

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

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Яметова Ирина Германовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ
КОММУНИТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ

Направление подготовки **44.03.05** – педагогическое образование

Направленность (профиль) - иностранный язык (немецкий) и иностранный язык (английский)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой к.пед.н. Майер И.А.

« ____ » _____ 2017 г. _____

Руководитель: ст. преподаватель

Крылова О.В. _____

Дата защиты «28» июня 2017 г.

Обучающийся: Яметова И.Г.

« ____ » _____ 2017 г. _____

Оценка

Красноярск

2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
1. Коммуникативная компетенция	6
1.1. Понятие «коммуникативная компетенция».....	6
1.2. Компоненты коммуникативной компетенции.....	7
1.3. Методы формирования коммуникативной компетенции	11
Выводы по главе 1	13
2. Ролевые игры	14
2.1. Понятие «ролевые игры».....	14
2.2. Компоненты ролевых игр.....	19
2.3. Особенности ролевой игры.....	21
2.4. Этапы проведения ролевых игр.....	22
Выводы по главе 2	26
3. Опытнo-экспериментальная работа	27
3.1. Организационно-диагностирующий этап	27
3.2. Интерпретация полученных результатов	28
3.2.1. Критерии оценивания развития иноязычной коммуникативной компетенции	28
3.2.2. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции на организационно-диагностирующем этапе	36
3.3. Формирующий этап	37
3.4. Оценочный этап результатов опытнo-экспериментальной работы.....	43
Выводы по главе 3	44
Заключение	45
Библиографический список	47
Приложение А.....	50
Приложение Б.....	52

Приложение В.....	54
Приложение Г.....	55
Приложение Д.....	56
Приложение Е.....	57

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена одной из главных задач обучения иностранному языку — устная речь и способность к коммуникации. Для того, чтобы процесс обучения устной речи проходил наиболее эффективно, следует включать новые элементы урока, которые помогут сформировать иноязычную коммуникативную компетенцию у учеников и сделают обучение более продуктивным и значимым. Таким новым элементом может быть ролевая игра, которая направлена на формирование иноязычной коммуникативной компетенции.

Цель данной работы – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования ролевых игр в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции на среднем этапе обучения.

Объектом данного исследования является образовательный процесс в школе на среднем этапе обучения.

Предмет – формирование иноязычной коммуникативной компетенции при помощи ролевых игр на среднем этапе обучения.

Гипотеза основана на предположении о том, что при включении в урок ролевых игр у учеников на среднем этапе обучения иноязычная коммуникативная компетенция формируется лучше. Чтобы доказать гипотезу, и в соответствии с объектом, предметом и целью исследования были поставлены следующие **задачи**:

1. рассмотреть понятие коммуникативной компетенции и методы ее формирования у учеников на среднем этапе обучения;
2. раскрыть содержание, структуру и этапы проведения ролевых игр;
3. разработать и внедрить ролевые игры на уроке немецкого языка на среднем этапе обучения на тему «Книги».

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы**: анализ научной литературы по проблеме исследования, анализ учебных программ по немецкому языку, анкетирование, моделирование

учебного процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции с использованием ролевых игр, количественный и качественный анализ результатов опытного обучения, методы статистической обработки данных.

Теоретическую основу исследования составили работы Н.Д. Гальсковой, Н.И. Гез, И.Т. Зимней, Р.П. Мильруд, М.В. Михалкиной, М.А. Пинской, В.В. Сафоновой, Г.С. Трофимовой, В.М. Филатова.

Материалом исследования является УМК Deutsch: Mosaik 6 / Немецкий язык. Мозаика. 6 класс 2008 год.

База исследования: опытная работа проводилась в МАОУ «Гимназия №6» Кировского района г. Красноярск.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его теоретические положения послужили основой для создания ряда ролевых игр с целью формирования иноязычной коммуникативной компетенции на среднем этапе обучения.

Данная работа состоит из введения, в котором обосновывается актуальность выбранной темы и описывается материал исследования, трех глав, заключения и библиографического списка, включающего 31 наименование.

1. Коммуникативная компетенция

1.1. Понятие «коммуникативная компетенция»

На сегодняшний день существует множество определений понятия «коммуникативная компетенция».

Коммуникативная компетенция — это владение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность, ориентация в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету и выражающихся в рамках данной профессии. [1]

Коммуникативная компетенция — это обобщающее коммуникативное свойство личности, включающее в себя коммуникативные способности, знания, умения и навыки, чувственный и социальный опыт в сфере делового общения. [4]

Коммуникативная компетенция складывается из способностей:

1. Давать социально-психологический прогноз коммуникативной ситуации, в которой предстоит общаться;
2. Социально-психологически программировать процесс общения, опираясь на своеобразие коммуникативной ситуации;
3. Осуществлять социально-психологическое управление процессами общения в коммуникативной ситуации. [14]

Термин «коммуникативная компетенция» начал появляться из-за того, что ученым было нужно закрепить термином новые цели обучения в образовательном процессе. Изначально, в некоторых трудах встречались такие понятия, как «рабочий механизм использования языка», «программа речевого поведения» (М.Н. Вятютнев и др., 1982), «речевое умение» (Л.В. Шипицо), «практическое владение языком» (Е.Н. Донченко). Тогда, понятие

коммуникативная компетенция означала совокупность умений, позволяющих осуществлять коммуникацию на каком-либо языке, или шире – включая знания сведений о языке». [4]

В психологии термин коммуникативная компетенция означает ориентированность в различных ситуациях общения, основанная на знаниях, навыках, умениях, чувственном и социальном опыте индивида в сфере межличностного взаимодействия, а также как способность человека адекватно ситуации общения организовать свою речевую деятельность в её рецептивных и продуктивных видах.

В нашей работе мы будем придерживаться определения Р.Т. Белла, который определяет коммуникативную компетенцию как «знания, умения и навыки, необходимые для понимания чужих и порождения собственных программ речевого поведения, адекватным целям, сферам, ситуациям общения, способность, формируемая во взаимодействии человека с социальной средой, в процессе приобретения им социально-коммуникативного опыта». [2]

1.2. Компоненты коммуникативной компетенции

Сейчас, современная лингвистика разработала ряд моделей коммуникативной компетенции. Различные методисты определяют грамматическую и языковую, предметную, профессиональную, страноведческую, стратегическую, прагматическую и другие компетенции как составляющие коммуникативной компетенции.

Согласно модели, предложенной в документе Совета Европы (1997), коммуникативная компетенция состоит из трех компонентов:

1. Лингвистического,
2. Социолингвистического,
3. Прагматического.

Лингвистический компонент включает фонологические, лексические, грамматические знания и умения. Социолингвистический компонент, определяемый социокультурными условиями использования языка, представляет собой связующее звено между коммуникативной и другими компетенциями. Прагматический компонент помимо общих компетенций включает экстралингвистические элементы, обеспечивающие общение (мимика, жестикуляция и др.).

Также некоторые ученые разработали концепцию, в которой в составе коммуникативной компетенции находят 4 независимые компетенции: компетенции в говорении, чтении, аудировании, письме.

М.В. Вятютнев выделяет две компетенции – продуцирования и восприятия, в соответствии с процессами порождения и рецепции речи. [4]

Ян Ван Эк выделяет такие компоненты коммуникативной компетенции:

1. Лингвистический,
2. Социокультурный,
3. Социолингвистический,
4. Стратегический,
5. Дискурсивный,
6. Социальный [20]

Четыре компонента описывает Дж. Савиньон:

1. Грамматический,
2. Социолингвистический,
3. Компенсаторный,
4. Компетенцию речевой стратегии [21].

