

Оглавление

Введение.....	3
1 Теоретические основы изучения ролевой игры как способа активизации познавательной деятельности учащихся.....	6
1.1 Сущность познавательной активности учащихся.....	6
1.2 Понятие ролевой игры.....	13
1.3 Виды ролевых игр для активизации познавательной деятельности.....	26
Выводы по главе 1.....	33
2 Практическое применение ролевых игр в процессе активизации познавательной деятельности учащихся младших классов.....	35
2.1 Анализ ролевых игр в УМК по английскому языку в 4 классе.....	35
2.2 Комплекс упражнений для активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса, содержащих ролевую игру.....	42
Выводы по главе 2.....	61
Заключение.....	63
Библиографический список.....	65
Приложение А.....	71
Приложение Б.....	77
Приложение В.....	80

Введение

Главной целью обучения иностранному языку в современной методике преподавания является достижение определенного уровня коммуникативной компетенции, развитие личности учащегося, способной к участию в межкультурной коммуникации на иностранном языке. Однако качество и эффективность обучения иностранному языку зависит не столько от средств и приемов, используемых на уроке, сколько от мотивации учащихся. Мотивация учащихся позволяет их вовлечь в познавательную деятельность, привить познавательный интерес к иностранному языку. Следовательно, чтобы активизировать познавательную деятельность учащихся, необходимо вызвать у них интерес к языку. А интерес к языку оптимально прививается посредством ролевых игр, поскольку игра как педагогическая технология позволяет увлечь учащихся, мотивировать их на дальнейшее изучение иностранного языка.

В настоящее время в психолого-педагогических трудах чувствуется большой интерес к ролевой игре и ее роли в активизации познавательной деятельности учащихся. Но, несмотря на повышенный интерес, ролевая игра, основные условия ее проведения, требования и особенности до сих пор не до конца изучены. В связи с этим очевидна **актуальность** темы данного исследования.

Объектом исследования является познавательная деятельность учащихся при обучении иностранному языку.

Предметом, определившим тему работы, стала ролевая игра и ее использование для активизации познавательной деятельности учащихся.

Целью исследования является анализ способов активизации познавательной деятельности учащихся на основе использования ролевых игр на уроке иностранного языка.

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

1. Изучить сущность познавательной активности учащихся.

2. Рассмотреть понятие ролевой игры.
3. Охарактеризовать виды ролевых игр для активизации познавательной деятельности.
4. Провести анализ ролевых игр, используемых в УМК по английскому языку в 4 классе.
5. Разработать комплекс упражнений для активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса, содержащих ролевую игру.

Теоретическую базу исследования составили труды отечественных и зарубежных ученых и исследователей, таких как Е.А. Бузаровой, О.А. Глущенко, З. Дорней, М.А. Лопаревой, М.А. Пастушковой, В.Е. Пешковой, И.Ю. Соколовой, Д.В. Сухорукова, Дж. Хармера, Г.И. Щукиной, М.С. Якимовой и других.

В качестве **материала исследования** используется УМК по английскому языку для 4 классов авторов И.Н. Верещагиной и О.В. Афанасьевой.

Методы исследования:

- метод анализа научной литературы;
- метод описания;
- метод количественного подсчета;
- эмпирический метод.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что результаты проведенного исследования могут использоваться при написании учебных и методических пособий по методике преподавания иностранного языка в младших классах общеобразовательной школы.

Практическая значимость исследования состоит в том, что результаты проведенной работы могут внести вклад в деятельность учителей иностранного языка в 4 классе.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения.

Во введении обосновывается актуальность темы исследования, выделяются объект и предмет исследования, определяются цель и задачи работы, указывается теоретическая база и материалы исследования, выводится теоретическая и практическая значимость исследования, а также описывается структура работы.

В первой главе «Практическое применение ролевых игр в процессе активизации познавательной деятельности учащихся младших классов» рассматривается сущность познавательной активности, изучается понятие ролевой игры и ее виды, эффективные для активизации познавательной деятельности.

Вторая глава «Практическая разработка упражнений, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся 4 класса при помощи ролевой игры» посвящена анализу ролевых игр в УМК по английскому языку в 4 классе, а также разработке комплекса упражнений для активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса, содержащих ролевую игру.

В заключении обобщены результаты проведенного теоретического и практического исследования, сформулированы основные выводы.

В библиографическом списке приводятся научные труды, изученные нами в ходе исследования.

В приложении представлены рабочие материалы проводимого исследования.

1 Теоретические основы изучения ролевой игры как способа активизации познавательной деятельности учащихся

1.1 Сущность познавательной активности учащихся

Познавательная деятельность играет большую роль в общем развитии школьников и формировании их личности. Поэтому роль познавательной деятельности в процессе обучения нельзя недооценивать, особенно в младшем школьном возрасте, когда закладывается база умения учиться, что, в свою очередь, является основным условием непрерывного образования.

Термин «познавательная деятельность» используется в психолого-педагогической литературе для обозначения «совокупности познавательных умений и навыков». Познавательная деятельность «связана с получаемыми знаниями и способами их приобретения, состоит из познавательных процессов и опирается на ощущения, восприятие, внимание, память, мышление, воображение» [Лернер 1971, с. 36].

Другими словами, познавательная деятельность – это деятельность учащихся, позволяющая им познавать новое. А приобретаемые познавательные способности являются тем потенциалом человека, который составляет его психическое развитие.

Термин «познавательная деятельность» можно считать синонимом термина «учебная деятельность». Под учебной деятельностью понимается «система действий (умственных и практических) по усвоению знаний, овладению умениями и навыками и применению их к решению различных задач» [Сухоруков, Сорокина 2015, с. 38].

Обобщив вышеприведенные определения, мы будем понимать под познавательной деятельностью всю совокупность познавательных умений и навыков учащихся, необходимых для получения знаний.

Одной из основных функций учебной (и познавательной) деятельности является постижение учащимся окружающей его действительности, присвоение всего опыта, как теоретического, так и практического, накопленного человечеством. Процесс овладения данным опытом протекает в организованном порядке, т.е. он не стихийен.

Двумя основными компонентами познавательной деятельности учащихся являются:

- 1) теоретическое мышление;
- 2) продуктивное воображение [Петровский 1996].

Теоретическое мышление и продуктивное воображение тесно связаны друг с другом, поскольку в совокупности они позволяют человеку осмысливать реальную действительность. Единственным их отличием является тот факт, что мышление - это овладение знаниями в виде абстрактных понятий, а воображение имеет форму образов.

Следует отметить, что познавательная деятельность не является ведущей в младшем школьном возрасте, который анализируется в данном исследовании. Переход из дошкольного возраста в младший школьный возраст характеризуется следующими приоритетными видами деятельности:

- 1) игрой;
- 2) художественным творчеством;
- 3) конструированием;
- 4) самостоятельным сочинительством [Бузарова 2008, с. 328].

Только позднее, уже ближе к средним классам общеобразовательной школы, познавательная (и учебная) деятельность выходит на первый план. Этот процесс ускоряется и становится эффективнее, если преподаватель помогает учащемуся связать воображение и мышление, чтобы сформировать начальные формы учебно-познавательной деятельности.

По мнению М.А. Лопаревой, познавательная деятельность отличается коммуникативной направленностью. Понятия «познавательная деятельность» и «коммуникативная деятельность» рассматриваются в научной литературе по отдельности. Несмотря на это, исследователь М.А. Лопарева уверена, что связь между ними очевидна.

Так, коммуникация является одним из самых важных условий объединения людей для любого вида деятельности. Следовательно, в психолого-педагогическом смысле можно выделять новое понятие коммуникативно-познавательной деятельности, под которой можно понимать «такую деятельность, которая обеспечивает познание студентом объекта (природы, техники, общества, себя) на основе коммуникации и развития личности, включая готовность к само- и взаимооценке участников деятельности» [Лопарева 2008, с. 417].

По мнению исследователя В.Е. Пешковой, познавательная деятельность существует в тесной взаимосвязи с другими видами деятельности:

- 1) учебной деятельностью;
- 2) когнитивной деятельностью [Пешкова 2011, с. 252].

Эти три вида деятельности можно считать составными компонентами учения, которые постоянно взаимодействуют друг с другом.

В.Е. Пешкова также приводит несколько способов познавательной деятельности в условиях учебной деятельности:

- 1) решение предметной задачи;
- 2) выполнение графического / художественного рисунка;
- 3) составление плана прочитанного текста [Пешкова 2011, с. 254].

Все эти виды учебной деятельности приводят к тому, что познавательная деятельность всегда представлена способами познания и выступает через чувственное восприятие, ощущение, представление и абстрактное мышление.

Одной из важных характеристик познавательной деятельности является ее двусторонний характер. С одной стороны, познавательная деятельность представляет собой форму самоорганизации и самореализации учащихся. С другой стороны, это результат особых усилий преподавателя в организации познавательной деятельности учащегося [Пастушкова 2007, с. 412].

Понятие «познавательная деятельность» тесно связано с понятием «познавательная активность». Следовательно, в данной работе необходимо рассмотреть особенности категории активности в методике преподавания иностранного языка.

Познавательная деятельность, по утверждению Д.В. Сухорукова, является «специфическим видом активности человека, направленным на познание и творческое преобразование окружающего мира, включая самого себя и условия своего существования» [Сухоруков, Сорокина 2015, с. 38].

Согласно данному определению, познавательная деятельность всегда целеустремленна, т.е. обладает категорией активности. Активность, в свою очередь, способствует достижению поставленных перед учащимся целей и задач.

Другим важным понятием, связанным с термином «познавательная деятельность», является понятие познавательного интереса. Не вызывает сомнений тот факт, что интерес учащихся – это самый важный фактор для успешного овладения различными знаниями, включая знания иностранного языка. Интерес к получению этих знаний возникает у учащихся только в условиях определенной организации учебной деятельности учителем. Учебная деятельность должна всегда основываться на познавательных интересах учащихся, иначе говоря, быть им интересной.

Познавательный интерес следует считать одним из самых важных мотивов обучения учащихся. Особо следует отметить младший школьный возраст, который характеризуется повышенным эмоциональным отношением учащихся к объективной действительности. Следовательно, в анализируемом возрасте ключевым моментом является развитие эмоциональной составляющей познавательной деятельности [Якимова 2012, с. 122].

Познавательный интерес младших школьников изучен многими психологами. Однако в настоящее время круг познавательных интересов младших школьников сильно меняется. Это связано с тем, что меняется сама структура мира и системы образования, в частности. Современные младшие школьники стремятся к самостоятельности, обладают повышенной познавательной активностью, стремятся к знаниям уже на первой стадии изучения иностранного языка (и других предметов).

Причем именно первоклассники обладают большим познавательным потенциалом. Они имеют большое желание учиться и узнавать новое. Однако через некоторое время их познавательная активность значительно снижается. Это связано, по мнению М.А. Пастушковой [Пастушкова 2007, с. 411], с увеличением объема изучаемого материала, с большими нагрузками в школе, тяжелыми умственными напряжениями. Эти факторы могут вызвать отрицательное отношение учащихся к учебному процессу и процессу познания.

Познавательная деятельность и познавательный интерес проходит несколько стадий своего развития:

1. Интерес-переживание. Данный вид познавательного интереса меняется при соответствующих условиях в мотивацию.
2. Интерес-направленность. Эта разновидность познавательного интереса способствует тому, чтобы учащиеся могут осмыслить и оценить объект своего интереса.

3. Интерес-потребность. Этот вид интереса указывает на изменение интереса на устойчивую черту характера [Якимова 2012, с. 123].

Формирование данных видов познавательного интереса зависит, как правило, от учителя. Следовательно, и познавательная деятельность всегда исходит от учителя, который организует весь процесс деятельности. Именно учитель определяет цели обучения, организует и корректирует учебные действия учащихся, подводит к результату. Следовательно, основным назначением учителя является способствование развитию познавательного интереса и познавательной деятельности учащихся.

Помимо этого, познавательный интерес учащихся сильно зависит от активной позиции учащихся. Другими словами, обучение должно строиться на обязательном взаимодействии учащихся и педагога. Только в этом случае активизация познавательной деятельности будет успешной [Пастушкова 2007, с. 411].

Исследователи выделяют основные педагогические условия, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся. Приведем основные условия, предложенные в исследовании И.Ю. Соколовой:

- 1) изменение функций участников образовательного процесса (преподаватель должен быть не передатчиком информации, а направляющим познавательной деятельности учащихся);
- 2) формирование мотивации учебной деятельности, повышение интереса к получению новой информации;
- 3) применение проблемного, эвристического и исследовательского методов обучения;
- 4) совместная познавательная деятельность учащихся;
- 5) обобщение - систематизация, структурирование и крупноблочное представление учебной информации [Соколова 2004, с. 153].

