

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П.  
АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет  
Выпускающая кафедра иностранных языков

Понамарева Алина Олеговна

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Методика организации ролевых игр проблемной направленности при  
обучении английскому языку**

Направление подготовки 44.03.05 - педагогическое образование (с двумя  
профилями подготовки)

Профиль - русский язык и иностранный язык (английский)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой, профессор, доктор педагогических наук Петрищев В. И.

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Руководитель

Зав. кафедрой, профессор, доктор педагогических наук Петрищев В. И.

Дата защиты

25.06.2018

Обучающийся

Понамарева А. О.

\_\_\_\_\_  
(дата, подпись)

Оценка

отлично

\_\_\_\_\_  
(прописью)

Красноярск  
2018

## Содержание

Введение.....	2
<b>Глава 1. Теоретико-методологическое обоснование исследования ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников</b>	
1.1. Анализ ролевых игр в отечественной и зарубежной литературе.....	6
1.2. Характеристика целей и задач ролевых игр проблемной направленности в школе.....	15
1.3. Методические основы организации ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников.....	23
Выводы по главе 1.....	32
<b>Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по применению ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников вторых и пятых классов</b>	
2.1. Экспериментальная проверка технологии ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников во вторых и пятых классах.....	35
2.2. Анализ результатов опытнo-экспериментальной работы.....	41
2.3. Разработка комплекса деловых ролевых игр проблемной направленности по английскому языку для вторых и пятых классов.....	45
Выводы по главе 2.....	56
Заключение.....	58
Библиографический список.....	60
Приложение А.....	
Приложение Б.....	
Приложение В.....	
Приложение Г.....	
Приложение Д.....	

## Введение

В настоящее время знание иностранных языков - это не только атрибут цивилизованного, высокоразвитого человека, но и необходимое условие его успешной деятельности в самых различных сферах производства. Можно с уверенностью сказать, что владение любым иностранным языком повышает шансы на рынке труда. Целью любого учителя иностранного языка – это обеспечить доступность усвоения языка учениками, повысить уровень эффективности и качества обучения иностранному языку. Одним из лучших методов обучения, бесспорно, можно считать ролевую игру, которая является учебной моделью межличностного группового общения, специфической организационной формой обучения устно-речевому общению, основанному на коммуникативном принципе, ролевые игры легко вписываются в урок и, кроме всего прочего, доставляют обучающимся неподдельное удовольствие [Коньшева, 2011].

Ролевая игра, будучи наиболее точной и доступной моделью иноязычного общения, является той организационной формой обучения, которая позволяет оптимально сочетать групповые, парные и индивидуальные формы обучения на уроке. Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также у обучающихся закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение и взаимодействие школьников на уроках иностранного языка, что является главным аспектом при обучении иностранному языку в школе. Использование данного метода на уроках позволяет положительно влиять на формирование познавательных интересов учеников, эффективно воздействовать на развитие диалогических навыков, способствовать осознанному освоению иностранного языка. Однако главным элементом продуктивного образовательного процесса можно считать мотивированность ученика на учебную деятельность. Нет более сильного мотивирующего

средства, чем собственный положительный пример, интерес учителя и свой личный к иностранному языку.

Итак, потребность в эффективном и качественном овладении иноязычным общением, а также вышеназванные причины привели нас к выбору метода ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку в школе для написания данной выпускной квалификационной работы.

**Актуальность** данной работы состоит в том, что в настоящее время происходит переход на новые (нетрадиционные) технологии обучения в связи с изменениями условий существования и развития общества и реформами в сфере образования. Однако, несмотря на то, что технология проведения ролевой игры проблемной направленности достаточно изучена (Г.А.Китайгородская, А.В. Кобышева, К. Ливингстоун), в практике школы она используется недостаточно активно. Также стоит отметить, что на современном этапе в педагогическом процессе ролевой игре проблемной направленности как средству конструктивного взаимодействия уделяется недостаточно внимания. Поэтому проблема использования данной игровой технологии в практике обучения английскому языку рассматривается нами как актуальная, требующая анализа.

**Объектом** исследования является учебный процесс в школе.

**Предметом** исследования является методика организации ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников.

**Цель** нашей работы: проанализировать ролевые игры в отечественной и зарубежной литературе, выявить их характеристики и разработать комплекс деловых ролевых игр проблемной направленности по английскому языку для реализации во вторых и пятых классах при обучении английскому языку для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса.

**Гипотеза** исследования состоит в том, что применение ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников будет способствовать:

- созданию возможности мотивированного общения на английском языке;
- развитию речемыслительной деятельности и оптимизации интеллектуальной активности;
- развитию самостоятельного, продуктивного мышления, направленного на формирование поисковой творческой деятельности.

В соответствии с проблемой, предметом и объектом исследования, были поставлены следующие **задачи**:

1. проанализировать отечественную и зарубежную научную литературу по проблеме исследования;
2. выявить дидактические возможности и специфику ролевых игр проблемной направленности как средство повышения эффективности обучения английскому языку школьников;
3. разработать комплекс ролевых игр проблемной направленности для школьников вторых и пятых классов.

**Методы исследования** – анализ ролевых игр в отечественной и зарубежной литературе; опытная работа; наблюдение; беседа; анализ результатов опытно-экспериментальной работы.

**Методологическую основу** исследования составили работы по современным образовательным технологиям, методам, используемым в обучении английскому языку, и по способам активизации речевой деятельности у обучающихся через ролевые игры Н.В. Абаниной, Г. А. Китайгородской, О. А. Колесниковой, А. В. Коньшевой, Г.К. Селевко, А. Мейли и А. Даффа, Дж. Миллера, П. Томпкинс и др.

**Теоретическая значимость** исследования обоснована тем, что:

- расширены научные представления о ролевой игре проблемной направленности;
- раскрыты содержание и методика организации ролевых игр проблемной направленности;

- охарактеризованы дидактические возможности и специфика ролевых игр проблемной направленности.

**Практическая значимость** работы заключается в применении результатов разработки ролевых и деловых ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку на уроках во вторых и пятых классах в школе, а также во внеклассных мероприятиях по английскому языку для совершенствования и активизации речевой деятельности у школьников.

**Апробация** методики организации ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку проводилась на базе школы №93 в г. Красноярске.

**Структура работы:** наша работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложений.

## **Глава 1. Теоретико-методологическое обоснование исследования ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников**

### **1.1. Анализ ролевых игр в отечественной и зарубежной литературе.**

Анализ ролевых игр показал, что в настоящее время в науке существует довольно большое количество видов игры, как в отечественной, так и в зарубежной литературе. Нам важно выделить те схожие теоретические направления, которые помогут нам в нашей работе более детально рассмотреть понятие и сущность сюжетно-ролевой ситуативной игры, ее взаимосвязь с развитием личности ребенка, его становлением в социальном мире и готовности к успешному изучению английского языка в школе. Ролевая игра занимает важное место в образовательном процессе школьников как начальной, так и средней школы, а также в воспитании, развитии креативности и воображения. Стоит понимать, что игра - это жизнь ребенка, его радость, необходимая для него деятельность. В игре школьник усваивает общественный опыт, но не копирует окружающую жизнь, а выражает свое отношение к увиденному и услышанному на изучаемом языке, а это связано с развитием творческого воображения.

Первым был проведен анализ ролевых игр при обучении английскому языку в отечественной литературе. Мы полностью поддерживаем теорию М. Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории [Стронин, 2001]:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры.

Через игру по ролям школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц.

Цели:

- тренировать школьников в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивать речевую реакцию школьников.

В качестве примера лексической ролевой игры мы приводим работу со скетчем из пособия по английскому языку для начинающих Т.Н. Кузьмичевой [Кузьмичева 1991]. (См. приложение А.)

Пособие является сборником учебных сценариев (небольших скетчей) для групповой ролевой игры на уроках английского языка, в котором представлены грамматические пояснения и устные упражнения творческого характера. В основу методических принципов курса положен принцип открытой ролевой игры.

Проанализировав данный метод активного обучения, как разыгрывание по ролям скетча, мы пришли к выводу, что подобный вид работы вносит разнообразие в традиционные занятия, повышает к ним интерес у учеников и активизирует прохождение темы. Исполнителями могут быть любые ученики, как слабые по уровню владения языком, так и сильные, так как содержание скетчей в большинстве случаев отражает повседневную жизнь учеников дома, в школе, в библиотеке. Каждый скетч рассчитан на 3-10 минут исполнения. В большинстве скетчей обыгрывается юмористическая ситуация и даются образцы живой разговорной речи в игровой ситуации. Отсутствие в скетчах трудных грамматических конструкций позволяет использовать их на ранних этапах обучения английскому языку. Лексический материал, отражающий разговорные темы, в скетче из приложения А дозирован, его достаточно для того, чтобы изучить новые слова по теме «Чья это сумка? Что в ней лежит?».

На примере данного скетча можно увидеть еще одну категорию по М. Ф. Стронину – творческие игры. Устные упражнения пособия предполагают общение обучающихся с преподавателем, работу парами и группами,

выполнение определенных действий, участие в беседе в виде мини-диалогов и монологов. В качестве задания творческого плана можно попросить учеников продолжить сценку скетча, дав свой вариант завершения, изменить поступки действующих лиц, проиграть сценки разными исполнителями и сравнить их интерпретацию событий. После повторного проигрывания скетчей можно устроить обсуждение событий, поступков и отношений к ним действующих лиц. Повторное проигрывание скетчей помогает закрепить материал, привлечь большой круг исполнителей.

Следующая категория – это грамматические ролевые игры. Данные игры преследуют цели: научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую активность и самостоятельность обучающихся в решении проблемных задач. Большинство игр основаны на соревновании, с обязательным подсчетом очков. Игры могут проводиться между школьниками по принципу индивидуального первенства или по командам. В каждой игре требуется ведущий, а иногда водящие. Особо велика роль ведущего, исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заражать всех своим азартом. Мы выбрали для примера игру из методического пособия Ижогиной Т.И. и Бортникова С. А. [Ижогина, 2003].

#### Игра «Раз, два, три, поспеши!»

Игровое поле закрыто чистым листом бумаги. На счет «One, two, three» открывается первое предложение, и дети должны быстро показать карточку с недостающим в нем словом или окончанием. Первый, правильно показавший карточку, получает фишку.

Показавший неправильную карточку ученик выбывает из игры. Все, дошедшие до конца игры, награждаются. Победителем объявляется тот, у кого больше фишек.

Набор карточек:

am, is, are, shall, will, do, does, -s, -ing, - have, has, -ed.

Образцы последовательно открываемых предложений –

I am play ... with my cat.

We ... go to the park next Sunday.

... you like books?

Pete eat ... an apple a day.

Правильный вариант заполнения предложений –

I am playing with my cat.

We will go to the park next Sunday.

Do you like books?

Pete eats an apple a day.

Игру можно упростить, изъяв из нее определенное количество карточек (и, соответственно, предложений). Можно проводить ее несколько раз, меняя предложения. Для полного погружения в грамматический материал можно правильно составленные предложения дать обыграть школьникам. Один показывает действие, происходящее в предложении, а второй ученик зачитывает предложение вслух. Или составить для игры не предложения, а диалог, чтобы после отработки грамматического материала ученики читали его по ролям.

Можно сделать вывод, что данное методическое пособие отлично подходит для работы с начальной и средней школой, однако младшим школьникам будет интереснее и легче работать с подобными заданиями. Пособие ориентировано на мир детства, оно посильно каждому школьнику и позволяет достичь высокого уровня развития речевых навыков и умений.

Проанализировав фонетические игры, мы пришли к тому, что их тоже можно представить в виде ролевой игры, тем самым увеличить эффективность достижения цели в формировании навыка произношения связного высказывания или текста. Например, игра «Кто правильнее читает?». Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности

произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть с выражением и активной жестикуляцией. От каждой команды выделяются два-три чтеца. Однако можно и всей командой представить текст, если каждый ученик будет читать по строчке, также можно прочитать его по ролям. За яркое и безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Можно отметить, что выразительное чтение на уроках английского языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

Последняя категория, которую хотелось рассмотреть у отечественного автора – это орфографические игры. Существует интересная и простая для восприятия игра, с помощью которой можно развить орфографический навык.

#### «Картинка»

Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку и попробовать изобразить то, что есть на картинке. Нередко можно попросить товарища помочь в изображении какого-либо животного или предмета. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Рассмотрев данную категорию игр, можно увидеть, что она формирует орфографические навыки у школьников, развивает внимание, зрительную память, логику, гибкость мышления и познавательный интерес.

Что касается ролевых игр в зарубежной литературе, то, например, в американской системе подготовки педагога они называются методами аффективного обучения. К ним одни относят: упражнения, имитирующее ролевое общение, другие - постановку коротких сценок, третьи - учебное занятие, обеспечивающее инсценировку для решения определенной учебной проблемы, четвертые - свободную импровизацию в рамках заданной ситуации [Куприянов, 2012].

Ролевые игры присутствуют во всех четырех направлениях, по которым развивается педагогическая подготовка США: академическом, исследовательском, эволюционном, критическом.

Существует множество классификаций основных видов ролевых игр. В качестве примера можно привести следующих исследователей. А. Мейли и А. Дафф выделяют формы социодраматизации как разновидности ролевой игры: пересказ текста от имени действующих лиц; диалог; импровизация; ролевая игра [Maley, Duff, 1982]. Другой автор, Робин К. Скарселла, считает ролевую игру отдельной формой игры. Видами игры он считает: ролевые игры, драматизации, симуляции. Здесь стоит отметить, что симуляция отличается от ролевой игры тем, что воспроизводятся те ситуации, которые часто встречаются в реальной жизни, но при этом они лишены непредвиденных или опасных ситуаций [Scarcella, 1992]. Джозеф Каллахан наряду с речевой игрой и симуляцией, выделяет, как и А. Мейли и А. Дафф, и третий вид игр - социодраматизацию, рассматриваемую как учебный прием, который в основном применяется для обучения людей особенностям профессии, и акцентирует внимание на решении социальных проблем. В социодраматизацию включены воображаемые ситуации, которые далее в работе будут рассмотрены [Callahan, 1996]. Что касается Джона Оллера, то он дает следующую классификацию игровых форм: симуляция, драматизация, ролевая игра, психодраматизация, социодраматизация, упражнения с использованием мимики [Oller, 1999]. К. Ливингстоун же считает драматизацию и упражнение с использованием мимики

подготовительными к собственно ролевой игре и симуляции. Под упражнениями с использованием мимики он понимает выполнение определенного действия, разыгрывание короткой сценки без использования языковых и речевых средств. Задача остальных учеников состоит в угадывании изображаемых действий [Ливингстоун, 2007]. Что касается психодраматизации, то это форма групповой работы, используемая в психотерапии и учебных целях, когда человек, принимая на себя определенную роль, решает определенную социальную или психологическую проблему. Причем данный прием допускает многократную репетицию своей роли [Коньшева, 2007].

Для детального анализа мы выбрали собственно ролевую игру и социодраму.

Ролевая игра широко использовалась в «психодраматической школе». Она помогает осознать, как действовать в той или иной ситуации. Одно из ее достоинств - способность вызвать эмпатию. Ролевая игра помогает перешагнуть через барьер неприятия, а может быть, и неприязни, поскольку ситуация объединяет обучающихся, создает доброжелательную атмосферу и требует от участников большой отдачи, так как степень вовлечения в нее интенсивна, а значит, предполагает активное действие. В качестве примера мы рассмотрели игру из учебной книги учителя Френсис Илс [Eales, 2001]. (См. приложение Б, игру 6 В.)

В методике обучения английскому языку для запоминания слов и отработки грамматических правил существует множество упражнений. Однако в обучении детей английскому такие упражнения делать лучше всего в игровой форме. Это связано с тем, что в игре:

- включается произвольное запоминание, ведь она насыщена позитивными эмоциями и соревновательным духом;
- где используются карточки, хорошо работает образная память, а вместе с ней развивается не только образное, но и логическое

мышление школьника;

- повышается мотивация к изучению английского в целом.

