а это элементарный уровень английского, то малы шансы, что вас вообще возьмут в такой вуз. Прежде всего, чтобы туда поступить нужно сдать экзамены на соответствующие баллы знания языка и само обучение в высшем заведении будет преподаваться на профессиональном языке. А там понятия совершенно идут сложнее, однако это все достижимо.

Основная цель использования ролевых игр на уроках иностранного языка – это формирование коммуникативных навыков. Ролевые игры помогают в решении целого комплекса задач – образовательных, развивающих, воспитательных.

1. Образовательные задачи направлены на:

- формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся, – мотивацию активной деятельности учеников на уроке;
- закрепление языкового материала на практике;
- обучение диалоговой речи.

2. Развивающие направлены на:

- расширение ассоциативной базы;
- расширение сферы общения, использование моделей;
- развитие умения контролировать свои поступки и давать объективную оценку поступкам других.

3. Воспитательные направлены на:

- воспитание сознательной дисциплины;
- организацию учебного сотрудничества и партнерства;
- расширение психологического диапазона, понимание других людей.

Так же стоит отметить, что ролевые игры часто используются для изучения языка в странах Европы. Данный метод облегчает задачу при обучении, как учителям, так и ученикам. Педагог получает возможность донести лексические и грамматические структуры до обучающихся в игровой форме и задействовать их. Ученики же учатся взаимодействовать на иностранном языке, развивают навыки разговорной и диалогической речи. [Полесюк, с. 277].

Таким образом, говоря о ролевых играх, речь чаще всего идет о творческом использовании языка. Изучающие его должны применять всю лексику, которую они знают. И не обязательно, чтобы учащиеся вступали и разыгрывали скучные для них диалоги. Вам нужно предложить студентам использовать свои творческие способности на максимум, также чтобы они включали своё воображение. Придумайте и составьте для них сложные ситуации, это увеличит их возможность максимально креативно использовать свои знания иностранного языка.

## **Выводы по первой главе**

В контексте первой главы обучение иностранному языку было рассмотрено не с точки зрения преподавания, но с точки зрения важности детальной подготовки образовательного процесса с целью формирования самостоятельной, разносторонне развитой и готовой к межкультурному общению личности в лице учащихся.

В связи с этим как добавочный в работе на уроках иностранного языка рассматривается метод ролевой игры, предполагающий создание искусственной языковой среды, имитирующей реальную ситуацию общения, где учащиеся мотивированы познавательным и соревновательным интересом. В условиях данной игры основной задачей учащихся является импровизированное или конкретно управляемое речевое и неречевое поведение, адекватное предложенному контексту. Играя полученную роль, ученик осваивает навыки и умения межличностных отношений, самовыражения и аргументации, а также построения логически связной беседы или монолога как рефлексии к данному ему стимулу.

Ролевые игры отличаются степенью управления, видом взаимодействия, содержательной направленностью, степенью коммуникативности, творчества, научности. Иногда она может усложняться конфликтом, кульминацией и развязкой.

Основной целью ролевых игр является поддержание мотивации учащихся к изучению и использованию иностранного языка. Моделируемые ситуации, особенно если они подкреплены интересными для возраста учеников темами или фактами, позволяют ученикам почувствовать уверенность в себе и своих знаниях, а также осознать возможность их применения в реальной жизни, что крайне важно в современном мире, так как английский язык на сегодняшний день является связующим на мировом уровне.

## **Глава 2. Практические аспекты использования ролевой игры как средства моделирования языковой среды**

### **2.1. Организация урока с использованием метода ролевой игры**

Традиционно, при проведении ролевой игры педагог должен опираться на следующую схему, четко следовать ей и учитывать необходимость каждого из компонентов. К таковым относятся:

1. Постановка цели или задачи игры;
2. Определение и установка плана игровых ситуаций;
3. Разработка развернутого сценария;
4. Распределение ролей;
5. Подготовка реквизита для осуществления игры;
6. Ознакомление участников с правилами и порядком игры;
7. Проведение игры;
8. Анализ и дача рекомендаций на основе выявленных недостатков.

В данном случае стоит отметить, что план построения и организации ролевой игры на уроках обучения иноязычной лексике должен строиться с учетом базовых дидактических, методических и психологических принципов, таких как сознательность, активность, доступность, посильность, межпредметная координация, коммуникативность, мотивация, поэтапность, ситуативно-тематическая организация обучения и учет индивидуально-психологических особенностей личности учащихся. Руководитель ролевой игры, обладающий высокой степенью педагогической компетенции, должен умело совмещать все вышеуказанные принципы в работе и гибко пускать их во взаимодействие с целью повышения качества обучения и его личностной ориентации на учеников конкретного класса/группы.

Как и в любом другом случае использования различных методик, обучение следует строить поэтапно. В рамках данного исследования наиболее рациональной нам показалась поэтапная градация, предложенная в

работе «Настольная книга преподавателя иностранного языка» Е.А. Маслыко.

#### 1. Подготовительный этап.

На данной стадии учитель проводит введение учащихся в тематику предстоящей игры, сообщает коммуникативные цели и задачи, распределяет роли и озвучивает правила и порядок предстоящей игры, вне зависимости имеет ли игра сценарий или нет.

Подготовительный этап включает в себя:

1. Введение учащихся в ролевую ситуацию, распределение ролей, указание вопросов для обсуждения и проблематики, которая требует решения;
2. Знакомство с языковым материалом, подлежащим использованию в рамках игры;
3. Предварительная тренировка лексики и грамматических структур, повторение правил в целях подготовки к участию в игре на английском языке.

#### 2. Игровой этап.

На данной стадии проводится сама игра либо по сценарию, либо спонтанно, но по регламенту установленных правил, которые созданы учителем с целью управления и контроля учебной деятельностью, при которых не будет теряться целевая направленность данной формы обучения.

Вне зависимости от типа игры, будь то имитационная, познавательная, деловая, обиходного или мировоззренческого характера, её успех обусловлен наличием четких предписаний, реквизита и условий для проведения. Возможно использование карточек с подсказками для учащихся в виде возможного плана ролевого поведения, тематических и языковых опор к высказыванию.

В условиях ролевой игры лучше всего использовать гибкое или эвристическое управление, что позволит учащимся ощущать себя уверенно,

беспрепятственно выражать собственные идеи и развивать логическое мышление, реализовывать причинно-следственные связи и строить грамотно коммуникативный акт.

### 3. Заключительный этап.

На данной стадии проводится анализ деятельности учащихся и рефлексия. Учитель совместно с учениками определяет качество проведенной игры, имела ли она развлекательную или чисто образовательную направленность, какие имеются недоработки или, напротив, положительные наблюдения. Также рассматривается работа каждого отдельного ученика, оценивается уровень освоения им материала по теме и степень вовлеченности в процесс иноязычного общения.

Если игра носит состязательный характер, необходимо выделить победителей, сделать акценты на тех аспектах, в направлении улучшения которых другие учащиеся должны двигаться, чтобы достичь успеха.