Говоря о мотивации как об одном из факторов формирования познавательной деятельности, можно выделить отдельные группы стимулов познавательного интереса:

1) стимуляция познавательного интереса посредством содержания учебного материала (новизна, обновление уже усвоенных знаний, исторический аспект знаний, практическая актуальность знаний, современность научных достижений);

2) стимуляция познавательного интереса при помощи организации познавательной деятельности учащихся (смена деятельности, проблемность, творческие задания, практические работы);

3) зависимость познавательного интереса от отношений между участниками учебного процесса, которые при добрых отношениях способствуют формированию активности (особенность отношений проявляется в эмоциональном, интеллектуальном настрое учащихся, совместной увлеченности, энергичном стиле в работе, педагогическом оптимизме, взаимной поддержке и поощрении) [Щукина 1986, с. 105].

Для формирования познавательного интереса учащихся к изучению английского языка большое влияние оказывают мотивы, которые задают варианты поведения, определяют цели общения, отбирают вербальные и невербальные средства общения. Причем мотивы могут быть как смыслообразующими (т.е. задают цель общению), так и стимулирующими (т.е. являются побудительными факторами). Как говорит зарубежный исследователь З. Дорней, мотивация учащихся способствует выбору определенного действия школьников, их усилий, затраченных на выполнение действия и получение результата [Dornyei 2001, с. 7].

О.А. Глущенко предлагает различать следующие виды учебной мотивации: социальную, познавательную, коммуникативную мотивацию, мотивацию самореализации, мотивацию, созданную родителями учащихся и учителями [Глущенко 2008, с. 177].

Дж. Хармер говорит о существовании внешней и внутренней мотивации [Harmer 2001, с. 51]. Внешняя мотивация, с его точки зрения, представляет собой определенное количество внешних факторов, например, необходимость успешно сдать экзамен, возможность получить вознаграждение или завоевать приз. Напротив, внутренняя мотивация – это сугубо личностные мотивы. Так, учащийся может быть мотивирован удовольствием от образовательного процесса или желанием самосовершенствования.

В дальнейшем исследовании мы будем придерживаться классификации Д. Хармера, поскольку считаем, что активизация познавательной деятельности учащихся возможна только при совокупности внешней мотивации (например, желание победить в соревновании, получить хорошую оценку) и внутренней мотивации (например, наличие интереса к процессу познания, желание узнать новую информацию по заданной проблеме).

Таким образом, под познавательной деятельностью в дальнейшей работе мы будем понимать совокупность познавательных умений и навыков, необходимых для получения знаний. Структура познавательной деятельности включает в себя два компонента (теоретическое мышление и продуктивное воображение). Основными особенностями познавательной деятельности являются коммуникативная направленность, тесная взаимосвязь с учебной и когнитивной деятельностью, двусторонний характер, активность и необходимость мотивации различного вида.

1.2 Понятие ролевой игры

В современных психолого-педагогических и методических исследованиях все больший интерес представляют игровые методики, к изучению которых обращаются многие ученые и педагоги: Д.Б. Эльконин [Эльконин 2012], И.В. Никишина [Никишина 2008], И.И. Петричук [Петричук 2008], Г.К. Селевко [Селевко 1998], Е.Б. Беляева [Беляева 2010], Е.А. Новикова [Новикова 2014], А.Ж. Утепкалиева [Утепкалиева 2014], А.Ю. Трофимова [Трофимова 2014] и многие другие. Большой интерес к данной области вызван, прежде всего, общим развитием педагогической теории и практики, а также социальными и экономическими потребностями формирования активной и творческой личности и активизации познавательной деятельности учащихся общеобразовательных школ.

Прежде чем рассмотреть понятие и сущность ролевой игры, необходимо изучить основные особенности игровых технологий, используемых в процессе обучения иностранного языка.

Игра представляет собой одну из методик интерактивного обучения. Известно, что в современной педагогике выделяют три вида взаимодействия педагога и ученика: пассивное, активное и интерактивное. Пассивная форма взаимодействия педагога и учащихся наблюдается в тех случаях, когда основным действующим лицом является педагог, он же руководит процессом обучения, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей и подчиняются директивам преподавателя. Связь педагога с учениками осуществляется при помощи опросов, самостоятельных и контрольных работ и т.п. Вне всякого сомнения, пассивный метод взаимодействия педагога и учащихся сегодня крайне непопулярен и неэффективен.

Активный метод представляет собой форму взаимодействия учащихся и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия. Таким образом, учащиеся выступают не пассивными слушателями, а активными участниками. Т.е. преподаватель и ученики находятся на равных правах. Активное взаимодействие более приемлемо в отношении обучения младших школьников, на которых направлено данное исследование. Однако третий вид обучения, с нашей точки зрения, наиболее подходит. Это интерактивный метод.

Интерактивный метод обучения считается наиболее современной формой активных методов. Интерактивный метод предполагает форму взаимодействия учащихся и педагога, при которой учащиеся взаимодействуют не только с преподавателем, но и друг с другом. При интерактивном обучении педагог только направляет деятельность учащихся, разрабатывает план занятия.

Как отмечает Т.М. Михайленко, игровые методики связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся посредством воссоздания определенного сюжета, причем коммуникативная направленность игры может быть различной: театральной, ролевой, деловой, занимательной и даже компьютерной [Михайленко 2011, с. 142].

Возможность использования игры в образовательном процессе обусловлена самой природой игры. Как говорит В.В. Торгонский, игра является постоянной потребностью растущего ребенка, это практика его развития и самораскрытия, а также главная сфера общения детей [Торгонский 2010, с. 46].

Необходимо особо подчеркнуть, что творчество заложено человеку от природы. С самого раннего детства мы что-то сочиняем, выдумываем, фантазируем, изображаем. Однако если к творчеству и фантазии ребенка не проявляется никакого интереса, его способности могут снизиться. Именно поэтому совместные творческие игры положительно влияют на динамику роста и развития ребенка – учащегося начальных классов. Это и есть основной принцип эффективного воспитания.

Д.Б. Эльконин пытался разобраться в понятии «игра» при помощи этимологии данного слова. С его точки зрения, понятие «игра» имеет различные дефиниции у разных народов. К примеру, древние греки под игрой понимали исключительно детские действия со значением «предаваться ребячеству». У римлян игра ассоциировалась с радостью и весельем, у евреев – с шуткой и смехом, у немцев – с принципом качелей [Эльконин 2012, с. 10]. Если обобщить все этнокультурные ассоциации, можно предположить, что игра – это человеческое действие, которое не является тяжелым трудом и доставляет большое удовольствие людям.

Несмотря на большой интерес к игровым методикам в отечественной и зарубежной методике преподавания, до сих пор нельзя обнаружить единой дефиниции понятия «игра» в рамках образовательного процесса, хотя в научных трудах содержится довольно исчерпывающая информация о связи игры с человеческой культурой, ее значении в развитии интеллектуальной и творческой личности, о связи биологической природы игры с различными психологическими и общественными критериями.

Сущность игры, с точки зрения Т.М. Михайленко, начала впервые рассматриваться немецким философом Ф. Шиллером, который под игрой понимал один из действенных факторов развития и формирования мировоззрения человека. С точки зрения этого исследователя, человек развивается, творит, участвует в жизни общества только при помощи игры. Этой же точки зрения придерживались и другие зарубежные исследователи, такие как, например, Г. Спенсер, который исследовал упражняющую функцию игры в педагогическом процессе, или Й. Хейзинг, который рассматривал игру как нечто глобальное, посредством чего возникает и развивается вся человеческая культура [Михайленко 2011, с. 142].

С точки зрения В.В. Торгонского, основателем игровой теории в методике преподавания является русский педагог К.Д. Ушинский, который отрицал чисто развлекательный характер игры и настаивал на том, что игра помогает учащимся самоутверждаться в процессе увлекательной игры. С его точки зрения, игра является свободной сознательной деятельностью учащихся, в которой сочетаются стремления, чувства и представления детей [Торгонский 2010, с. 47].

В дальнейшем исследовании под игровой технологией мы будем понимать интерактивный метод активизации познавательной деятельности учащихся, основанный на интересах и предпочтениях школьников в игровой деятельности.

Большинству педагогических игр свойственны особые характерные черты, среди которых необходимо выделить:

- свободную развивающую деятельность, осуществляемую человеком ради удовольствия от процесса игры, а не от ее результата;
- творческий характер игры;
- положительное влияние соперничества, конкуренции;
- наличие обязательных для выполнения правил, логической последовательности [Михайленко 2011, с. 143].

Игра в младшем школьном возрасте является ведущей деятельностью, поэтому ее использование в процессе изучения иностранного языка необходимо. Однако развитие младших школьников, по сравнению с дошкольным периодом, начинает дополняться другими видами деятельности, которые в научной литературе обобщают словом «труд». Понятия «игра» и «труд» соприкасаются во многих психолого-педагогических исследованиях, например, в публикациях С.Л. Рубинштейна [Рубинштейн 2015], Д.Б. Эльконина [Эльконин 2012] и других.

К примеру, С.Л. Рубинштейн говорит о различии данных понятий в младшем школьном возрасте только в отношении мотива деятельности: в игровых занятиях мотив заключается в самом процессе игры, а в трудовой деятельности – в ее результате [Рубинштейн 2015, с. 499-502].

Кроме того, различия в данных понятиях в младшем школьном возрасте можно наблюдать в их содержании. Так, с точки зрения Д.Б. Эльконина, игра отображает социальные отношения между взрослыми, а трудовая деятельность школьников направлена на какой-либо предмет труда, т.е. на результат [Эльконин 2012, с. 217].

Соотношение понятий «игра» и «труд» можно наблюдать в их основных характеристиках. Так, основными характеристиками деятельности, схожими с характеристиками игры, являются ее предметность, мотивированность, целенаправленность и осознанность [Эльконин 2012, с. 218].

Следует особо подчеркнуть, что в отечественной системе образования игровые методики до сих пор считаются нововведениями, инновационными технологиями, что проявляется в их неохотном использовании учителями российских школ. Одни учителя видят в игровых методиках большой потенциал, другие уверены, что игра не является независимым направлением в современной методике преподавания. Однако сегодня педагоги соглашаются, что игровые методики имеют большой авторитет при выполнении следующих основных образовательных задач:

- 1) формирование субъектной позиции учащихся в отношении своей деятельности в образовательном процессе;
- 2) общение;
- 3) отношение к самому себе [Михайленко 2011, с. 142].

Игра не имеет четко очерченной структуры, однако исследователи выделяют обязательные структурные компоненты игры. Так, согласно Д.Б. Эльконину, основными структурными составляющими игры являются роли, которые на себя берут играющие, а также сюжет игры и правила игры [Эльконин 2012, с. 24].

Т.М. Михайленко, анализируя игру как процесс, т.е. как определенную деятельность, говорит о таких структурных составляющих игры, как целеполагание, планирование, реализация цели и анализ результатов [Михайленко 2011, с. 143].

Следует отметить, что игра имеет не только развлекательный потенциал. Игровые методы позволяют сочетать развлечение и отдых с обучением, творчеством и воспитанием активной интеллектуальной личности. Игра в педагогическом процессе может использоваться как самостоятельный метод для освоения учебного материала, как элемент целого цикла занятий, как один элемент занятия или как метод внеклассной работы. Таким образом, игра может использоваться в любом виде:

- в виде ролевой игры в процессе одного урока;
- в виде самостоятельных игровых заданий (конкурс, путешествие, соревнование);
- в интегрированном виде в совокупности с традиционными заданиями;
- в виде контроля знаний на уроке;
- в виде внеклассной работы [Михайленко 2011, с. 144].

Более того, педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и ориентируется на определенный педагогический результат, что отличает ее от обычной игры вне образовательного процесса. В процессе игрового обучения перед учащимися ставится дидактическая цель в форме игровой задачи. Вся учебная деятельность подчиняется правилам игры. Средством игры становится традиционный учебный материал, а игровым результатом является успешное достижение дидактической цели. Также игровой процесс имеет определенные условия, без которых невозможно использование игровых методик. Так, игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока, быть доступной для учащихся того или иного возраста, а также использоваться в ограниченном количестве на уроке.

Ролевая игра является одним из видов игровых технологий, согласно классификации игры по типу человеческой деятельности, в которой содержится три компонента:

- 1) физические игры (или игры тела), т.е. спортивные, подвижные, танцевальные игры;
- 2) интеллектуальные игры (или игры ума), т.е. дидактические, конструкторские игры, связанные с мышлением человека;
- 3) социальные игры (или игры души), т.е. ролевые, сюжетные, имитационные игры [Ермолаева 2010, с. 42-45].

Под ролевой игрой в данной работе мы будем понимать, вслед за И.Л. Колесниковой и О.А. Долгиной, «упражнение, в котором учащиеся, исполняя попеременно различные социальные и психологические роли, осваивают общение в пределах социального контакта и в условиях, максимально близких к условиям реального общения» [Колесникова, Долгина 2011, с. 148].

Следовательно, ролевая игра является одним из игровых методов интерактивного обучения, основанного на исполнении учащимися различных ролей.

Разными участниками образовательного процесса ролевая игра расценивается по-разному. Так, для учащихся ролевая игра – это игровая деятельность, в рамках которой они выступают в строго определенных ролях. Для учащихся учебный потенциал ролевой игры зачастую не осознается (особенно для учащихся начальных классов, на которых направлено данное исследование).