В игре, разработанной Френсис Илс, под названием «The recipe game» наглядно показана связь между ролевой игрой и учебным процессом, где ученикам предложено приготовить блюдо по рецепту. Дети заранее получают карточки от учителя, где сказано, какое блюдо им надо приготовить по рецепту, какие продукты они уже имеют, а какие нужно добыть у своих товарищей. Ученикам нужно, передвигаясь по классу, спрашивать по-английски своих одноклассников про наличие определенных продуктов, а тот, кто первый закончит опрос и соберет нужное количество продуктов для рецепта, будет победителем в игре. Игра подойдет для работы в среднем и старшем звене.

Таким образом, в результате прохождения игры, достигаются следующие задачи:

- активизировать лексику школьников по теме «Food» (еда);
- развивать навыки умения понимать на слух;
- совершенствовать навыки устной речи по теме «Food»;
- вспомнить, какие продукты исчисляемые, а какие неисчисляемые;
- формировать умение решать коммуникативную задачу;
- воспитывать чувство взаимопомощи и взаимоподдержки;
- развивать навыки устной речи и фонематический слух;
- развивать мышление, память, внимание.

Также широко применяемым средством в зарубежном педагогическом образовании является социодрама. Возникшая как средство терапии жертв дискриминации, она позволяет «проживать» ситуации отвержения группой. В данном приеме обучения говорению обращено внимание на близость обстоятельств, стимулирующих овладение языком к театральным обстоятельствам. Ярким примером такого вида активного метода обучения будет игра из пособия для учителей Мейли А. и Даффа А. [Maley, Duff,

2005]. (См. приложение В.) Данная игра подходит для работы со школьниками старшего звена.

Учитель объясняет, что такое алиби, и какое преступление произошло. Классу дается задание в парах прийти к соглашению по поводу алиби, так как все ученики считаются подозреваемыми. Выбирается пара учеников, они должны выйти из класса и еще раз договориться об их алиби. Они были вместе в это время. Одновременно в классе решают, какие вопросы будут им заданы. «Обвиняемые» возвращаются по одному. Записываются ответы, которые дает первый студент, а затем выслушивают второго. Если их ответы расходятся, то они виноваты. На обсуждение алиби (того где они были в тот момент, что они видели) выделяется 10 минут, при этом ученики это делают вслух, ничего не записывают.

Данная ролевая игра ярко иллюстрирует, как можно задействовать всех школьников на 100% времени. Пытаясь разбить «алиби», все задают вопросы и, естественно, очень внимательно выслушивают ответы. Также эта игра может быть прекрасным завершением работы по тренировке или повторению всех типов вопросов в устной речи.

В социодраме целью ролевых игр является разрешение широких социальных проблем и вопросов, таких, например, как отношения с правоприменяющими органами, работниками службы, осуществляющей надзор за условно-досрочно освобожденными, с судебной системой. Также некоторые расовые и этнические проблемы и другие подобные вопросы, хотя и связанные непосредственно с личностью индивида, но затрагивающие не только ее.

Финалом социодрамы могут быть вопросы для осмысления происходивших действий и деятельности в целом. Предлагается следующий набор таких вопросов: каких реальных результатов Вы добились с помощью игры? Какие факторы повлияли на ваше решение? Какого рода отношения у Вас сложились в ходе игры? Как бы Вы повели себя, если бы игра началась снова? Насколько отличалась игровая ситуация от реальной?

В заключение хочется отметить, что как отечественные, так и зарубежные ролевые игры проблемной направленности имеют схожие цели и задачи в обучении школьников английскому языку. Они все строятся на принципах практической полезности в реальной жизни, коллективной работе и соревновательности. В учебных и методических пособиях для учителей представлено многообразие ролевых игр, в которых обучающиеся учатся принимать решения в проблемных ситуациях, и стараются сотрудничать, чтобы создать сплоченный коллектив и одержать победу в игре. В каждой классификации ролевых игр зарубежных, так и отечественных авторов, можно увидеть обучающие возможности:

- ролевая игра как самое точное отражение реального общения;
- возможности мотивационно-побудительного плана, так как каждый ученик получает свою конкретную роль, что сужает его до субъективного мотива;
- ролевая игра способствует расширению сферы общения.

Однако есть различия к подходу выбора формы ролевой игры. В американской системе преобладают формы драматизации и социодраматизации, а в отечественной литературе более традиционные и понятные для современных школьников.

## **1.2. Характеристика целей и задач ролевых игр проблемной направленности в школе.**

Нас в большей мере в рамках концепции личностно-ориентированного подхода интересуют ролевые ситуативные игры проблемной направленности. Это проигрывание в процессе взаимодействия участников игры определенной ситуации с целью показа в игровой форме разных возможных способов решения проблемы и возможных последствий такого решения. В отличие от дискуссии в процессе ролевой игры ее участники как бы «проживают» ситуацию, принимая на себя роли персонажей, попавших в эту ситуацию. Это помогает лучше понять причины возникающей ситуации, находить разные способы выхода из нее от имени персонажей. Здесь тоже

возможны элементы спора, дискуссий, но они ведутся не от имени самого ученика, а от имени его персонажа. Значит, ученику важно «войти в роль». Это особенно интересно и значимо в тех случаях, когда игра имеет явно выраженный культуроведческий характер, то есть персонажами являются представители страны изучаемого языка. Соответственно, ученику, принимающему на себя роль того или иного персонажа, необходимо проникнуться его видением проблемы. Следовательно, необходимо более детально ознакомиться с социокультурными особенностями поведения предполагаемых участников возникшей ситуации [Сборник новых методик и технологий совершенствования языковой подготовки и повышения качества преподавания английского языка молодых российских преподавателей, 2006].

К примеру, при изучении темы «Традиции разных стран» можно дать выполнить определенное количество заданий и упражнений на тему, прочитать о традициях в учебнике или посмотреть видеоролик. Однако гораздо более эффективным методом знакомства с теми или иными традициями будет ролевая игра. Причем не просто рассказ каждого ученика о заданной ему традиции определенной страны, а именно проигрывание обрядов и обычаев. Решение, пусть небольшой, проблемной ситуации при знакомстве с традициями ранее неизвестными.

Игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры — в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры, и выходил в своих фантазиях за рамки игры [Шмаков, 2004].

Образовательная цель обучения английскому языку состоит в том, чтобы расширить знания школьников о языке как об особом общественном явлении, используемом в качестве средства общения между людьми.

Ряд сведений о языке общеобразовательного порядка обучающиеся получают на уроках родного языка. Но иностранный язык наряду с родным языком призван сыграть большую роль в деле расширения общего кругозора школьников и путем сравнения системы иностранного языка с системой родного расширить понимание природы языка и его специфики как средства общения. Существует целый ряд языковых фактов, имеющих большое общеобразовательное значение, которые могут быть сообщены ученикам лишь на уроках английского языка. К их числу относятся различные грамматические категории, которые имеются в английском, но отсутствуют в русском языке [Мошкин, 1970].

Образовательная цель любой ролевой игры и игровых методов заключается в формировании и дальнейшем совершенствовании навыков и умений, необходимых в реальных условиях, и в праве на ошибку. В игровой ситуации ошибки допустимы. Они не наказуемы в обычном понимании и даже могут стать новым интересным поворотом в игровой ситуации. Главное условие успешности ролевой игры проблемной направленности – ее экспромт, правда, как и любой экспромт, - хорошо подготовленный [Сборник новых методик и технологий совершенствования языковой подготовки и повышения качества преподавания английского языка молодых российских преподавателей, 2006].

Знакомясь со словами английского языка в процессе игры, обучающиеся осознают существенные расхождения в характере и объеме значений слов родного и английского языков, узнают о причинах такого расхождения в характере слов и убеждаются в том, что словарный состав языка непосредственно отражает изменения, происходящие в жизни людей. С помощью определенных видов ролевых игр и разъяснений учителя, школьники получают представление о том, что язык является продуктом эпох и что его развитие тесно связано с историей народа, говорящего на этом языке.

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения

иностранному языку как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно - межличностных связей. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность. И успех в обучении - это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. Широкие возможности для активации учебного процесса дает использование ролевых игр [Ахмедова, 2016]. Специфика отношений, складывающихся в условиях коллективной учебной деятельности такова, что требует от каждого включения в совместную интеллектуальную деятельность, объединения умственных усилий для преодоления трудностей. Эффективность коллективной учебной деятельности заключается также и в изменении, которое претерпевает личность обучаемого, и уровень межличностного общения. Взаимоотношения, которые складываются в группе, объединенной деятельностью общения, стимулируют развитие самооценки и саморегуляции [Китайгородская, 1986].

Практическая цель со временем изменилась с переходом на новые программы обучения. Если раньше практической целью было научить школьников читать и понимать подлинные иностранные тексты средней трудности (при помощи словаря) и заложить основы для пользования устной речью, то на данный момент практическая цель меняется.

Преподавание английского языка в общеобразовательных школах преследует, прежде всего, практическую цель. Она состоит в том, чтобы обучающиеся получили твердые основы практического владения языком. Такими основами будут: умение вести несложную беседу на бытовые и общественные темы и умение читать и понимать без словаря простые тексты, построенные на изученном грамматическом материале [Мошкин, 1970].

Таким образом, если в ранее существовавших программах основной задачей было обучение чтению и пониманию английских текстов, а второй по значению задачей – привитие школьникам умений и навыков устной речи, то в современных программах по изучению английского языка эти две цели занимают равноправное положение. Причем на первом этапе среднего

образования, т.е. в пятых классах, обучение устной речи должно превалировать над всеми видами владения языком. Именно поэтому мы считаем, что желательно применять современные технологии обучения, в частности, ролевые игры проблемной направленности. При правильном их применении на уроках английского языка в начальной школе и в среднем звене можно добиться определенных успехов в овладении устной речью. Этот результат достигается тем, что ученикам не нужно знать перевода сложных и длинных текстов при помощи словаря, им следует проявить себя и в процессе игры говорить то, что они уже знают в языке. Применять свои знания самостоятельно в ходе игры так, как ты сам считаешь нужным – это служит отличной мотивацией в учебном процессе, как для младших школьников, так и для детей постарше.

Успешное решение образовательных задач, которые выдвигает Государственный образовательный стандарт по иностранным языкам, возможно при тщательном отборе современных педагогических технологий, в том числе ролевых игр проблемной направленности. Они должны быть нацелены: на максимальную активность школьников; на речевое взаимодействие; на развитие креативности; на получение реального речевого продукта.

Однако изучение английского языка в средней школе преследует не только общеобразовательную и практическую, но и воспитательную задачу. Воспитательная задача обучения английскому языку в начальной и средней школе состоит в том, чтобы содействовать воспитанию обучающихся в духе интернационализма. Борьба за мир, укрепление международных связей требуют от школьников не только умения общаться с представителями других народов, но и конкретно знать ту реальную действительность, в которой живут народы этих стран: его обычаи, нравы, культуру. Результат данной задачи можно достичь применением на уроках игровых технологий. Как уже было выше сказано, в пример можно привести проигрывание обычаев и обрядов при изучении темы «Традиции разных стран». Метод

игры в данном случае можно считать эффективным, потому что он содействует воспитанию школьников в духе интернационализма, ведь осознание того, что они говорят в совокупности с движениями, атрибутами и дополнительным материалом дают полную картину об особенностях других стран и народов.

Эти знания будут значительно прочнее, если ученики смогут читать впоследствии также художественную литературу на английском языке.

Воспитательная цель обучения английскому языку, как и в других предметах, состоит в том, чтобы развить у школьников целый ряд качеств, необходимых для всестороннего развития умственных способностей членов нашего общества. Уже неоднократно доказано, что обучение через игру развивает мышление, воображение учеников, а также улучшает память и способствует выражению эмоций.

Кроме того, в рамках данных технологий необходимо сформировать у школьников рефлексивные навыки и умения для выработки индивидуальной траектории развития языковой компетенции [Козлов, 2012].

Следует различать цели учителя и ученика. Если перед учителем стоит цель создать условия для развития лексического навыка ученика, то для старшеклассника это может быть выражение позиции в решении поставленной проблемы от лица своего героя. Например, в данной ролевой игре целью подростка является убедить своих «родителей» в правильности его профессионального выбора, а цель «работника центра по профориентации» - правильно соотнести желания «ребенка» и его «родителей» с тенденциями современного рынка труда. На каждом уроке в соответствии с принятыми ролями школьники обсуждают проблему. Каждый из участников продумывает высказывания, построенные на основе специально отобранной лексики с учетом своей роли, поэтому описания легенд героев учитывают лексику, которая зависит от возрастного, социального и профессионального статуса каждого из них. Здесь было бы уместно использовать упражнения на перефразирование: а как бы то же

самое сказал «студент университета» или «учитель», то есть тот или иной участник ситуации. Кроме того, школьников необходимо снабдить набором фраз речевого этикета. Им предлагаются соответствующие статьи из журналов, ссылки на подходящие сайты в Интернете, чтобы расширить информацию, необходимую для обсуждения в ходе игры [Козлов, 2012].

Овладеть лексическим навыком в неязыковой среде весьма трудно. Урок английского языка следует рассматривать как конкретную ситуацию, в которой учитель и обучающиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс - это взаимодействие всех присутствующих. Наиболее эффективным способом превратить урок в ситуацию реального общения могут стать ролевые игры проблемной направленности. Это «проигрывание в процессе взаимодействия участников игры определенной ситуации с целью показа в игровой форме разных возможных способов решения проблемы и возможных последствий такого решения. В процессе ролевой игры ее участники «проживают» ситуацию, принимая на себя роли персонажей, попавших в эту ситуацию.

Главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленишь и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

Одна из основных задач ролевой игры проблемной направленности – это развитие чувства социального употребления иностранного языка. Собеседники не только стараются использовать отработываемые структуры, но и четко интерпретируют ситуацию общения, учитывая известную из опыта информацию, и выбирают наиболее эффективные лингвистические средства для общения.

Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую

практику, где главная цель – это быть говорящему и слушающему максимально активными, так как они должны понять реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, и правильно отреагировать.

Ролевые игры положительно влияют на формирование познавательных интересов учеников, так как, принимая роль персонажа, им необходимо детально ознакомиться с лексическими особенностями участника возникшей ситуации с учетом его социокультурной принадлежности.

Таким образом, методисты выделяют следующие основные функции ролевой игры:

а) мотивационно-побудительная функция проявляется в том, что игра является моделью межличностного общения, она вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в общении на иностранном языке;

б) обучающая функция проявляется в выборе языковых средств, развитии речевых навыков и умений, моделировании общения обучающихся в различных речевых ситуациях;

в) воспитательная функция ролевой игры обеспечивается воспитанием сознательной дисциплиной, трудолюбием, взаимопомощью, активностью подростка, готовностью включаться в разные виды деятельности, самостоятельностью, умением отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях;

г) ориентирующая функция выполняется через направление обучающихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развитие умения контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других;

д) компенсаторная функция обеспечивается возможностью участников выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его.

е) рефлексивная функция осуществляется через аналитическую деятельность школьников, в процессе которой обучающиеся оценивают адекватность используемого лексического материала и его эффективность при воздействии на собеседника [Коньшева, 2006].

Для существенного достижения учебных целей ролевая игра проблемной направленности на занятиях по иностранному языку должна соответствовать следующим требованиям:

1. игра должна повышать мотивацию учения, ее следует проводить на основе вполне адекватных жизненных ситуаций общения, чтобы они были узнаваемы для обучающихся (подготовка к фестивалю, выпуск школьного журнала, организация благотворительной ярмарки, решение проблемы в семье подростка);
2. ролевую игру необходимо тщательно подготовить с точки зрения содержания и формы, здесь обязательно наличие проблемной ситуации и необходимость поиска способов выхода из нее, что обеспечит активность школьников;
3. ролевая игра должна объединять участников общей идеей;
4. игру следует организовать таким образом, чтобы обучающиеся могли эффективно использовать отработываемый языковой материал;
5. учителю необходимо установить контакт с ребятами для создания благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии.

Выполняя все требования к ролевым играм, учитель сможет помочь ученику достичь на уроке всех целей в освоении требуемого лексического материала. Стоит отметить, что использование различных игр на уроке английского языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к изучаемому языку. Ролевые игры на уроках английского языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

### **1.3 Методические основы организации ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку.**

Говоря о реализации определенных методических подходов к обучению с использованием игровых ситуаций, можно отметить, что в них нашли свое воплощение идеи системной интеграции эмоциональности в обучении иностранным языкам. Думается, что нравственность и личность в целом воспитываются не только и не столько через разум, сколько через эмоции и чувства, что очень присуще нашим школьникам. Следовательно, использование ролевой игры на уроках иностранного языка способствует реализации воспитательных и развивающих целей обучения [Коньшева, 2006].