Если же игра носит кооперативный характер, стоит обратить внимание учащихся на промежуточные результаты игры, совместно выявить способы улучшения действий, направленных на достижение результата, и иные возможные решения установленных задач. Полезным также будет оценка учащимися собственных действий и их логическое рассуждение о преимуществах и недостатках выбранных ими действий и позиций в процессе игры. В данном случае у учителя появляется возможность дать рекомендации каждому отдельному участнику игры для последующего совершенствования навыков и умений [Маслыко].

Если говорить о требованиях к проведению ролевой игры как эффективного средства моделирования языковой среды и обучения англоязычной лексике, важно:

1. Соответствие ролевой ситуации реальным ситуациям;
2. Соответствие подачи содержания возрастным особенностям и интересам учащихся;

3. Увлекательная подача социально значимого материала учащимся, вовлечение их в новые аспекты знакомой и незнакомой сферы деятельности;
4. Четкая организация содержания и формы ролевой игры;
5. Создание доброжелательной атмосферы на уроке, поддержка дружелюбной направленности общения между учащимися и стимулирование к толерантному и уважительному отношению в условиях учебного взаимодействия.

Все вышеуказанные особенности достигаются наиболее эффективным образом непосредственно при использовании продуманной во всех деталях модели совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя [Николаева].

Педагогика сотрудничества является воплощением нового педагогического мышления, источником прогрессивных идей и одной из наиболее эффективных технологий в преподавании разнообразных школьных дисциплин. Она относится к технологиям на основе личностной ориентации педагогического процесса. Своеобразие парадигмы целей личностно-ориентированных технологий заключается в том, что они ориентируются на формирование личности в соответствии со способностями каждого отдельно взятого ученика, их знаниями, скоростью обучения и индивидуальными особенностями [Николаева].

Данная методическая вариация предполагает:

1. Наблюдение и консультацию со стороны учителя вместо указаний и требований.
2. Восприятие каждого ученика как целостной личности с уникальным набором качеств, способностей и интересов.
3. Развитие у учеников стремления максимально развить уже имеющиеся способности, новые возможности и выразить себя.
4. Содержание обучения как средство развития личности.

Обучение в сотрудничестве предполагает именно сотрудничество. Целью не является конкуренция среди учеников, потому что каждый из них сосредотачивается на совершенствовании своих достижений. Другими словами, обучающийся работает в собственном темпе и старается максимально использовать свои навыки и знания, что дает педагогу возможность оценивать его наравне с другими. Таким образом усилия и продвинутого, и более слабого ученика будут оцениваться примерно одинаково, так как каждый из них работал на пределе своих возможностей [Николаева].

Если говорить о сочетании технологии учения в сотрудничестве и ролевой игры, стоит отметить, что оно дает прекрасную возможность учителю выступать не в качестве транслятора информации и контролера, но организатора познавательной, исследовательской, творческой деятельности учащихся. Они самостоятельно ищут необходимые источники знаний, приобретают навыки самоорганизации, самообразования, самоконтроля, способность критически осмыслить получаемую информацию, уметь делать выводы, аргументировать их, видеть проблемы, генерировать идеи, искать способы рационального решения вопросов [Николаева].

## **2.2. Реализация ролевой игры в качестве средства обучения лексике**

В контексте текущего исследования ролевые игры проводились на основе УМК “Spotlight 6” для шестого класса общеобразовательной школы соответственно. Реализация данной методики в тематической линейке уроков “My place” осуществлялась в связи с тем, что ролевые игры представляются чрезвычайно ценными в области развития речевых лексических навыков, мышления на иностранном языке и практики в условиях, максимально приближенных к реальной жизни как сюжетно, так и психологически.

Возраст, который приходится на категорию учащихся шестого класса, относится к подростковому. Данный период характеризуется постепенным

вхождением во взрослую жизнь, а вместе с тем стремлением к самовыражению, принятием решений на основе эмоциональных интенций, борьбой с авторитетами и общепринятыми правилами, попыткой максимальной самостоятельности, импульсивностью и настойчивостью, не имеющей рациональных оснований.

Ведущей деятельностью в этом возрасте является коммуникативная, среди подростков формируются референтные группы по интересам, возникает потребность в самоидентификации и самореализации в социуме. В данной связи коммуникативная компетентность как интегральное качество человека, способствующее его развитию в социуме, предполагает владение сложными коммуникативными навыками и умениями, основанными на создании социально-психологического прогноза ситуации общения, программировании процесса общения и способность к управлению им.

В данной связи использование ролевой игры на уроке иностранного языка является обоснованной попыткой, так как соответствует важнейшим методическим и психолого-педагогическим критериям как в области возрастного ориентирования, сферы интересов учащихся и их потребности к коммуникации, так и в области развития важных в повседневной жизни знаний, навыков, умений.

Итак, подготовленная для урока ролевая игра была составлена в соответствии с изучаемой темой и предметом сюжетного блока УМК “Spotlight 6”.

В качестве основной цели урока были намечены введение новых лексических единиц, развитие навыков употребления грамматической конструкции *there is/there are* и неопределенных местоимений, употребления их в устной и письменной речи при производстве собственного высказывания.

Урок было решено построить во всем разнообразии возможных форм с целью повышения активности учащихся и их углубления их интересов в учебно-познавательном процессе.

Так для работы над реновацией в памяти учащихся уже пройденного материала на базе тренировки навыков работы с лексическим материалом использовалась фронтальная форма работы. Педагог давал учащимся названия комнат на английском языке, а учащиеся должны были хором синхронно осуществить перевод данных лексических единиц. Та же форма работы была использована и в самой ролевой игре, переключаясь с групповой формой в отдельных моментах. Это обеспечило воспитание коллективного духа в классе. Также использовалась и индивидуальная форма работы: учащиеся по очереди получали задачу дать названному учителем слову соответствующую лексическую единицу перевода. Если у учащихся возникали трудности, педагог предлагал реализовать языковую загадку. В случае неуспеха и выдачи ошибочного значения, ученик получал помощь от учителя в виде подсказок. Это дало возможность анализа, оценки правильности реализации знаний и вместе с тем тренировки навыков работы с лексикой.

В качестве опорного материала было использовано слайд-шоу на интерактивной доске, где была продемонстрирована комната с изучаемыми предметами мебели и интерьера, что стимулировало учащихся к формированию визуальных ассоциаций с номинациями.

Структурные элементы урока построены, как и положено, в градационной последовательности и соответствуют всем требованиям, необходимым для организации эффективного комплексного обучения, имеющего своей целью повышение уровня коммуникативных, ценностно-смысловых, общекультурных и компетенций личностного самосовершенствования.

На организационном этапе было проведено взаимное приветствие, проверка готовности к уроку, привлечение внимания учеников и включение их в активный рабочий ритм. В самом начале волевая направленность деятельность учащихся стимулировалась наводящими вопросами, что

позволило им самостоятельно прийти к умозаключению о тематике предстоящего урока.