С точки зрения учителя, ролевая игра – это форма обучения иностранному языку, способ активизации познавательной деятельности учащихся в процессе изучения иностранного языка. Для учителя основной целью ролевой игры является формирование и развитие речевых навыков и умений школьников. Ролевая игра управляема. Ее учебный характер очевиден для учителя. Поэтому при применении ролевой игры как средства обучения можно говорить о вторичной социализации, которая имитирует первую социализацию в ее самых существенных чертах. Ролевая игра, с точки зрения учителя, позволяет выявить наличие критического мышления у учащихся, обладание коммуникативными навыками и наличие способности самостоятельно принимать решения. В процессе ролевой игры проявляются личностные качества учащихся, умение вести себя в проблемных ситуациях, прививается необходимость работать в команде [Попова 2010, с. 152].

Е.И. Пассов приводит следующие основные цели использования игровых методик:

- формирование определенных навыков;
- развитие речевых умений;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- познание в области страноведения и языка;
- легкое запоминание речевого и языкового материала [Пассов, Кузовлева 2010, с. 206].

Основным структурным элементом ролевой игры является роль учащихся и отношения между ними, необходимые для достижения поставленной цели. В общем и целом ролевая игра помогает учащимся развить навыки решения проблем, разрешения конфликтных ситуаций, развивая коммуникативную компетенцию и познавательную активность [Кутбиддинова 2014, с. 21-22].

Роли, в которых выступают учащиеся в процессе ролевой игры, позволяют им активизировать творческие возможности, раскрыть и проявить свою личность, избавиться от стеснения или боязни общения на иностранном языке. Ролевая игра в общем и целом повышает эмоциональный тонус всего учебного процесса. Как отмечает А.В. Слабышева, ролевая игра оптимальна для обучения иностранному языку в связи с тем, что учащийся, в зависимости от своего типа личности, имеет возможность как прятаться за свою роль, так и самовыражаться посредством заданной роли [Слабышева 2013, с. 175].

Р.Ю. Ефимова предлагает выделять пять основных категорий ролей:

- 1) врожденные роли, которые определяют пол и возраст участников ролевой игры;
- 2) приписанные роли, определяющие национальность участника или его принадлежность к той или иной социальной группе;
- 3) приобретенные роли, конкретизирующие определенную профессию;
- 4) действенные роли, которые предлагают круг действий в заданной ситуации, например, собеседование для устройства на работу;
- 5) функциональные роли, которые определяют функции общения, например, предложение помощи [Ефимова 2013, с. 6].

Почти все учебное время в ролевой игре отводится речевой практике. Следует отметить, что в процессе ролевой игры максимально активными являются не только говорящий, но и слушающий, поскольку он должен понять и запомнить реплику своего партнера, соотнести ее с заданной ситуацией и правильно отреагировать на нее. Помимо строго заданных ролей, которые указаны выше, ролевая игра характеризуется возможностью воспроизводить реальную деятельность людей и отношения между ними. При этом сюжеты ролевой игры могут быть самыми различными. Они могут меняться по мере формирования тех или иных компетенций учащихся с целью полной активизации познавательной деятельности в процессе изучения иностранного языка [Зенина, Жидкова, Стрижова 2014, с. 4].

Основными характерными особенностями ролевой игры, по мнению А.Б. Шемякина, являются наличие модели управляющей системы, наличие ролей, различие ролевых ценностей учащихся, взаимодействие ролей, общая цель всего коллектива, система группового или индивидуального оценивания [Шемякин 2011, с. 23].

Способ организации ролевой игры на уроке иностранного языка в начальной школе зависит от многочисленных факторов:

- уровень обученности школьников;
- степень обучаемости школьников;
- степень сложности учебного материала;
- цели и задачи каждого отдельного занятия [Будакова 2012, с. 154].

Одним из преимуществ ролевой игры является тот факт, что она способна объединять учебную ситуацию и реальную коммуникацию, в основе которой лежит мотивация общения. Мотивация общения достигается, помимо всего прочего, посредством использования игровых стимулов, включенных во все виды учебных материалов. В психологическом смысле наличие заданной социальной роли у учащегося, а также постоянное внимание к его индивидуальной значимости позволяет снять психологические барьеры общения. Это можно назвать преимуществом, поскольку снятие барьеров общения является необходимым условием успешного обучения иностранному языку.

С одной стороны, роль, выполняемая учащимся в процессе ролевой игры, является некой маской, которая позволяет ему проявлять те стороны своей личности, которые он считает возможным раскрыть в процессе коммуникации. С другой стороны, ролевая игра довольно условна. Следовательно, учащийся имеет возможность скрыть те стороны своей индивидуальности, которые он не хотел бы демонстрировать окружающим. Урок иностранного языка с привлечением ролевой игры должен строиться таким образом, чтобы доброжелательное отношение к ученику могло снять страх перед возможной ошибкой. Проявление интереса к ученику как к значимому партнеру в процессе коммуникации способствует снятию чувства неуверенности при говорении на иностранном языке [Попова 2010, с. 151].

Ролевая игра подчиняется строгим правилам проведения в рамках урока иностранного языка. Так, ролевая игра должна проводиться поэтапно. Однако количество этапов ролевой игры в научной литературе варьируется.

К примеру, Е.А. Попова выделяет три основных этапа ролевой игры:

- 1) предварительная подготовка;
- 2) этап информирования;
- 3) непосредственно игра [Попова 2010, с. 156].

На этапе предварительной подготовки учитель объясняет учащимся новый материал, вводит новые понятия, которые могут или должны в обязательном порядке быть использованы во время ролевой игры.

Второй этап – этап информирования – направлен на непосредственное знакомство учащихся с игровой проблемой. На этом этапе происходит распределение ролей, организация ситуации. Учащиеся и учитель оговаривают правила игры. Учитель раздает задания слушателям.

На этапе непосредственно игры происходит ролевая игра. На этом же этапе проводится обсуждение итогов ролевой игры, выделяются наиболее значимые результаты, устанавливаются взаимосвязи игровой ситуации с реальными жизненными ситуациями.

В других педагогических исследованиях выделяется четыре этапа ролевой игры. К примеру, Р.Ю. Ефимова выделяет следующие этапы:

- 1) введение в игру, во время которой формируется мотивационная готовность, ставится цель и задачи игры;
- 2) планирование и структурирование игры, т.е. ознакомление учащихся с языковыми и другими источниками информации, распределение ролей, поиск решения проблемы;
- 3) исполнение игры, т.е. формирование навыков импровизации на иностранном языке;
- 4) анализ игры, т.е. оценка действий учащихся, подведение итогов [Ефимова 2013, с. 31].

Схожие этапы ролевой игры выделяются и О.В. Агаевой:

1. Ознакомление с ситуацией.
2. Постановка задач.
3. Инсценировка.
4. Подведение итогов [Агаева 2011, с. 93].

С нашей точки зрения, четырехэтапное проведение ролевой игры будет успешнее. В связи с этим в дальнейшей работе мы будем учитывать такую структуру проведения ролевой игры в начальных классах с целью активизации познавательной деятельности учащихся.

Помимо поэтапного проведения ролевой игры, необходимо учитывать ее место на уроке иностранного языка. По мнению Е.А. Поповой, ролевая игра может проводиться в двух вариантах:

- 1) в начале урока;
- 2) в конце урока [Попова 2010, с. 156].

В первом случае с помощью ролевой игры можно наглядно представить проблемы. Ролевая игра, используемая в начале урока, будет выступать в качестве отправной точки для изучения новых вопросов.

Если ролевая игра проводится в конце урока, она позволяет закрепить знания учащихся, осмыслить и обобщить материал.

Ролевая игра выполняет множество функций в рамках образовательного процесса. По мнению О.В. Будаковой, основными функциями ролевой игры являются следующие:

- обучающая функция, способствующая приобретению знаний и формированию иноязычных навыков и умений;
- мотивационно-побудительная функция, мотивирующая и стимулирующая учебно-воспитательную деятельность;
- ориентирующая функция, помогающая учащимся ориентироваться в конкретной ситуации и правильно выбирать языковые средства;
- компенсаторная функция, компенсирующая недостаток практической работы на уроке и приближающая учебную иноязычную коммуникацию к реальной [Будакова 2012, с. 153].

С точки зрения В.В. Торгонского, основной функцией ролевой игры остается психокорректирующая функция, которая проявляется во «внесении позитивных изменений, дополнений в гибкую структуру личностных показателей индивида». Как говорит этот исследователь, педагогическая игра является «рефлексивно-гуманистической, сотворческой моделью», призванной открывать нравственные проблемы и смыслы окружающей реальности для учащихся, создавать условия свободного выбора сфер развития социально-культурных ценностей, выявлять области творческого развития учащихся, культивировать их творческую активность [Торгонский 2010, с. 52].

Большое количество функций ролевой (и другой) педагогической игры выделяет Т.М. Михайленко:

- социокультурная функция, заключающаяся в социализации учащихся, развитии их различных качеств, необходимых для жизни в современном обществе;
- функция межкультурной коммуникации, состоящая в моделировании жизненных ситуаций в процессе игры;
- функция самореализации учащихся во время игры, поскольку учащимся важен не результат игры, а сам процесс;
- коммуникативная функция игры, вводящей учащихся в реальное общение;
- диагностическая функция, позволяющая распознать в учащихся их сильные и слабые стороны;
- игротерапевтическая функция, заключающаяся в использовании игры для преодоления различных трудностей, возникающих у учащихся в процессе обучения;
- функция коррекции, позволяющая справиться учащимся с переживаниями, плохим поведением на уроке и наладить друг с другом общение;

- развлекательная функция, связанная с созданием благоприятной атмосферы, веселья, увлечения в процессе игры [Михайленко 2011, с. 145].

Таким образом, ролевая игра - это один из видов педагогической игры как методики интерактивного обучения, метода активизации познавательной деятельности учащихся, основанного на интересах и предпочтениях школьников в игровой деятельности. Под ролевой игрой в данной работе понимается упражнение, в котором учащиеся выполняют разные социальные и психологические роли, осваивая, тем самым, общение в рамках социального контакта и в условиях, максимально приближенных к условиям реального общения. Основными целями использования ролевой игры являются формирование речевых навыков и умений, развитие коммуникативной компетенции, а также активизация познавательной деятельности учащихся. Преимуществами использования ролевой игры в процессе изучения иностранного языка являются избавление от стеснения и боязни говорения на иностранном языке, речевая практика, парная и групповая работа, слияние учебной и реальной коммуникации, мотивация изучения иностранного языка. Среди основных условий проведения ролевой игры выявлены поэтапное введение игры в урок иностранного языка в начале или конце урока, а также соответствие возрастным и учебным особенностям школьников.

1.3 Виды ролевых игр для активизации познавательной деятельности

Ролевая игра, используемая для активизации познавательной деятельности, как и другие виды игровых технологий, может подвергаться различным классификациям. Классификации игровых технологий в общем смысле можно зачастую отнести и к классификациям собственно ролевой игры.

Например, ролевую игру, как и другие виды игр, можно классифицировать по содержательному признаку. Здесь выделяется множество видов ролевой игры. Например:

- 1) военные игры;
- 2) спортивные игры;
- 3) экономические игры;
- 4) официально-деловые игры, и т.д. [Михайленко 2011, с. 145].

Типология ролевой игры возможна в зависимости от количества учащихся, принимающих в ней участие:

- 1) парные ролевые игры;
- 2) групповые ролевые игры [Михайленко 2011, с. 145].

Следует отметить, что другие виды игр, за исключением ролевой игры, имеют в этой классификации также подвид одиночной игры. Однако, с нашей точки зрения, ролевая игра не может быть одиночного типа, поскольку она подразумевает диалогическое или полилогическое общение в паре или группе учащихся.

В зависимости от развиваемых навыков в процессе игры, ролевые игры могут подразделяться на следующие виды:

- 1) физическая ролевая игра;
- 2) интеллектуальная ролевая игра;
- 3) состязательная ролевая игра;
- 4) творческая ролевая игра [Михайленко 2011, с. 145].

Общая классификация игровых технологий в зависимости от целей и задач обучения представлена двумя группами:

- 1) языковые игры;
- 2) речевые игры [Будакова 2012, с. 153].

Эта классификация может быть применена и к ролевой игре.

Языковые игры дают возможность учащимся усвоить фонетику, лексику, грамматику и другие разделы изучения иностранного языка, в то время как речевые игры направлены на формирование связной речи.

Цель речевых игр – формирование умения речевой деятельности в рамках монологической и диалогической речи, чтения, письма, аудирования.

В соответствии с особенностями языковой ролевой игры, можно выделить ее отдельные подвиды:

- 1) грамматические ролевые игры, направленные на овладение грамматическим материалом;
- 2) лексические ролевые игры, направленные на овладение лексическим материалом, изучение новых слов;
- 3) фонетические ролевые игры, направленные на формирование произносительных навыков;
- 4) орфографические ролевые игры, направленные на освоение правописания лексических единиц [Ефимова 2013, с 29].

С нашей точки зрения, данная классификация языковых игр довольно условна, поскольку при непосредственной коммуникации в рамках ролевой игры не происходит разделения на грамматические, лексические, фонетические и орфографические навыки. Все эти навыки формируются у учащихся в их совокупности.