В.В. Сафонова выделяет следующие компоненты иноязычной коммуникативной компетенции:

1. Языковой (грамматический, лингвистический);
2. Речевой (прагматический, стратегический, дискурсивный);
3. Социокультурный (социолингвистический, лингвострановедческий) [16].

Ряд учёных (А.А. Вербицкий, И.В. Михалкина, Т.В. Самосенкова, А.Н. Щукин) рассматривают языковую компетенцию как совокупность знаний, присущих говорящему/слушающему и позволяющих распознавать грамматически правильные произведения [10; 14].

И.В. Михалкина определяет языковую компетенцию как «базисный компонент коммуникативной компетенции, предполагающий знание категорий и единиц языка всех уровней (фонетического, лексического, словообразовательного, морфологического, синтаксического и текстового) и их функций, а также правил оперирования языковыми единицами для построения высказывания разных иерархических ступеней и их понимания, включающих в том числе и те, которые ранее никогда не встречались». [10]

Социокультурная компетенция предполагает знание учащимися национально-культурных особенностей социального и речевого поведения носителей языка: их обычаев, этикета, социальных стереотипов, истории и культуры, а также способов пользования этими знаниями в процессе общения. В состав социокультурной компетенции мы включаем социолингвистический и страноведческий компоненты.

Страноведческий компонент определяется обладанием достаточным количеством знаний страноведческого характера о стране изучаемого языка.

Социолингвистический компонент подразумевает «способность осуществлять выбор лингвистической формы и способа языкового выражения, адекватный условиям акта коммуникации, т.е. ситуации общения, целям и намерениям, социальным и функциональным ролям партнёров по общению».

Развитие разных видов речевой деятельности в целях достижения высокого уровня практического владения языком невозможно без ознакомления иностранных учащихся с различными сторонами жизни народа – носителя изучаемого языка. Значит, широкое привлечение в учебный процесс студентов-иностранцев страноведческой, социокультурной и социолингвистической информации о жизни в России, о научной,

экономической и культурной сторонах действительности, является непременным условием подготовки компетентных специалистов в различных областях будущей профессиональной деятельности как «соизучение культуры при изучении языка».

При этом необходимо отметить, что, развивая социокультурную компетенцию, мы решаем двойную практическую задачу: обогащая речь учащихся речевыми клише, уместными формулами речевого этикета, стандартными сведениями социокультурного характера, мы прогнозируем будущую возможность осуществлять профессиональную деятельность на изучаемом языке как в России, так и в любой точке земного шара, меняя лишь лексическое наполнение речевых произведений. Кроме того, изучение страноведческого материала обеспечивает «получение фоновых знаний, обуславливает адекватное восприятие и понимание экстралингвистических реалий, их значения для информационной полноты передачи языковых знаний, учащихся». Таким образом, формирование социокультурной компетенции способствует достижению межкультурного понимания и становлению толерантного отношения иностранных студентов к культуре страны изучаемого языка.

По мнению Н.И. Гез, коммуникативная компетенция также предусматривает владение лингвистической компетенцией, в которую она включает следующие составляющие:

1. Знание сведений о языке;
2. Наличие умений соотносить языковые средства с задачами и условиями общения;
3. Умение организовывать речевое общение с учётом социальных норм поведения и коммуникативной целесообразности высказывания. [6]

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез рассматривают такие компоненты коммуникативной компетенции:

1. Знания о системе изучаемого языка и навыки оперирования языковыми средствами общения;

2. Сформированные на основе лингвистических знаний и языковых навыков умения понимать и порождать иноязычные высказывания, комбинировать их в ходе одного акта общения в соответствии с конкретной ситуацией общения, речевой задачей и коммуникативным намерением;
3. Знания социокультурной специфики страны изучаемого языка, а также навыки и умения, позволяющие осуществлять речевое и неречевое общение с носителями этого языка в соответствии со спецификой и нормами, регулирующими вербальное взаимодействие в соответствующем лингво-этнокультурном сообществе. [5]

В нашем исследовании компонентами иноязычной коммуникативной компетенции являются: языковая, речевая, социо-культурная, компенсаторная, учебно-познавательная.

1.3. Методы формирования коммуникативной компетенции

Эффективность развития коммуникативной компетентности зависит от правильно подобранных методов обучения, то есть от способа взаимодействия педагога и учащегося для достижения поставленных целей.

Рассмотрим основные методы по формированию коммуникативной компетентности:

Дискуссия - обсуждение спорного вопроса, проблемы. Важной характеристикой дискуссии, отличающей её от других видов спора, является аргументированность. Обсуждая спорную (дискуссионную) проблему, каждая сторона, оппонировав мнению собеседника, аргументирует свою позицию.

Под дискуссией также подразумевается коллективное обсуждение каких-либо проблем, спорных вопросов. Дискуссия часто рассматривается как метод, активизирующий процесс обучения, изучения сложной темы, теоретической проблемы.

Беседа – ведущая функция данного метода – побуждающая, но с не меньшим успехом он выполняет и другие функции. Метод беседы на практике используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепление материала, развития творческих способностей, формирование общеучебных умений, что дает возможность студентам понять проблему с различных позиций.

Мозговой штурм – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. При проведении «мозгового штурма» запрещается критика и поощряется любая идея, даже шуточная или явно нелепая. Все высказанные идеи записываются для последующего их рассмотрения группой экспертов. После утверждения решения «генераторы идей» распределяются на его противников и сторонников с целью выявления слабых мест и их исправления.

Игра - как метод формирования коммуникативной компетентности.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Ролевая игра - под ролевой игрой понимаются разные виды игровой деятельности: драматизации, инсценировки. Она всегда носит обучающий характер. Образовательный смысл любой обучающей игры и игровых методов заключается в формировании и развитии навыков и умений.

Выводы по главе 1

Коммуникативная компетенция — это владение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность, ориентация в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету и выражающихся в рамках данной профессии.

Коммуникативная компетенция складывается из способностей:

1. Давать социально-психологический прогноз коммуникативной ситуации, в которой предстоит общаться;
2. Социально-психологически программировать процесс общения, опираясь на своеобразие коммуникативной ситуации;
3. Осуществлять социально-психологическое управление процессами общения в коммуникативной ситуации.

Для формирования иноязычной коммуникативной компетенции используют различные методы, приемы и средства. Рассмотрев основные методы формирования коммуникативной компетенции у учащихся на среднем этапе обучения, мы решили подробно остановиться и изучить влияние ролевых игр на развитие коммуникативной компетенции у учеников на среднем этапе обучения. Для этого, мы изучили литературу по тематике «Ролевые игры».

2. Ролевые игры

2.1. Понятие «ролевые игры»

Изучив различную литературу по теме ролевые игры, мы решили, что ролевые игры – это различные виды игровой деятельности. Ролевые игры обязательно должны включать в себя обучающий характер. Обучающий посыл любой образовательной ролевой игры должен включать в себя формирование навыков и умений по теме, на которую ролевая игра направлена. В процессе игры возможны недочеты, за которые не идут наказания, а они служат для осознания своих ошибок и предотвращения их в будущем. Главными факторами ролевой игры, которая служит помощником в воспитательном и образовательном процессе, являются: [20]

1. Мотивация. Целью игры является приобретение знаний, которые выступают как средство достижения результата игры.

2. Прагматизм. Игра – воображаемый мир и воображаемые ситуации, но они могут возникнуть в реальной жизни.