Как известно, лучший способ заставить говорить ребенка – это создать мотив для него. Создание мотива говорения – самый трудный компонент деятельности учителя при организации ролевой игры. Для того чтобы проникнуть в сферу интересов школьников, нужно создать личностный мотив к участию в ролевой игре и тем самым правильно составить задания к ролевым играм. Ведь ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни. Считается, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

- 1) совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между школьниками (мотивы общения);
- 2) в игре обучающиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы);
- 3) каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует обучающегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели. В игре школьники изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств [Гальскова, 2006].

Использование игрового метода при обучении английскому языку способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности школьников к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировку обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Таким образом, можно заключить, что данный подход предполагает:

- 1) необходимость задействовать на уроке три сферы обучающихся: эмоциональную, когнитивную, психомоторную;
- 2) отсутствие страха и напряженности в атмосфере урока, культ хороших взаимоотношений, скрытый характер контроля;
- 3) сопровождение собственного учебного материала позитивной фоновой информацией, например, музыкой и движениями.

С помощью ролевой игры осуществляется учебно-познавательная деятельность обучающихся. Ролевая игра отличается двуплановостью, т.е. наличием двух реальностей, в которых пребывает участник игры: искусственно созданная (благодаря созданию имитационной модели) и действительная. Поэтому исполнителю определенной роли постоянно приходится соотносить свои решения, в результате чего и происходит усвоение знаний и умений обучающимися [Диомидова, 2011].

Организация ролевой игры начинается с ее замысла. Основное внимание при этом должно быть уделено следующим моментам. Во-первых, задуманный мир не должен быть логической конструкцией, но должен являться целостным и полным, допуская множество различных ситуаций, в том числе заранее не заданных. Чем задуманный мир полнее и больше, тем лучше, хотя здесь следует сразу сделать поправку на опыт игроков и их уровень владения английским языком. Во-вторых, определяется продолжительность игры. Мир для однодневной игры существенно отличается от мира для многодневной и тем более повторяющейся игры. Слишком широко задуманный мир может привести к явной невозможности

его создания, что снизит интерес к игре, а слишком узко задуманный будет исчерпан до заданного лимита игрового времени [Озеркова, 2000].

Для успешной реализации игрового метода учителю необходимо овладеть разнообразными приемами интеграции, т.е. соединение речи и:

- 1) картинок или других наглядных средств;
- 2) движения (пантомимы, игры - манипуляции с предметами);
- 3) музыки,
- 4) положительных эмоций.

Во временном плане ролевая игра представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия между учителем и обучающимся, который состоит из 3 этапов:

- подготовки ролевой игры;
- проведения ролевой игры;
- коллективного обсуждения результатов проведения ролевой игры.

Рассмотрим более подробно организаторскую деятельность игры. Она несет за собой ряд особенностей, которые характерны только для такого вида деятельности. К ним относят:

- 1) многоуровневый способ работы (индивидуальный, микрогрупповой, общегрупповой);
- 2) организация игры по принципу: фронтальная работа – групповая работа – рефлексия по поводу игры;
- 3) этапность (анализ, генерирование идей, рефлексия);
- 4) концентрация во времени [Панфилова, 2009].

Технология проведения ролевой игры делится на три основных и взаимосвязанных этапа: этап подготовки, проведения и анализа.

На первом этапе начать необходимо непосредственно с выбора темы. После чего на основе темы разрабатывается сценарий и игровой контекст. В содержание сценария входит определение целей и задач, прогнозирование ожидаемых результатов, как игровых, так и педагогических, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры,

общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристики действующих лиц. Данные действия составляют деятельность преподавателя. Он формирует цели и задачи, основываясь на целях и задачах обучения, а также содержания проблемных ситуаций. Также необходимо брать во внимание систему знаний, умений и навыков, которая должна быть сформирована у школьников в процессе обучения.

Игровой контекст на данном этапе включает в себя правила, обязанности и права участником игрового процесса, распределение ролей, введение и знакомство с персонажами, представление системы штрафов и поощрений, предвосхищение результатов. Различные отчеты или информативные сводки также могут быть представлены в виде игровой документации.

В деятельность учителя на данном этапе входит еще и предварительный анализ возможностей группы и ее характера. Необходимо учесть те или иные детали, которые могли бы повлиять на сценарий развития.

Итак, участники знакомятся с представленной информацией, объединяются в мини-группы из 3-5 человек, назначаются эксперты, вводятся правила и распространяется раздаточный материал. Участники пытаются самостоятельно определить цель и задачу игры, и наконец, происходит распределение ролей. Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований, учитывающих как учебные задания, так и индивидуальные особенности и потребности школьников. Ролевая организация общения требует отношения к школьнику как к личности с присущей ей особенностями, которая может предпочесть те или иные роли. Именно поэтому распределение ролей является ответственной педагогической задачей [Абанина, 1997].

На втором этапе проведения игра начинается. Не рекомендуется вмешиваться и изменять ее ход. Только учитель, выступающий в качестве ведущего, может вносить корректировки в действия обучающихся. При

проведении ролевой игры довольно часто между группами организуется соревнование. Это является важным мотивом. Состязательность является мощным побудительным фактором активизации познавательной деятельности, так как в учебном процессе на старшем этапе обучения действуют мотивы профессионально-престижного свойства. В этом случае для усиления фактора состязательности применимы иногда оценки в баллах.

На заключительном этапе проведения игры, то есть на этапе анализа, происходит обмен мыслями и мнениями о проведенной игре. Участники защищают свои конечные позиции, делают заключительные решения и выводы. Происходит подведение итогов игры преподавателем, который отмечает достигнутые результаты, ошибки, формирует окончательный итог занятий [Панфилова, 2009].

Особое значение приобретает в игре совместное обсуждение ее результатов, анализ полученного опыта [Тешева, 2005].

При этом важно:

- установить проблемы и явления, которые происходили в игре;
- определить и показать соответствие игры и реальной жизни;
- выявить причины различного поведения учеников;
- выяснить, имеются ли в реальной жизни подобные образцы поведения;
- предположить, что можно изменить в игре, чтобы достичь лучшего результата;
- предположить, что следует изменить в реальной жизни.

Далее мы рассмотрим механизмы проведения ролевой игры. Сразу стоит указать, что основным отличительным признаком здесь будет отсутствие системы оценивания по ходу игры, как, например, это происходит в деловых играх. В ролевых играх действие игроков стимулируется самим игровым комплексом, в который входят элементы окружающей среды. Игроки самостоятельно анализируют сложившуюся в ходе игры ситуацию, за счет чего достигается самоорганизация участников. Продолжительность

любой игры в среднем составляет 10-15 минут, причем игра тем дольше, чем меньше количество участников.

С позиции учителя ролевая игра выступает как форма организации учебного процесса, цель которой заключается в формировании и развитии речевых навыков и умений у обучающихся. В ролевой игре учитель может занимать следующие позиции:

- руководитель;
- участник;
- наблюдатель;
- отсутствующий.

Руководитель ролевой игры, как правило, не является участником игры. Его задача заключается, в основном, в поддержании условий игровой реальности [Колесникова, 1990].

Важным фактом, который отражается на проведении ролевой игры, является также то, что она непрерывна, что подразумевает под собой невозможность ее остановки для последующего обсуждения. За счёт этого обеспечивается дополнительная естественность ситуации и абсолютная погружённость участников в игровой процесс.

К использованию ролевой игры на уроках методика обучения иностранным языкам идет уже давно. На сегодняшний день самыми распространёнными упражнениями принято считать «прочитайте по ролям, инсценируйте диалог». Дело в том, что роль и органически связанные с ней действия представляют собой основную единицу развитой формы игры. В ее единстве представлены стороны аффективно-мотивационная и операционно-техническая деятельности.

Однако на начальном этапе, так же необходимо учитывать, чтобы игра была значимой для всех участников. Это значит, что она должна соответствовать интересам участников и их эмоционально-личностным потребностям. Во время постановки проблемы важно предоставить участникам возможность:

1) показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных ситуациях;

2) разработать и использовать новые стратегии поведения;

3) осознать и преодолеть свои внутренние опасения и проблемы [Утепкалиева, 2014].

Подведение итогов проводится на основе эмоционально пережитых играющими суждений, фиксируется реакция каждого из участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих [Ibsen, 1993].

Таким образом, необходимо понимать, что роль и ее принятие являются важнейшими составляющими ролевой игры. Использование роли представляет собой точное, буквальное воспроизведение деятельности другого человека.

Характер ролевой игры зависит от степени ее сложности, куда входит количество задействованных участников, длительность времени, проблемность, а также степень подготовленности учеников к импровизационным поступкам [Miller, 1993].

Безусловным плюсом является также то, что игра включает в себя другие формы активного обучения. Например, в процессе подготовки и обсуждения результатов используются методы дискуссии, анализа проблемных ситуаций, действия по инструкции, решения производственных задач. Так как ролевая игра не является универсальной, целесообразно использовать разные виды современных технологий, не исключая и традиционный метод обучения.

Таким образом, можно сказать, что особенностью включения ролевой игры проблемной направленности в учебный процесс заключается в том, что она позволяет соединить оба компонента учебно-воспитательного процесса в единое целое, сделав их логичным, динамичным и последовательным продолжением друг друга. При выборе репертуара учитываются требования Государственного стандарта преподавания английского языка к языковому

(фонетическому, лексическому, грамматическому) и речевому  
(культуроведческому) материалу.

## Выводы по главе 1

Изучив литературу по данной теме, можно отметить, что применяя ролевые игры при обучении английскому языку на уроках для развития способности самостоятельно находить и использовать нужную информацию, необходимо умение правильно сформулировать проблему и выйти из ситуации, когда на проблемный вопрос не хватает информации.

Нужно стараться формулировать вопросы таким образом, чтобы они действительно были проблемными и требовали самостоятельного мышления, творческой мобилизации всех ранее полученных ими знаний, пригодных для правильного ответа на данный вопрос-проблему.

При составлении проблем-вопросов нужно руководствоваться правилом: все вопросы должны требовать или объяснения тех или иных явлений с точки зрения («почему?», «чем объясняется?», «в чем причина?» и т.п.), или доказательства, теоретического обоснования истинности известных (изучаемых в данной теме) положений.

Можно без сомнения сказать, что без игровых действий проблемной направленности закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Ролевая игра, введенная в учебный процесс на занятиях по английскому языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Упражнения типа «читайте по ролям, инсценируйте диалог» занимают прочное место в арсенале методических приемов как в отечественной, так и в зарубежной литературе, так как всем ясно, что в процессе драматизации происходит более полное осознание смысла текста и одновременно более глубокое восприятие языкового материала.

Таким образом, проанализировав ролевые игры в отечественной и зарубежной литературе, мы пришли к выводу, что использование ролевых игр проблемной направленности является эффективным методом активного

обучения и помогает формировать определенные речевые умения. Школьники через ролевые игры проблемного характера преодолевают основные трудности обучения говорению, совершенствуют свои навыки и учатся навыкам ведения, монологов, диалогов, полилогов, навыкам запроса и сообщения информации, побуждения собеседника к беседе, аргументации, прерыванию и завершению бесед. Стоит отметить, что ролевая игра, организованная в доброжелательной атмосфере, способствует активному речевому общению, при котором наиболее эффективно отрабатывается не только языковой материал в смоделированной ситуации, но и решается комплекс задач по усвоению нового материала, закрепления, развития творческих способностей, для формирования общеучебных умений. Также очень важно, чтобы в процессе игры происходило обогащение словарного запаса, автоматизация применения разговорных клише, развивались коммуникативные навыки, тренировалась память, воспитывалось уважение к культуре изучаемого языка [Белкина, 2013].

В заключение хотелось бы ещё раз подчеркнуть, что ролевая игра проблемной направленности является очень перспективной формой обучения, так как она способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке, усиливает мотивацию и активизирует деятельность школьников, а главное - даёт возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

Поэтому использование ролевых игр на уроках повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес школьников к изучаемому предмету на всех этапах обучения.

Основываясь на характеристиках ролевой игры можно подвести итог, что основным ее преимуществом считается обучение через действие. Дело в том, что лично приобретенные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени. В большинстве случаев ролевая игра предлагает сравнительно безболезненный и приятный способ усвоения знаний и навыков, так как позволяет участникам понять, как чувствуют себя

люди, сталкиваясь с некоторыми ситуациями. Это понимание может оказаться мощным инструментом обучения; оно может способствовать развитию умения оценивать предпосылки поведения других людей, чего трудно было бы достичь каким-либо иным образом.

## **Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по применению ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников вторых и пятых классов**

### **2.1. Экспериментальная проверка технологии ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников во вторых и пятых классах.**

Ролевая игра, являясь специфической организационной формой обучения говорению, легко вписывается в урок для младшего, так и среднего звена. Ролевая игра может использоваться при обучении английскому языку школьников любого возраста, ведь для них – это увлекательное занятие и игровая деятельность. В данной работе будет представлена опытнo-экспериментальная работа применения ролевых игр проблемной направленности при обучении английскому языку школьников в пятых и вторых классах.

Следует еще раз отметить, что технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

- 1) этап подготовки (разработка сценария, составление плана, общее описание игры);
- 2) этап объяснения (определение режима работы, формулировка главной цели, постановка проблемы);
- 3) этап проведения (процесс игры);
- 4) этап анализа и обобщения (вывод из игры, анализ и рефлексия, оценка и самооценка работы).

Поскольку игра остается в младшем школьном возрасте пока еще ведущей формой деятельности ребенка, то с ее помощью можно эффективно обучать детей английскому языку. Однако, на наш взгляд, игры не должны быть долгими и занимать целый урок в младших классах. Они могут быть включены в ход урока как отдельные задания, которые связаны с темой занятия.

В качестве примера мы приведем краткую разработку урока с

включением ролевой игры для вторых классов на английском языке, которая была апробирована нами на базе школы №93 в г. Красноярске. Для помощи в создании урока, приведенного в таблице, была использована «карта» уроков из книги для учителя Т. Б. Клементьевой [Клементьева, 1992].

Title	Communicative aim	Language forms	Structures (Grammar)	Classroom tasks and activities	Game	Classroom English
Meet the family	Expressing possessions. Asking students about their family. Talking about your family.	1)-Have you got any brothers and sisters? -Yes, I have got one sister. 2)-Have you a cat? -Yes, I have.	Have/ have got I/we/you/they have got ('ve got) He/she/it Has got ('s got)	1)Greeting and organizing time. 2)Speech Warm-up. 3)The topic of the lesson. 4)Learning new vocabulary. 5)Explanation of a new grammatical construction. 5)Game. 6)Athletic warm-up. 7)Summary of the lesson. 8)Giving a	<b>Role-play game</b>	1)-Have you got any questions? -Yes, I've got one. 2)-Have you got a pen with you? -Yes, here you are. -Thank you.

				homework.		
--	--	--	--	-----------	--	--

Ролевая игра на тему «Семья» для вторых классов строится следующим образом: детям предлагаются ситуации для учебного речевого проигрывания и речевые роли.

Ситуация:

Игры в «дочки-матери»: представление членов семьи (имена, фамилии, состав семьи, возраст, досуг, наличие домашних питомцев). Каждый ученик получает свою роль определенного члена семьи и ее отыгрывает в процессе диалога.

Речевые роли:

Мама, папа, дочь, сын, бабушка, дедушка, тётя, дядя.

Пример фрагмента диалога на английском языке для ролевой игры на тему «Семья»:

Гость (девочка Настя): Кнок, кнок, кнок! (Тук, тук, тук!)

Кристина: Hi, Nastya! (Привет, Настя!)

Настя: Hi, Christina! Sit down, please! (Привет, Кристина! Садись, пожалуйста!)

Настя: Thank you! Who is this little boy? (Спасибо! Кто этот маленький мальчик?)

Кристина: He is my brother. (Он мой брат.)

Настя, обращаясь к мальчику: What is your name? (Как тебя зовут?)

Вова: My name is Vova. (Меня зовут Вова.)

Настя: How old are you? (Сколько тебе лет?)

Вова: I am six (years old). (Мне шесть лет.)

Настя: Have you got a dog, Vova? (У тебя есть собака, Вова?)