Помимо общих классификаций игровых технологий, ролевая игра подвергается и особым, специфическим классификациям, которые не могут быть применены для других видов игр.

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез предлагают классифицировать ролевые игры на три вида:

- 1) ситуационно-ролевая игра;
- 2) инновационная (или продуктивная) ролевая игра;
- 3) полидеятельностная (или фестивальная) ролевая игра [Гальскова, Гез 2013, с. 12].

Ситуационно-ролевая игра представляет собой специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач. Данный вид ролевой игры отличается строго заданными ролями в условиях вымышленной ситуации. Это соревнование регламентируется правилами игры. Примером ситуационно-ролевой игры может стать задание учащимся объединиться в группы по три человека и воспроизвести возможный диалог между персонажами картинки или текста.

Инновационная (продуктивная) игра является совместной деятельностью, направленной на создание информационного продукта. Под информационным продуктом понимается решение какой-либо актуальной для данного школьного возраста проблемы. Инновационная игра содержит в себе обмен мнениями, специально организованное столкновение мнений, демонстрацию промежуточных результатов. Например, в рамках инновационной игры можно предложить учащимся игру «Презентация», в рамках которой учащиеся разделяются на пары и обдумывают план какого-либо мероприятия. После обдумывания они должны аргументировать свои позиции на английском языке, воспроизводя ситуацию делового или, наоборот, дружеского общения. Данный вид ролевой игры позволяет не только ввести языковую практику, но и привить учащимся принципы общения в той или иной ситуации.

Что касается полидеятельностных ролевых игр, в этом случае ролевая игра является составной частью, элементом в содержании и организации неигровой деятельности. Иначе говоря, ролевая игра используется в данном случае как побудительное средство к неигровой, собственно учебной деятельности.

В методической разработке Г.С. Диомидовой предлагается классификация ролевой игры в зависимости от типа контроля и длительности игры. Здесь выделяется пять видов ролевой игры:

- 1) контролируемая ролевая игра, в которой учащиеся получают необходимые реплики;

- 2) умеренно контролируемая ролевая игра, в рамках которой учащиеся получают общее описание сюжета и своих ролей;
- 3) свободная ролевая игра, в которой учащиеся имеют только обстоятельства общения;
- 4) эпизодическая ролевая игра, в которой разыгрывается отдельный эпизод;
- 5) длительная ролевая игра, в рамках которой в течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни всего класса) [Диомидова 2012].

Наиболее простым видом ролевой игры является контролируемая игра, которая может быть построена на основе диалога или текста. Если ролевая игра основывается на диалоге, учащиеся сначала знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем учащиеся вместе с учителем обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого вокабуляра и необходимые грамматические конструкции. На следующем этапе учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый диалог и используя различные виды опор (записанные на доске, на карточках и т.д.). Новый диалог может быть максимально похожим на базовый, однако учащиеся получают задание использовать в нем совершенно новое наполнение, разную длительность, другую форму вопросов и ответов.

Другим видом контролируемой ролевой игры может быть игра, построенная на основе текста. В этом случае после знакомства учащихся с текстом учитель предлагает, например, сыграть роль персонажа одному из учащихся, в то время как другие ученики берут у него интервью. Учащиеся могут задавать главному участнику данной ролевой игры не только те вопросы, на которые есть ответы в изученном тексте, но и любые другие, которые их интересуют. Ученик, исполняющий роль персонажа, может проявлять всю свою фантазию при ответе на их вопросы. Роль учителя заключается в том, чтобы давать инструкции, помогая учащимся по ходу ролевой игры.

Умеренно контролируемая ролевая игра является более сложным видом ролевой игры. В ней учащиеся получают только общее описание сюжета и своих ролей. Основная проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю роли. Остальные участники ролевой игры должны догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Эпизодическая и длительная ролевые игры являются наиболее сложными. Они открывают большой простор для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, при ее проведении учащиеся должны сами решать, какие лексические единицы им следует использовать, как будет развиваться действие в игре. Задача учителя в данном случае – только назвать тему ролевой игры. Учащиеся же составляют различные ситуации, затрагивающие разнообразные аспекты данной темы. Учитель может разделить класс на меньшие группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект озвученной темы, который им наиболее близок. Если потребуется, учитель может помогать учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что нужно сказать по выбранной ситуации.

С нашей точки зрения, из вышеприведенных видов ролевой игры в начальных классах можно использовать только контролируемую или умеренно контролируемую игру. Другие виды ролевой игры не подходят начальному этапу изучения иностранного языка в связи с их большой сложностью.

Некоторые исследователи ролевой игры и принципов ее проведения на уроке иностранного языка рассматривают лишь одну из многочисленных разновидностей ролевых игр.

Так, Л.М. Козина посвящает свое исследование игре-драматизации. Данный вид ролевой игры, несмотря на большое количество исследований в данной области, в настоящее время и теоретически, и практически недооценен. Ролевая игра – драматизация выполняет множество учебных функций, в связи с чем ее использование на уроке иностранного языка может активизировать познавательные процессы учащихся. Среди основных функций игры-драматизации Л.М. Козина отмечает:

- 1) мотивационно побудительную функцию, повышающую познавательную активность учащихся и их интерес к уроку иностранного языка;
- 2) обучающую функцию, направленную на формирование необходимых лексических, грамматических и других навыков;
- 3) воспитательную функцию, подразумевающую активность и умение отстаивать свою позицию
- 4) ценностно-смысловую функцию, включающую в себя механизмы процесса понимания в рамках решения проблемной ситуации [Козина 2013, с. 153].

Таким образом, в научной литературе приводится большое количество различных видов ролевых игр. Общими классификация ролевых и других типов игр являются классификации по содержательному признаку, по количеству участников игры, по развиваемым навыкам, по целям и задачам обучения. Среди специфических классификаций ролевой игры выделены классификация в зависимости от выполнения ролевой игры, от типа контроля и длительности игры, а также выделена игра-драматизация как отдельный вид ролевой игры. Все вышеуказанные классификации будут учитываться при разработке принципов практического применения ролевых игр в процессе познавательной деятельности учащихся младших классов.

Выводы по главе 1

Согласно поставленным задачам, в данной главе изучена сущность познавательной активности учащихся, рассмотрено понятие ролевой игры и охарактеризованы виды ролевых игр для активизации познавательной деятельности.

Мы пришли к выводу, что понятие «познавательная деятельность» синонимично понятию «учебная деятельность» и обозначает совокупность познавательных умений и навыков учащихся, которые необходимы им для получения знаний по иностранному языку. Познавательная деятельность складывается из теоретического мышления и продуктивного воображения. Познавательный интерес младших школьников, согласно их возрастным особенностям, часто меняется, хотя эта группа учащихся и обладает повышенной познавательной активностью. Поэтому для активизации познавательной деятельности учащихся данного школьного возраста необходимо привлекать и внешние, и внутренние мотивы.

Поскольку познавательная деятельность не является ведущей в младшем школьном возрасте, для ее активизации необходимо использовать ролевую игру, под которой в данной работе понимается метод активизации познавательной деятельности учащихся, основанный на интересах и предпочтениях школьников в игровой деятельности. Как и другие виды игровых технологий, ролевая игра характеризуется такими особенностями, как свободная развивающая деятельность, творческий характер игры, положительное влияние соперничества и наличие обязательных правил. Мы выяснили, что в настоящее время ролевая игра признается одним из лучших средств активизации познавательной деятельности. Однако на практике этот вид обучения далеко не всегда используется. В связи с этим существует потребность в регулярном введении ролевой игры в урок иностранного языка.

Ролевая игра подвергается различным классификациям. Следовательно, на практике можно использовать различные вариации ролевых игр. В дальнейшей работе будут использоваться парные и групповые ролевые игры. Одиночное выполнение ролевой игры невозможно по определению. В зависимости от целей и задач обучения, для развития познавательного интереса учащихся необходимо использовать, по большей части, речевые игры. Языковые игры, предлагаемые в данной классификации, с нашей точки зрения, не будут эффективны. В зависимости от выполнения ролевой игры, разнообразие упражнений обеспечит варьирование ситуационно-ролевой, инновационной и полидеятельностной ролевой игры. По типу контроля в младших классах целесообразно использовать, на наш взгляд, контролируемые или умеренно контролируемые игры в связи с возрастными особенностями данного школьного возраста. Творческий потенциал, который ведет к повышению познавательной активности, оптимально формировать посредством игры-драматизации, которая также будет использоваться в дальнейшей работе.

2 Практическое применение ролевых игр в процессе активизации познавательной деятельности учащихся младших классов

2.1 Анализ ролевых игр в УМК по английскому языку в 4 классе

В современных УМК по английскому языку для начальных классов общеобразовательной школы зачастую используются различные игровые технологии, включая и ролевую игру, направленные на формирование различных навыков и умений учащихся. Включение игровых технологий в современные УМК обусловлено тем, что в настоящее время важность игры при изучении английского языка на начальном этапе является общепризнанным фактом. Для подтверждения данных слов проведем анализ двух уроков, предложенных в УМК по английскому языку для 4 класса [Верещагина, Афанасьева 2012]

Выбор данного учебного пособия обусловлен, во-первых, тем, что он является одним из рекомендованных Министерством образования и науки Российской Федерации, а во-вторых, тем, что в нем предлагается большое количество игровых упражнений, необходимых именно в младшем школьном возрасте.

Для начала рассмотрим соотношение собственно игровых и неигровых заданий в данном УМК. Анализ двух первых уроков УМК (Lesson 1, Lesson 2) позволил выявить практически равное соотношение игровых и неигровых упражнений. Из 22 упражнений 10 заданий направлены на игровое обучение английскому языку, что составляет 45,5% от общего количества упражнений в данных двух уроках (см. Рис.1).

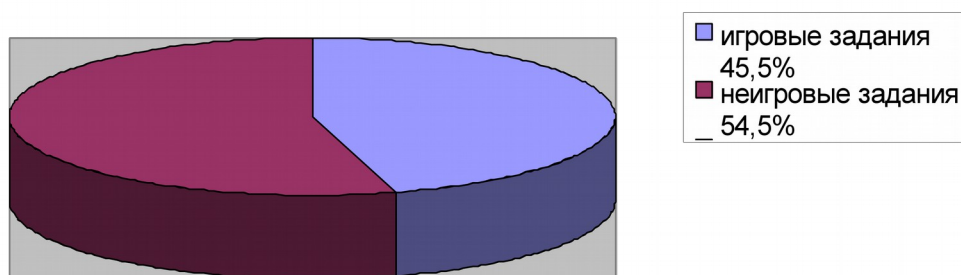


Рис.1. Процентное соотношение игровых и неигровых заданий в УМК по английскому языку И.Н. Верещагиной и О.В. Афанасьевой для 4 класса

Игровые технологии, используемые в УМК для формирования различных навыков и умений и для формирования познавательной деятельности учащихся младших классов, разнообразны по своим разновидностям. Выделим основные виды игр, которые используются в данном УМК:

1. Игра-загадка.

Игровое задание данного вида, используемое в анализируемом УМК, предполагает наличие загадки, которую учащиеся должны прочесть, понять и разгадать. Например:

Read and guess what season it is:

a) The season between spring and autumn, when the sun is hot...

При помощи решения загадок учащиеся активизируют уже известный им лексический материал в интересной для них форме, поскольку в младшем школьном возрасте использование загадок очень продуктивно: с одной стороны, школьники формируют навыки чтения и построения собственного высказывания; с другой, они изучают лексические единицы и грамматические конструкции, присутствующие в тексте загадки. Помимо этого, загадки повышают мотивацию учащихся к изучению английского языка. Следовательно, познавательная активность младших школьников также находится на высоком уровне.

2. Музыкальное задание.

Музыкальное задание – это одна из форм игровой технологии, которая многими педагогами и исследователями проблем преподавания иностранного языка в общеобразовательной школе признается очень эффективной.

К примеру, известный ученый И.А. Зимняя считает, что использование музыки, песенного дискурса является одним из условий обеспечения успешного образовательного процесса [Зимняя 2004, с. 180].

Для обозначения музыкальных произведений, использующихся в процессе изучения иностранного языка в общеобразовательной школе, используется термин «музыкальная наглядность», под которым понимается «специфическое полифункциональное средство обучения, сочетающее в себе особенности наглядности и музыкального искусства» [Константинова 2015, с. 72].

В настоящее время эмоциональный аспект также является главенствующим при оценивании роли музыкальной наглядности в обучении иностранному языку. Как утверждает Н.Д. Гальскова, использование музыкальной наглядности в процессе обучения иностранному языку основывается на принципе суггестивности, что способствует усилению эмоционального аспекта в учебной деятельности, снятию усталости и, как следствие, помогает лучшему усвоению и запоминанию языкового материала [Гальскова, Гез 2013].

Помимо эмоционального восприятия, музыка отражает уклад жизни представителей изучаемой культуры. Музыка – это хороший способ самовыражения учащихся. Как говорит Ю.А. Маковеева, процесс восприятия музыки – это процесс личностно-ценного постижения, это выбор каждым из множества заложенных в музыке смыслов более близкого и понятного конкретному человеку [Маковеева 2006].