3. Научность. Учитель, разрабатывая сценарий, опирается на конкретный материал по выбранной теме.

4. Доступность. Правила игры должны быть понятны каждому ученику.

5. Единая цель. Группа «играет» единой командой, вырабатывая коллективно единое решение.

6. Личностно ориентированный подход. Учитель не диктует, не навязывает, а только указывает направление, чтобы учащиеся могли находить самостоятельные решения и предлагать свои варианты выхода из предложенных ситуаций.

7. Возможность самовыражения. Ученик может проявить свои творческие способности, воображение, образное мышление.

Для того чтобы ролевая игра приобрела характер эффективности, проводящий игру, обязан знать о следующих правилах: [22]

1. Игра должна быть такой, чтобы учеников увлек сам процесс, и они не почувствовали давления;
2. Игра должна развивать умственные, духовные и физические способности ребенка;
3. Не должна создавать ситуации угрозы для жизни ученика;
4. В игре не должно содержаться обилие информации для запоминания: дат, цифр, формул;
5. Учитель должен прервать игру раньше, чем учащиеся устанут или потеряют интерес к игре.

Безусловно, ролевая игра выполняет не только функцию, благодаря которой ученики усваивают новый материал, или закрепляют полученные, т.е. обучающую. Но также ролевая игра носит воспитательный характер, тем самым помогает ученикам обдумать свое поведение и свои действия, и сделать выводы: [25]

1. Ситуации условные, но чувства, переживания подлинные;
2. Учащиеся проявляют самостоятельность при решении вопросов, возникших в сценарии;
3. Личный опыт переносят на предлагаемую в игре ситуацию;
4. Работа над единой целью вырабатывает целеустремленность;
5. Совместные коллективные действия воспитывают коммуникабельность;
6. Являясь членом единого коллектива, ученик чувствует ответственность за свои действия и решения;

7. Проживая сценарную ситуацию, ребенок яснее начинает понимать смысл и значение многих явлений, с которыми он сталкивался в реальности.

Основной путь воспитания в игре – влияние на ее содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов. [26]

Определение темы игры – это очень важный момент во всей организации ролевой игры. Тема ролевой игры должна отражать какую-то жизненную ситуацию. Выбранная ситуация должна соответствовать возрасту и виду деятельности учащихся. Тема должна быть понятна и знакома всем участникам ролевой игры. Выбранные роли, должны быть знакомы ученику, для того чтобы он смог выразить свое собственное отношение к проблеме, за счет выбранной роли. А также проявить качества, которые он придумал и думает, что именно так характеризуется данные персонаж.

Так как мы уже упомянули, что ролевая игра носит обучающий, развивающий и воспитательный характер, то очень важно включать ролевые игры в образовательный процесс, что, несомненно, поможет не только сформировать навыки и умения по изучаемому предмету, но и сформировать личностные качества у ученика, что в дальнейшем поможет при формировании личности.

Ролевая игра помогает ученикам наладить контакт со своими одноклассниками и учителем, создавая благоприятную обстановку для разрешения каких-либо конфликтов или непонятных ситуаций, которые в обычном образовательном процессе невозможно решить мирным путем. Ролевая игра помогает всем ученикам, несмотря на их застенчивость и нерешительность, высказать свое мнение по проблеме и дать возможность поучаствовать в дискуссии или мозговом штурме по решению какой – либо проблеме, что дает понимание и ощущение себя частью команды. А также в ходе ролевой игры, ученики осознают значимость своего мнения и в

дальнейших играх, высказывают его, потому что будут уверены, что их мнение услышат и примут.

В процессе ролевой игры, обучающиеся смогут научиться таким навыкам, как умение вести беседу на различные темы, общаться с собеседником, даже если мнения не совпадают, тем самым аргументировать свою точку зрения или предлагать новые пути решения или же соглашаться с другим мнением. За все время, отведенное на ролевую игры, обучающийся развивает свои речевые навыки, также помогает развития интеллектуальных способностей, т.к. выслушивая мнение своего собеседника, обучающиеся познают что-то новое.

Если говорить про ролевую игру на уроках иностранного языка, то при включении ролевой игры на уроках иностранного языка, в первую очередь задействуется речевой аспект обучения.

Безусловно, в проведении ролевой игры встречаются трудности, которые больше идут со стороны учителя. Учитель обязан объяснить смысл ролевой игры, и помочь обучающимся погрузиться в игровую ситуацию для максимального эффекта погружения. На уроках иностранного языка, обучающимся важен тот факт, что они могут сказать на иностранном языке, то, что они хотят. Поэтому, ролевая игра должна быть построена, учитывая возраст и умения обучающихся.

Также ролевые игры реализуют мотивационно-побудительную функцию, которая раскрывается в момент общения, тем самым помогает обучающимся говорить и излагать свои мысли на иностранном языке, для того чтобы собеседник понял его. А также, важным моментов является то, что обучающийся должен внимательно слушать своего собеседника, чтобы понять его мысль, для того чтобы в последствии, согласиться с ним, или же предложить свой вариант решения задачи.

Так как ролевые игры принимают участие в образовательном процессе, все ролевые игры можно характеризовать как обучающие игры. Ролевые игры помогают активизировать все ранее полученные навыки и умения для

реализации своей мысли. Ролевые игры помогают вспомнить набор языковых средств, которые помогут при участии в ролевой игре. Также ролевые игры помогают развить речевые навыки, которые в последствии помогают не только во время ролевой игры, но и также на следующих уроках, при возникновении проблемной ситуации. Так как ролевая игра подразумевает общение нескольких участников образовательного процесса, то ролевая игра принимает участие в формировании диалогической речи. Потому ролевая игра выполняет также и обучающую функцию.

Как уже было упомянуто раньше, ролевая игра переносит участников в ситуацию, где у каждого есть своя собственная роль и он говорит и размышляет в роли своего персонажа. Этот прием помогает обучающимся проанализировать свои действия со стороны другого человека. Ролевые игры ориентируют участников образовательного процесса на осознание индивидуального речевого макета и поведения собеседника, тем самым помогает дать анализ и оценку своим действиям и действиям других участников ролевой игры. Исходя из этого, можно сделать вывод, что ролевая игра также участвует в формировании ориентирующей функции.

Так как ролевая игра предлагает погрузить в целый новый мир, где все законы существующего мира не действуют, участники ролевой игры могут создать свою целую вселенную, которая помогает им выйти за рамки своего комфорта и предлагать идеи, которые раньше бы не осмелился сказать. Это очень помогает подросткам, которые стремятся к необычному общению. Поэтому, мы считаем, что ролевая игра также выполняет компенсаторную функцию

Проанализировав литературы, мы сделали вывод, что ролевая игра помогает формировать и реализует следующие функции:

1. Обучающая,
2. Ориентирующая,
3. Компенсаторная. [24]

При проведении ролевой игры важно сделать акцент на возраст участников игры, их интересы, а также их знания и умения в определенной теме. Ролевые игры помогают обучающимся попробовать себя в диалогической речи на иностранном языке, также реализует деятельностный подход в обучении иностранному языку.

2.2. Компоненты ролевой игры

Согласно М.В. Филатову в структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты:

1. Роли,
2. Исходная ситуация,
3. Ролевые действия. [18]

Рассмотрим первый компонент. Роли, которые создаются в процессе подготовки ролевой игры, носят социальный и межличностный характер. Социальные роли представляют собой личность, которая принимает участие в социальных отношениях, а межличностные роли означают место личности в системе межличностных отношений, т.е. отношения в роли лидера, соперника, напарника и т.д. Выбор ролей обусловлен тем фактором, что каждая роль должна затрагивать личную жизненную позицию обучающегося, личностные качества.