Этап всесторонней проверки и актуализации знаний, навыков и умений был основан на заложенной в начале урока мотивации и познавательном интересе учащихся. Так как целью данного элемента являются выяснение степени усвоения, осознанности пройденного ранее материала, было решено освежить в памяти уже изученные слова посредством переводного упражнения проверить индивидуальные знания каждого из учащихся. Учитель называл слово, затем бросал мячик одному из учащихся, в ответ на что тот должен был дать перевод данному слову. Упражнение проводилось с переводом с русского на английский и с английского на русский язык с целью тренировки переводного навыка.

Далее на этапе открытия новых лексических знаний была организована демонстрация новых слов, после чего учащиеся вслед за учителем хором синхронно повторили данные лексические единицы и их перевод. При должной организации внимания удалось подать новый материал в наглядно-звуковой форме, что обеспечило его наилучшее восприятие и осознание.

Подготовка учащихся к активному и сознательному усвоению нового материала сопровождалась стимуляцией логического мышления и работы контекстуальной памяти, а также была проведена ревизия знаний учащихся в области тренируемых в рамках урока грамматических конструкций. Учитель еще раз разъяснил сущность грамматической конструкции *there is/are* и привел примеры трех базовых типов предложения с ее употреблением: утвердительное, отрицательное, вопросительное. Далее учащиеся вспоминали и говорили о сущности и специфике функционирования неопределенных местоимений *some* и *any*, употребленных в том же контексте.

На этапе промежуточной проверки усвоения материала учащимся на интерактивной доске был продемонстрирован слайд с изображением комнаты, наполненной предметами мебели, названия которой изучают дети,

представленной в разном количестве. В то же время на обычной доске ученикам были предложены рамочные структуры для последующего заполнения в процессе говорения. Например: “*There is a \_\_\_\_\_ in the \_\_\_\_\_*“, “*There are some \_\_\_\_\_ in the \_\_\_\_\_*“, “*There aren't any \_\_\_\_\_ in the \_\_\_\_\_*“, “*Is there a \_\_\_\_\_ in the \_\_\_\_\_?*”. Учащимся по очереди предстояло заполнить пропуски уже известными им лексическими единицами по теме и неопределенными местоимениями в соответствии с полученной задачей к описанию комнаты. Данное подстановочное упражнение позволило не только сформировать мысль грамотно, но и оформить ее красиво, по всем правилам сочетаемости и релевантно мысли, возникшей на родном языке.

На подготовительном этапе было сообщено о проведении интересной игры, направленной на эмоциональную разрядку учащихся, закрепление изученного материала на основе тренировки в условиях, приближенных к реальной ситуации из взрослой жизни, при этом были учтены такие аспекты, как:

- четкая постановка цели, задач и правил;
- стимуляция каждого ученика к осуществлению учебных действий;
- аналогичность аутентичной языковой среде;
- проблемность;
- сюжетность;
- активное взаимодействие участников;
- результативность в рамках сюжета.

Ученикам были разъяснены условия игры: *Make, please, little groups of 3 pupils. One person will act as a realtor (someone, who sells a flat). Two people will be clients (someone, who buys a flat). You will get an example of a dialogue between the realtor and his clients. Try to make your own one. After 10 minutes every group should represent its result and act out a story. The story, which contains the most of new words and constructions, which is interesting and true to life, will be a winner* ‘Сформируйте, пожалуйста, группы по 3 ученика. Один

человек будет выступать в роли риелтора (того, кто продает квартиру). Два человека будут играть клиентов (тех, кто покупает квартиру). Вы получите пример диалога между риелтором и его клиентами. Попробуйте сделать свой собственный по аналогии. Через 10 минут каждая группа должна представить свой результат и разыграть сценку. Победителем станет наиболее наполненный новыми словами и конструкциями, интересный и близкий к реальной жизни сюжет’.

Стоит отметить, что игра имеет соревновательный характер, так как требует реализации уже имеющихся знаний учащихся в общем для всех задании. В данном случае соревнование является стимулом для активной работы каждого отдельного ученика вне зависимости от его уровня знаний. Каждый стремится вложить максимум усилий в достижение цели.

После всех разъяснений учащиеся получили распечатки с примерами диалогов. Сюжет в образце для каждой группы был создан различным с целью индивидуализации работы и отсутствия возможности к повторению идей, тем самым стимулируя творческое мышление и гибкий подход к решению коммуникативной задачи. Каждая группа готовила в течение заданного времени устное высказывание. Учитель осуществлял исключительно эвристическое управление, так как в рамках игры очень важно было способствовать самовыражению каждого ученика и его индивидуальному развитию, при этом латентно поддерживая и оказывая консультацию в выборе грамматически и стилистически корректных для избранного контекста единиц языка.

На игровом этапе ученики разыгрывали авторские сценарии развития событий в рамках заданных для них коммуникативных задач. Диалоги были созданы в соответствии с правилами грамматической правильности, стилистической и семантической сочетаемости лексических единиц и приближенности к речи носителей английского языка, а не русского как родного. Учащиеся продемонстрировали широкое разнообразие коммуникативных ситуаций по теме, в каждой из которых наблюдалась

проблематика и логичное причинно-следственное движение по направлению к достижению приемлемого для обеих сторон результата, что соответствует нормам вежливого общения и ведения конструктивной дискуссии.

На заключительном этапе был проведен итоговый анализ деятельности групп в целом и каждого учащегося в частности. В результате была выделена группа-победитель, набрала наибольшее количество баллов по всем критериям оценки. Затем была проведена учительская оценка работы учащихся в группах, степени их слаженности, кооперации, качества работы каждого ученика, приложенных им усилий и вклада, который привнес каждый отдельный человек в общую работу.

Далее учащимся было предложено пройти анонимный письменный опрос, суть которого заключалась в выявлении наиболее распространенных трудностей, с которыми сталкиваются учащиеся в процессе говорения на иностранном языке.

По окончании опроса на этапе рефлексии проводилось обсуждение с учащимися о проведенной игре, осуществлен анализ допущенных ошибок и были даны рекомендации о том, как корректнее и полнее можно построить высказывание на заданную тематику в предложенных условиях.

В конце занятия с помощью специально составленной эмфатической речи был создан позитивный настрой класса и проведена церемония прощания.

Итак, проведение эксперимента было посвящено проверке эффективности методики обучения формированию лексических навыков, где в качестве цели являлась апробация и выявление эффективности метода ролевой игры в условиях конкретной темы с учетом психологических и возрастных особенностей учащихся шестых классов. Отбор материала осуществлялся с учетом компенсации у детей нехватки лексики по теме, что мешает полноценному выражению мысли равноценно выражению мысли на родном языке.

Согласно выдвинутой гипотезе, уровень сформированности лексических навыков у учащихся 6 классов общеобразовательной школы повысится при условии оптимального сочетания традиционной системы обучения лексике и стимуляции к качественному речепроизводству в процессе ролевой игры. Применение ролевой игры в обучении дает почву для развития у учеников познавательного интереса к предмету, вследствие чего повышается интерес и к применению английского языка в реальных жизненных ситуациях.