На уроке иностранного языка музыкальная наглядность, особенно в сочетании с игровыми технологиями, имеет большой потенциал.

Прежде всего, отметим способность музыки повышать интерес к школьному предмету. Помимо этого, музыкальная наглядность позволяет усвоить и расширить лексический запас, поскольку в песнях часто встречаются неизученные слова и словосочетания. Знакомая лексика употребляется в песнях в новых контекстах, что также способствует ее активизации.

Более того, музыкальная наглядность является стимулом для развития разных речевых навыков и умений. Она может использоваться на любом этапе, в начале, середине или конце урока. Т.е. возможности музыкальной наглядности безграничны [Громова 2012, с. 15].

Еще одним преимуществом использования музыкальной наглядности является увеличение объема памяти учащихся, потому что тексты песен отличаются наличием повторов, рифмой. Лексика, употребленная в тексте песен, лучше запоминается в связи с эмоциональными переживаниями [Ерыкина, Иванова 2012, с. 305].

Все эти преимущества справедливы при выполнении условий введения музыкальной наглядности в урок иностранного языка. Во-первых, музыкальная наглядность должна вводиться постепенно и дозированно. Во-вторых, она должна подкрепляться опорами различного вида, например, текстом, изображением, видеороликом [Качалов, Житкова 2008, с. 12].

В анализируемом уроке УМК по английскому языку музыкальное задание используется 3 раза (см. Таблицу 1), что говорит об особой популярности и эффективности данного задания. Например, в одном музыкальном задании УМК «English-4» учащимся предлагается прослушать и спеть вместе с диктором песню на английском языке:

Enjoy your English and sing the song “What’s the Weather Like Today?”

Слушая песню на аудионосителе, учащиеся имеют возможность одновременно читать текст песни, повторяя за исполнителем. Незнакомая лексика, присутствующая в песне, поясняется в сносках, что позволяет учащимся не отвлекаться на угадывание неизвестных им слов, а сосредоточиться на тематической области данного урока. Более того, слова в песне с трудным произношением сопровождаются транскрипцией: *breeze* [bri:z]. Все данные условия музыкальной игры позволяют учащимся преодолеть страх перед пением на английском языке, что, в свою очередь, значительно повышает их мотивацию и познавательную активность.

3. Ролевая игра.

Ролевая игра, которая исследуется в данной работе, является одним из наиболее частотных игровых типов в данном УМК (см. Таблицу 1). Ролевая игра используется здесь в нескольких разновидностях.

Во-первых, в УМК можно наблюдать инсценировку диалога, что является одним из хороших средств мотивации при задании повысить познавательную деятельность учащихся. Например:

Complete the dialogue and act it out.

Fred: Hi, Al!

Al: How are you?

Fred: Let’s go for a walk.

Al: Where to?

Fred:

Al: That’s a good idea. What about the weather?

Fred: Let’s meet at 12 o’clock.

Al: See you later then.

Основным преимуществом подобной инсценировки небольшого диалога является, во-первых, отсутствие подготовительной работы, как при драматизации (т.е. не требуется написание сценария, подготовка костюмов, заучивание ролей); во-вторых, небольшая продолжительность задания; в-третьих, полная свобода выбора лексических единиц для реализации выбранной роли. Учащиеся не чувствуют стеснения при выполнении данного задания, благодаря чему их познавательный интерес к изучению английского языка сохраняется.

Ролевая игра в виде интервью также применяется в анализируемом УМК по английскому языку для 4 класса. Интервью предполагает парную или групповую работу в виде вопросов и ответов на них на изучаемую тему. Например, в одном из заданий УМК учащимся предлагается почувствовать себя в роли журналиста, задавая вопросы своим одноклассникам о любимом времени года:

Get ready to interview your friend about his/her favourite season. Write questions. Let's see who the best interviewer is.

4. Дискуссия.

Под дискуссией понимается обсуждение какой-либо темы в групповой форме. В некотором смысле дискуссия имеет ряд схожих черт с инновационной ролевой игрой за тем исключением, что в дискуссии УМК не предполагает ролевое участие школьников в обсуждении проблемы:

Discuss in the groups the following:

- *what clothes you would like to buy;*
- *what your parents usually wear;*
- *what your favourite colours are;*
- *what you know about this year's fashions.*

Если изменить формулировку задания, его можно использовать и в качестве ролевой игры, что будет сделано при разработке комплекса упражнений для активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса, содержащих ролевую игру.

5. Рассказ по картинкам.

В данном виде задания большой интерес для повышения познавательной деятельности учащихся представляет использование наглядно-дидактического материала. Наглядно-дидактический материал является, по сути, картинками и рисунками, отражающими изучаемый материал либо демонстрирующими изучаемый речевой материал. Несомненно, наглядно-дидактический материал играет большую роль, особенно при изучении английского языка младшими школьниками. Более того, наглядно-дидактический материал должен использоваться не только на занятиях английским языком при изучении новой темы, а также с целью повторения пройденного материала, его обобщения [Протасова, Родина 2010, с. 91].

Приведем пример данного игрового задания в УМК:

Find a picture of a man (men), a woman (women), a boy, a girl, children wearing different clothes. Finish the questions about their clothes. Get ready to ask them in class.

Результаты количественного подсчета приведены в Таблице 1.

Таблица 1

**Виды игровых технологий в УМК по английскому языку
И.Н. Верещагиной и О.В. Афанасьевой для учащихся 4 классов**

Вид игровой технологии	Количество заданий	Процентное соотношение
Музыкальная игра	3	30%
Ролевая игра	3	30%
Игра-загадка	2	20%
Дискуссия	1	10%
Рассказ по картинкам	1	10%
Всего	10	100%

Исходя из проведенного анализа, можно сделать вывод, что УМК по английскому языку, анализируемый в данной работе, имеет множество преимуществ.

Во-первых, в данном УМК обнаруживается большое количество игровых заданий (45,5%), что оптимально именно для школьников младших классов.

В-вторых, игровые задания очень разнообразны, т.е. не ограничиваются каким-либо одним видом игры.

В-третьих, данный УМК обладает большим потенциалом для повышения познавательной деятельности учащихся благодаря уникальным игровым заданиям.

Однако в УМК обнаруживается и ряд недостатков.

Первым недостатком, с нашей точки зрения, является отсутствие подвижных и полуподвижных игр. Анализируемый УМК предлагает учащимся разнообразные игровые технологии (загадки, музыкальные задания, инсценировки, ролевую игру), однако подвижности в данных играх недостаточно, чтобы помочь учащимся младших классов полюбить урок английского языка и мотивировать их на дальнейшее его изучение.

Второй недостаток УМК – недостаточное количество наглядности. С нашей точки зрения, наглядность – это одно из условий успешного обучения и повышения познавательной активности учащихся. Однако в анализируемом УМК содержится небольшое количество наглядного материала, представленного исключительно картинками в учебнике.

И третьим недостатком является отсутствие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), которые сегодня активно используется в рамках изучения английского языка, в целом, и в рамках активизации познавательной деятельности учащихся, в частности.

В-четвертых, виды ролевой игры, присутствующие в УМК, значительно ограничены (здесь наблюдается только два вида ролевой игры: инсценировка диалога и интервью). С нашей точки зрения, для успешной активизации познавательной деятельности учащихся младших классов необходимо использовать весь потенциал ролевой игры и применять все виды мотивов для повышения познавательной активности.

2.2 Комплекс упражнений для активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса, содержащих ролевую игру

Целью разрабатываемого комплекса упражнений является активизация познавательной деятельности учащихся 4 класса при помощи ролевой игры.

Основные задачи комплекса упражнения для активизации познавательной деятельности младших школьников определены согласно выявленным выше недостаткам УМК по английскому языку для 4 класса:

- 1) добавить количество подвижных и полуподвижных ролевых игр;
- 2) увеличить количество наглядного материала;
- 3) привлечь ИКТ в урок иностранного языка;
- 4) увеличить количество ролевых игр и их разнообразие.

Основным материалом для разработки комплекса упражнений является УМК по английскому языку И.Н. Верещагиной и О.В. Афанасьевой для 4 класса (Lesson 1, Lesson 2). Комплекс упражнений основан на трансформации или замене упражнений УМК с целью активизации познавательной деятельности учащихся при помощи ролевой игры.

Комплекс упражнений состоит из двух уроков, состоящих в общей сложности из 22 заданий, содержащих тот или иной вид ролевой игры.

1. Ситуационно-ролевая игра.

Данное задание предлагается использовать вместо задания УМК №1, в котором учащимся дается вопрос на обсуждение:

How many seasons are there in a year? What are they? Are they different in Russia and in Great Britain?

Основной задачей данного упражнения, предлагаемого в УМК, является повторение и изучение лексических единиц *winter, summer, spring* и *autumn* и названий 12 месяцев. Для выполнения этой задачи, вместо предложенного некоммуникативного и неигрового задания, можно использовать ролевую игру с наглядным пособием «Right or Wrong», которая описывается в обучающем пособии «Английский для маленьких полиглотов» [Английский для маленьких полиглотов 2005, с. 30]. Это очень простая игра, которая подойдет для начала комплекса упражнений. Для использования технологии ролевой игры в данном задании предлагается вымышленная ситуация, направленная на повышение внешней мотивации учащихся и, как следствие, на активизацию познавательной деятельности:

Imagine that you are a stranger from another country. In your country seasons are not the same as in Russia. Find out the differences of seasons in your countries with your partner.

В ходе игры каждой паре учащихся предлагаются картинки на тему «Seasons» (см. Рис.2). Задачей учащегося, выполняющего роль россиянина, является спросить, то ли это время года, которое он думает: *Is this summer?* Другой учащийся в паре, выполняющий роль иностранца, должен ответить на вопрос утвердительно (*Yes, it is*) и описать картинку. Если на рисунке изображено что-то другое, школьник должен использовать отрицательную конструкцию (*No, it is not*) и предложить свой вариант ответа. В ходе выполнения данной игры учащиеся не только активизируют свой лексический запас на тему «Seasons», но и получают мотивацию к дальнейшему изучению данной лексической темы, испытывают большой интерес к игровой форме урока, а необычная коммуникативная ситуация позволяет повысить познавательный интерес к изучаемой теме.



Рис.2. Наглядный материал для задания 1 (Lessons 1).

2. Подвижная ролевая игра.

Данным игровым заданием предлагается заменить неигровое упражнение УМК, в котором учащимся предлагается ответить на вопрос:

When does summer (winter) begin in Russia and in Great Britain?

Основной задачей данного упражнения УМК является закрепление лексических единиц, обозначающих месяцы (*January, February* и т.д.). Для выполнения данной задачи, а также для повышения коммуникативного интереса учащихся вместо данного задания предлагается использовать подвижную ролевую игру «Stand Up». Для ее проведения всем учащимся предлагается раздать роли разных месяцев года. Этот процесс можно организовать в форме свободного выбора (например, сложить карточки с названиями месяцев в коробку и поочередно доставать для каждого учащегося). Для проведения ролевой игры можно использовать экран, на который выводить в произвольном порядке названия месяцев на русском и на английском языке. Учащиеся, выполняющие роль этого месяца, должны подняться со своих мест, остальные остаются сидеть на местах:

Let's play a game. Choose a role of one of months: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, or December. When you see a word with your month on the screen, stand up. If it is not your month, stay at your place. Try not to be mistaken and win the game.

С целью добавить соревновательный компонент данной ролевой игре, что заметно повысит мотивацию учащихся и их познавательную активность, можно играть до последнего игрока, пока каждый ошибившийся выбывает из игры.

3. Ролевая игра – загадка.

Данное задание в УМК является игрой-загадкой, в ходе которой учащиеся читают загадку, предложенную в учебнике, и отгадывают ее в индивидуальном порядке:

Read and guess what season it is:

a) The season between spring and autumn, when the sun is hot.

b) The season between winter and summer, when birds come back from hot countries.

c) The season between autumn and spring, when it is cold and there is a lot of snow.

С нашей точки зрения, в данном упражнении УМК следует переформулировать само задание с целью получить ролевую игру, направленную на повышение познавательной активности учащихся. В этом случае требуется создать вымышленную ситуацию, близкую к реальной. Например:

Imagine that your younger brother, sister or friend doesn't know seasons. You should teach him / her, because you are older and know all the seasons in English very well. Give him riddles and let him guess what season it is. Act this dialogue out with your partner.

Ситуация с младшим братом / сестрой или другом позволит приблизить ситуацию общения к реальной. В связи с этим у учащихся появится насущная потребность в решении предложенных загадок, что, в свою очередь, повысит их познавательную активность.

4. Ролевая музыкальная игра.

В УМК данное задание относится к виду ролевой игры, поскольку учащимся предлагается не только вспомнить поэтические произведения и песни о природе и временах года, но и инсценировать их, т.е. исполнить в групповом ролевом пении:

What poems and songs about "Seasons and Nature" do you remember? Act out the one you like best.

Поэтому данное упражнение в практическом комплексе остается без изменений.

5. Ролевая игра с наглядным пособием.