При рассмотрении второго компонента, надо учитывать ее способ организации и включения в процесс ролевой игры. При разработке роли следует учитывать существующую действительность в отношениях участников ролевой игры. Тем самым, автор ролевой игры должен учитывать ситуацию общения в классе, в котором планируется ролевая игра. Если этот пункт проигнорировать, то, во-первых, ролевая игра не организуется в полном формате, а во-вторых может случиться межличностный конфликт, которые в последствии будет сложно разрешить. Но в тоже время, правильно

разработанная ролевая игра, при разработке которой, были учтены все личные конфликты и межличностные отношения, поможет в разрешении конфликтов и приведет к примирению.

Последним компонентом являются ролевые действия, которые обязан выполнять участник ролевой игры, в процессе выполнения задач своей выбранной роли. Ролевые действия непосредственно зависят от роли, которую выбрал определенный участник ролевой игры. Так как в процессе ведения ролевой игры задействуются все навыки умения, то ролевые действия обязаны включать в себя вербальные действия, которые включают в себя речевые и языковые способности и умения. А также невербальные действия, которые помогают лучше объяснить и донести до собеседника свою мысль, используя при этом невербальные способы общения, такие как мимика, жесты, и т.д.

Подводя итог значимости всех компонентов ролевой игры, мы сделали вывод, что при участии в ролевой игры, обучающиеся развиваются не только в педагогическом аспекте, но и в психологическом. Ролевые игры помогают обучающемуся разрешить какие-либо психологические проблемы, о которых он боялся сказать. Данная обучающемуся роль, помогает раскрыть те навыки и умения, которые были скрыты и обучающийся боялся их показать своим одноклассниками. Тем самым он открывается с новой стороны, и все участники ролевой игры смогут увидеть друг друга с новой интересной стороны. Впоследствии, не только в ролевых играх, но и во всем последующем образовательном процессе, обучающиеся относятся друг к другу с пониманием и с позиции новой личности, которую раскрыла ролевая игра. Тем самым ролевые игры помогают обучающимся снять все барьеры при говорении, что, безусловно, поможет в дальнейшей жизни.

Также в организации ролевых игр, стоит помнить о времени, затраченном на проведение ролевых игр. Не стоит забывать, что ролевая игра не должна занимать целый урок. Если ролевая игра, помогает закрепить

пройденный материал, то на проведение такой ролевой игры отводится 25 минут.

Ролевые игры не должны использоваться подряд на нескольких уроках, так как при построении уроков в календарном плане, следует учитывать разнообразные виды деятельности в течение несколько уроков. [29]

2.3. Особенности ролевой игры

При изучении литературы о ролевых играх, мы выделили несколько особенностей, присущих только ролевым играм, которые отличают их от других игр, проводимых на уроках.

Первая особенность – это тот факт, что ролевая игра обязывает наличие ведущего этой ролевой игры. В ролевой игре ведущий выполняет функцию основного действующего лица, который распределяет роли, объясняет цели и задачи определенной ролевой игры и организует все работы всех команд и участников ролевой игры, а также следит за всем процессом ролевой игры.

Вторая особенность – ролевая игра полностью отличается от стандартных командных игр, то есть в ней не определяется победитель или проигравший. Так как для всех участников ролевой игры поставлена одна определенная цель и задачи, которые им необходимо решить. Для решения поставленной цели, все участники ролевой игры должны объединиться и приложить все свои навыки и умения для решения задачи, которая была оглашена в начале ролевой игры. В конце ролевой игры у участников должен быть итоговый, готовый вариант решения задачи, которые они разработали вместе, решая все трудности, которые возникали на пути.

Третьей особенностью, мы выделили, творческую обстановку в процессе проведения ролевой игры. При постановки цели и задач необходимо учитывать то, чтобы обучающиеся в процессе ролевой игры, задействовали свои творческие и креативные способности.

Последней особенностью, мы решили отметить то, что ролевая игра отличается от всех других игр, тем, что она никогда не может устареть и быть не актуальной на какой-либо этапе обучения. Ролевые игры задействуют все воображение участников, что поможет делать все последующие ролевые игры всегда интересными и нескучными. Также всегда можно менять роли в пределах одной ролевой игры, например, ведущий может стать одним из участников одной команды и наоборот.

Также важно отметить роль учителя в ролевых играх. Учитель выполняет незаметную роль для обучающихся, он следит и управляет ходом игры, также учитель можно давать какие-либо советы или рекомендации, но не должен брать на себя активную роль в процессе ролевой игры.

2.4. Этапы проведения ролевых игр

Для того, чтобы создать ролевую игры, важно разобраться в этапах проведения ролевых игр. Проанализировав литературу, и различных авторов на предмет этапов проведения ролевых игр, мы пришли к выводу, что создатель ролевых игр, должен следовать следующим этапам: [25]

1. Первым этапом стал подбор учебного материала.

Во время подготовки к ролевой игре учитель должен обратить внимание на материал, которые он будет учитывать, разрабатывая ролевую игру. Учитель должен ориентироваться на возраст учеников, их уровень знаний и их интересы. В помощь, в обработке информации и выборе материала, могут быть использованы аутентичные материалы, например, отрывки из книг, фильмы, художественные картины. Естественно, если мы говорим об аутентичном материале, то все эти материалы должны быть на изучаемом языке. Также допускается использование личных разработок учителя.

2. Вторым этапом идет выбор ситуации и разработка диалогической речи.

Учитель должен разработать ролевую игру, с учетом выбора ситуации, которая будет подходить по возрасту учеников и их способностям. После выбора ситуации, учитель должен проработать диалогическую речь, и проработать возможные ответы и реплики каждого участника ролевой игры. Если уровень обучающихся низкий, то учитель может составить полностью реплики и дать их ученикам, или же если уровень немного выше, то учитель может дать рекомендации по составлению своих реплик и составления диалога в целом.

3. Третий этап – введение и формирование новых лексических единиц.

Учитель должен составить ролевую игру с учетом введения новых слов и выражений, которые ученики будут использовать не только во время ролевой игры, но и в последующих уроках. Материал должен быть актуальным и понятным для всех участников ролевой игры. Все лексические единицы должны быть понятны для того, чтобы обучающие могли использовать их в дальнейшей работе.

4. Четвертый этап – практический.

Ученики должны уметь говорить свои диалогические высказывания, после того, как они изучили новый материал или же закрепили изученное. Ученики лучше закрепят полученные знания, если при работе будет постоянная смена работы, например, фронтальная или в парах, или групповая.

5. Пятый этап – Включение в ролевую игру меняющиеся ситуации.

Как уже упоминалось в предыдущем этапе, ученикам иногда будет полезно менять ситуации или форму работы. При этом ученики могут проектировать и разрабатывать свою диалогическую речь по образцу с предыдущей разработки.

6. Последний этап – проверка изученных знаний и оценивание.

В завершении каждой ролевой игры, учитель обязан оценить проделанную работу и сделать проверку уровня усвоения новых полученных знаний. Также иногда можно практиковать самооценивание, или оценивание

друг друга. Такой вид оценивания поможет объективно оценить проделанную работу или же оценить свои собственные знания. [25]

Также следует помнить об основных моментах, о которых надо помнить при составлении ролевой игры:

1. В начале ролевой игры следует использовать работу в паре, т.к. групповая работа будет в начале игры немного сложна, для понимания сути работы. Впоследствии, можно медленно переходить на групповую форму работы.