Вова: No, I haven't got a dog. I have a cat. (Нет, у меня нет собаки. У меня есть кошка.)

Данная модель общения в семье решает проблемную задачу, направленную на развитие речи. Поскольку, речь это своего рода процесс, целью которого на уроке английского языка является формирование различного рода речевых умений (сообщение и запрос информации о членах семьи, побуждение собеседника к беседе, продолжение и завершение речи). Выстроенные межличностные отношения в семье через ролевую игру могут способствовать работе в команде, распределению домашних обязанностей.

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познавательную активность школьников [Коньшева, 2007]. Именно поэтому данный метод обучения английскому языку эффективен в практике и отражает все аспекты изучаемой темы: развивает навык говорения, происходит отработка грамматических конструкций и активизация ранее полученных знаний.

В процессе обучения английскому языку старших школьников применяются более усложненные формы игры. В качестве примера будет приведена игра, которая проводилась нами в пятом классе школы №93 в г. Красноярске. В ней отражается приближение обстановки учебного процесса к реальным жизненным условиям.

Title	Communicative aim	Language forms	Structures (Grammar)	Classroom tasks and activities	Game	Classroom English
Food	Talking about food. Grammatical construction «there is, there are».	1)-Are there any carrots on the table? -No, there are not. There are	Present simple, There is/ there are.	1)Greeting and organizing time. 2)Phonetic Warm-up. 3)The topic of	<b>Role-play game</b>	How do you pronounce this word? Does anybody need any

		carrots in the basket. 2)-Are there any apples on the table? -Yes, there are.		the lesson. 4)Learning new vocabulary. 5)Repetition of the grammatical construction. 5)Game. 6)Athletic warm-up. 7)Summary of the lesson. 8)Giving a homework.		help? Do you understand everything?
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------

В ходе данного урока для пятого класса была предложена ролевая игра «Учителя и ученики».

Ход игры: участники команд описывают картинки, играя роль учителей и учеников. Команда учителей задают общие вопросы с оборотами “Is there ...? Are there ...?”, используя раздаточный материал. (См. приложение Г.) Другая команда учеников должна на эти вопросы правильно ответить. За каждый правильно поставленный вопрос и ответ команды получают баллы.

Пример вопросов и ответов команд на первый раздаточный материал из приложения Г:

**Group1:** Is there any bread on the table?

**Group2:** Yes, there is.

**Group1:** Is there any cheese on the table?

**Group2:** Yes, there is.

**Group1:** Are there any potatoes on the table?

**Group2:** No, there are not. There are potatoes in the basket.

**Group1:** Are there any apples on the table?

**Group2:** Yes, there are.

**Group1:** Is there any cheese on the table?

**Group2:** Yes, there is.

Пример вопросов и ответов команд на второй раздаточный материал из приложения Г:

**Group2:** Is there any butter on the table?

**Group1:** Yes, there is.

**Group2:** Is there any cheese on the table?

**Group1:** Yes, there is.

**Group2:** Are there any carrots on the table?

**Group1:** No, there are not. There are carrots in the basket.

**Group2:** Are there any apples on the table?

**Group1:** Yes, there are.

**Group2:** Is there any fish on the table?

**Group1:** Yes, there is.

По нашему мнению, данная игра строится на принципах коллективной работы, соревновательности и практической полезности. В игре присутствует проблемная ситуация, отражающая реальную действительность, с которой может столкнуться каждый обучающийся в продуктовом магазине. Следовательно, школьник через ролевую игру учится моделированию процесса выработки решений по выходу из проблемной ситуации, когда приходит в магазин и смотрит на наличие необходимого ему товара. Стоит отметить, что каждый ученик вовлечен в учебный процесс, в ходе игры он повторяет новую и уже изученную лексику по теме еды и отработывает грамматическую конструкцию. Ученики входят в свои роли, и ощущается их взаимосвязь при решении общих задач.

## **2.2. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.**

Данный фрагмент урока с включением ролевой игры в 5 «б» классе показал большую разницу усвоения школьниками материала по отношению к 5 «а» классу, где ролевая игра не проводилась. Игра была проведена с целью закрепления лексических единиц по теме «Food», отработке конструкции «There is... /There are...» и с вопросительной формой оборота «Is there ...? Are there ...?». В ходе анализа результатов итоговой работы было выявлено, что обучающиеся 5 «б» класса лучше владеют лексикой по теме: знают переводы всех изученных продуктов, фруктов и овощей. Также могут пользоваться упомянутой выше грамматической конструкцией с минимальным количеством ошибок. В 5 «а» классе, где данная игра не была проработана, было выявлено, что школьники хуже разбираются с материалом по теме. Результат итоговой работы 5 «а» показал, что не все обучающиеся запомнили переводы изученных слов, путаются в употреблении грамматической конструкции «There is... /There are...», а также вопросительной формы данного оборота в предложениях.

Таким образом, можно сказать, что использование ролевой игры на уроке английского языка в пятых классах с целью эффективного усвоения обучающимися нового материала – один из самых продуктивных методов.

Что касается результатов самой ролевой игры по теме «Еда», использованной в ходе урока для 5 «б» класса, то обучающиеся активно участвовали на уроке, были заинтересованы, проявляли творческие способности. Однако само выполнение игровых заданий оказалось для них сложным. Так как дети имеют разные уровни владения английским языком, некоторые сразу понимали суть и задачи игры, другие нуждались в более подробном описании хода игры, поэтому игра занимала большее количество времени, чем изначально нами планировалось. Ярко была выражена помощь сильных обучающихся в объяснении поставленных задач игры слабоуспевающим ученикам на уроке, так как учитывался результат целой команды, а не отдельных игроков.

Такого рода диалоги между командой «учителей» и командой «учеников», основанные на изученном материале, дают возможность использовать знания в конкретной обстановке и правильно строить речевое поведение с разными людьми. Чтобы организовать общение в рамках ролевой игры, я дала упражнение на составление микродиалогов в парах по диалогу-образцу, который является основой для составления их собственного диалога.

Для подготовки урока с включением в него ролевой игры для пятого класса мне помогло пособие для учителя Вербицкой М.В. [Вербицкая, 2014]. Этапы подготовки к ролевой игре по теме «Еда» и отработке грамматической конструкции «there is/there are»:

- 1) чтение диалога по ролям, обращая внимание на реплики, подлежащие усвоению;
- 2) инсценировка диалога с воспроизведением реплик по ролям;
- 3) самостоятельное составление и воспроизведение диалога, аналогичного данному.

Основываясь на личном опыте, я полагаю, что ролевая игра не должна занимать весь урок. Ролевая игра - не изолированный вид работы, а часть урока или ряда уроков. Она может быть использована как составная часть урока или как кульминация. В ходе моей практики было отмечено, что во втором классе элементы ролевой игры оптимально проводить в течение десяти минут, в пятом – около пятнадцати минут.

Также мы считаем, что ролевая игра должна быть принята всей группой. Распределяя роли «учеников» и «учителей», готовя учеников к игре, учитывались не только их знания и умения, но и индивидуальные особенности характера.

Анализ урока, построенного для вторых классов по теме «Семья» с включением ролевой игры под названием «дочки-матери», также показал продуктивность ролевой игры как метода активного обучения. Во 2 «а» классе урок с ролевой игрой проводился как урок введения нового лексико-

грамматического материала по теме «Семья», а во 2 «б» классе был проведен традиционный урок без включения игры. В ходе анализа результатов итогового теста обучающихся было отмечено, что ученики 2 «а» класса справились с работой значительно лучше, чем 2 обучающиеся 2 «б» класса. При написании итогового теста только у двух учеников 2 «а» класса были выявлены проблемы с освоением лексико-грамматического материала по теме «Семья», когда во 2 «б» классе были сложности у половины группы обучающихся. Ученики 2 «б» класса не владели изученной лексикой по теме на том же уровне, что и обучающиеся 2 «а» класса. Также были допущены ошибки при построении диалога в парах с утвердительной и отрицательной формами грамматической конструкции «Have got/Has got».

В отношении самого урока с включением ролевой игры можно сказать, что тема и цель соответствуют месту урока в учебном плане, требованию программы обучения иностранному языку, возрасту обучающихся, их интересам, потребностям и познавательным возможностям, так как при разработке урока я опиралась на методические рекомендации учебно-методического комплекта по английскому языку «Forward» под редакцией Вербицкой М.В. для второго класса [Вербицкая, 2015].

Ролевая игра, целью которой было совершенствование грамматического навыка кратких ответов на вопросы, а также актуализация необходимого на уроке лексического материала по теме «Семья», проводилась в режиме «ученик-ученик». Каждый школьник получил свою роль члена семьи, и в ходе диалога или полилога отрабатывался ранее усвоенный материал.

Организационным моментом при ролевой игре было то, что задачи урока были объявлены на русском языке, учитывая возрастные особенности детей.

Через метод ролевой игры решились следующие задачи:

- 1) усовершенствовались речевые навыки школьников с лексико-грамматическим материалом по теме «Семья»;

2) развилось чувство интереса к предмету и поддержание высокого уровня мотивации для изучения английского языка.

На заключительном этапе ролевой игры была проведена рефлексия. Ученики высказали свое мнение об игре, их отношении к такому виду деятельности на уроке, какие сложности были при выполнении задач, поставленных в игре. Для сохранения повышенной мотивации к нетрадиционным формам урока английского языка, оценки за участие в ролевой игре школьники выставляли себе сами. В качестве средства учета, контроля и оценки овладения обучающимися иноязычным материалом, навыками и умениями иноязычной речи были использованы вопросно-ответная работа, устное выступление.

Можно отметить, что поддерживался положительный настрой, но достаточно медленный темп проведения игры. У слабоуспевающих школьников занимала много времени ориентация в новом изученном лексическом материале и грамматической конструкции «have/has got». Однако время было распределено рационально, что позволило отработать в игре весь запланированный материал.

В ходе игры были реализованы следующие принципы:

- 1) принцип направленности обучения на комплексное решение задач;
- 2) принцип доступности обучения.

Развитие учеников на уроке осуществлялось в полной мере, были задействованы все обучающиеся, в том числе и слабоуспевающие. Ученики на уроке были активны, внимательны, работоспособны. Я считаю, что выбранная форма организации учебной деятельности школьников была достаточно эффективной. На уроке через ролевую игру была создана доброжелательная психологическая атмосфера, характеризующаяся взаимной заинтересованностью всех участников урока.

В целом, поставленная цель была достигнута. Главный недостаток в использовании ролевой игры на уроке во втором классе – недостаточная активность некоторых обучающихся в силу уровня их способностей.

Подводя итог, можно сказать, что ролевая игра в ходе уроков для вторых и пятых классов имеет ряд преимуществ перед другими видами деятельности на уроке: она создает модель общения; в ней переплетаются речевое и неречевое поведение, создаются комфортные условия для обучающихся, возникает мотивация для общения, игра учит партнерству и сотрудничеству, принимая роль, ученик становится более раскованным, свободнее себя чувствует и лучше говорит, общение проходит в творческой, доброжелательной атмосфере. В ходе анализа уроков 5«б» и 2 «а» классов, где ролевые игры проводились, можно отметить, что данного вида игры больше стимулируют обучающихся к работе над языком, к свободному владению языком и повышают мотивацию, чем традиционная форма обучения, которая была предложена для обучающихся 5 «а» и 2 «б» классов. Однако стоит учитывать особенности характера учеников и их уровень владения английским языком при распределении ролей для игры, чтобы развитие учеников на уроке осуществлялось в полной мере, были задействованы все обучающиеся, в том числе и слабоуспевающие.

### **2.3. Разработка комплекса деловых ролевых игр проблемной направленности по английскому языку для вторых и пятых классов.**

Известно, что деловые ролевые игры направлены на выработку профессионально-ориентированных знаний и умений в процессе решения самими обучаемыми различных проблемных ситуаций. Именно поэтому мы решили разработать комплекс деловых ролевых игр для школьников вторых и пятых классов. Деловая игра — это еще одна эффективная форма обучения иностранному языку, где моделирование в игре приближено к реальным условиям профессиональной деятельности, имеется конфликтная ситуация и обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих определенные роли.

Как уже было ранее нами отмечено, проблема применения ролевых и деловых игр в обучении английскому языку находит широкое освещение в отечественной и зарубежной литературе. Анализ работ отечественных и

зарубежных авторов показал, что ролевые игры представляют собой мощное образовательное средство. Ролевые игры являются чрезвычайно ценным методом для обучения иностранному языку. Они развивают логическое мышление и креативность, позволяют ученикам развивать и практиковать новые языковые и поведенческие навыки в относительно нетривиальной обстановке и могут создать мотивацию, необходимую для обучения [Tompkins, 1998]. Полесюк считает деловую игру эффективным приёмом обучения иностранному языку, целью которого является формирование комплекса знаний и умений выработки стратегии и тактики профессионального общения [Полесюк, 2012]. Данный вид игры позволяет в учебных целях имитировать реально существующие процессы, явления, события характерные для определенного вида деятельности или работы. Таким образом, в процессе деловой игры школьники могут проявить себя компетентными специалистами, принимать адекватное решение в сложившейся игровой ситуации.

Метод деловых игр, направленный на обучение профессиональному общению, имеет ряд особенностей: деловая игра должна базироваться на реальном речевом материале, отражающем конкретную ситуацию общения в профессионально-трудовой сфере; здесь преобладает момент самообучения над обучением; существенный момент в деловой игре — ее проблемность. В деловой игре одними из ведущих являются принципы совместной деятельности и диалогического общения участников, последовательная реализация которых обеспечивает активное развертывание содержания этой игры. В деловой игре участники самоутверждаются не только как личности, но и, прежде всего, как специалисты в своей области трудовой деятельности [Солдатов, 2014].

Как было уже сказано, такие игры могут занять весь урок целиком, либо могут быть элементом урока на любом его этапе. Ролевые и деловые игры могут быть использованы как на начальном этапе обучения (во втором классе), так и в среднем звене (пятый класс).

Работа по формированию лексических навыков осуществляется, как правило, с помощью ситуативно-обусловленных упражнений и вызывает интерес у обучающихся. Так, при работе с обучающимися 5 класса над лексикой по теме «В магазине», «В аэропорту», «У социального работника», «В больнице» и т. д., в классе появляется одно из указанных мест, а обучающиеся выступают в роли менеджеров, консультантов, продавцов, врачей, социальных работников или руководителей. При этом ученики заранее разучивают лексический материал, выучивают диалоги наизусть.

Что касается профессионально-ориентированных учебно-ролевых (далее деловых) игр, то они проходят по заранее разработанному сценарию. Сценарий ситуативен, но он характеризуется значительной усложненностью заданий, увеличением количества ситуаций, количества проблем, видов ролей, усложненностью оборудования игрового поля, разнообразием реквизита, выполняющего функцию средства активизации и управления мыслительной иноязычной деятельностью обучаемых и их предметными действиями.

#### **Комплекс деловых ролевых игр для вторых классов.**

Содержание и методика проведения деловых ролевых игр для школьников вторых классов по теме «Зоомагазин», «В магазине игрушек».

Деловая ролевая игра по теме «Зоомагазин».

Данная игра воспитывает у детей доброе отношение к животным, любовь к ним, заботу о них. Любовь к животным от природы свойственна каждому ребенку, ведь отзывчивость, милосердие, доброта, сострадание к ближнему закладываются в раннем детстве. Одним из путей воспитания в детях доброты к братьям нашим меньшим является ролевая игра, в которой каждый ученик обдумывает, какое животное он хотел бы иметь в будущем, почему именно это животное ему близко. Рисование – одно из любимых дел каждого младшего школьника, поэтому через рисунок животного на карточке, он вспоминает о том многообразии животных, которые существуют в природе.

Через данную деловую ролевую игру происходит знакомство обучающихся вторых классов с товарно-денежными отношениями, они учатся вступать в экономические отношения. Необходимость поиска способов выхода из проблемной ситуации при купле-продаже животного из зоомагазина создает определенное эмоциональное напряжение, благодаря которому обеспечивается активность детей в ходе игры.

Цели игры: учить осуществлять школьников игровые действия по речевой инструкции учителя; продолжать углублять знания детей о разновидностях животных; обогащать впечатления обучающихся о профессиях; расширять словарный запас, совершенствовать навыки речи и диалогическую форму речи, используя вопросно-ответное построение высказываний через конструкцию «Have you got a...? Yes, I have got a...».