Данную игровую технологию в комплексе упражнений предполагается использовать вместо упражнения №5 УМК, в котором школьникам предлагается набор слов, из которых нужно составить предложения:

Think about spring and autumn and make up five sentences from the chart below.

<i>It</i>	<i>is</i> <i>isn't</i>	<i>often</i> <i>always</i> <i>usually</i> <i>sometime</i> <i>s</i>	<i>very</i> <i>terribly</i>	<i>cold</i> <i>warm</i> <i>hot</i> <i>fine</i> <i>dry</i> <i>bright</i> <i>nice</i>	<i>in</i>	<i>spring.</i> <i>autumn.</i> <i>March.</i> <i>April.</i> <i>September.</i> <i>October.</i>
-----------	---------------------------	--	--------------------------------	---	-----------	--

Вышеприведенную лексику можно предложить изучать при помощи ролевой игры с картинками, т.е. использовать принцип наглядности. В ходе данной игры учащимся предлагается вымышленная ситуация, эквивалентная реальной:

Your friend was clumsy and dropped his cards with words. Help him to collect them in the right order. Only then you can go for a walk.

В данном задании учащимся предлагается представить, что их друг уронил карточки со словами, а без выполнения задания они не смогут пойти гулять. Поэтому школьники в парах должны составить из карточек со словами предложения как можно быстрее. Игра проводится на время. Каждой паре игроков дается 30 секунд, чтобы составить предложение. Если они не успевают, их пара выбывает из игры. Карточки необходимо использовать в виде раздаточного материала, взятого из наглядного пособия Г. Шалаевой [Шалаева 2007].

6. Ролевая музыкальная игра.

В данном задании УМК учащимся предлагается прослушать песню и повторить ее за певцом:

Enjoy your English and sing the song "What's the Weather Like Today?"

Для того чтобы провести данное упражнение в форме ролевой игры, мы предлагаем разделить класс на две большие группы. Первая группа должна петь только утвердительные предложения в песне, вторая – только вопросительные:

1 группа: *What's the weather like today?*

Is it sunny?

What's the weather like today?

Is it rainy?

What's the weather like today?

2 группа: *It's quite funny*

How it's changing...

При помощи ролевого исполнения данной песни осуществляется контролируемая ролевая игра, позволяющая сделать задание более интересным, следовательно, активизировать познавательную активность учащихся, поспособствовать их интересу к англоязычным песням.

7. Ролевая видео-игра.

В УМК упражнение №7 представляет собой задание на чтение текста, целью которого является ответ на вопрос:

Read and find out what Misha and Kate think of winter.

В данном задании присутствует много незнакомых лексических единиц, которые школьники должны запомнить в рамках урока. С целью изучить данные лексические единицы, помимо основной задачи сделать урок познавательно активным, в разработанном комплексе упражнений предлагается разделить задания:

Today you have different tasks. Divide into two groups. The first group should read the text and find out words concerning winter theme. The second group should watch the video and also find out words concerning winter theme. Can you tell one other your words? Are they the same?

Одной группе учащимся предлагается читать текст, другой - просмотреть видеоролик, доступный на ресурсе «Youtube» [Fun Winter Song 2017]. Лексические единицы, присутствующие в видеоролике, входят в ту же тематическую группу, а форма игрового занятия позволяет детям одновременно слушать произнесение данных слов и смотреть изображения и анимацию к данным словам. Каждое произнесенное в видеоролике слово дублируется на экране в виде субтитров, поэтому трудностей с пониманием текста на слух у учащихся не возникает.

После выполнения заданий школьники обмениваются друг с другом новыми лексическими единицами. При этом в обеих группах возникает большой познавательный интерес, поскольку им известна только часть информации.

Отметим, что видео-ресурсы при изучении иностранного языка обладают большим познавательным и мотивационным потенциалом. По мнению зарубежного исследователя Дж. Хармера, видео материалы необходимо использовать на уроке иностранного языка, поскольку данный вид занятия позволяет увидеть учащимся использование языка в действии и в речи носителей языка. Учащиеся имеют возможность познакомиться с чужой культурой [Harmer 2001, с. 282].

Видеоматериалы позволяют повысить мотивацию учащихся к изучению английского языка. Их познавательная активность становится выше за счет разнообразия форм работы. Рост объема выполняемых заданий благодаря видеоресурсам может значительно увеличиться. Более того, видеоматериалы, изучаемые на уроке английского языка, придают обучению индивидуальность, развивают способности учащихся самостоятельно изучать язык. Эффективность и качество образования при этом также улучшается, поскольку происходит ориентация обучения на современные цели. Каждый вид речевой деятельности (говорение, чтение, аудирование, письмо) выступает на уроке во взаимосвязи, а не по отдельности, что также можно считать положительным моментом при использовании видеоресурсов на уроке английского языка. Высокое качество наглядности позволяет подать новые материал легко и увлекательно.

8. Инновационная ролевая игра.

В данном задании УМК учащимся предлагается рассказать своему другу о том или ином времени года и объяснить, почему ему нравится или, наоборот, не нравится это время года:

Tell your friend about any season and say why you like or dislike it (Exercise 7 can help you).

Вместо этого задания УМК в разработанном комплексе предлагается провести инновационную ролевую игру, заключающуюся в столкновении мнений. Учитель говорит учащимся, что любит такое-то время года, утверждая, что это лучшее время года. Учащиеся либо соглашаются с его мнением, либо пытаются доказать, что другое время года гораздо лучше:

I like autumn very much. It is the time of fresh vegetables. It is September and end of summer holidays. What can you say? Do you like autumn? What seasons do you like most of all?

В процессе активного обсуждения школьники с интересом рассказывают о своих предпочтениях, что указывает на их повышенную познавательную активность. В процессе обсуждения всем классом составляется ассоциограмма, т.е. графическое отражение ассоциаций, связанных с изучаемой темой. В процессе обсуждения любимого времени года каждый школьник подходит к доске и записывает в нужный столбец таблицы тот или иной довод в пользу его любимого времени года. В результате обсуждения и анализа ассоциограммы, построенной общими усилиями, выявляется время года – победитель, которое выбрало большинство учащихся.

9. Инсценировка диалога.

Данное упражнение, предложенное в УМК и рассмотренное выше, в комплексе упражнений остается без изменений в связи с наличием в нем ролевой игры, позволяющей активизировать познавательную деятельность учащихся:

Complete the dialogue and act it out.

Fred: Hi, Al!

Al: How are you?

Fred: Let's go for a walk.

Al: Where to?

Fred:

Al: That's a good idea. What about the weather?

Fred: Let's meet at 12 o'clock.

Al: See you later then.

10. Инсценировка диалога.

В УМК данное неигровое задание направлено на трансформацию утвердительных предложений в вопросительные при помощи заданных вопросительных слов (*when, where*). Т.е. в данном случае основной задачей является изучение вопросительных слов и их правильного использования в вопросительных предложениях:

Write down questions and begin them with the words given in brackets:

It often rains in autumn in Moscow. (When / Where) ...

Вопросительные слова очень сложны для запоминания учащимися начальных классов. В связи с этим здесь лучше использовать мнемотехнику, которая состоит в ассоциативном автоматическом запоминании лексики. Мнемотехника чаще всего используется в ритмичном и рифмованном виде, а также сочетает не только английские, но и русские слова для лучшего запоминания сложных слов. Для изучения наиболее распространенных вопросительных слов на уроке английского языка можно предложить следующее стихотворение [Запоминаем вопросительные слова 2017]:

What – что?

Who – кто?

When – когда? – сковорода.

Where – где? – в Караганде.

How – как? – да просто так.

Why, why, why – почему?

Ничего я не пойму!

Это стихотворение необходимо периодически повторять на уроках английского языка. К нему можно добавить мелодию (т.е. использовать музыкальное занятие) или использовать его как диалог (т.е. применять инсценировку диалога).

После изучения лексических единиц, выполняется собственно задание из УМК, однако в трансформированном под ролевую игру виде. Учащиеся, разделившись по парам, составляют вопросно-ответный диалог и инсценируют его в парах. Например:

1: When does it often rain?

2: It often rains in autumn.

1. Where does it often rain?

2: It often rains in Moscow.

11. Ролевая игра – интервью.

Поскольку данное задание УМК содержит ролевую игру, позволяющую активизировать познавательную активность учащихся младших классов, в комплексе упражнений оно остается без изменений:

Get ready to interview your friend about his/her favourite season. Write questions. Let's see who the best interviewer is.

Второй урок цикла (Lesson 2), аналогично первому уроку, построен на основе упражнений УМК, трансформированных или дополненных за счет разных видов ролевой игры.

1. Ролевая игра – интервью.

В УМК учащимся предлагается пять вопросов, на которые они должны ответить:

Name:

1. four things you wear on your feet;

2. five things that keep you warm;

3. two things you wear in hot (cold) weather;

4. three things that only women wear;

5. six things that men and women can both wear.

Для достижения наибольшего познавательного интереса, формулировку данного задания предлагается в комплексе упражнений заменить, сделав его в виде интервью:

Make questions and answers and act the dialogue out.

Учащийся должен на основе предложенного утверждения в учебнике задать вопрос своему однокласснику. Второй учащийся в паре должен ответить на данный вопрос. Таким образом, формируется конструктивный диалог по теме «Clothes», благодаря которому формируется познавательный интерес учащихся.

2. Подвижная ролевая игра.

В УМК в данном задании учащимся младших классов предлагается описание по картинке:

Look at the pictures on page 10 and say what they are wearing.

В комплексе упражнений, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся, предлагается трансформировать данное задание и провести его в форме подвижной ролевой игры. Заранее учащимся дается задание принести на урок английского языка свой любимый предмет одежды. В ходе урока учащиеся выполняют роль моделей, участвующих в показе мод. Каждый школьник по очереди выходит к доске, надев принесенный предмет одежды. В это время остальные учащиеся выполняют роль жюри, обсуждающих его внешний вид:

You are a model in the fashion show. Put on your clothes and show it to the jury. They will discuss your clothes. Do you agree with their opinion?

С нашей точки зрения, подобная формулировка задания не лишает УМК необходимого развития лексического навыка (изучения темы «Clothes»), но в то же время добавляет мотивации к изучению английского языка в школе.

3. Ролевая игра – интервью.

Данное задание используется в качестве трансформации задания УМК, в котором учащимся предлагается выбрать несколько вариантов ответов на вопрос. Т.е. задание выполняется в виде теста:

Choose the answers which you think are right.

Ответы на данные вопросы можно получить и в форме ролевой игры – интервью. Учитель вводит вымышленную ситуацию – необходимость проведения опроса для рекламной кампании, кто какую одежду носит. Учитель выполняет роль интервьюера, задающего вопросы из УМК учащимся, выполняющим роль интервьюентов:

We should make an interview for advertising company. They are interested in our choice of clothes. Answer my questions:

1. When do you wear light clothes? (all the time, when I go out, when it is hot in the street, when I run a race).

2. What do you buy in shoe shops? (blouses, high boots, trainers, trousers).

3. What do you take with you when you go to the South? (an overcoat, a raincoat, mittens, sandals).

4. What do you do when you don't know if you like the dress? (I puy it on, I try it on, I buy it, I take it off).

В процессе вымышленного интервьюирования для рекламной кампании, учащиеся чувствуют свою значимость и особую важность их ответов. Поэтому в данном случае познавательная активность развивается очень быстро благодаря эффективной мотивации школьников.

4. Ролевая игра – загадка.

В данном случае в УМК используется игровая технология – загадка, которая полностью сохраняется в комплексе упражнений. Трансформируется лишь формулировка задания с целью добавить ролевое исполнение игре:

Imagine that you take part in a TV game show. The goal of the game is to guess a person by his or her clothes. Say by turn what one of participants of the show is wearing at the moment and let other players guess who he / she is.

5. Ролевая музыкальная игра.

Поскольку данное задание в УМК выполняет требования ролевой игры в рамках активизации познавательной активности учащихся, оно остается в комплексе упражнений неизменным:

What poems and songs about “Clothes” do you remember? Act out the one you like best.

6. Инновационная ролевая игра.

Данная ролевая игра заменяет задание УМК на поисковое чтение:

Read the text and find in it how we choose the right dress. Read these sentences aloud.

В рамках инновационной ролевой игры предлагается разделить учащихся на группы по 3-4 человека и предложить им ответить на вопросы из текста и объяснить пословицы, присутствующие в тексте. Во время обсуждения другие группы слушают объяснения учащихся и высказывают свою точку зрения:

Read the text. In groups of 3-4 pupils explain the meaning of proverbs and answer the questions given in the text.

Таким образом происходит активное ролевое обсуждение проблемы.

7. Ролевая игра – драматизация.

В данном задании УМК предлагается обсудить, какая одежда подходит для определенных случаев:

Say what are the right clothes and what are not for the following:

- a race;
- a birthday party;
- a rainy summer (autumn) day;
- a cold winter day.

С целью активизировать познавательную деятельность учащихся при помощи ролевой игры, вместо данного задания УМК предлагается провести драматизацию. Учащиеся выбирают одно из предложенных в УМК событий (бег, день рождения, дождливый летний день или холодный зимний день) и заранее готовят реквизит: нужную одежду и аксессуары. Например, при выборе дождливой погоды учащимся нужно принести в класс зонты. Под руководством учителя составляется план драматизации, подготавливаются диалоги и проводится их драматизация:

Choose a happening: a race, a birthday party, a rainy summer (autumn) day or a cold winter day. Prepare for acting it out all together.