2. Перед проведением ролевой игры следует включать в работу виды деятельности, которые помогут подготовить обучающихся к ролевым играм.

3. При разработке ролевой игры следует помнить о различных типов учащихся. Следует учитывать разные уровни знаний, уровни коммуникации и положения в обществе.

4. Разрабатывая ролевую игру, учитель должен помнить о том, что обучающиеся должны понимать ситуации ролевой игры и то, что написано на ролевых карточках перед началом игры.

5. Важно не использовать трудный или требующий очень больших умственных затрат, материал.

6. Также важно помнить о времени. Разрабатывая каждый этап ролевой игры, важно разграничить каждый этап и стараться соответствовать этому плану и не отходить от него. Также следует разработать весь план урока, с включение ролевой игры и следовать ему при проведение ролевой игры.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил:

1. Предварительной подготовки.

2. Обязательные атрибуты игры. Важно помнить об визуальном оформлении ролевой игры. Для этого следует включить в процесс игры различные дополнительные материалы, которые помогут лучше влиться в предложенную ситуация.

Основные требования к ролевым играм были сформулированы Р.П. Мильрудом. В своей работе автор утверждает:

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание.
2. Ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
3. Ролевою игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организовывать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.
4. Ролевая игра должна быть принята всей группой.
5. Она непременно проводится в доброжелательной творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.
6. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый речевой материал.
7. Учитель непременно сам верит в ролевою игру, в ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов.
8. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе. [9]

Выводы по главе 2

Под ролевой игрой понимаются разные виды игровой деятельности: драматизации, инсценировки. Она всегда носит обучающий характер. Образовательный смысл любой обучающей игры и игровых методов заключается в формировании и развитии навыков и умений. В игровой ситуации допускается возможность ошибки, и она не наказывается, а используется для предостережения от возможных ошибок в реальности.

Так как мы решили рассмотреть в этой работе влияние ролевых игр на развитие коммуникативной компетенции, то нами было принято решение проанализировать на практике то, как ролевые игры были задействованы в учебном процессе и убедиться в эффективности их внедрения в учебный процесс для развития иноязычной коммуникативной компетенции.

3.Опытно-экспериментальная работа

3.1. Организационно-диагностирующий этап

Так как ролевая игра служит важным источником формирования социального сознания ребенка, потому что в ней отождествляет себя со взрослым, воспроизводит функции, копирует отношения в специально создаваемых им самим же условиях, мы решили узнать у учеников на среднем этапе о том, что они знают о ролевых играх и принимали ли они участие в них. Для этого был подготовлен небольшой тест, в котором были вопросы о ролевой игре. Представленный тест проводился в начале учебного года. Тест состоял из 5 вопросов.

1. Знаете ли вы что такое ролевые игры?
2. Если да, то откуда вы узнали это. Если нет, что попробуйте догадаться что такое ролевые игры.
3. Хотели бы вы участвовать в играх, в которых надо включать свое воображение?
4. Нужны ли игры на уроках иностранного языка?
5. Какие игры вы бы хотели видеть на уроках иностранного языка?

Данный опрос проводился в Гимназии №6 г. Красноярска, в 6 «А» классе, в одной из групп, которая состояла из 13 человек. Ученики ответили следующим образом: 8 из 13 учеников знают, что такое ролевые игры. Все ученики хотели бы принимать участие в играх любого вида, и считают нужным проводить игры на уроках иностранного языка.

Подводя итог данного опроса, было принято решение провести эксперимент, при котором бы можно было проверить способность учеников принимать участие в ролевых играх и принимать участие в общении со своими одноклассниками. Тем самым проверяя, как сформирована коммуникативная компетенция у учеников на среднем этапе обучения.

Цель следующей ролевой игры была: активизация навыков и умений порождения монологических высказываний, формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих

навыков и умений, формирование навыков и умений выражения в монологической и диалогической речи предпочтения, выбора, аргументации, объяснения. Задачей для учеников было разделиться на пары путем выбора одинаковых символов. Один из обучающихся в паре был в роли репортера, второй в роли отвечающего на вопросы. Задачей первого было задавать вопросы своему однокласснику и фиксировать его ответы на листе бумаги. Далее обучающиеся меняются парами и пытаются составить текст на основе представленных ответов. После проделанной работы все тексты собираются в одно место, и по очереди, обучающиеся вытягивают тексты и читают их всему классу. Задачей всех остальных было угадать, о каком однокласснике идет речь.

3.2. Интерпретация полученных результатов

3.2.1. Критерии оценивания развития иноязычной коммуникативной компетенции

Для того чтобы понять, как развилась коммуникативная компетенция у обучающихся, нами были рассмотрены критерии сформированности коммуникативной компетенции.

Существует несколько различных видов оценивания:

Неформальное оценивание - суждение об успехах учащихся, интегрированное с другими задачами, например, с объяснением преподавателем ответа на вопрос.

Формальное оценивание является таковым в том случае, если учащимся известно, что задача, над которой они работают, дана им в рамках оценивания, например, письменный экзамен или практическое исследование.

1. Непрерывное оценивание производится в течение всего учебного процесса.
2. Итоговое (финальное, конечное) оценивание – это такое, которое производится лишь в конце учебной деятельности.

3. Процессное фокусируется на шагах или процедурах, лежащих в основе определённых способностей, таких как когнитивных.
4. Продуктивное оценивание фокусируется на определении качественных или количественных характеристик полученного результата. [13]

Согласно данным рабочей программы для 6 класса в Гимназии №6 г. Красноярска, общающиеся должны научиться следующим универсальным коммуникативным учебным действиям:

1. Формирование способности осуществлять межкультурное общение на ИЯ.
2. Формирование умения выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями межкультурной коммуникации.
3. Формирование умения вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблем, владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами ИЯ.
4. Формирование умения адекватно использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции.
5. Формирование умения спрашивать, интересоваться чужим мнением и высказывать свое.
6. Формирование умения с помощью вопросов добывать недостающую информацию.
7. Формирование умения устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации.
8. Формирование умения проявлять уважительное отношение к партнерам, внимание к личности другого.
9. Формирование умения работать с функциональными опорами при овладении диалогической речью.
10. Формирование умения использовать речевые средства для объяснения причины, результата действия.

11. Формирование умения использовать речевые средства для аргументации своей точки зрения.

При помощи представленных УУД обучающиеся 6 классов научатся развивать следующие компетенции:

Речевая компетенция:

Говорение. Диалогическая речь

Ученик научится:

1. Вести диалог-расспрос, диалог этикетного характера, диалог – обмен мнениями, комбинированный диалог;
2. Начинать, поддерживать и заканчивать разговор;
3. Давать совет, положительно (отрицательно) реагировать на него;
4. Расспрашивать собеседника и отвечать на его вопросы.

Говорение. Монологическая речь

Ученик научится:

1. Кратко передавать сообщение прочитанного с опорой на образец;
2. Выражать своё отношение к прочитанному, услышанному;
3. Делать краткие сообщения на заданную тему.

Аудирование

Ученик научится понимать основное содержание небольших текстов, содержащих значительное число незнакомых слов.