### **2.3 Анализ эффективности ролевой игры в качестве средства обучения лексике**

Как известно, успех управления обучением иностранному языку осуществляется в ключе комплексности показателей, где основополагающими являются: наличие данных об исходном состоянии проблемы, программы достижения цели и систематической обработки результатов обратной связи. В связи с этим в рамках разработки комплекса упражнений и оценки их эффективности проводился анализ данных на предэкспериментальном и послеекспериментальном срезах.

В ходе анализа промежуточных и итоговых работ по теме за предыдущий период на предэкспериментальном этапе было определено, что уровень умений в работе над формированием и развитием лексических навыков между учащимися в классе, где планировалось внедрение экспериментальной программы, примерно одинаков. Результаты предэкспериментального среза умений указаны в Приложении А.

По окончании экспериментально–опытного обучения был проведен контрольный срез. Учащимся было предложено тематическое задание, по структуре и сложности аналогичное тому, что они выполняли во время предэкспериментального среза.

Контроль уровня овладения материалом по теме, пройденной на экспериментальном уроке, подразумевался зачетный урок по теме «Мой

дом» в виде многоуровневого лексического теста, содержащего задания как закрытого (выбор ответа из множества, выбор наиболее точного варианта из представленных, поиск соответствий по смыслу слов в двух рядах, соответствие выделенных словосочетаний изображенной на картинке ситуации, выбор подходящего ответа, группировка слов в соответствии с предложенной характеристикой, проверка хронологической последовательности предложенных действий одной лексико-семантической группы), так и открытого (вписать небольшую фразу как дополнение к контексту, свободное изложение в ответ на вопрос).

Тест был сформулирован четко, понятно и толковался однозначно. Задания полностью соответствовали теме и выводились в порядке усложнения. Первые имели ориентиром вызов из памяти учащегося лексики. Следующие содержали задачи на определение соответствия выбора слова контексту и его сочетания с окружающими лексическими единицами в семантическом и грамматическом аспекте. Последние были построены в специализированном ключе, что позволило определить степень умения поискового и изучающего чтения, вычленять необходимую информацию, анализировать соответствия описания в тексте картинке и т.д.

В ходе оценивания работ на предэкспериментальном и экспериментальном этапе в рамках разработанных критериев было выявлено, что уровень сформированности лексических навыков после внедрения ролевых игр в обучение выше, чем до их применения. Количество испытуемых составило 11 человек. В исследовании участвовал весь состав учебной группы в обоих классах.

По результатам анализа итогов, уровень лексических навыков, навыков устной речи по теме после уроков с ролевой игрой в составе программы прирост показателей составил 5-6%. Данные можно увидеть в Приложении Б.

Таким образом, результаты тематического обучения свидетельствуют об увеличении уровня сформированности лексических навыков. Было выявлено, что ролевая игра как средство тренировки лексики и

моделирования языковой среды позволила значительно повысить результаты учеников.

Далее на основе полученных данных опроса учащихся были выделены следующие типы трудностей в работе с лексикой: незнание коллокаций (27%), трудности употребления ЛЕ без опоры (20%), ошибочность восприятия на слух из-за схожести набора звуков (18%), ошибочность чтения слова из-за сложности буквосочетаний (12%), сложность понимания и употребления слова в сочетании с окружающими ЛЕ (13%), скорость употребления ЛЕ (10%), что видно в Приложении В.

Полученные данные позволили сделать выводы о соотношении трудностей, с которыми учащиеся сталкиваются в процессе обучения лексике, и выработать ряд методических рекомендаций.

Большинством исследователей лексический навык рассматривается как комплексный и его основными элементами являются:

- 1) способность вызывать лексической единицы из памяти;
- 2) способность сочетать лексической единицы с предыдущими и последующими единицами;
- 3) способность к корректному грамматическому оформлению лексической единицы;
- 4) способность определять соответствие выбора лексической единицы контексту.

В данной связи при планировании урока формирования лексических навыков заранее необходимо дозировано отобрать необходимый лексический материал, а также количество лексических единиц подходящей тематики для последующего ряда уроков.

Далее стоит организовать подачу лексического минимума, представляющего собой наборы слов, подлежащие обязательному усвоению на определенном этапе изучения иностранного языка. Лексический минимум каждого урока обязательно должен состоять из двух частей: активной (продуктивной) и пассивной (рецептивной). Лексика продуктивного

минимума, т.е. необходимая для усвоения и выражения учащимися своих мыслей, традиционно вводится отдельными единицами, в предложениях или в связанном рассказе. Лексика рецептивного минимума, т.е. необходимая к распознаванию при чтении и восприятии на слух, однако не частотная при речепроизводстве, чаще вводится в оборот с помощью контекста.

Знакомство с лексикой рекомендуется осуществлять в максимально выразительной манере, так как первое впечатление самое сильное и самое важное. Яркое введение лексических единиц эффективнее всего происходит при использовании наглядного изображения, видео с субтитрами или акцентированным звуковым сопровождением с названием новых лексических единиц в момент демонстрации действий, которые они описывают. Аудиовизуальные способы запоминания являются одними из наиболее действенных.

Лексику также полезно записывать в словарь, группируя слова и выражения по тематике. Это поможет ученикам создать универсальную опору, которую они смогут использовать в любое время.

Педагогу также следует строго придерживаться этапов обучения лексике, тщательно подбирать комплекс упражнений и формировать его в градации от простого к сложному. Чередуя различные типы задач, что позволит повысить уровень активности учащихся, задействовать различные отделы мозга и стимулировать когнитивную деятельность учащихся.

Язык материала должен быть современным, однако обязательно соответствовать литературным нормам. Предложения могут быть как простыми, так и сложными, однако в четкой и несложной для восприятия формулировке выражать мысль.

Наибольший интерес для учащихся составляют жизнеориентированные материалы. Построенные в актуальном для учащихся формате учебные материалы повышают познавательный интерес и учебную мотивацию.

Перед активной работой с новым и уже имеющимся словарем важным является объяснение объема и оттенков значения, чтобы также научить

грамотно определять соответствие лексических единиц контексту, а также уместность того или иного слова в сочетании с его окружением, что наблюдалось в качестве распространенной проблемы среди учащихся.

Более точный подбор слов по значению позволяет наиболее полно выразить мысль, привести иноязычную речь в соответствие полноте мышления на родном языке. В данном случае очень эффективными оказываются задания аналитической и аналитико-синтетической обработки текста, на переработку и создание текста по образцу, создание собственного текста. Таким образом, учащийся проходит градуированный ряд фаз освоения работы с лексикой и формирует свой словарный запас.

Широкий объем словаря и разнообразие для выбора лексических единиц делает речь более яркой, полной, выразительной. Учащиеся, создавая текст, оказываются перед необходимостью поиска из своего словарного запаса нужного слова либо выражения, и чем более богат и структурирован по семантическим полям словарь, тем более удачен будет поиск.