8. Инновационная ролевая игра.

Данная ролевая игра в комплексе упражнений заменяет задание УМК на обсуждение проблемы:

Say what you are wearing at the moment and why.

Обсуждение этого вопроса предлагается сделать более мотивированным за счет формулировки задания, которая позволит активизировать познавательную деятельность учащихся. Например, вместо некоммуникативного задания УМК учащимся можно предложить вымышленную ситуацию следующего вида:

All of you go to school in school uniform. The director of our school asks to find out why you have to wear your school uniform. Would you like to wear something else at school?

Благодаря такой формулировке задания, учащиеся чувствуют насущную потребность в обсуждении вопроса школьной формы, нужно ли ее носить в школе или можно ходить в чем угодно. Учащиеся активно обсуждают данную проблему, поскольку она касается их лично и может быть одним из самых актуальных вопросов в настоящее время.

9. Ситуационно-ролевая игра.

Данное задание используется для трансформации упражнения УМК на обсуждение вопросов:

Discuss in the groups the following:

- what clothes you would like to buy;*
- what your parents usually wear;*
- what your favourite colours are;*
- what you know about this year's fashions.*

Вместо обсуждения данных вопросов, в комплексе упражнений предлагается создать вымышленную ситуацию и воспроизвести ее в форме полилога в группах по 4-5 человек. По каждому вопросу, предложенному в УМК, предлагается определенная тема для составления и инсценировки диалога. Например, тема «В магазине» (продавец и несколько покупателей, выбирающих одежду), «Дома» (родители, собирающиеся на праздник, и их дети) и т.д. При помощи введения вымышленных ситуаций, близких к реальным ситуациям, получается создать непринужденное ролевое общение, что, в свою очередь, эффективно повышает познавательный интерес учащихся.

10. Инсценировка диалога.

Данное задание УМК содержит в себе ролевую игру, направленную на инсценировку диалога:

Read the dialogue. Now you are in a shop. Act out the dialogue. Buy the things you want. The words can help you:

Это задание УМК оптимально формируют познавательную активность учащихся, в связи с чем в комплексе упражнений оно остается без изменений.

11. Ролевой рассказ по картинкам.

Трансформация данного задания заключается лишь в изменении ситуации общения учащихся. Так, в УМК школьникам предлагается найти изображение людей в разной одежде, составить по данным изображениям вопросы и подготовиться отвечать на них в классе:

Find a picture of a man (men), a woman (women), a boy, a girl, children wearing different clothes. Finish the questions about their clothes. Get ready to ask them in class.

Are they wearing ..., ..., ...?

Are the boys wearing ... or ...?

The boys are wearing ..., aren't they?

What are they wearing?

Для осуществления цели комплекса упражнений, в данном задании добавляет принцип ролевого исполнения: учащиеся разбиваются на пары и задают друг другу эти вопросы по принесенным с собой изображениям. Парное исполнение данного задания позволяет увеличить мотивацию и сделать его более увлекательным для учащихся младших классов.

Таким образом, разработанный комплекс упражнений достиг своей цели, которая заключалась в активизации познавательной деятельности учащихся 4 класса при помощи ролевой игры. Среди основных преимуществ данного комплекса упражнений следует отметить, во-первых, большое разнообразие ролевых игр, предлагаемых на уроке английского языка. Если в проанализированном УМК, который стал основой для комплекса упражнений, ролевая игра присутствовала только в двух вариациях, то в разработанном комплексе упражнений на активизацию познавательной деятельности присутствует 11 видов ролевой игры:

- ситуационно-ролевая игра;
- подвижная ролевая игра;
- ролевая игра – загадка;
- ролевая музыкальная игра;
- ролевая игра с наглядным пособием;
- ролевая видео-игра;
- инновационная ролевая игра;
- инсценировка диалога;
- ролевая игра – интервью;
- драматизация;
- ролевой рассказ по картинкам.

Процентное соотношение данных видов ролевой игры представлено в Таблице 2.

Таблица 2

Виды ролевой игры, направленной на активизацию познавательной деятельности учащихся 4 классов

Вид ролевой игры	Количество ролевых игр	Процентное
	62	

Во-вторых, в комплекс упражнений добавлен элемент подвижности. Присутствие ролевых игр подвижного и полуподвижного типа позволяют сделать урок более интересным для учащихся, следовательно, повысить их познавательную активность.

В-третьих, в комплексе упражнений значительно увеличено количество наглядного материала. Различные карточки, изображения, иллюстрации из книг позволяют разнообразить урок английского языка и сделать его более познавательно интересным для учащихся.

В-четвертых, положительным моментом разработанного комплекса упражнений является интеграция ИКТ, в частности, видеоресурса, который позволяет увлечь учащихся, стимулировать их на самостоятельное изучение английского языка при помощи интернета.

В-пятых, познавательная деятельность учащихся активизируется в данном комплексе упражнений посредством использования как внешних, так и внутренних мотивов, что достигается за счет создания вымышленных ситуаций общения, максимально близких к реальным.

Выводы по главе 2

Согласно проведенному исследованию, современные УМК по английскому языку для 4 классов общеобразовательной школы обладают большим потенциалом для активизации познавательной деятельности учащихся. Проанализированный в данной главе УМК обладает многочисленными преимуществами, связанными, по большей части, с частым включением игровых технологий различного вида. Среди основных преимуществ УМК выделены:

- 1) большое количество игровых заданий;
- 2) разнообразие игровых заданий;
- 3) большой потенциал для повышения познавательной деятельности учащихся.

Однако в данном УМК выявились и недостатки, которые стали основой задач комплекса упражнений по активизации познавательной деятельности учащихся при помощи ролевой игры:

- 1) добавить подвижности в игру;
- 2) увеличить количество наглядного материала;
- 3) привлечь ИКТ;
- 4) увеличить количество ролевой игры разного вида.

Все эти задачи были решены в разработке комплекса упражнений.

Среди его основных преимуществ мы выделили:

- 1) использование разных видов ролевой игры (доминирующее положение занимают ролевая музыкальная игра, инновационная ролевая игра, инсценировка диалога, ролевая игра – интервью);
- 2) применение подвижных и полуподвижных ролевых игр;
- 3) увеличенное количество наглядного материала;
- 4) интеграция видео-материала;
- 5) использование внешних и внутренних мотивов;
- 6) создание ситуаций, близких к реальным;

- 7) общая направленность на повышение познавательного интереса учащихся;
- 8) преимущественно парная и групповая работа, что позволяет снять многочисленные психологические барьеры.

Для достижения цели исследования, которая заключалась в анализе способов активизации познавательной деятельности учащихся на основе использования ролевых игр на уроке иностранного языка, в данной работе, прежде всего, изучена сущность познавательной активности учащихся. Под познавательной деятельностью в данной работе понималась вся совокупность познавательных навыков и умений, необходимых учащимся для получения знаний. Складываясь из двух основных компонентов (теоретического мышления и продуктивного воображения), познавательная деятельность отличается коммуникативной направленностью, активностью, мотивацией (внешние и внутренние мотивы), двусторонним характером.

Согласно тому факту, что познавательная деятельность не является ведущей в младших классах, ролевая игра представляет большой интерес в области повышения познавательной активности учащихся данной возрастной группы. В данной работе под ролевой игрой понимался один из видов педагогической игры интерактивного характера, отличающийся наличием социальных или психологических ролей, близкой к реальной ситуацией общения, творческим характером, принципом соперничества.

Каждый из видов ролевой игры признается очень эффективным в рамках активизации познавательной деятельности учащихся. В связи с этим в данной работе приведены основные классификации ролевой игры в зависимости от содержательного признака, от количества участников, типа контроля, длительности игры, формы игровой технологии. Используемые в данной работе виды ролевой игры отличаются парным или групповым характером, речевой структурой, сильной или умеренной степенью учительского контроля.

Проанализировав современный УМК по английскому языку для 4 класса, мы сделали вывод, что количество ролевых игр здесь недостаточно, хотя игровые технологии используются наравне с неигровыми методиками обучения английскому языку (45,5%). Более того, ролевая игра достаточно ограничена в своих видах в УМК по английскому языку. В ходе анализа было выявлено две разновидности ролевой игры в УМК, что, на наш взгляд, не достаточно: инсценировка диалога и интервью.

В разработанном нами комплексе упражнений, направленных на активизацию познавательной деятельности учащихся 4 класса, ролевая игра присутствует в каждом упражнении в различных проявлениях: 1) ситуационно-ролевая игра; 2) подвижная ролевая игра; 3) ролевая игра - загадка; 4) ролевая музыкальная игра; 5) ролевая игра с наглядным пособием; 6) ролевая видео-игра; 7) инновационная ролевая игра; 8) инсценировка диалога; 9) ролевая игра - интервью; 10) драматизация; 11) ролевой рассказ по картинкам.

Среди других преимуществ разработанного комплекса упражнений, которые являются решением задач практической работы, стали: добавление подвижности, увеличение наглядного материала, интеграция ИКТ (видеоресурса), активизация познавательной деятельности за счет привлечения внешних и внутренних мотивов, и создания близких к реальным ситуациям коммуникации на английском языке.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что ролевая игра имеет большой потенциал для активизации познавательной деятельности учащихся при обучении иностранному языку. Поэтому ее необходимо применять в рамках урока английского языка в младших классах.

Библиографический список

1. Агаева О.В. Обучение диалогической речи на уроках английского языка // Актуальные задачи педагогики: материалы междунар. науч. конф. (г. Чита, декабрь 2011 г.). Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. С. 92-94.
2. Английский для маленьких полиглотов. Easy English. Ростов н/Д: Феникс; Харьков: Издательский дом "Школа", 2005. 96 с.
3. Беляева Е.Б. Компьютерная игра на уроках английского языка в начальной школе // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2010. №2. С. 52-55.
4. Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы междунар. науч. конф. (Москва, апрель 2012). М.: Буки-Веди, 2012. С. 152-154.
5. Бузарова Е.А., Четыз Т.Н. К вопросу о формах организации учебно-познавательной деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2008. № 5. С 327-338.
6. Верещагина И.Н., Афанасьева О.В. Английский язык. 4 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений и шк. с углубл. изучением англ. яз. с прил. на электрон. носителе. В 2 ч. Ч.І. 10-е изд. М.: Просвещение, 2012. 220 с.
7. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Academia, 2013. 336 с.

8. Глущенко О.А. К проблеме поддержания и повышения мотивации к изучению иностранного языка // Вестник Псковского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные и психолого-педагогические науки. 2008. №5. С. 176-179.
9. Громова З.В. Развитие творческой активности учащихся младших классов при обучении иностранному языку // Современный учитель английского языка (сборник статей): II Всероссийский конкурс статей "Методическая копилка идей учителей английского языка". 2012. Вып. 2. С. 14-17.
10. Диомидова Г.С. Ролевая игра на уроках иностранного языка // Социальная сеть работников образования "Наша сеть". 2012. [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/02/12/rolevaya-igra-na-urokakh-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 19.02.2017).
11. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе. СПб.: КАРО, 2010. 112 с.
12. Ерыкина М.А., Иванова Е.Е. Песни для развития лексико-грамматических навыков у студентов неязыкового вуза // Liberal Arts in Russia. 2015. Vol.4. №4. С. 304-316.
13. Ефимова Р.Ю. Нетрадиционные методы обучения диалогической речи // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2013. №1. С. 6-8.
14. Запоминаем вопросительные слова — what, who, why, where, when, how // Запоминалки: сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://zapominalki.ru/zapominalka-voprositelnye-slova/> (дата обращения: 13.03.2017).
15. Зенина Л.В., Жидкова О.Н., Стрижова Е.В. Опыт использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку // Интернет-журнал Науковедение. 2014. №6(25). С. 1-17.
16. Зимняя И.А. Педагогическая психология. М.: Логос 2004. 384 с.

17. Качалов Н.А., Житкова Е.В. Особенности обучения иноязычному общению на основе использования средств музыкальной наглядности // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2008. №2. С. 9-12.
18. Козина Л.М. Применение ролевой игры-драматизации в межкультурном диалоге для воспитания качеств поликультурности // Вестник Тюменского государственного университета. Социально-экономические и правовые исследования. 2013. №9. С. 150-159.
19. Колесникова И.Л., Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков. СПб.: Изд-во «Русско-Балтийский информационный центр «БЛИЦ», «Cambridge Press», 2011. 224 с.
20. Константинова Н.А. Дидактический потенциал средств музыкальной наглядности при формировании иноязычной коммуникативной компетенции // Вестник Кемеровского государственного университета. 2015. №2-3(62). С. 71-74.
21. Кутбиддинова Р.А. Методы активного социально-психологического обучения: учебно-методическое пособие. Южно-Сахалинск: Изд-во СахГУ, 2014. 136 с.
22. Лернер И.Я. Критерии уровней познавательной самостоятельности учащихся // Новые исследования в педагогических науках. 1971. №4. С. 34-39.
23. Лопарева М.А. Коммуникативно-познавательная деятельность как фактор формирования рефлексивных умений студентов // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. № 65. С. 415-418.
24. Макковеева Ю.А. Развитие иноязычной социокультурной компетенции у студентов языковых вызов на основе аутентичной аудитивной и аудиовизуальной музыкальной наглядности (английский язык как второй иностранный): дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2006. 166 с.

25. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (Челябинск, октябрь 2011). Т.1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146.
26. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. Волгоград: Учитель, 2008. 91 с.
27. Новикова Е.А. Роль игры на уроках английского языка на начальном этапе обучения // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2014. №4. С. 73-74.
28. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. М.: Феникс, Глосса-Пресс, 2010. 640 с.
29. Пастушкова М.А. Формирование познавательных интересов при организации учебной деятельности младших школьников // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2007. № 44. Т.18. С. 410-413.
30. Петричук И.И. Еще раз об игре // Иностранные языки в школе. 2008. №2. С. 37-42.
31. Петровский В.А. Личность в психологии. Ростов-на-Дону: Монография, 1996. 272 с.
32. Пешкова В.Е. Моделирование учебно-познавательной деятельности младших школьников // Новые технологии. 2011. №4. С. 251-256.
33. Попова Е.А. Использование ролевых игр в обучении межкультурной коммуникации // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2010. №587. С. 150-157.
34. Протасова Е.Ю., Родина Н.М. Методика обучения дошкольников иностранному языку. М.: Гуманитарно-издательский центр «Владос», 2010. 210 с.
35. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2015. 713 с.

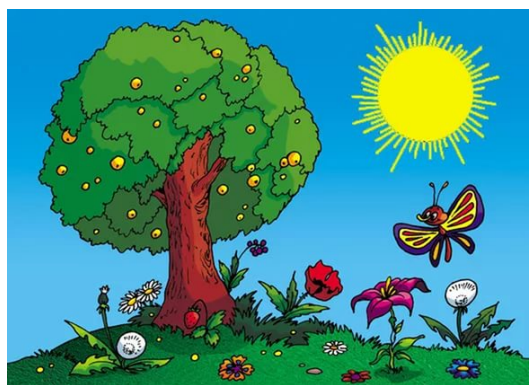
36. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
37. Слабышева А.В. Специфика диалогической речи и обучение этому виду речевой деятельности студентов направления подготовки "туризм" // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. - №4(22): в 2-х ч. Ч. II. С. 173-176.
38. Соколова И.Ю. Психолого-педагогические условия активизации и эффективности познавательной деятельности учащихся // Вестник ТГПУ. Серия: Педагогика. 2004. Вып. 5(42). С. 152-155.
39. Сухоруков Д.В., Сорокина Л.А. Активизация познавательной деятельности учащихся образовательных школ // Инновационные проекты и программы в образовании. 2015. № 1. С. 38-42.
40. Торгонский В.В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания // Историческая и социально-образовательная мысль. 2010. №2. С. 46-63.
41. Трофимова А.Ю., Манджиева Е.В. Формирование навыков языковой компетентности младших школьников на уроках английского языка // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика. 2014. №4. Т.20. С. 32-35.
42. Утепкалиева А.Ж. Расширение значения использования ролевых игр на уроках английского языка // Вестник Челябинского государственного университета. 2014. №13(342). С. 103-105.
43. Шалаева Г. Времена года. Английский для детей. М.: СЛОВО, Эксмо, 2007. 32 с.
44. Шемякин А.Б. Теория и методика игры в экономическом образовании. Нижний Тагил: Нижнетагильская государственная социально-педагогическая академия, 2011. 136 с.

45. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1986. 142 с.
46. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Книга по Требованию, 2012. 228 с.
47. Якимова М.С. Развитие познавательного интереса у младших школьников во внеурочной деятельности // Историческая и социально-образовательная мысль. 2012. № 4. С. 122-124.
48. Dornyei Z. Motivation Strategies in the Language Classroom. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 164 с.
49. Fun Winter Song Lyrics for Kids - Winter is Here - We Wish You A Merry Christmas - Elf Learning // Youtube: сайт. [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HboTmLb9iCc> (дата обращения: 12.03.2017).
50. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. 3d ed. Essex: Longman, 2001. 370 с.

Приложение А

План-конспект комплекса упражнений (Lesson 1)

1. Imagine that you are a stranger from another country. In your country seasons are not the same as in Russia. Find out the differences of seasons in your countries with your partner:





2. Let's play a game. Choose a role of one of months: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, or December. When you see a word with your month on the screen, stand up. If it is not your month, stay at your place. Try not to be mistaken and win the game.

3. Imagine that your younger brother, sister or friend doesn't know seasons. You should teach him / her, because you are older and know all the seasons in English very well. Give him riddles and let him guess what season it is. Act this dialogue out with your partner.

- a) The season between spring and autumn, when the sun is hot.
- b) The season between winter and summer, when birds come back from hot countries.
- c) The season between autumn and spring, when it is cold and there is a lot of snow.

4. What poems and songs about "Seasons and Nature" do you remember? Act out the one you like best.

5. Your friend was clumsy and dropped his cards with words. Help him to collect them in the right order. Only then you can go for a walk.

6. Enjoy your English and sing the song “What’s the Weather Like Today?” in groups: one group sings only affirmative sentences, another - only questions. Can you do it?

What’s the weather like today?

Is it sunny?

What’s the weather like today?

Is it rainy?

What’s the weather like today?

It’s quite funny

How it’s changing...

What’s the weather like today?

Is it snowing?

What’s the weather like today?

Is it clearing?

What’s the weather like today?

Is it going to be

Really very nice indeed?

Shining sun,

And sparkling sea,

Warm and fry, with just a breeze [bri:z].

Among the trees...

breeze...

Spring, Summer, Autumn and Winter. (4 times)

Yesterday the wind was blowing.

Is today going to be fine?

Spring, Summer, Autumn and Winter. (4 times)

7. Today you have different tasks. Divide into two groups. The first group should read the text and find out words concerning winter theme. The second group should watch the video and also find out words concerning winter theme. Can you tell one other your words? Are they the same?

Text:



Misha: Winter is my favourite season. I like it very much because it's so beautiful in winter. The sun is so bright. The streets and houses,³ the trees are white and the snow looks so beautiful in the sun.

You can ski, skate and sledge a lot. We usually play snowballs and make snowmen in winter. We play a lot in the forest and have winter holidays too.

We celebrate Christmas in December and New Year in January. Santa Claus (we call him Father Frost) gives us presents.

¹ among [ə'mʌŋ] — среди

² the wind was blowing ['bləʊɪŋ] — дул ветер

³ houses ['haʊzɪz] — дома

Kate: I dislike¹ winter. I can't ski or skate and I am always cold in winter. The days are short and the nights are long. It is dark at 5 o'clock in the evening and my mother asks me to come home early. So I am always at home in the evening. You know, I like different colours: yellow, red, green, brown and blue, but I can only see white this time of the year. Winter is always white.



Text of video:

I want stew. I want hot chocolate. I want soup.

Winter is here!

I don't want ice cream. I don't want shaved ice. I don't want watermelon.

Winter is here!

I like winter! Merry Christmas!

Happy New Year! From all of us!

I wear a scarf. I wear a sweater. I wear boots.

Winter is here!

I don't wear shorts. I don't wear sandals. I don't wear a sun hat.

Winter is here!

I like winter! Merry Christmas!

Happy New Year! From all of us!

I go skiing. I make a snowman. I write to Santa.

Winter is here!

I don't go to the beach. I don't go camping. I don't go to summer camp.

Winter is here!

I like winter! Merry Christmas!

Happy New Year! From all of us! (2 times).

8. I like autumn very much. It is the time of fresh vegetables. It is September and end of summer holidays. What can you say? Do you like autumn? What seasons do you like most of all?

9. Complete the dialogue and act it out.

Fred: Hi, Al!

Al: How are you?

Fred: Let's go for a walk.

Al: Where to?

Fred:

Al: That's a good idea. What about the weather?

Fred: Let's meet at 12 o'clock.

Al: See you later then.

10. Make and act out a dialogue from every given phrase:

It often rains in autumn in Moscow. (When / Where)

It never snows in Africa. (Does / Where)

It usually rains in October. (When / Does)

11. Get ready to interview your friend about his/her favourite season. Write questions. Let's see who the best interviewer is.

Приложение Б

План-конспект комплекса упражнений (Lesson 2)

1. Make questions and answers and act the dialogue out:
 1. four things you wear on your feet;
 2. five things that keep you warm;
 3. two things you wear in hot (cold) weather;
 4. three things that only women wear;
 5. six things that men and women can both wear.

2. You are a model in the fashion show. Put on your clothes and show it to the jury. They will discuss your clothes. Do you agree with their opinion?

3. We should make an interview for advertising company. They are interested in our choice of clothes. Answer my questions:
 1. When do you wear light clothes? (all the time, when I go out, when it is hot in the street, when I run a race).
 2. What do you buy in shoe shops? (blouses, high boots, trainers, trousers).
 3. What do you take with you when you go to the South? (an overcoat, a raincoat, mittens, sandals).
 4. What do you do when you don't know if you like the dress? (I try it on, I buy it, I take it off).

4. Imagine that you take part in a TV game show. The goal of the game is to guess a person by his or her clothes. Say by turn what one of participants of the show is wearing at the moment and let other players guess who he / she is.

5. What poems and songs about “Clothes” do you remember? Act out the one you like best.

6. Read the text. In groups of 3-4 pupils explain the meaning of proverbs and answer the questions given in the text:

EVERYTHING IS GOOD IN ITS SEASON

There are four seasons in the year. Each of them brings different weather and different clothes. When it is hot people wear T-shirts and shorts, sports shoes, socks and sandals. Women wear light blouses and skirts. In summer people dress like this in Africa, Russia, Canada, Ireland, Great Britain and America.

In cold weather people usually put on warm clothes: jeans and trousers, sweaters and jackets, overcoats and caps. In winter they wear fur¹ coats and fur caps, high boots and mittens or gloves. The proverb says: “There is no bad weather, there are bad clothes.”

Another proverb says: “Everything is good in its season.” Do you understand it? When you think what to wear, choose the right dress. Think what is good on the sports ground and

¹ fur [fɜ:] — мех; меховой

what is good at the party and why a long dress looks beautiful on a woman but is funny on a little girl.

When you buy clothes, try them on. Make sure that they are your size, that they suit you and that you like their colour.

7. Choose a happening: a race, a birthday party, a rainy summer (autumn) day or a cold winter day. Prepare for acting it out all together.

8. All of you go to school in school uniform. The director of our school asks to find out why you have to wear your school uniform. Would you like to wear something else at school?

9. Make groups of 4-5 pupils and discuss:

- in a shop: what clothes you would like to buy (a seller and customers);
- at home: what your parents usually wear (parents and children) ;
- what your favourite colours are (new friends in chat);
- what you know about this year's fashions (TV show).

10. Read the dialogue.

Jane: Excuse me.

Shop assistant: Yes. Can I help you?

Jane: I'd like a pair of jeans, please.

Shop assistant: What size do you wear?

Jane: Thirty-six.

Shop assistant: What colour would you like?

Jane: Light blue.

Shop assistant: Here's a nice pair.

Jane: Can I try them on?

Shop assistant: Of course you can.

Jane: Do they suit me all right?

Shop assistant: You look great. And the colour suits you.

Jane: Thank you. I'll take them. How much are they?

Now you are in a shop. Act out the dialogue. Buy the things you want. The words can help you: a pair of gloves, a pair of shoes, a pair of trousers, a pair of trainers, a blouse, a jacket, a sweater.

11. Make in pairs. Find a picture of a man (men), a woman (women), a boy, a girl, children wearing different clothes. Finish the questions about their clothes. Get ready to ask them in class.

Are they wearing ..., ..., ...?

Are the boys wearing ... or ...?

The boys are wearing ..., aren't they?

What are they wearing?

Приложение В

Анкета учащихся на оценивание их интереса к ролевой игре

1. Для чего ты изучаешь английский язык?

- 1) Чтобы порадовать родителей
- 2) Чтобы порадовать учителя
- 3) Это интересно
- 4) Чтобы не отставать от друзей
- 5) Чтобы побольше узнать

2. Нравятся ли тебе уроки английского языка?

- 1) Нравятся
- 2) Не нравятся
- 3) Иногда нравятся

3. Любишь ли ты, когда урок английского языка отменяют?

- 1) Радуюсь, когда отменяют
- 2) Не нравится, предпочел бы идти на урок

4. Чем тебе больше нравится заниматься на уроке английского языка?

- 1) читать
- 2) писать
- 3) говорить
- 4) играть

5. Как тебе больше нравится выполнять задания на уроке английского языка?

- 1) одному
- 2) в паре
- 3) в команде

6. Думаешь ли ты, что картинки помогают в запоминании новых слов?

- 1) да
- 2) нет
- 3) не всегда
- 4) затрудняюсь ответить

7. Хотел бы ты петь песни и смотреть мультфильмы на английском языке на уроке:

- 1) да
- 2) не знаю
- 3) нет