Подготовка к игре: накануне проведения игры детям в качестве домашней работы дается задание повторить лексику по теме «Животные», нарисовать животных на отдельных карточках и подписать их названия. Каждый ученик продумывает, каких бы животных он хотел купить в зоомагазине, будь он покупателем. Также, каких животных он смог бы продать в своем зоомагазине, если бы был продавцом. Учитель самостоятельно делает деньги из бумаги и объявляет, что домашние питомцы будут продаваться по 5 долларов, а домашний скот по 10 долларов. Раздает поровну всем ученикам игровые деньги перед началом игры (каждому 30 долларов). Дети делятся на две группы: продавцы в зоомагазинах и покупатели.

Задание: для продавцов – продать всех животных из своего магазина и получить максимальное количество игровых денег, а для покупателей – купить нужных животных, израсходовав все деньги.

Ход игры: ученики-продавцы садятся за парты по одному, а ученики-покупатели подсаживаются к любому свободному продавцу и спрашивают о наличии нужного животного через уже изученную вопросительную конструкцию «Have you got...?». Продавец может ответить «No, I haven't got

а...», если данное животное не продается в его зоомагазине, а в случае наличия определенного животного, то он отвечает «Yes, I have got a...» и обозначает стоимость в долларах (например, five или ten).

Победителями игры среди покупателей объявляются те, кто успел купить нужных животных и потратить все деньги, а среди продавцов – те, кто собрал наибольшую сумму денег с продажи. Данную игру можно проводить в качестве фрагмента урока, оптимальная длительность игры – 15 минут. Следует проводить ее после изучения лексики на тему животных, так как игра поможет закрепить названия животных в памяти. Также предложенная деловая ролевая игра поможет в отработке грамматической конструкции через диалогическую форму речи. Количество игроков может варьировать от шести до 14 человек. Лексический материал с иллюстрациями по теме «Животные» может быть взят из учебника для обучения детей английскому языку В. И. Скультэ [Скультэ, 2005].

Деловая ролевая игра по теме «Магазин игрушек».

Данный вид игры обучает младших школьников счету в пределах десяти. В деловой игре имитируется магазин по продаже игрушек, где обучающиеся учатся вступать в товарно-денежные отношения, которые возникают между людьми в процессе производства и реализации товаров. Учебная проблемная ситуация игры заключается в мыслительном взаимодействии школьников, когда они сталкиваются с задачей купить или продать игрушку друг другу в магазине. Можно полагать, что деловая игра – это легкий способ обучения ребенка устному счету через озвучивание цены за определенные игрушки в магазине. Также игра активизирует ранее изученную лексику по цветам предметов и их внешнему виду.

Цели игры: развитие коммуникативных навыков школьников через диалогическую форму речи; закрепление изученных лексических единиц по теме «Игрушки», «Животные»; актуализация знаний на тему цветов и цифр; совершенствование описания качественной характеристики предмета.

Подготовка к игре: учитель заранее подготавливает карточки с изображением различных игрушек (мяч, кукла, мягкие игрушки в виде животных). Учитель показывает карточки ученикам, они вспоминают перевод и его озвучивают. Далее данные карточки с различными видами игрушек раздаются половине группы детей, находящихся в классе. Они будут исполнять роли продавцов, а остальные роли покупателей. Продавцы внимательно осматривают карточки с товаром их магазина, а покупатели думают об игрушке, которую планируют купить. Покупателям выдаются игрушечные десять долларов.

Задание: для группы обучающихся в роли покупателей – купить нужный товар, а для продавцов – предложить свой товар, установить на него свою цену и попробовать продать, описав его внешний вид.

Ход игры: покупатель должен пройти все «магазины игрушек» и найти ту игрушку, которую он задумал купить, при этом описывая ее детально (размер, цвет, внешний вид). Продавец слушает пожелания покупателя, если данная игрушка есть в наличии, то продает ее за установленную им цену. Покупатель решает, устраивает его цена, обозначенная продавцом, или нет. Если игрушки с таким описанием нет, то предлагает другой товар, рассказывая об игрушках его магазина. Пример диалога продавца и покупателя в магазине:

Shop assistant: Hello.

Customer: Hi. Have you got a tall doll in a blue dress?

Shop assistant: No, I haven't got a doll in a blue dress, but I have got a ball. It's small and green.

Customer: Thank you, but I like dolls. Bye.

Shop assistant: I'm sorry. Goodbye.

Победителем будет та пара из продавца и покупателя, кто быстрее всех найдет нужный товар и заключит сделку. Количество игроков может быть разным, как и время проведения игры: она может занимать как часть, так и весь урок. Если учитель решит посвятить игре целый урок, то ему следует

подготовить несколько карточек с игрушками на каждого «продавца» и «покупателя». Лексический материал с яркими иллюстрациями по темам «Игрушки», «Цвета» может быть взят из учебника С. В. Фурсенко [Фурсенко, 2002].

Известно, что для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Также самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками [Селевко, 1998]. Следовательно, можно сделать вывод, что данная ролевая игра по теме «Магазин игрушек» подходит для проведения во вторых классах.

### **Комплекс деловых ролевых игр для пятых классов.**

Содержание и методика проведения деловых ролевых игр для школьников пятых классов по теме «Маркет».

Данная тема деловых игр учит школьников принимать решения, анализировать информацию, излагать свою точку зрения и вести диалог. Также деловые игры по теме «Маркет» развивают умение решать проблемы товарно-денежных (игра №1) и товарообменных (игра №2) отношений, возникающих в торговле. В ходе игр формируется осознанное экономическое поведение, развивается инициатива и познавательная активность. Главной особенностью такого вида игр будет то, что они содействуют экономическому воспитанию обучающихся, знакомят школьников с экономическим вокабуляром.

Игра №1) Ход игры: распечатать по одной карте для каждого ученика. Раздать карточки и сказать обучающимся, что они хотят покупать и продавать предметы, указанные на карточке, используя для общения английский язык. Кроме того, у каждого из них есть купюра номиналом 100 долларов. Таким образом, каждый одновременно является продавцом и потребителем.

Задание: выгодно продать свой товар в заданное время.

Целью данной ролевой игры является:

а) избавиться от товара, который вы должны продать по самым выгодным ценам (игроки могут установить свои собственные цены);

б) получить товар, который вам нужен без перерасхода вашего бюджета.

Для этого игроки должны перемещаться по классу, предлагая товары на продажу, и покупать другие. В конце игры ученик с наибольшим количеством денег в дополнение к товарам, которые ему нужны, становится победителем.

Игру можно проводить с восемью и более игроками. Оптимальное время игры – целый урок (45 мин).

Игра №2) Задание: в заданное время обменять свой товар на нужный Вам.

Подготовка к игре: нужно сделать одну карту для каждого ученика в классе и распределить их случайным образом.

Цель игры для каждого школьника заключается в том, чтобы получить животных, которые ему нужны, через обмен уже имеющихся у него животных, но в которых он не нуждается. Для этого обучающиеся должны передвигаться по классу, предлагая животных в обмен на других. Они поймут, что в большинстве случаев невозможно сделать прямой обмен, и что они могут сделать определенное количество возможных промежуточных операций для того, чтобы получить то, что они хотят в итоге. Например, ученик с тройкой лошадей не может обменять их непосредственно на верблюда, но, возможно, получится приобрести пять свиней в обмен на лошадей, чтобы выменять у своего одноклассника верблюда на свиней.

Также стоит отметить, что школьникам не нужно обменивать всех своих животных одновременно. Например, у одного студента есть восемь свиней для обмена, он может предложить двух свиней одному игроку, двух другим и так далее. Ученики могут счесть полезным носить с собой карандаш для записи проведенных операций по обмену. В зависимости от

числа участвующих игроков и того, как осуществляются операции, некоторые студенты могут не иметь возможности получить то, чего они хотят, и придут домой с рынка разочарованными. Победителями будут считаться те, кто смог обменять весь свой товар на тот, который изначально им был нужен.

Игру лучше всего проводить в течение срока, установленного учителем, и данная игра может быть также проведена с восемью или более учеников.

Содержание и методика проведения деловых ролевых игр по темам «Ярмарка», «Рекламирование товаров».

Данный вид деловых игр по темам «Ярмарка», «Рекламирование товаров» предназначен для возможности практически осуществить процесс создания рекламы как необходимого условия реализации продуктов труда. Также данный вид игр у школьников формирует систему знаний о рекламе: что такое реклама, назначение рекламы, кто производит рекламу. Они знакомятся с проблемой продвижения товара потребителю, учатся вступать в отношения обмена между потребителем и производителем. При анализе действий участников игры учитель может оценить понимание школьников представления о рекламе как продукте деятельности человека, как средстве сообщения информации о различных товарах.

Деловая ролевая игра по теме «Ярмарка».

Целью данной ролевой игры является развитие самостоятельности школьников в создании игровой среды на английском языке, в соблюдении правил и норм поведения в игре, а также воспитание доброжелательности между детьми, умение учитывать желание товарищей.

Задание: в заданное время купить как можно больше товаров и грамотно отрекламировать их.

Ход игры: группа обучающихся разбивается на две команды: продавцы и покупатели. Продавцы оформляют свою лавку, придумывают себе костюмы. Покупатели готовят сумки, деньги, решают, что им необходимо

приобрести на ярмарке. Шутки и юмор ценятся здесь выше всего. Продавцы заинтересовывают покупателей (рекламируют свой товар), стараются продать свой товар как можно быстрее и выгоднее. Покупатели прицениваются к товару, торгуются, совершая необходимые покупки. Возможен обмен купленных товаров, как между покупателями, так и между покупателями и продавцами. Жюри должно оценить самого умелого продавца, обслужившего самого придирчивого покупателя, предприимчивого, продавшего все свои товары.

Далее каждый покупатель по очереди рассказывает о своих покупках. Для кого и что он купил. Жюри выбирает самого удачливого покупателя, кто за время работы ярмарки приобрел больше всего товаров и грамотно рассказал о своих покупках на английском языке.

Игру лучше всего проводить с группой обучающихся, в которой не меньше 10 человек. Оптимальное время для игры – 45 мин (один урок).

Деловая ролевая игра по теме «Рекламирование товаров».

Цель предлагаемой деловой ролевой игры – научиться на английском языке представлять товар лицом, т.е. составлять рекламу и защищать проект. Обучающимся следует представить, что каждый из них является работником какой-либо фирмы, производящей определенную продукцию. Вид товара они могут выбрать сами. Следовательно, учебная группа разделяется на подгруппы по числу фирм.

Данная игра требует подготовки не только учителя, но и учеников. Во-первых, каждой группе нужно решить, что рекламировать. Во-вторых, заняться собственно рекламной работой: составить текст, подобрать иллюстрации. В-третьих, изучить эффективность рекламного сообщения, т.е. определить, кому конкретно и почему подойдет именно их товар.

Образовательная цель данной игры - развитие коммуникативных навыков школьников через общение на английском языке. Развивающая цель игры - повышение уровня профессиональной компетентности. Оптимальное время для проведения игры – 45 мин (один урок).

Ход игры: игра проводится на английском языке. Учитель приветствует собравшихся, объявляет о начале конкурса – защите проектов реклам. Различные фирмы представляются, обращают внимание на эмблемы их фирм, их названия. Защита одного проекта занимает десять минут. Оценка проекта жюри осуществляется путем поднятия оценок всеми членами жюри одновременно. Председатель жюри объявляет общий балл сразу же после защиты проекта. К защите приступает следующий. В итоге учитель называет три лучших проекта (из четырех), которые набрали большее число баллов, и вышли в финал.

Можно сказать, что данная игра является соревновательной по природе и демонстрирует умение владения профессиональной терминологией, способствует повышению качественного уровня профессиональной компетентности школьников, профессионального общения, а также развитию творческих способностей.

Таким образом, мы пришли к выводу, что игры данного типа, независимо от их конкретной профессиональной направленности являются наиболее интересным и перспективным направлением, которое можно предложить современным школьникам. Подобные игры, в которых реализация коммуникативной функции максимальна, и осуществляется формирование комплекса знаний и умений выработки стратегии и тактики профессионального общения, нужны для обучающихся в школах в наше время. Деловые ролевые игры служат развитию и формированию личности, вырабатывают инициативу и самостоятельность в принятии решений. Их строение отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

## Выводы по главе 2

После проведения ролевых игр во вторых и пятых классах на базе школы №93 г. Красноярска и их анализа, разработки комплекса деловых ролевых игр, мы пришли к выводу, что игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребёнка, вообразить то, чего он не видел, представить себе по чужому рассказу то, чего в его непосредственном опыте не было.

Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Анализ эмоционального состояния детей в результате проведённого урока английского языка с включением ролевой показывает, что урок вызвал у детей эмоциональный подъём, что положительно сказывается на усвоении материала. На таких уроках школьники проявляют высокую активность и самостоятельность, они имеют свободу выбора. Например, профессии, роли, объединения в группы по желанию.

Также стоит отметить, что атмосфера деловой ролевой игры способствует раскрытию творческих способностей обучающихся: свободное дружеское общение, взаимопомощь, возможность высказать свои идеи, мысли, помечтать, задуматься о выборе будущей профессии. Поддержка и одобрение учителя, роль которого сводится лишь к ненавязчивому руководству «действием», а также видимое удовлетворение от результатов работы по английскому языку - это можно назвать благоприятным психологическим микроклиматом на уроке, благодаря которому школьники

могут задуматься о своем жизненном пути, будущей профессии.

Хотелось бы отметить, что необычная форма занятий, большой объем лексики, свободное общение на английском языке дают возможность школьникам проявить высокую активность, самостоятельность и творческое отношение к заданиям, повышают интерес к предмету «английский язык». Однако ролевая игра может вызывать сложности в проведении на уроках в школе, потому что обучающиеся имеют разный уровень владения английским языком, и некоторым с трудом дается понимание того, что от них требуется в игре.

Подводя итоги, нужно отметить, что деловая ролевая игра, как форма работы со школьниками ориентирована на личность обучающегося и его развитие своим содержанием, задачами и средствами. В то же время игра является практико-ориентированной, т.к. призвана активизировать деятельность ученика и помогать решать задачи, которые способствуют достижению успехов в какой - либо ситуации. Хотелось бы отметить, что проведение такого рода деловых ролевых игр не только повышает мотивацию обучающихся к культуре иноязычного общения профессиональной направленности, но и просто делает уроки английского языка занимательными, востребованными и интересными.

## Заключение

В данной работе перед нами была поставлена задача проанализировать отечественную и зарубежную научную литературу по проблеме исследования. Анализ научной литературы показал, что существует довольно большое количество видов ролевой игры, как в отечественной, так и в зарубежной литературе. Стоит отметить, что отечественные и зарубежные ролевые игры проблемной направленности имеют схожие цели и задачи в обучении школьников английскому языку. Они все строятся на принципах практической полезности в реальной жизни, коллективной работе и соревновательности. В учебных и методических пособиях для учителей представлено многообразие ролевых игр, в которых обучающиеся учатся принимать решения в проблемных ситуациях, и стараются сотрудничать, чтобы создать сплоченный коллектив и одержать победу в игре. В каждой классификации ролевых игр зарубежных, так и отечественных авторов схожи обучающие возможности, проблемные задачи, однако есть различия к подходу выбора формы ролевой игры, проблемной задачи.

Мы пришли к выводу, что в отечественной литературе ролевые игры более простые и понятные для современных школьников, многие игры имеют проблемную и профессиональную направленность. В американской системе преобладают формы социодраматизации и психодраматизации, целью которых является разрешение широких социальных вопросов, таких, например, как отношения с правоприменяющими органами, с судебной системой. Также некоторые расовые и этнические проблемы и другие подобные вопросы, хотя и связанные непосредственно с личностью индивида, но затрагивающие не только ее.

При исследовании дидактических возможностей и специфики ролевых игр проблемной направленности как средства повышения эффективности обучения английскому языку школьников мы пришли к выводу, что ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. В ролевых и деловых играх немаловажное

значение приобретает сопровождающий фон — все виды наглядности: иллюстрации, подготовленные карточки, реквизит, слайды. Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести её с ситуацией, определить насколько она реально в ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному освоению английского языка.