Для формирования речи и мыслительных процессов ребенка важна способность находить мотивирующую основу, понимать специфику флексий относительно разных частей речи и активизировать языковую догадку. Если ребенок не понимает значения слова и не имеет навыков работы с морфологией и синтаксисом языка, он не сможет распорядиться им в речи. Формирование лексической грамотности помогает учащемуся правильно делать умозаключения относительно родства слов на основе семантического содержания основы, отображающегося в сознании и закрепляющего в нем представление о характеристиках объекта, и нахождения родовидовых замен.

Словарный фонд языка постоянно подвергается изменениям из-за ряда объективных причин, среди которых интернационализация лексики, историзация и архаизация. Если последние две тенденции являются естественными в процессе устаревания одних реалий и появления других, то заимствования из иных языков часто происходят стихийно и не всегда имеют необходимость. Наиболее часто интернационализмы входят в язык в виде

сленговых единиц речи, наиболее свойственных к употреблению среди молодежи. Подобная замена происходит в качестве даны западной моде и каким-либо ее аспектам, отражаемым в данных лексических единицах, однако уже имеющим аналог в русском языке. Как следствие, речь засоряется лишней иноязычной лексикой, а ее русскоязычные эквиваленты постепенно выходят из употребления или, в случае полисемантичности, обозначают только один из многих аспектов. Во избежание подобных тенденций в обучении любому языку полезна синонимия как средство обучения.

Имея широкое представление о вариативности лексического состава той или иной тематической группы, учащийся может использовать аутентичные средства изучаемого языка и выражать свою мысль наиболее полно и точно, благодаря знанию имеющихся в словаре лексических альтернатив.

Речевая недостаточность у учащихся, проявляющаяся в пропуске слов, часто связывается с психологическими факторами, такими как отсутствие интереса к изучаемой теме или непривлекательность ее подачи. В результате учащийся будет прикладывать мало усилий к работе на уроке и дома, не будет стараться запомнить лексику, в связи с чем возникнет ее недостаточность и дефекты выражения мысли.

В целях обеспечения учащегося навыками эрудиции и расширения его кругозора необходимо пояснить полезность изучаемого материала для повседневной жизни, ориентировать обучение на нужды и интересы каждого учащегося по отдельности, не обобщая его под эгидой общественно-гражданских требований. Чаще всего школьники еще незрелы для понимания их роли в обществе, однако в виду развития эры социальных технологий они хорошо знакомы с различными видами деятельности и событиями в мире. Поэтому наиболее эффективным для обучения будет связать актуальность изучения той или иной темы, ее лексического и грамматического материала с использованием в практических целях.

Также, что касается мотивации, высокая степень осознанности изучаемого материала, способность его применить, ситуации успеха и личностно-ориентированный подход в общении с учащимися значительно улучшит отношение детей к урокам английского языка, образовательному процессу и школе в целом.

Таким образом, успех овладения лексическими навыками определяется и количеством зафиксировавшихся в памяти лексических единиц, и возможностью широко и адекватно использовать их. Так речевая деятельность требует уверенного оперирования словарным запасом, глубокого осознания значений, а также особенностей употребления.

## **Выводы по второй главе**

Ролевую игру можно расценивать как модель общения, наиболее приближенную к настоящей. Она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах, ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства.

Ролевая игра дает возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Учащиеся развивают речевые лексические навыки и умения, вместе с тем приобретают побуждение и мотивацию к использованию иностранного языка как в теме, в рамках которой проводилась игра, так и в дальнейшем обучении, а впоследствии и в реальной жизни.

Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Учащиеся избавляются от страха инициативы, страха самовыражения и самореализации. Личностный интерес каждого к происходящему на уроке переключает внимание ученика с собственных ощущений на цель, которая привлекает внимание и вызывает большой интерес.

Ролевая игра является хорошим способом для развития в обучающихся трудолюбия, взаимопомощи, самостоятельности. Так же данный метод интерактивного обучения помогает воспитывать в учениках умение отстаивать свое мнение и находить оптимальное решение в ходе решения определенной задачи.

## Заключение

В результате изучения различных источников и научных трудов, затрагивающих проблематику развития речевых лексических навыков английского языка, удалось прийти к выводу, что одним из наиболее эффективных способов является обучение на основе ролевых игр. Использование данного метода оказалось рациональным в виду возможности развития у учащихся способности к осуществлению выбора между лексическими единицами изучаемого языка соответственно коммуникативной задаче и ситуации. Отсюда следует, что ролевые игры в обучении способствуют качественному приближению к свободному владению процессами иноязычного речепроизводства и восприятия речи на слух.

Отвечая всем основополагающим принципам осуществления качественного обучения, ролевая игра, как один из эффективных способов создания имитации аутентичной языковой среды, представляет большой интерес для самих учеников. В ролевой игре партнеры вступают во взаимодействие, работая над решением проблем и поиск точек соприкосновения во взаимоотношениях при явном, на первый взгляд, различии между собеседниками. Ученики в процессе решения проблемного задания вырабатывают собственную точку зрения в отношении того или иного вопроса, подбирают наилучшим образом составленные и уместные для ситуации общения способы ее выражения.

Ролевая игра в обучении с целью развития речевых лексических навыков подходит для учащихся любого возраста. Экспериментальная апробация разработанного комплексного урока показала высокую результативность среди учащихся разного уровня подготовки, повышение интереса учащихся к образовательному процессу, предмету «Иностранный язык» и использованию полученных знаний, навыков и умений в повседневной жизни, а также усиление уверенности в себе и своих силах.

**Список использованных источников**

1. Азимов, Э. Г., Щукин, А. Н. Словарь методических терминов. - СПб: Златоуст, 1999. – 448 с.
2. Азимова У. О. Ролевые игры как метод обучения иностранному языку / У. О. Азимова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2019. — № 18 (256). — С. 21-22. — URL: <https://moluch.ru/archive/256/58671/> (дата обращения: 05.06.2020).
3. Андреева А. И., Гозалова М. Р., Лосева Е. С. Возможности «Blended Learning» в системе российского высшего образования // European Social Science Journal (Европейский журнал социальных наук). 2016. № 3. С. 210–216.
4. Апресян, Ю. Д. Лексическая семантика. Синонимические средства языка. - М.: Наука, 1974. - 367 с.
5. Багрова, А. Я. Основные компоненты содержания обучения иностранному языку в общеобразовательной школе / А.Я. Багрова // Вестник Московской международной академии. □ 2012. □ №1. □ с. 11-15.
6. Березина Н. А. Методические преимущества использования ролевой игры на уроках иностранного языка / Н. А. Березина, М. В. Фоминых // Молодой учёный. — 2014. — № 5.2. С. 4-7.
7. Бухбиндер, В.А. Основы методики преподавания иностранных языков. – Киев: Издательство при Киевском гос. университете издательского объединения «Вища школа», 1989. – 334 с.
8. Венгер Л.А., Мухина В.С. Психология. - М.: Просвещение, 1988. - 336 с.
9. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка. // Иностранные языки в школе. 2011. № 10. С. 47.
10. Демидова Г.С. Ролевая игра на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / Г.С. Демидова // Социальная сеть работников

образования. Электронный ресурс: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/02/12/rolevaya-igra-naurokakhinostrannogoyazyka> (дата обращения 05.06.2020).