Чтение

Ученик научится:

1. Читать с целью понимания основного содержания, уметь прогнозировать содержание текста по вербальным опорам (заголовкам) и иллюстративным опорам, определять основную идею/мысль текста; выявлять главные факты в тексте, не обращая внимания на второстепенные;
2. Читать с целью полного понимания содержания на уровне значения: (уметь догадываться о значении незнакомых слов по знакомым

словообразовательным элементам (приставки, суффиксы, составляющие элементы сложных слов), аналогии с родным языком.

Письмо

Ученик научится:

1. Заполнять анкету, формуляр (сообщать о себе основные сведения: имя, фамилия, возраст, гражданство, адрес и т.д.);
2. Писать открытки этикетного характера с опорой на образец с употреблением формул речевого этикета и адекватного стиля изложения, принятых в странах изучаемого языка.

Языковая компетенция

Графика, орфография

Ученик научится:

1. Соотносить графический образ слова с его звуковым образом;
2. Соблюдать основные правила орфографии и пунктуации;
3. Использовать словарь для уточнения написания слова.

Фонетика

Ученик научится:

1. Различать коммуникативный тип предложения по его интонации;
2. Понимать и использовать логическое ударение во фразе, предложении;
3. Правильно произносить предложения с точки зрения их ритмико-интонационных особенностей: повествовательное (утвердительное и отрицательное), вопросительное (общий, специальный, альтернативный и разделительный вопросы), побудительное, восклицательное предложения.

Лексика

Ученик научится:

1. Распознавать и употреблять в речи в соответствии с коммуникативной задачей основные значения изученных лексических единиц (слов, словосочетаний, реплик-клише речевого этикета) в ситуациях общения в пределах тематики основной общеобразовательной школы;

2. Знать и уметь использовать основные способы словообразования (аффиксация, словосложение, конверсия).

Грамматика, синтаксис

Ученик научится употреблять:

1. Предложения с глаголами *legen, stellen, hängen*, требующими после себя дополнения в *Akkusativ* и обстоятельства места при ответе на вопрос „*Wohin?*“;
2. Предложения с глаголами *legen, stellen, hängen*, требующими после себя дополнения в *Dativ* и обстоятельства места при ответе на вопрос „*Wo?*“;
3. Ученик научится распознавать структуру предложения по наличию инфинитивного оборота: *zu + Infinitiv*.

Морфология

Ученик научится образовывать и использовать в речи следующие формы:

1. Слабые и сильные глаголы с вспомогательным глаголом *haben* в *Perfekt*;
2. Сильные глаголы с вспомогательным глаголом *sein* в *Perfekt*
3. *Präteritum* слабых и сильных глаголов, а также вспомогательных и модальных глаголов;
4. *Futurum*;
5. Степени сравнения прилагательных и наречий;
6. Возвратные глаголы в основных временных формах: *Präsens, Perfekt, Präteritum*;
7. *Genitiv* имен существительных нарицательных;
8. Глаголы с отделяемыми и неотделяемыми приставками в *Präsens, Perfekt, Präteritum*;
9. Предлоги, имеющие двойное управление: требующие *Dativ* на вопрос „*Wo?*“ и *Akkusativ* на вопрос „*Wohin?*“;
10. Предлоги, требующие *Dativ*;
11. Предлоги, требующие *Akkusativ*.

Социокультурная компетенция

1. Знакомиться со следующими страноведческими реалиями:
 1. Фамилии и имена выдающихся людей в странах изучаемого языка;
 2. Оригинальные или адаптированные материалами детской поэзии и прозы;
 3. Иноязычными сказками и легендами, рассказами; с государственной символикой; с традициями проведения праздников Рождества, Нового год, Пасхи в Германии;
 4. Словами немецкого языка, вошедшими во многие языки мира, и русскими словами, вошедшими в лексикон немецкого языка;
 5. Особенности работы по защите окружающей среды в Германии и ее значении в мире.
2. Уметь:
 1. Писать свое имя и фамилию, а также имена и фамилии своих родственников и друзей на немецком языке; правильно оформлять адрес на немецком языке.

Учебно-познавательная и компенсаторная компетенции

1. Совершенствовать уже известные общеучебные умения (списывание, выписывание, элементарная работа с текстом) и развивать новые — выделение смысловых частей, установление логических связей в тексте.
2. Использовать языковую догадку на основе сходства немецких и русских слов, по знакомому корню, устанавливая тематические и словообразовательные ассоциативные связи между словами.
3. Использовать немецко-русский словарь учебника для семантизации незнакомых слов.
4. Участвовать в проектной деятельности, в том числе межпредметного характера, требующей использования иноязычных источников информации.
5. Осуществлять информационную переработку иноязычных текстов.
6. Пользоваться справочниками, в том числе электронными.

7. Развивать умение выходить из положения при дефиците языковых средств, а именно: использовать при говорении переспрос, перифраз, синонимичные средства, мимику, жесты; при чтении и аудировании – языковую догадку, прогнозирование содержания. [23]

Для проверки уровня сформированности коммуникативной компетенции при использовании ролевых игр, мы выбрали следующие критерии оценивания:

Речевая компетенция:

Говорение. Диалогическая речь

Ученик научится:

1. Вести диалог-расспрос, диалог этикетного характера, диалог – обмен мнениями, комбинированный диалог;
2. Начинать, поддерживать и заканчивать разговор;
3. Давать совет, положительно (отрицательно) реагировать на него;
4. Расспрашивать собеседника и отвечать на его вопросы.

Говорение. Монологическая речь

Ученик научится:

1. Кратко передавать сообщение прочитанного с опорой на образец;
2. Выражать своё отношение к прочитанному, услышанному;
3. Делать краткие сообщения на заданную тему.

Языковая компетенция

Графика, орфография

Ученик научится:

1. Соотносить графический образ слова с его звуковым образом;
2. Соблюдать основные правила орфографии и пунктуации;
3. Использовать словарь для уточнения написания слова.

Фонетика

Ученик научится:

1. Различать коммуникативный тип предложения по его интонации;
2. Понимать и использовать логическое ударение во фразе, предложении;
3. Правильно произносить предложения с точки зрения их ритмико-интонационных особенностей: повествовательное (утвердительное и отрицательное), вопросительное (общий, специальный, альтернативный и разделительный вопросы), побудительное, восклицательное предложения.

Лексика

Ученик научится:

1. Распознавать и употреблять в речи в соответствии с коммуникативной задачей основные значения изученных лексических единиц (слов, словосочетаний, реплик-клише речевого этикета) в ситуациях общения в пределах тематики основной общеобразовательной школы;
2. Знать и уметь использовать основные способы словообразования (аффиксация, словосложение, конверсия).

Социокультурная компетенция

1. Знакомиться со следующими страноведческими реалиями:
 1. Фамилии и имена выдающихся людей в странах изучаемого языка;
 2. Иноязычными сказками и легендами, рассказами;
2. Уметь:
 1. Писать свое имя и фамилию, а также имена и фамилии своих родственников и друзей на немецком языке;

Учебно-познавательная и компенсаторная компетенции

1. Совершенствовать уже известные общеучебные умения (списывание, выписывание, элементарная работа с текстом) и развивать новые — выделение смысловых частей, установление логических связей в тексте.
2. Использовать языковую догадку на основе сходства немецких и русских слов, по знакомому корню, устанавливая тематические и словообразовательные ассоциативные связи между словами.

3. Использовать немецко-русский словарь учебника для семантизации незнакомых слов.

4. Участвовать в проектной деятельности, в том числе межпредметного характера, требующей использования иноязычных источников информации.

5. Осуществлять информационную переработку иноязычных текстов.

6. Пользоваться справочниками, в том числе электронными.