Стоит отдельно сказать о нашей разработке комплекса деловых ролевых игр проблемной направленности для школьников вторых и пятых классов. Такая необычная и нетрадиционная форма занятий не только создает благоприятную атмосферу для развития коммуникативных навыков у школьников, но и позволяет в учебных целях имитировать реально существующие процессы, явления, события характерные для определенного вида деятельности или работы. Таким образом, мы пришли к выводу, что в процессе деловой игры школьники могут проявить себя компетентными специалистами, принимать адекватное решение в сложившейся игровой ситуации. Также в ходе игр формируется осознанное экономическое поведение, развивается инициатива и познавательная активность. Главной особенностью такого вида игр будет то, что они содействуют экономическому воспитанию обучающихся, знакомят школьников с экономическим вокабуляром.

В заключение ещё раз подчёркиваем, что ролевые и деловые игры проблемной направленности носят весьма продуктивный характер, что выражается в имитации, моделировании социально значимых отношений между участниками игры, в умении применять знания, творчество, практические умения в различных областях в моделируемых ситуациях. Это действенное средство для развития критического и творческого мышления.

### Библиографический список

1. Ахмедова Г. М. Эффективность использования ролевых и деловых игр на уроках иностранных языков // Молодой ученый [Электронный ресурс].-2016.-№10.2.-6-8 с.- URL <https://moluch.ru/archive/114/30226/> (дата обращения: 19.04.2018).
2. Абанина Н.В. Ролевая игра на уроках в младших классах с углубленным изучением языка// Иностранные языки в школе, 1997. - №2, 49 с.
3. Белкина, Е.П. Использование ролевых игр при обучении иностранному языку студентов неязыковых направлений подготовки / Е. П. Белкина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2013. — № 6–1 (24). — 36-39 с.
4. Вербицкая М. В., Б. Эббс, Э. Уорелл, Э. Уорд, О.В. Оралова «Английский язык: 2 класс: учебник для обучающихся общеобразовательных организаций «Forward»: в 2 ч. Ч. 1 – 2-е изд., дораб», - М. : Вентана-Граф: Pearson Education Limited, 2015. – 96 с.
5. Вербицкая М. В., Эббс Б., Уорелл Э. и др. Английский язык: проектирование учебного курса: 5 класс: пособие для учителя «Forward» .— М.: Вентана-Граф: Pearson Education Limited, 2014. — 128 с.
6. Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учебное пособие / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М.: АСДЕМІА, 2006. – 192 с.
7. Диомидова, Г.С. Ролевая игра на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] – 2011. / Г.С. Диомидова // Социальная сеть работников образования. - URL <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/02/12/rolevaya-igra-naurokakh-inost-rannogo-yazyka> (дата обращения 20.04.2018).
8. Ижогина Т. И., Бортников С. А. Волшебный английский. Magic English. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2003. – 448 с.

9. Китайгородская, Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. 2-е изд., испр. и доп. — М.: Высшая школа, 1986. — 221 с.
10. Клементьева, Т.Б.; Монк, Б. Книга для учителя к учебнику «Счастливым английским. Книга 1» для 5-6 классов средней школы. - М.: Просвещение, 1992. – 62 с.
11. Козлов С. В. Обучение иноязычной лексике обучающихся старших классов на основе ролевых игр проблемной направленности. – Санкт-Петербург: Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2012. – 2, 5 с.
12. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранному языку// Иностранные языки в школе-1990.-№4, 70 с.
13. Коньшева А. В. Современные методы обучения английскому языку. – Минск: ТетраСистемс, 2011. – 304 с.
14. Коньшева А. В. Современные методы обучения английскому языку. – Минск: ТетраСистемс, 2007. – 352 с.
15. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – 59 с.
16. Кузьмичева Т.Н. Сборник скетчей. Пособие по английскому языку для начинающих. М.: Высшая школа, 1991. — 188 с.
17. Куприянов Б. В. Зарубежный и отечественный опыт использования ролевых игр в профессионально-педагогической подготовке - 2012. [Электронный ресурс]. URL [https://superinf.ru/view\\_helpstud.php?id=2647](https://superinf.ru/view_helpstud.php?id=2647) (дата обращения 12.03.2018).
18. Ливингстоун К. «Ролевая игра в обучении иностранным языкам.» - М: Высшая школа, 2007. – 169 с.
19. Мошкин Н. С. Курс лекций по методике преподавания английского языка. - Красноярск , 1970. - 10 - 11 с.

20. Озеркова И.А. Ролевые игры как технология самовоспитания // Школьные технологии. - М.: Издательство Современного гуманитарного университета, 2000. – 183 с.
21. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, Активное обучение. - М.: Логос, 2009. - 336 с.
22. Полесюк Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку // Вестник кемеровского государственного университета. — 2012. — № 4. — 275–278 с.
23. Сборник новых методик и технологий совершенствования языковой подготовки и повышения качества преподавания английского языка молодых российских преподавателей. – М.: Прометей, 2006. – 162 - 163 с.
24. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. - Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. - 256 с.
25. Скультэ В. И. Английский для детей. В 2 с. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 448 с.
26. Солдатов Б. Г. Формирование профессионально-ориентированной иноязычной коммуникативной компетенции: современные технологии и методы обучения / Б.Г. Солдатов, Н.В. Солдатова // Актуальные проблемы современного профессионального образования: Междунар. науч. конфер.-форум, Екатеринбург, 06 июня 2014 года : материалы конференции / Рос. гос. проф.-пед. ун-т, Ин-т лингвистики. — Екатеринбург, 2014. — С. 60-68.
27. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 2001.– 370 с.
28. Тешева М.М. Применение активных методов при обучении английскому языку. Вестник Адыгейского государственного университета - 2005. - №01 - С. 144-147.
29. Титаренко Н. В. Методика организации ролевых игр проблемной направленности при дистанционном обучении иностранным языкам: на

- материале английского языка. Автореферат диссертации кандидата педагогических наук. М.: 2007. - 23 с. [Электронный ресурс] – URL <http://docplayer.ru/46848680-Titarenko-nataliya-vladimirovna-metodika-organizacii-rolevyh-igr-problemnoy-napravlenosti-pri-distancionnom-obuchenii-inostrannym-yazykam.html> (дата обращения: 11.03.2018).
30. Утепкалиева А. Ж. Расширение значения использования ролевых игр на уроках английского языка // Вестник ЧелГУ. 2014. № 13 (342). - 103 с.
31. Фурсенко С. В. Интенсивный курс английского языка для детей: Английская читайка. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2002. – 240 с.
32. Шмаков С.А. Игры обучающихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 2004. – 240 с.
33. Callahan J. Acting-In: Practical Applications of Psychodramatic Methods. - Third Ed. - New York, U.S.A.: Springer Pub Co, 1996. – 206 p.
34. Eales F. Cutting Edge Elementary. Teacher's resource book. - www.longman.com. 2001. –184 p.
35. Ibsen I. B. The Double Role of Fiction in Foreign Language Learning: London; McGraw-Hill Book Company, 1963. – 143 p.
36. Maley A., Duff A. Drama techniques in language learning. A resource book of communication activities for language teachers. – Third Ed. — Cambridge: Cambridge University Press, 2005. —256 p.
37. Maley A., Duff A. Drama techniques in Language Learning. Cambridge University Press, Cambridge. 1982. – 169 p.
38. Miller G.A. Language and Communication. – New York, Toronto, Towards a Creative Methodology // Creative Classroom Activities. Selected Articles from their English Teaching Forum, 1993. – 185 p.
39. Oller J. Methods that work: ideas for literacy and language teachers – Second Ed. - Boston, MA: Heinle and Heinle, 1999. – 385 p.

40. Scarcella R. C. The tapestry of Language Learning: The Individual in the Communicative Classroom. Oxford. Boston: Heinle & Heinle, 1992. - 228 p.
41. Tompkins P. K. Role Playing/Simulation. – 1998. [Электронный ресурс] – URL <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>: (дата обращения: 23.04.2018).

---

SKETCH 1. WHOSE BAG IS THIS?

TEACHER: Hello, everybody! Welcome to the first sketch, sketch number one. I am the Teacher. I am here today to introduce the players, to explain certain language difficulties and to help anyone who needs my help. Now, let's begin! Mike and Tom, come here, please! Hello! I'm very glad to see you both.

MIKE: Good morning! How are you?

TEACHER: I'm fine, thank you. And you?

MIKE: Very well, thank you. Let me introduce my new friend to you (*Lucy comes up to the Teacher*). Her name is Lucy.

TEACHER: How do you do!

LUCY: How do you do! I'm glad to meet you.

TEACHER: Are you ready for the sketch?

MIKE: Yes, we are.

TEACHER: Now, look and listen! Here is our first sketch "Whose bag is this?" The participants are Tom, Mike and Lucy.

*(Mike is in the classroom. Tom enters the room. He has a bag in his hand.)*

TOM: Hello, Mike old boy!

MIKE: Hello, Tom!

TOM: It's good to see you.

MIKE: How are you?

TOM: I'm fine, and you?

MIKE: I'm quite well, thanks. What's this, Tom? A new bag?

TOM: Yes, this is my new bag.

*(Lucy comes in. She has the same bag as Tom.)*

LUCY: Oh Mike, good morning!

MIKE: Good morning, Lucy. I'm happy to see you. Tom, this is Lucy. Lucy, let me introduce my friend Tom to you.

LUCY: Hello! (*She puts her bag on a chair.*)

TOM: I'm glad to meet you.

MIKE: There's the bell! Let's hurry, Tom! (*Mike and Tom leave the room. Tom takes Lucy's bag by mistake.*)

LUCY: (*takes Tom's bag*) Is this my bag? Oh, yes! This is my bag (*opens the bag*). Is this my book? My English textbook? Yes, it is. And this is my exercise book. This is my pen... and what is this? What is it?... a pipe? This is not my pipe. What's this? These are matches. These are not my matches. Then this is not my bag!

*(Mike and Tom are in another room. They are sitting at the table. Tom opens the bag.)*

TOM: Is this my bag?

MIKE: Yes it is.

TOM: Is this my textbook?  
MIKE: Yes, this is our English textbook. This is your bag, Tom.  
TOM: Is this my exercise book? Is this my pen? (*Takes out a mirror.*)  
What's this? A mirror?  
MIKE: Is that your mirror, Tom?  
TOM: No, it isn't. This is certainly not my mirror. What's this?  
MIKE: Here are a compact and a lipstick! Are those things yours?  
TOM: Certainly not! These are not my compact and lipstick. This is not my bag!

(*Lucy comes in.*)

LUCY: Oh, that is my mirror, my compact and lipstick!  
TOM: Are they?  
LUCY: Yes. And that is my bag. (*Lucy takes her bag. From Tom's bag she takes out the pipe.*) Is this your pipe, Tom?  
TOM: Oh, the pipe! Yes, no... This is not my pipe.  
LUCY: Whose pipe is this?  
TOM: This is Inspector Megré's pipe! Look! (*Tom takes the pipe and puts it in his mouth.*) I'm Inspector Megré! Inspector Megré is my part in the next sketch.

MIKE: So this is Lucy's bag and that is Tom's bag! These bags are very similar. They are as like as two peas!

LUCY: Yes, they are as like as two peas.

TOM: All is well that ends well! (*The Teacher comes up to them, takes Lucy's and Tom's bags.*)

TEACHER: These bags are as like as two peas, aren't they? (*Addressing the audience*) Let's say together: These bags are as like as two peas. «Эти сумки похожи как две капли воды». All is well that ends well. «Всё хорошо, что хорошо кончается».

## Grammar

1. Указательные местоимения **this – these, that – those** выступают в предложении в качестве подлежащего:

This is my bag.

These are his books.

Those are our pens.

Указывая на предметы, находящиеся рядом с нами, мы говорим **this – these**, а на предметы удаленные – **that – those**. Глагол-связка **to be** в единственном числе имеет форму **is**, а во множественном числе **are**. Указательные местоимения **this, these, that, those** употребляются и в качестве определения: **this bag, that book, these bags, those boxes**.

2. Множественное число существительных как правило образуется с помощью суффикса **-(e)s**. Произносится окончание множественного числа существительных [s] после глухих согласных

(books), [z] после звонких согласных и гласных (bags, peas), [ɪz] после свистящих и шипящих согласных (boxes, matches).

3. В предложениях *This is my bag*, *These are your books* слова *my*, *your* – притяжательные местоимения. Вспомним английские личные и притяжательные местоимения:

I – my, mine	we – our, ours
he – his, his	you – your, yours
she – her, hers	they – their, theirs
it – its, its	

В рамке даны две формы притяжательных местоимений. Первая форма – *my*, *your* и т.д. – употребляется как определение к существительным, вторая форма – *mine*, *yours* и т.д. – самостоятельно. *This book is mine*. *That pencil is hers*.

4. Если принадлежность предмета выражена существительным, часто именем собственным, то она передается с помощью притяжательного падежа:

*Lucy's book*, *Tom's bag*.  
*This is Lucy's bag*.  
*Those are Tom's books*.

Притяжательный падеж образуется при помощи *-s* в единственном числе и *-s'* во множественном числе. В примере *This is Tom and Mike's room* окончание притяжательного падежа принимает только последнее существительное, так как речь идет об одной, общей для Тома и Майка комнате.

5. В примере *This is a bag* обратите внимание на то, что перед исчисляемым существительным в единственном числе стоит неопределенный артикль, а во множественном числе артикль отсутствует: *These are bags*. Перед существительными, начинающимися с гласной, неопределенный артикль имеет форму *an*: *This is an apple*.

6. В вопросительном предложении глагол-связка стоит перед подлежащим:

*Is this your bag?*

Вопрос, на который можно дать ответ «да» или «нет» (“yes”, “no”), называется «общим вопросом». «Специальным вопросом» называется вопрос, начинающийся с вопросительного слова:

*Whose bag is this?* – Чья это сумка?  
*What is this?* – Что это?  
*Where is my bag?* – Где моя сумка?

7. Отрицательное предложение образуется с помощью отрицания **not** после глагола-связки:

This is **not** my bag.  
This **isn't** my book.

В разговорной речи глагол-связка, вспомогательные глаголы и отрицание произносятся в слабой форме, слитно с предшествующим словом:

What's this?  
This **isn't** his book.

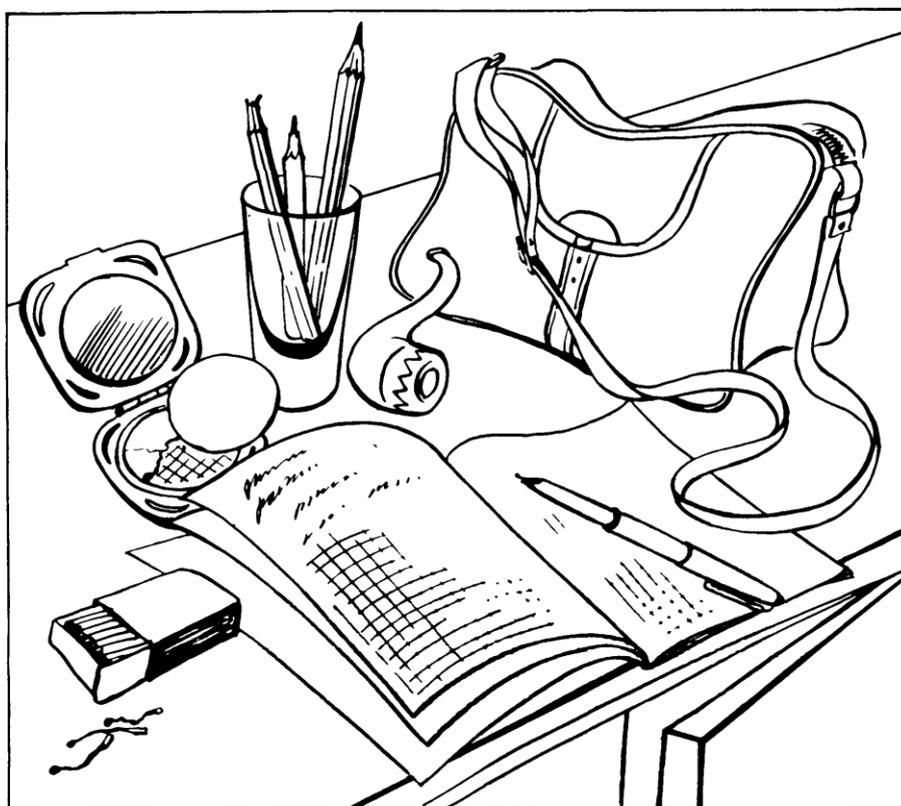
8. В том случае, когда мы не указываем на предметы, а лишь констатируем факт их наличия, мы говорим:

It **is** my book или  
It's my book.