11. Дьяченко Л.А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку //Статья/ Проблемы современной науки и образования. 2015. № 8. С. 15-21.

12. Залевская, А. А. Актуальные подходы к психолингвистическому исследованию лексики/ А.А. Залевская // Проблемы психолингвистике: слово и текст. - Тверь, 1993. - с. 15-19.

13. Ильин, М. С. Основы теории упражнений по иностранному языку/ М.С. Ильин. - М.: Педагогика, 1975. - 151 с.

14. Канонич, С. И. Ситуативно-речевая грамматика испанского языка/ С.И. Канонич. - М.: Межд. отношения, 1979. - 204 с.

15. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам//Иностранные языки в школе. - № 4, 1989. – С. 14-16.

16. Конышева А.В. Коллективная деятельность как средство субъектности обучаемых//Феномен человека в психологических исследованиях и социальной практике. – Смоленск, 2003. – С. 145-150.

17. Котенкова А.В. Проблема использования игровых приемов в обучении иностранному языку на раннем этапе в средней общеобразовательной школе. – М.: МГУ, 2008. – 78 с.

18. Ларина М. В. Ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению. - Вестник КАСУ № 2, 2005.

19. Левина Е.А., Лазутова Л.А. Использование ролевой игры в качестве практико-ориентированного задания при обучении иностранному языку //Статья/ Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2018. № 8. С. 207-210.

20. Леонтьева, Т.П., Будько, А.Ф., Пониматко, А.П. Методика преподавания иностранного языка / Т.П. Леонтьева, А.Ф. Будько, А.П. Пониматко. - Минск: Вышэйшая школа, 2017 - 239 с.

21. Ливингстон К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. – 169 с.
22. Мариева А. А. Ролевая игра как метод активного обучения английскому языку в 8 классе средней школы // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 33. – С. 32–35.
23. Маслыко, Е.А., Бабинская, П.К., Будько, А.Ф., Петрова, С.И. Настольная книга преподавателя иностранного языка. - М.: Издательство Высшейшая школа, 2004. – 522 с.
24. Методический словарь. Толковый словарь терминов методики обучения языкам / авт.-сост. Миньяр–Белоручев Р.К. -М.: Высшая школа, 1996. – 240 с.
25. Миролубова, А.А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность: коллективная монография/ под ред. акад. РАО А.А. Миролубова. – Обнинск: Титул, 2010. – 464 с.
26. Музыченко О. В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе / О. В. Музыченко. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2014. — № 7 (66). — С. 527-529. — URL: <https://moluch.ru/archive/66/11095/> (дата обращения: 05.06.2020).
27. Мухиддинова С.А. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе / С.А. Мухиддинова, Д.С. Уралова // Молодой ученый. – 2013. – №7. – С. 397 – 399.
28. Николаева Л.В. Педагогика сотрудничества как эффективная технология в преподавании физики [Электронный ресурс] / Л.В. Николаева // Центр образовательного и научного консалтинга. Электронный ресурс: <https://conseducenter.ru/index.php/chtenya/145-nikolaeva#:~:text=%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D1%81%D0%BE%D1%82%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0%20E2%80%93%20%D1%8D%D1%82%D0%BE%20%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B0%20%D0%B8%D0%B7,%D0%B3%D1%83>

%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9%20%D1%84%D0%B8%D0%B%D0%BE%D1%81%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%B8%2C%20%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B8 (дата обращения 05.06.2020).

29. Павловская Ю.В. Особенности процесса формирования иноязычной коммуникации в ролевой игре //Статья/ Международный журнал гуманитарных и естественных наук, 2016. № 5. С. 130-132.

30. Полесюк Р.С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку / Р.С. Полесюк //Статья/ Вестник кемеровского государственного университета. – 2012. – №4. – С. 275-278.

31. Пронченко, Е. Н. Обучение лексической стороне устной речи на основе синонимии (испанский язык, начальный этап языкового вуза): автореф. дис. канд. пед. наук: 13. 00. 02 / И.Я. Кузьмина. - Москва, 2000. - 22 с.

32. Пучкова, А. И. Формирование лексических навыков у старшеклассников и студентов неязыковых вузов / А.И. Пучкова // Вопросы методики преподавания в вузе. - 2013. - №2 (16).

33. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение. 1991. – 256 с.

34. Рустамов, А. А. Методические основы обучения лексике/ А.А. Рустамов // Наука и образование сегодня. - 2019. - №7 (42).

35. Сальникова С.А. Игра как метод обучения иностранному языку //Статья/ Ростовский научный журнал. 2015. № 8. С. 22-29.

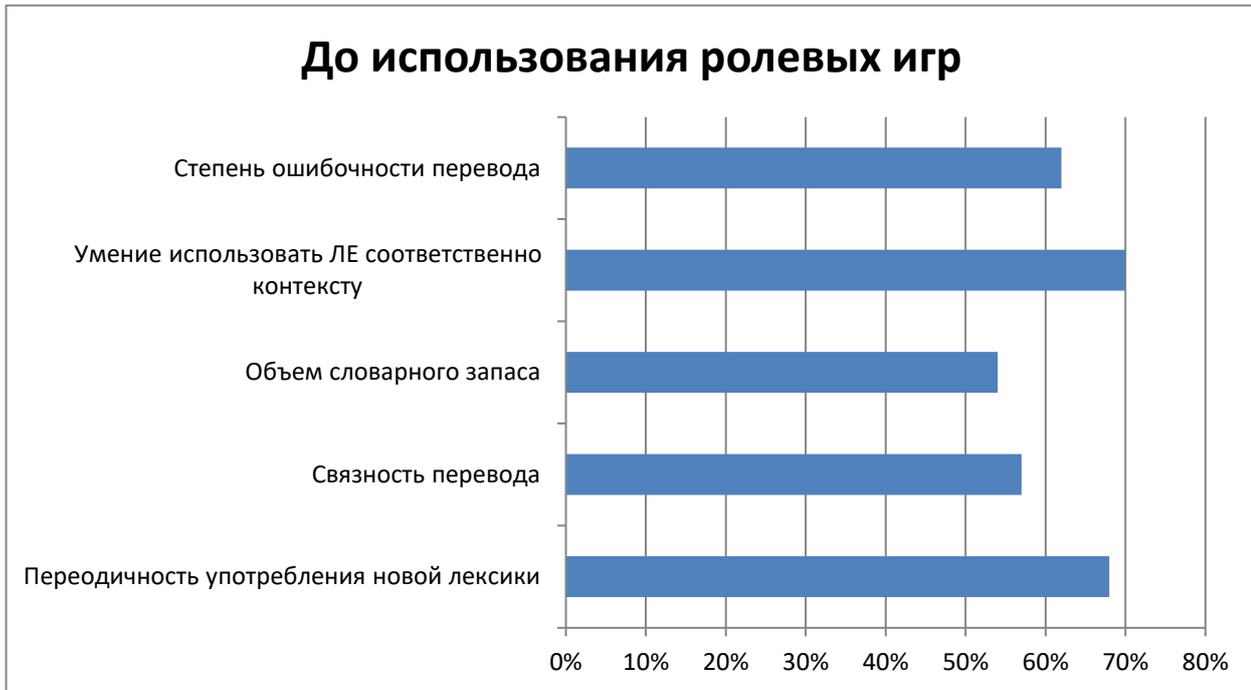
36. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций: Пособие для студентов пед.вузов и учителей/ Е.Н. Соловова. - М.: Просвещение, 2002. – 239 с.

37. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994. – 231 с.

38. Фоминых В. М. Ролевая игра при обучении английскому языку: метод. пособие для преподавателей. — Красноуфимск: Изд-во «Объединение Лагран», 2008. — 46 с.
39. Чудайкина Г.М., Логинова Н.Ю., Костоварова В.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика //Статья/ Интернет-библиотека Киберленинка. Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevye-igry-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-teoriya-i-praktika> (дата обращения 05.06.2020).
40. Шатилов С.Ф. Некоторые основные проблемы обучения лексическому аспекту устной речи на иностранном языке / С.Ф. Шатилов // Сб. ст. Ленинград: Изд-во ЛГПИ, 1972. - С. 3- 6.
41. Шибутани Т. Социальная психология. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1998. – 554 с.
42. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] : монография / С. А. Шмаков. - М.: Новая школа, 1994. - 239 с.
43. Щерба, Л.В. Как надо изучать иностранные языки/ Л.В, Щерба. - М.: Госиздат, 1929. - 54 с.
44. Эльконин Д.Б. Психология игры: - 2-е издание М.: Гуманит. Издательский центр «Владос», 1999. - 360 с.
45. Ярунина С.А. Ролевые игры при обучении иностранному языку // Статья/ Вестник Майкопского государственного технологического университета, 2017. № 9. С. 33-37.
46. Richards J. C. & Rodgers, T. S. (1986). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 45–48.

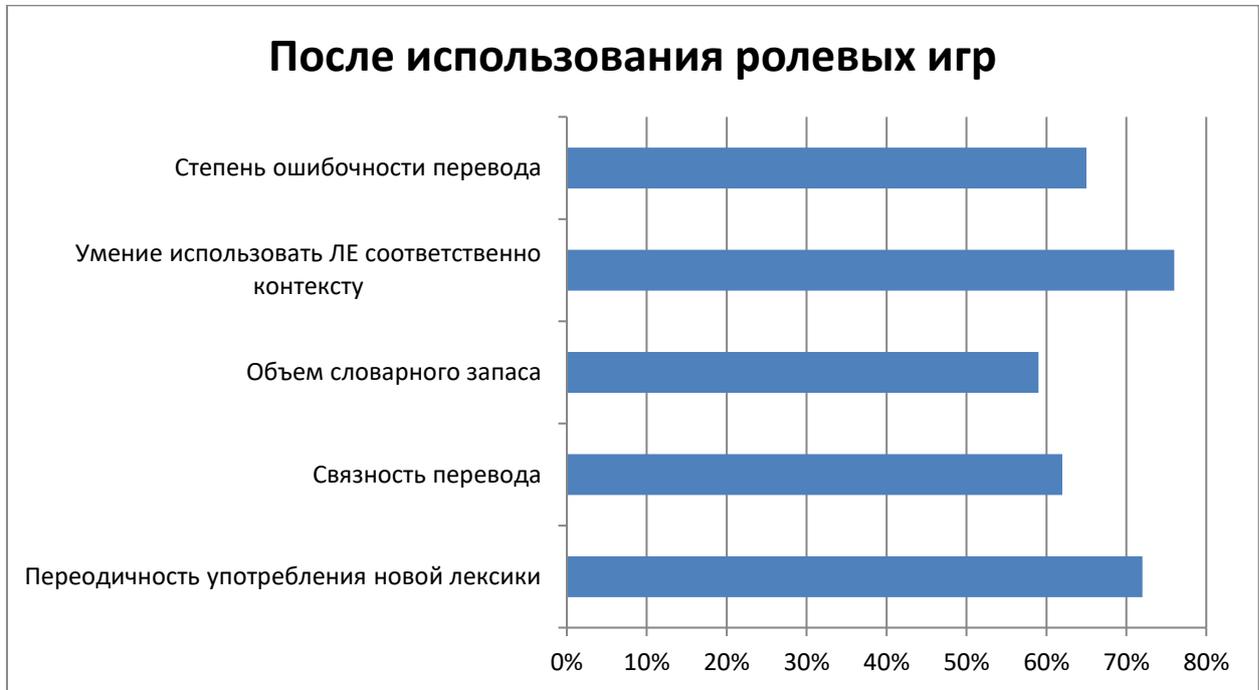
## Приложение А

### Результаты предэкспериментального среза умений работы с лексикой у учащихся



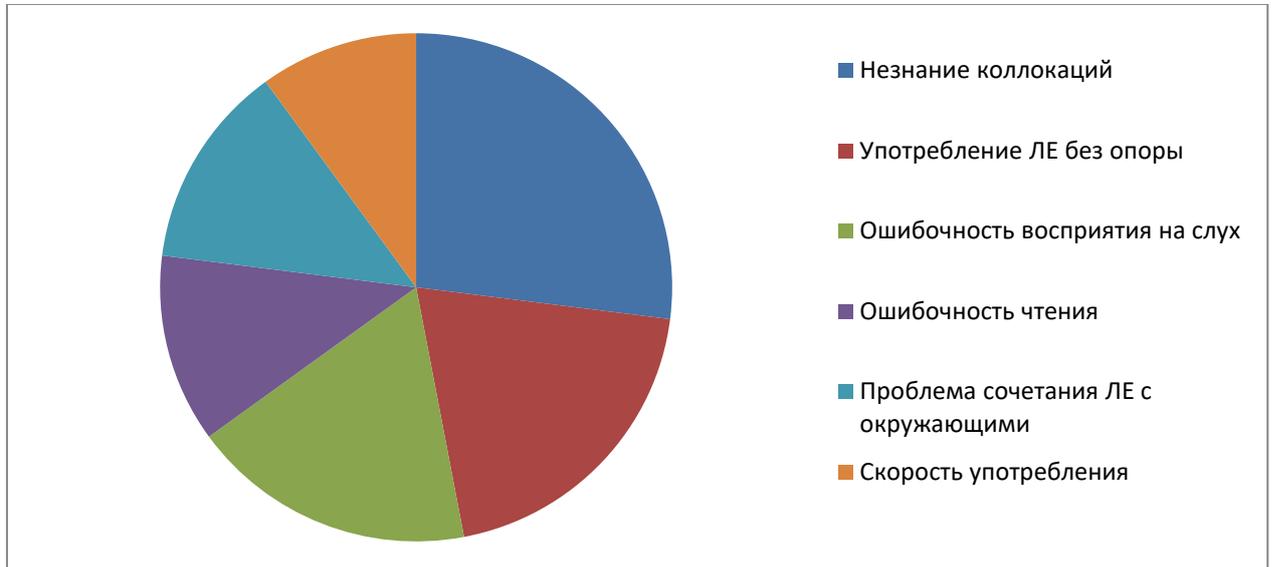
## Приложение Б

### Результаты послезэкспериментального среза умений работы с лексикой у учащихся



## Приложение В

### Статистика трудностей при работе с лексикой



## Приложение Г

### План-конспект урока с использованием метода ролевой игры

**Класс:** 6 Б

**Тема:** «My place»

**Тип урока:** Формирования продуктивных речевых лексических навыков.

**Методы:** лексическая игра, лексические упражнения, ролевая игра.

**Цель:** Введение новых лексических единиц, расширение словарного запаса учащихся, развитие навыков употребления грамматической конструкции there is/there are и неопределенных местоимений, развитие речевых лексических навыков.