7. Развивать умение выходить из положения при дефиците языковых средств, а именно: использовать при говорении переспрос, перифраз, синонимичные средства, мимику, жесты; при чтении и аудировании – языковую догадку, прогнозирование содержания.

3.2.2. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции на организационно-диагностирующем этапе

После завершения предложенной ролевой игры было решено проанализировать обучающихся на то, как у них сформирована коммуникативная компетенция. Так как коммуникативная компетенция состоит из компонентов таких как, речевой компонент, языковой компонент, (лингвистический) который раскрывается в момент говорения, компенсаторный компонент, который проявляется в невербальном общении, учебно — познавательный компонент, который проявляет себя во владении общими и специальными умениями, способами и приемами изучения иностранного языка, социо — культурный. Для проведения точного анализа обучающихся, была создана таблица, в которой оценивались все компоненты на предмет их формирования у учеников в 6 классе. Оценивание проходило по 5-ти бальной шкале (Таблица А.1).

Проведенный анализ был представлен в виде диаграммы в соответствии с рис. А.1.

На основе диаграммы мы сделали вывод, что у обучающихся в 6 классе недостаточно хорошо сформирована коммуникативная компетенция из-за

недостаточности сформированности отдельных ее компонентов. Поэтому было принято решение для улучшения уровня развития коммуникативной компетенции, согласно выдвинутой нами ранее гипотезе, ввести у обучающихся в 6 классе на уроках ролевые игры.

3.2. Формирующий этап

Перед началом формирующего этапа мы решили проанализировать учебно-методический комплекс «Мозаика» для 6 класса, на наличие ролевых игр, которые важны для формирования иноязычной коммуникативной компетенции у учеников на среднем этапе. Для анализа мы взяли первый урок из учебника, который называется «Bücher». Под этой темой на протяжении нескольких уроков, в рамках данного раздела, ученики знакомятся с жанрами книг, с интересами других учеников, познакомились с обложкой книги и одним из немецкий автором детской литературы. На протяжении уроков по данной теме, ученики познакомились с новой лексикой, новыми грамматическими конструкциями. Каждый урок они учились актуализировать полученные знания на предыдущих занятиях.

В заключении к изучаемой теме, ученикам предлагается сделать проект, который состоит из нескольких подготовительных этапов. В один из этапов входит компонент ролевой игры. Ученикам предлагается выбрать себе роль из предложенных вариантов: автор книги, наборщик текста, корректор, иллюстратор, критик, репортер. У каждой роль есть своя индивидуальная задача: написать отрывок из книги, отдать на печать, сделать корректировку и другие задачи, исходя из каждой роли, выбранной учеником. В конце этого проекта у учеников должен получиться один продукт, который они сделали сами, общаясь и взаимодействуя друг с другом. Тем самым, автор учебник предлагает форму организации урока — групповую. Из-за того, что предложенный проект был представлен в учебнике, как заключающий и подводящий итоги вид работы, он был проведен на практике в 6 классе. Цель

проведенного проекта с элементами ролевой игры - активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке, формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений, а также тренировка навыков и умений иноязычной речевой деятельности на основе неоднократного повторения, подлежащего усвоению языкового материала. Для того что бы успешно провести данную игру, понадобилось оборудование, такое, как: карточки с символами, которые помогут разделить класс на две группы. Раздаточный материал в виде листов, на которых будут записаны фрагменты из книг, карандаши, которые помогут иллюстратору выполнить свою работу. Карточки для каждого ученика с указанием его выбранной должности. Для успешного проведения игры, учитель должен составить план и содержание игры:

1. Сегодня мы узнаем, какого это работать в книжном издательстве. Как вы уже знаете, в книжном издательстве работают очень много людей, занимая различные должности. Давайте вспомним их.

2. Автор, корректор, иллюстратор, продавец, критик, репортер, наборщик текста.

3. Сейчас мы попробуем стать одними из этих персонажей. Каждый из вас должен вытянуть по карточке, на которой написана ваша должность и номер команды, в которой вы будете состоять. Теперь ваша задача будет выполнить по одной из обязанностей вашего персонажа. Автор должен написать небольшой отрывок своей новой книги, корректор должен найти и исправить возможные ошибки в тексте, иллюстратор нарисовать картинку, соответствующую содержанию текста, продавец должен представить книгу перед зрителями, критик должен оценить проделанную работу, а репортер должен задавать вопросы о презентации книги другой группе. После того как, все представят свое произведение и выполнят все свои задачи, мы приступим к обсуждению трудностей, и предложений по данному виду работы.

После этого ученики приступают к работе. Весь предложенный проект должен быть закончен в течение одного урока.

После успешного проведения данного урока учитель достигнет поставленную цель: активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке, формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений, а также тренировка навыков и умений иноязычной речевой деятельности на основе неоднократного повторения, подлежащего усвоению языкового материала.

Перед тем как обучающиеся приступили к финальному проекту, на протяжении 2х месяцев им предлагались различные ролевые игры, которые помогали формировать компоненты коммуникативной компетенции и ее в целом.

Представленные ролевые игры были выбраны и проведены нами, потому что каждая из них раскрывает один из компонентов коммуникативной компетенции, тем самым формируют ее у учеников на среднем этапе обучения.

1. Цель: активизация совместной речевой деятельности, тренировка навыков и умений выражения в иноязычной речи сходства и различий.

Оборудование: раздаточный материал с карточками, на которых написаны слова по изученной лексике: *Illustrator, Drucker, Autor, Schriftsetzer, Korrektor, Lektor, Verleger, Buchhändler, Hersteller*. На других карточках нарисованы люди, которые выполняют различные виды деятельности. Раздаточный материал, с различными символами, которые помогут ученикам разделиться на пары (Приложение В).

Ход игры: ученики образуют пары, с помощью вытягивания карточек с символами. Им вручаются карточки с картинками и карточки со словами. Задача игры состоит в том, чтобы соотнести вид деятельности с названием профессии. При этом ученик, который решит соединить какую-либо карточку, должен аргументировать свой выбор предложениями или словосочетаниями

на иностранном языке. Тем самым он тренирует навыки выражения своей мысли и умение понимать иноязычную речь своего собеседника.

Вывод: данная ролевая игра развила один из компонентов коммуникативной компетенции - языковой компонент, который раскрывается в момент говорения, компенсаторный компонент, который проявляется в невербальном общении, учебно — познавательный компонент, который проявляет себя во владении общими и специальными умениями, способами и приемами изучения иностранного языка.

2. Цель: активизация навыков и умений порождения монологических высказываний типа описания доказательства, сравнения и включения их в диалог. Оборудование: Раздаточный материал: Карточки с нарисованными видами деятельности (Приложение В).

Ход игры: все ученики получают карточки, не показывая их друг другу. Описывая карточки, задавая вопросы друг другу, ученики должны найти пары одинаковых карточек, с изображением видов деятельности в книжном издательстве.

3. Цель: формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений.

Оборудование: Раздаточный материал, с различными символами, которые помогут ученикам разделиться на пары. На каждую команду раздается обложка книги, с пропущенными словами, которые обозначают надписи на обложке книги: *Illustrator, Altersempfehlung, Internationale Standardbuchnummer, Preis, Autor, Titel, Verlag* (Приложение Г).