### Exercises

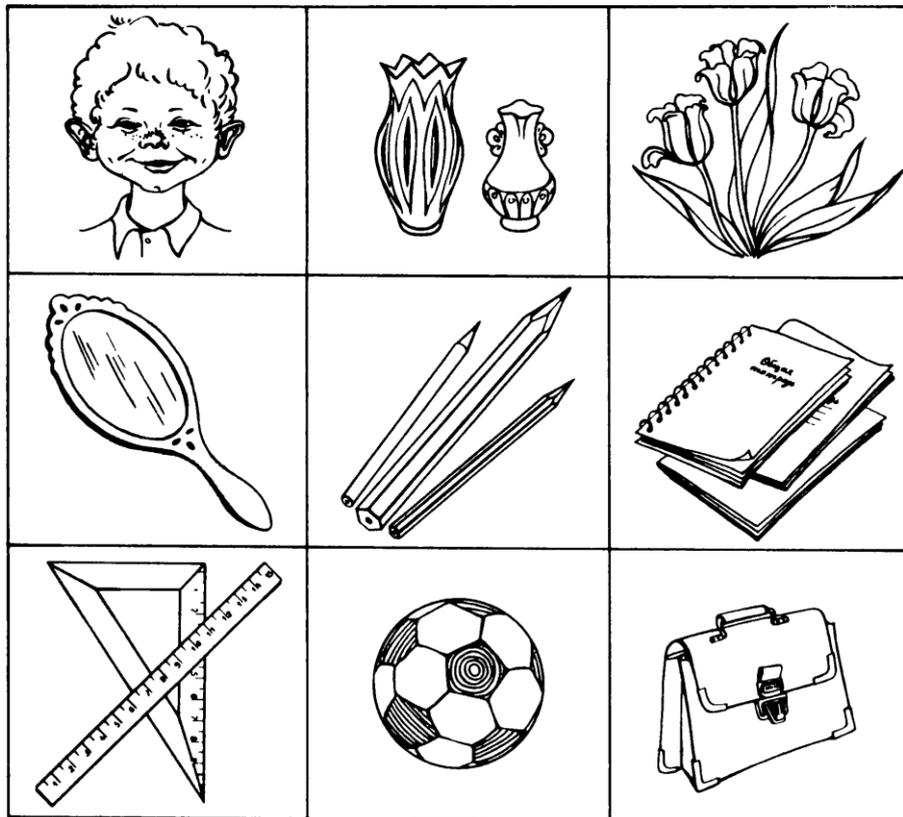
1. Put several objects on the table (a pen, a bag, a textbook, an exercise book, a pipe, matches, a compact, pencils, books etc.). Ask questions about them and let your fellow students answer. Follow these examples:

1. What's this? – It's a pencil. Whose pencil is this? – It's Lucy's pencil.
2. What's that? – Those are matches. Whose matches are they? – They are my matches.



2. Draw pictures of the following things: a portrait, vases, flowers, a mirror, pencils, exercise books, rulers, a football etc. Write the names of the objects under your pictures so that your friends could recognize what is in them. Then show different pictures to your fellow students and ask them to answer general questions. Follow these examples:

Is this a basketball?  
 Are these pens?  
 Is that Tom's bag?  
 Are those Mary's flowers?



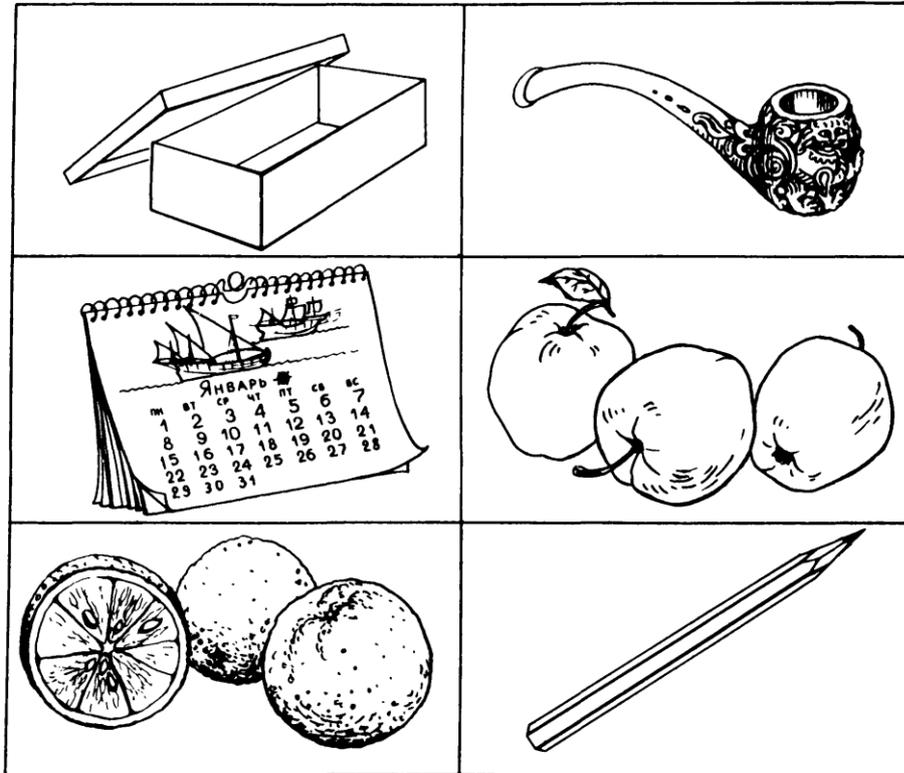
3. Answer these questions with the help of the words suggested. Follow the example:

Whose bag is this? (Peter's) – This is Peter's bag. It is his bag.

1. Whose pen is this? (Lucy's pen, her pen) 2. Whose books are these? (Mike's and Tom's books, their books) 3. Whose copybook is that? (Mike's copybook, his copybook) 4. Whose textbooks are these? (the students' textbooks, their textbooks) 5. Whose room is that? (Mary and Lucy's room, their room).

4. Point to the objects suggested (a box, a pipe, a calendar, apples, oranges, a pencil, etc.). Ask questions about them. Follow these examples:

1. What's this? Is this a pencil? 2. What's that? Is that your bag?  
3. What are these? Are these Lucy's apples? 4. What are those? Are those our exercise books?



5. Act out short dialogues of introduction. Introduce a) a friend of yours to your teacher; b) your sister to your boy friend; c) your boy friend to your father; d) your mother to your professor.

Here are some of the phrases you may need: *How do you do! I'm glad to meet you (to see you, to make your acquaintance). How are you? I'm fine (all right), thank you.*

6. Three other members of the group may repeat the sketch "Whose bag is this?" They should have different objects in the bags.

7. Take two objects that look as like as two peas, or just look very much alike. Start a conversation about them, use the words, phrases and questions of the sketch.

## SKETCH 2. NEW YEAR PRESENTS

**TEACHER:** The sketch "New Year Presents" is about a young married couple Kate and Nick and their presents. Now watch and listen!

*(Nick is reading the newspaper. Kate comes in.)*

**KATE:** Hello, Nick!

Instructions

- Students work together in pairs or groups with students who have the same worksheet, and decide what you can (and can't) do on holiday in the hotel and in the city / town / village nearby. Students should use *You can ...* and *You can't ...* during their discussion.
- For example, students with Worksheet A might say: *At the Ayala Hotel you can go swimming, and you can eat Italian food. In Helena City you can go to the cinema or you can visit a museum.* Students can make notes at this stage, but they do not need to write down all the sentences.
- Rearrange the class so that one student from each of the four groups is sitting together. If you have extra students make some groups of five. Students take it in turns to tell the group what you can and can't do in the hotel, and the place nearby. The whole group must then decide which hotel they are going to stay in. At this stage encourage students to discuss the advantages and disadvantages of each hotel, again using *You can ...* and *You can't ...*
- Each group tells the whole class which hotel they have chosen, giving reasons for their decision.
- Use the pictures to teach the following vocabulary items: *a fridge, a freezer, a cooker, a cupboard.*
- Divide the class into pairs and assign **Picture A** to one student and **Picture B** to his / her partner. If you have an odd number of students, allow two students to work together on one of the pictures.
- **Students work alone** and write the words for each of their eight items on their picture. They must write the words in the boxes provided, but they can put the items anywhere they like. **Students are not allowed to look at each other's pictures.**
- Students work in pairs. They take it in turns to ask their partner yes / no questions to find out where the items are hidden. Each student must begin each question with: *Is there a ...? / Is there any ...? / Are there any ...?* For example, Student A might ask: *Is there any cheese in the fridge?* or *Are there any sausages on the table?* Encourage students to answer the questions with *Yes, there is / Yes, there are.* and *No, there isn't. / No, there aren't.* where appropriate.
- When a student guesses correctly, he / she writes the item in the correct place on his / her copy of the worksheet. The first student to find all his / her partner's items is the winner.
- At the end of activity students can check their answers by telling each other what is in their partner's kitchen, using *There's a ... / There's some ... / There are some ...* where appropriate.

5B Transport crossword

*You will need:* a copy of Crossword A and Crossword B per pair of students

- Divide the class into two groups, A and B. Give a copy of Crossword A to all students in group A, and a copy of Crossword B to all students in group B. Check that students understand how to refer to words in a crossword, i.e. *3 across* and *7 down*.
- Students work together in their separate groups to check they know all the meanings of the words on their worksheet. All the vocabulary is taken from Module 5 of the *Student's Book*. Students can refer to the *Mini-dictionary* if necessary.
- Put students into pairs, so that one student with Crossword A and one student with Crossword B are working together. **They are not allowed to look at each other's crossword.**
- Students take it in turns to give clues (either verbal or visual) for the words that appear on their half of the crossword. The other student must guess the words and write them on his / her own crossword. They should tell their partner if the answer is one or two words, but they are not allowed to give letters as clues.
- The activity continues until both students have a completed version of the crossword.

6A Food battleships

*You will need:* one copy of the whole worksheet per student

- Distribute copies of the worksheet to each student. Allow students time to check they know the English words for all the food and drink items on the worksheet (all the words are taken from Module 6 of the *Student's Book*).

6B The recipe game

*You will need:* one Food card and one matching Recipe card per student

- Pre-teach the following items of vocabulary: *recipe; onion; green pepper; mushroom; carrot; rice; beans; potato; flour; strawberry; lemon; pineapple; ice cream.* Make sure students know which of these food words are countable and uncountable.
- Give each student a Food card and explain that these are the items each student has in his / her kitchen. Allow them time to check they know all the words on their card before continuing. (You will need a minimum of six students for this activity.) If you have more than six students you can use multiple copies of the cards without affecting the outcome of the activity.
- Give each student a Recipe card. **The letter on each student's Recipe card must be the same as the letter on their Food card** (i.e. a student with Food card A should also be given Recipe card A, etc).
- Tell the class they are planning to make the food shown on their Recipe card. In order to do this, they must get the ingredients from the other students.
- Students move around the room and ask each other if they have got the food items they need, using *Have you got a / any ...?* and *I've got a / some ...* in their conversations. Encourage students to try and swap items, rather than merely giving them away.
- When a student hands over an item of food, he / she must cross the item off their Food card. **Each item on**

## Instructions

the Food card can only be given away once. When students receive a food item, they must cross it off their Recipe card.

- Students are only allowed to obtain **one item at a time from each student**. Once they have obtained an item, they must move to talk to another student. If necessary, they can return to students they have already talked to later in the activity.
- **The first student to find all the food they need for their recipe is the winner.**
- Finally, students can work in pairs and tell their partners what they have got and they haven't got.

## 6C Sports stars

**You will need:** one copy of Worksheet A or Worksheet B per student

- Pre-teach the following items of vocabulary: *a medal; the marathon; a weightlifter; a tennis court; a bank; to train (for a sport)*.
- Divide the class into two groups, A and B. Give a copy of Worksheet A to all the students in group A and a copy of Worksheet B to all the students in group B. Allow students time to read their worksheets and ask any questions.
- Students work in pairs or groups with people who have the **same worksheet**, and write down the questions they will need to ask in order to complete the spaces on the worksheet. **Each question must begin with either How much or How many**. For example, students with Worksheet A should write: *How many Olympic gold medals has Sergei got?* for the first gap, while students with Worksheet B should write: *How many hours does he train every day?*
- Rearrange the class so that one student with Worksheet A is sitting next to a student with Worksheet B. **Students are not allowed to look at each other's worksheets**. They take it in turns to ask their partner the questions they have prepared, then write the answers on their worksheets.
- Finally, students check the answers with the whole class.

## 7A The history quiz

**You will need:** one copy of the worksheet per student

- Pre-teach the following items of vocabulary: *a car crash; on stage; a cartoon; a hit record; a journey*.
- Divide the class into teams of three or four, and give a copy of the worksheet to each student. Each team must decide on one correct answer for each question. Set a time limit of ten minutes.
- Check the answers with the whole class (see Key), and give one point for each correct answer. **The team with the most points are the winners.**

## 7B Past Simple board game

**You will need:** one copy of the board for each group of three or four students; dice and counters

- Pre-teach the following expressions: *to get presents; the last time*.
- Students work in groups of three or four. Give each group a board, counters and dice. If one student in each group has a watch with a second hand, make him / her the timekeeper.
- Students take it in turns to throw a number. When they land on a Past Simple square, they have to talk about the topic for fifteen seconds without stopping. With a less confident class you can allow students an extra fifteen seconds thinking time before they start talking.
- If a student can't think of anything to say or stops talking before the fifteen seconds are up, then he / she has to move back to his / her previous square.
- The student who reaches the *Finish* square first is the winner.

## Learner-training worksheet B (Past Simple: regular and irregular verbs)

**You will need:** one copy of the worksheet per student

The aim of this worksheet is to encourage students to use the *Mini-dictionary* to find out if verbs are regular or irregular, and to revise / teach some Past Simple forms.

- 1 Go through the dictionary entries with the whole class, and check that students understand how the *Mini-dictionary* shows whether a verb is regular or irregular.
- 2 Students work individually or in pairs before checking the answers with the whole class.
- 3 Students work individually. Set a time limit of five minutes. Students check their answers in pairs or small groups or with the whole class. Students should use the *Mini-dictionary* for this exercise, rather than look at the irregular verb table in the Students' Book. All the verbs in this exercise appear in Module 8 of the Students' Book.
- 4 Students work in pairs, and take it in turns to say one of the verbs on the worksheet. The other student must respond with the past tense of the verb.

## 8A Past tense bingo

**You will need:** at least one Bingo card per student

- Give one Bingo card to each student, and allow them a few moments to check the past tenses on their cards.
- Sit or stand in front of the class with a copy of the Master bingo card. Call out the infinitives on the card in any order, and cross them off the card at the same time.
- If a student has the past tense of the infinitive on his / her card, he / she should put a line through it. For example, if the teacher calls out *buy*, all the students with *bought* on their Bingo Cards should cross it out.
- The first student who crosses out all the past tenses on his / her card is the winner. The card can be checked against the Master Bingo Card if necessary.
- To repeat the activity, distribute new cards to the students and play again.

### Alibi

Aim - to use a simple scenario to give practice in asking and answering questions.

Focus - all types of question forms; expressing degrees of certainty; challenging and responding to challenges.

Level- all.

Time - one class hour.

Preparation - you need to be ready with a brief description of a crime: what crime it was, who the victim was, roughly when it took place, where it took place. Box 56 provides some examples.

#### Procedure

- 1) Explain what an alibi is (a reason why someone could not possibly have committed a particular crime because they were somewhere else at the time).
- 2) Describe the crime which has been committed. Tell students that they are all possible suspects.
- 3) Students work in pairs. Each pair must come to agreement on their alibi. They need to think about where they were at the time, who and what they saw. They should think about this in detail and remember it because both of them were together when the crime was committed. Allow ten minutes for this preparation. Students are not allowed to write down their alibis.
- 4) Select just one pair. Send one of the two students out of the classroom. The rest of the students then question the remaining student about their alibi. They should ask questions of detail and make sure they remember the answers.
- 5) After five to ten minutes, invite the other member of the pair back into the classroom. Students now ask this student the same questions they asked the first one. They are trying to find inconsistencies between the answers given by the partners. If there are inconsistencies, the pair are sent into custody. If not, they are freed.
- 6) Choose another pair and repeat the process.