**Задачи урока:**

**Образовательные:** актуализировать имеющиеся знания по теме, обеспечить усвоение нового лексического материала, научить связно использовать грамматические и лексические знания, навыки и умения, свести к минимуму сложность к говорению на иностранном языке и восприятию иноязычной речи на слух.

**Воспитательные:** воспитывать умение взаимодействовать в коллективе; формировать культуру речевого общения путём овладения принятыми правилами речевого поведения; воспитывать творческое отношение к учению.

**Развивающие:**

- Учебно-организационные умения и навыки: развитие умений работать в группе и самостоятельно.
- Учебно-интеллектуальные умения и навыки: развитие аналитических способностей таких, как умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, делать выводы.
- Психофизические механизмы: развитие внимания, памяти, воображения.
- Коммуникативные умения: развитие коммуникабельности.

**Оснащение урока:** учебник “Spotlight 6”, интерактивная доска, компьютер, мячик.

Этапы урока, время	Деятельность учителя	Речь учителя	Деятельность обучающихся
I. Организационный момент (2 мин).	Приветствует. Проверяет готовность учащихся к уроку, создает положительный настрой.	<i>Good morning, children! Please, sit down. How are you today? I hope you are well. Write down the date please and "class work". Let's start!</i>	Приветствуют учителя.
II. Мотивация к учебной деятельности (4 мин).	Выводит на доску слайд с картинкой. Задаёт наводящие вопросы учащимся для ориентира на тему, с которой предстоит работа. Выводит на доску слайд с названием темы.	<i>What do you see in this picture?</i>  <i>Have you guessed what the topic is today?</i>  <i>We will talk about our flats. Our topic today is «My place». We already had this topic in the last lesson. Write it down.</i>	Отвечают на вопрос и формулируют тему урока.  Записывают тему урока в тетрадь.
III. Актуализация знаний (5 мин).	Называет слово, затем бросает мячик одному из учащихся.	<i>Let's revise the words on the topic "Furniture".</i> <i>Guys, I'm going to throw a ball to you and give you a word in Russian/English and you translate it, then you throw the ball back.</i>  - <i>Flat.</i> - <i>Квартира.</i> - <i>Sofa.</i> - <i>Диван.</i>	Ученик даёт перевод слову и бросает мяч обратно.
V. Введение новых	Включает слайд с	<i>Okay, good job. I will point at an object in this</i>	Дети смотрят на

лексических единиц и открытие новых знаний (5 мин).	изображением комнат, дает названия, после чего показывает на предметы, находящиеся в них, и также озвучивает название.	<i>picture and you have to repeat after me the word in English.</i>	слайд и хором повторяют за учителем английские названия мебели и комнат.
VI. Промежуточная проверка и первичное закрепление (5 мин).	На основе того же слайда разъясняет задание.	<p><i>Now let's remember the grammar topics that we learned in the previous lesson. They were expressions "there is/are" and the words "some" and "any". And now guys please have a look at the blackboard. There are sentences with missing words there. Look at the slide and fill in the gaps with the words from the slide.</i></p> <p><i>-There are some _____ in the _____</i></p>	<p>Заполняют пропуски уже известными им лексическими единицами по теме.</p> <p><i>- There are some pillows in the bedroom.</i></p>
VII. Подготовительный этап к проведению ролевой игры (5 мин).	Разъясняет детям правила и условия игры. Раздает распечатки с примером диалога.	<i>And now we will play a little game. Make, please, little groups of 3 pupils. One person will act as a realtor (someone, who sells a flat). Two people will be clients (someone, who buys a flat). You will get an example of a dialogue between the realtor and his clients. Try to make your own one. After 10 minutes every group should represent its result and act out a story. The story, which contains the most of new words and constructions, which is interesting and true to</i>	Делятся на группы, рассматривают распечатки, составляют диалоги.

		<i>life, will be a winner.</i>	
VIII. Игровой этап. Совершенствование лексических навыков (10 мин).	Консультирует группы в процессе финальной подготовки к выступлению. Организует игру и осуществляет оценку.	<i>Your time is up! Your task is to go to the blackboard and represent your scene to your classmates.</i>	<p>Представляют результаты своей работы, разыгрывая диалоги по ролям.</p> <p>- <i>Hello, is this a house selling company?</i>  - <i>Hello, yes it is. Can I help you?</i>  - <i>Yes, please. I am looking for a flat.</i>  - <i>How many rooms are there in your flat and what are they?</i>  - <i>There are two bedrooms, one living room, a kitchen, a bathroom and a study. Do you have some interesting houses I might like?</i>  - <i>I will look up for you... sure! We have an almost perfect apartment with two bedrooms, kitchen and</i></p>

			<p><i>study. But I have to say that there are two bathrooms. Is that okay?</i></p> <p><i>- I think so. Are there any bookcases in the study?</i></p> <p><i>- Yes, there are. Also there are a computer and fireplace in the study.</i></p> <p><i>- I must see this apartment! Let's meet on Monday. Thanks so much!</i></p> <p><i>-You're welcome, see you soon!</i></p> <p><i>-Bye.</i></p>
<p>IX. Заключительный этап (6 мин).</p>	<p>Оглашает результаты анализа деятельности групп в целом и каждого учащегося в частности. Выделяет победителя.</p>	<p><i>All the performances were great and interesting, but now it's time to choose the winner. It is the group № 4. They tried to use as many words as possible. The dialogue was grammatically correct and well-performed. Your works are all very nice and I really enjoyed them. Everybody has done a good job!</i></p>	<p>Слушают и делают выводы.</p>

Х. Рефлексия (3 мин).	Выясняет степень осознания учебного материала.	<i>Did you like the game? What exactly did you like? Now I'll ask you to write a little essay about what problems you face when you speak English.</i>	Участвуют в подведении итогов.
Х. Заключительный этап. (2 мин).	Диктует домашнее задание. Создает благоприятный настрой.	Now write down your homework.  Good job everyone! I was happy to work with you today. See you soon!	Записывают д/з.  Благодарят за урок. Прощаются.