## Variation

Choose two students as suspects. They go outside the room and plan their story for ten minutes. While they are out, the rest of the class prepares their questions. One of the suspects is called in for five minutes questioning. Then the other suspect comes in to answer the same questions. The class tries to uncover inconsistencies between the two stories.

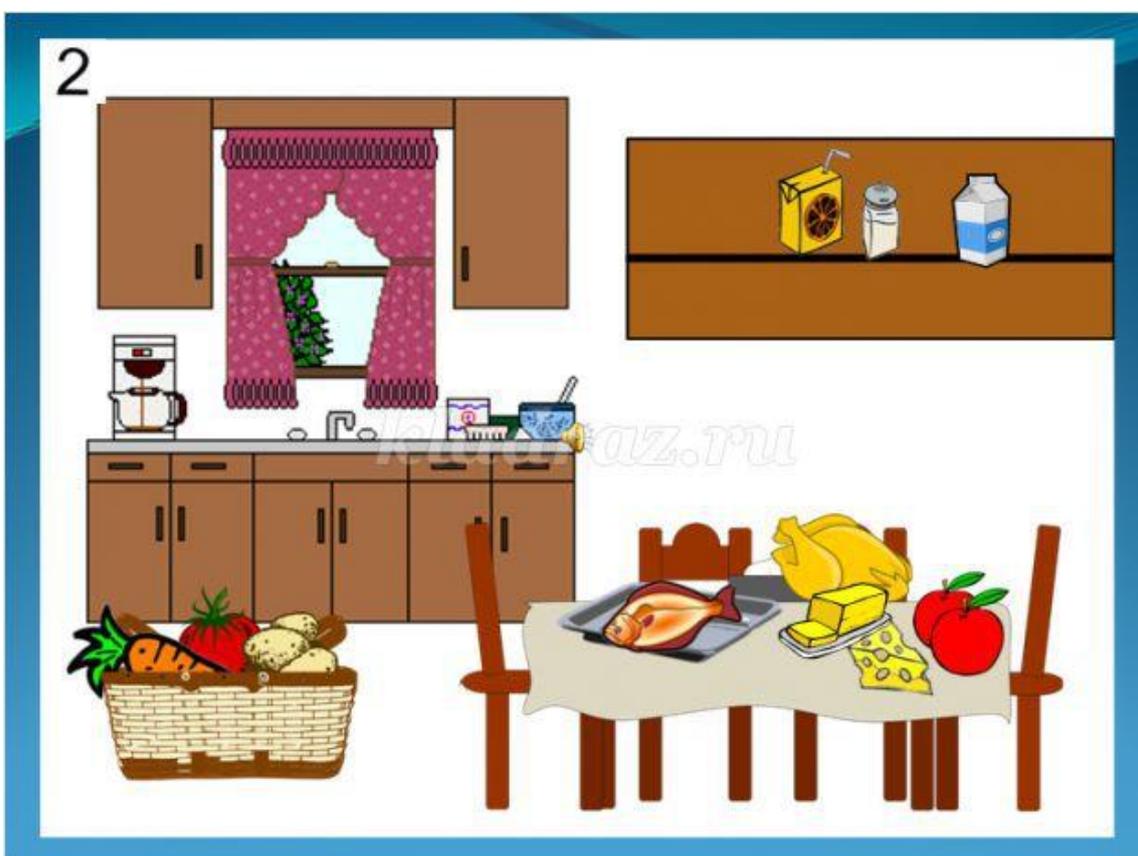
## Box 56

- Last Friday at about 8 pm, an old lady was coming out of the supermarket when a young teenager snatched her handbag and ran off.
- Some time between midnight and 5 am on Sunday morning, a Jaguar car was stolen from outside a house in Finchley, London. The owner, the distinguished conductor, Sir Fred Bolti, was away in Liverpool for a concert but his wife was at home.
- A 10-year-old son of footballer Billy Everton was kidnapped outside his school at 3.30 pm yesterday afternoon. His kidnappers are demanding payment of \$2 million as ransom.

## Notes

1 This activity is a good preparation for dealing with the unpredictable in drama situations. However well the pairs try to predict the questions they will be asked, there will always be surprises. This will mean they will always have to ‘think on their feet’, trying to give the answer they hope their partner will give (or has given).

2 Students usually quickly realize that they need to ask questions about things the ‘alibists’ will not have thought of, such as: What was the weather like?, What clothes were you wearing?, Did you hear the clock striking? etc.



Научная статья в рамках XIX международного форума студентов, аспирантов и молодых ученых, посвященного 85-летию КГПУ им. В.П. Астафьева. Статья опубликована в электронном издании сборника «Социализация и межкультурная коммуникация в современном мире», был представлен доклад на конференции по теме ВКР.

*А. О. Пономарева*

*Научный руководитель В. И. Петрищев,*

*профессор, доктор педагогических наук*

**Анализ ролевых игр при обучении английскому языку в отечественной и зарубежной литературе.**

**Ключевые слова:** ролевая игра, активный метод, анализ игр, социодрама, виды игр, обучение английскому языку

**Аннотация:** В предлагаемой статье анализируются ролевые игры при обучении английскому языку в отечественной и зарубежной литературе, приводятся примеры ролевых игр.

**Пономарева А. О., студент 5-го курса кафедры русского языка и иностранного языка.**

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева.

г. Красноярск, Красноярский край, Россия.

*A.O. Ponomareva*

*Scientific supervisor doctor of pedagogical sciences,*

*professor V.I. Petrishchev*

**Analysis of role-playing games in the teaching of English in Russian and foreign literature.**

**Key words:** role play, active method, game analysis, sociodrama, types of games, English language teaching.

**Abstract:** The given article deals with the role-playing games are analyzed in

teaching English in Russian and foreign literatures, examples of role-games are presented.

Ponamareva A. O, a fifth year bachelor degree student.

Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V.P. Astafiev.

Krasnoyarsk, Krasnoyarsk region, Russia.

Анализ ролевых игр показал, что в настоящее время в науке существует довольно большое количество видов игры, как в отечественной, так и в зарубежной литературе. Нам важно выделить те схожие теоретические направления, которые помогут нам в нашей работе более детально рассмотреть понятие и сущность сюжетно-ролевой ситуативной игры и ее взаимосвязь с развитием личности ребенка, его становлением в социальном мире и готовности к успешному изучению английского языка в школе. Ролевая игра занимает важное место в образовательном процессе школьников как начальной, так и средней школы, а также в воспитании, развитии креативности и воображения. Стоит понимать, что игра - это жизнь ребенка, его радость, необходимая для него деятельность. В игре школьник усваивает общественный опыт, но не копирует окружающую жизнь, а выражает свое отношение к увиденному и услышанному на изучаемом языке, а это связано с развитием творческого воображения.

Первым был проведен анализ ролевых игр при обучении английскому языку в отечественной литературе. Мы полностью поддерживаем теорию М. Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории: лексические игры; грамматические игры; фонетические игры; орфографические игры; творческие игры.

Через игру по ролям школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц.

Цели: тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию

учеников.

В качестве примера лексической ролевой игры мы приводим работу со скетчем из пособия по английскому языку на начинающих Т.Н. Кузьмичевой [Кузьмичева, 1991].

Пособие является сборником учебных сценариев (небольших скетчей) для групповой ролевой игры на уроках английского языка, в котором представлены грамматические пояснения и устные упражнения творческого характера. В основу методических принципов курса положен принцип открытой ролевой игры.

Проанализировав данный метод активного обучения, как разыгрывание по ролям скетча, мы пришли к выводу, что подобный вид работы вносит разнообразие в традиционные занятия, повышает к ним интерес у учеников и активизирует прохождение темы. Исполнителями могут быть любые ученики, как слабые по уровню владения языком, так и сильные, так как содержание скетчей в большинстве случаев отражает повседневную жизнь учеников дома, в школе, в библиотеке. Каждый скетч рассчитан на 3-10 минут исполнения. В большинстве скетчей обыгрывается юмористическая ситуация и даются образцы живой разговорной речи в игровой ситуации. Отсутствие в скетчах трудных грамматических конструкций позволяет использовать их на ранних этапах обучения английскому языку. Лексический материал, отражающий разговорные темы, в скетче из приложения А дозирован, его достаточно для того, чтобы изучить новые слова по теме «Чья это сумка и что в ней лежит».

На примере данного скетча можно увидеть еще одну категорию по М. Ф. Стронину – творческие игры. Устные упражнения пособия предполагают общение учащихся с преподавателем, работу парами и группами, выполнение определенных действий, участие в беседе в виде мини-диалогов и монологов. В качестве задания творческого плана можно попросить учеников продолжить сценку скетча, дав свой вариант завершения, изменить поступки действующих лиц, проиграть сценки разными исполнителями и

сравнить их интерпретацию событий. После повторного проигрывания скетчей можно устроить обсуждение событий, поступков и отношений к ним действующих лиц. Повторное проигрывание скетчей помогает закрепить материал, привлечь большой круг исполнителей.

Следующая категория – это грамматические ролевые игры. Данные игры преследуют цели: научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую активность и самостоятельность учащихся. Большинство игр основаны на соревновании, с обязательным подсчетом очков. Игры могут проводиться между учащимися по принципу индивидуального первенства или по командам. В каждой игре требуется ведущий, а иногда водящие. Особо велика роль ведущего, исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заражать всех своим азартом. Мы подобрали для примера игру из методического пособия Ижогиной Т.И. и Бортникова С. А. [Ижогина, 2003].

Игра «Раз, два, три, поспеши!»

Игровое поле закрыто чистым листом бумаги. На счет «One, two, three» открывается первое предложение, и дети должны быстро показать карточку с недостающим в нем словом или окончанием. Первый, правильно показавший карточку, получает фишку.

Показавший неправильную карточку ученик выбывает из игры. Все, дошедшие до конца игры, награждаются. Победителем объявляется тот, у кого больше фишек.

Для полного погружения в грамматический материал можно правильно составленные предложения дать обыграть школьникам. Один показывает действие, происходящее в предложении, а второй ученик зачитывает предложение вслух. Или составить для игры не предложения, а диалог, чтобы после отработки грамматического материала ученики читали его по ролям.

Можно сделать вывод, что данное методическое пособие отлично

подходит для работы с начальной и средней школой, однако младшим школьникам будет интереснее и легче работать с подобными заданиями. Пособие ориентировано на мир детства, оно посилено каждому школьнику и позволяет достичь высокого уровня развития речевых навыков и умений.

Проанализировав фонетические игры, мы пришли к тому, что их тоже можно представить в виде ролевой игры, тем самым увеличить эффективность достижение цели в формировании навыка произношения связного высказывания или текста. Например, игра «Кто правильнее читает?». Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть с выражением и активной жестикуляцией. От каждой команды выделяются два-три чтеца. Однако можно и всей командой представить текст, если каждый ученик будет читать по строчке, также можно прочитать его по ролям. За яркое и безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Можно отметить, что выразительное чтение на уроках английского языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

Последняя категория, которую хотелось рассмотреть у отечественного автора – это орфографические игры. Существует интересная и простая для восприятия игра, с помощью которой можно развить орфографический навык.

#### «Картинка»

Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам,

изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку и попробовать изобразить то, что есть на картинке. Нередко можно попросить товарища помочь в изображении какого-либо животного или предмета. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Рассмотрев данную категорию игр, можно увидеть, что она формирует орфографические навыки у учащихся, развивает внимание, зрительную память, логику, гибкость мышления и познавательный интерес.

Что касается ролевых игр в зарубежной литературе, то, например, в американской системе подготовки педагога они называются методами аффективного обучения. Предлагается классификация основных видов ролевых игр: собственно ролевая игра и социодрама.

Ролевая игра широко использовалась в «психодраматической школе». Она помогает осознать, как действовать в той или иной ситуации. Одно из ее достоинств - способность вызвать эмпатию. Ролевая игра помогает перешагнуть через барьер неприятия, а может быть, и неприязни, поскольку ситуация объединяет студентов, создает доброжелательную атмосферу и требует от участников большой отдачи, так как степень вовлечения в нее интенсивна, а значит, предполагает активное действие. В качестве примера мы рассмотрели игру из учебной книги учителя Френсис Илс [Eales, 2001].

В методике обучения английскому языку для запоминания слов и отработки грамматических правил существует множество упражнений. Однако в обучении детей английскому такие упражнения делать лучше всего в игровой форме. Это связано с тем, что в игре: включается непроизвольное запоминание, ведь она насыщена позитивными эмоциями и соревновательным духом; где используются карточки, хорошо работает образная память, а вместе с ней развивается не только образное, но и логическое мышление школьника; повышается мотивация к изучению английского в целом.

В игре, разработанной Френсис Илс, под названием «The recipe game»

наглядно показана связь между ролевой игрой и учебным процессом, где ученикам предложено приготовить блюдо по рецепту. Дети заранее получают карточки от учителя, где сказано, какое блюдо им надо приготовить по рецепту, какие продукты они уже имеют, а какие нужно добыть у своих товарищей. Ученикам нужно, передвигаясь по классу, спрашивать по-английски своих одноклассников про наличие определенных продуктов, а тот, кто первый закончит опрос и соберет нужное количество продуктов для рецепта, будет победителем в игре. Игра подойдет для работы в среднем и старшем звене.

Таким образом, в результате прохождения игры, достигаются следующие задачи: активизировать лексику школьников по теме «Food» (еда); развивать навыки умения понимать на слух; совершенствовать навыки устной речи по теме «Food»; вспомнить, какие продукты исчисляемые, а какие неисчисляемые; формировать умение решать коммуникативную задачу; воспитывать чувство взаимопомощи и взаимоподдержки; развивать навыки устной речи и фонематический слух; развивать мышление, память, внимание.

Также широко применяемым средством в зарубежном педагогическом образовании является социодрама. Возникшая как средство терапии жертв дискриминации, она позволяет «проживать» ситуации отвержения группой. Ярким примером такого вида активного метода обучения будет игра из пособия для учителей Мейли А. и Даффа А. [Maley, Duff, 1981].

Учитель объясняет, что такое алиби, и какое преступление произошло. Классу дается задание в парах прийти к соглашению по поводу алиби, так как все ученики считаются подозреваемыми. Выбирается пара учеников, они должны выйти из класса и еще раз договориться об их алиби. Они были вместе в это время. Одновременно в классе решают, какие вопросы будут им заданы. «Обвиняемые» возвращаются по одному. Записываются ответы, которые дает первый студент, а затем выслушивают второго. Если их ответы расходятся, то они виноваты. На обсуждение алиби (того где они были в тот

момент, что они видели) выделяется 10 минут, при этом ученики это делают вслух, ничего не записывают.

Данная ролевая игра ярко иллюстрирует, как можно задействовать всех школьников на 100% времени. Пытаясь разбить “алиби”, все задают вопросы и, естественно, очень внимательно выслушивают ответы. Также эта игра может быть прекрасным завершением работы по тренировке или повторению всех типов вопросов в устной речи.

В социодраме целью ролевых игр является разрешение широких социальных вопросов, таких, например, как отношения с правоприменяющими органами, с судебной системой. Также некоторые расовые и этнические проблемы и другие подобные вопросы, хотя и связанные непосредственно с личностью индивида, но затрагивающие не только ее.

Финалом социодрамы могут быть вопросы для осмысления происшедших действий и деятельности в целом. Дж. Контра предлагает следующий набор таких вопросов: каких реальных результатов Вы добились с помощью игры? Какие факторы повлияли на ваше решение? Какого рода отношения у Вас сложились в ходе игры? Как бы Вы повели себя, если бы игра началась снова? Насколько отличалась игровая ситуация от реальной?

### **Библиографический список**

1. Ижогина Т. И., Бортников С. А. Волшебный английский. Magic English. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2003. – 448 с.
2. Кузьмичева Т.Н. Сборник скетчей. Пособие по английскому языку для начинающих. М.: Высшая школа, 1991. — 188 с.
3. Eales F. Cutting Edge Elementary. Teacher's resource book. - [www.longman.com](http://www.longman.com). 2001. - 184 p.
4. Maley A., Duff A. Drama techniques in language learning. A resource book of communication activities for language teachers. – М.: 1981г. 96 p.