Ход игры: Каждая из команд должна побыть в роли книжного издательства, которые придумывает обложку новой книге. Их задача вставить пропущенные слова, подходящие по смыслу в каждый пропуск на обложке. После этого, группа должна представить свою обложку книги другой группе, используя связный текст, который они проходили на предыдущем уроке, что помогает активизировать полученные знания и материал. Если информации

на обложки книги не хватает для полного рассказа, то обучающиеся придумывают сами эту информацию.

4. Цель: тренировка навыков и умений иноязычной речевой деятельности на основе неоднократного повторения, подлежащего усвоению языкового материала.

Оборудование: листы, на которые ученики будут записывать свои вопросы.

Ход игры: каждый участник игры готовит вопросы, по пройденной теме, связанной жанрами литературы, и любит ли ученик читать книги и какие жанры, - которые предлагает своему товарищу. Выполнив задание, товарищ в свою очередь передаёт его дальше по цепочке. Все обучаемые работают одновременно, получая, выполняя и передавая другим задания (Приложение Д).

5. Цель игры: формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений.

Оборудование: карточки с различными видами деятельности, на основе печатного издательства.

Ход игры: учитель предлагает учащимся вытянуть карточки, на которых написана должность, которую он занимает. Задача ученика рассказать всем остальным, чем он занимается в печатном издательстве и его обязанности (Приложение Е). Войти в роль другого человека и представить, чем бы он занимался на его месте, используя и активизируя пройденный материал.

6. Цель: формирование навыков и умений выражения в монологической и диалогической речи предпочтения, выбора, аргументации, объяснения и других намерений говорящего.

Оборудование: карточки с различными видами деятельности, на основе печатного издательства.

Ход игры: Ученик вытягивает карточки, на которых написаны должности, которые они занимают в печатном издательстве (Приложение Е). Ученик не должен видеть эти карточки. Он показывает свою карточку всем

остальным ученикам, и они должны объяснить ему какую должность он занимает, тем самым ученик должен угадать свою должность и далее рассказать о ней, какие обязанности у него и чем он занимается.

7. Цель: практика иноязычного общения в форме дискуссии по заданной теме.

Оборудование: Раздаточный материал, с различными символами, которые помогут ученикам разделиться на пары. Различные обложки книг, которые выдаются на пару (Приложение Г).

Ход игры: Каждая пара получает обложку книги со всей важной информацией. Их задача составить связный текст о данной книге, и представить ее своим одноклассникам. Тем самым ученики почувствуют себя в роли рекламного агента или продавца книг, который рекламирует представленную книгу. Текст, которые ученики должны составить, находится в учебнике и тем самым они закрепляют пройденный материал, составляя похожий текст по образцу из учебника.

8. Цель: активизация аргументирующей монологической речи.

Оборудование: Раздаточный материал, с различными символами, которые помогут ученикам разделиться на пары. Различные карточки с жанрами литературы, которые выдаются на пару.

Ход игры: Ученикам предлагается на выбор жанры литературы. Исходя из пройденного материала, ученики должны прокомментировать свой жанр литературы и найти минусы и плюсы данного жанра (Приложение Д). Представляя перед аудиторией свой жанр литературы, ученики должны аргументировать свой выбор и доказать, что есть как минусы, так и плюсы у представленного жанра литературы.

9. Цель: активизация грамматики и лексики в устной речи.

Оборудование: карточки с существительными и глаголами, образованные от этих существительных. Раздаточный материал, с различными символами, которые помогут ученикам разделиться на пары.

Ход игры: Ученики разбиваются на пары, с помощью вытягивания карточек с одинаковыми символами. На столе лежат две стопки карточек. В одной стопке карточки, на которых написаны существительные, в другой стопке глаголы, образованные от этих существительных. Первое задание — соединить существительные и глаголы по смыслу и значению. Второе задание - каждая пара играющих должна изобразить перед группой действие, записанное на карточках. Играющие должны догадаться, какое действие они изображают, какие глаголы и существительные иллюстрируют, и назвать их на иностранном языке (Приложение Е).

3.4.Оценочный этап результатов опытно-экспериментальной работы

Проведя все представленные ролевые игры, можно сделать заключение, которое подтверждает представленную нами, гипотезу, что при включении в урок ролевых игр, у учеников на среднем этапе обучения коммуникативная компетенция формируется лучше. В проведенном на, одном из последних уроках, проект с элементами ролевой игры, можно было наблюдать, что у учеников развилась коммуникативная компетенция. Благодаря проведенным ролевым играм они были готовы принять участие в заключительном проекте, который требовал использования тех навыков и умений, которые ученики освоили, играя в ролевые игры, на протяжении нескольких уроков до финального проекта.

Тем самым, можно сделать вывод, что представленные ролевые игры формируют коммуникативную компетенцию лучше, а также раскрывают все компоненты коммуникативной компетенции, которые помогают в дальнейшем обучении. Данный вывод может подтвердить диаграмма, которая отражает результаты оценивания сформированности коммуникативной компетенции, после проведения ролевых игр. (Приложение Б).

Вывод по главе 3

Ролевая игра является очень перспективной формой обучения, так как она

1. Способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке;
2. Усиливает мотивацию и активизирует деятельность учащихся;
3. Даёт возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

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

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Ролевые игры дают возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности.

Заключение

Цель настоящей работы заключается в том, чтобы изучить УМК на наличие ролевых игр, направленных на формирование коммуникативной компетенции, и предложить варианты ролевых игр, проведенных на практике.

Для достижения указанной цели перед работой был поставлен ряд задач.

1. Раскрыть содержание и структуру ролевых игр.
2. Рассмотреть понятие коммуникативной компетенции и способы ее формирования у учеников на среднем этапе обучения.
3. Проанализировать УМК на предмет наличия ролевых игр, которые направлены на развитие коммуникативной компетенции.
4. Представить и проанализировать собственные, проведенные на практике ролевые игры.

Коммуникативная компетентность — это владение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность, ориентация в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету и выражающихся в рамках данной профессии.

Под ролевой игрой понимаются разные виды игровой деятельности: драматизации, инсценировки. Она всегда носит обучающий характер. Образовательный смысл любой обучающей игры и игровых методов заключается в формировании и развитии навыков и умений. В игровой ситуации допускается возможность ошибки, и она не наказывается, а используется для предостережения от возможных ошибок в реальности.

Так как мы решили рассмотреть в этой работе влияние ролевых игр на развитие коммуникативной компетенции, то нами было принято решение проанализировать на практике то, как ролевые игры были задействованы в

учебном процессе и убедиться в эффективности их внедрения в учебный процесс для развития коммуникативной компетенции.

Разработанные нами ролевые игры, могут быть использованы на практике в 6 классе на уроках немецкого языка.

Библиографический список

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Словарь методических терминов (теория и практика преподавания языков) / – СПб: «Златоуст», 1999. – 472 с.
2. Белл Р. Т. Социоллингвистика: Цели, методы, проблемы / под ред. А. Д. Швейцера. – М.: Международные отношения, 1980. – 50 с.
3. Бикеева А.С., Приемы развития на уроках немецкого языка// Иностранные языки в школе.2005. №-2. С.37-38
4. Вятютнев М.Н. Коммуникативная направленность обучения русскому языку в зарубежных школах / М.Н.Вятютнев // Русский язык за рубежом. – 1977. – № 6. – 38 с.
5. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – М., 2004. – 336 с.
6. Гез Н. И. Формирование коммуникативной компетенции как объект зарубежных методических исследований / Иностранные языки в школе. – 1985. – № 2. – С. 17-24.
7. Зимняя И. А. Психология обучения неродному языку. – М.: Русский язык, 1989. – 219 с.
8. Изаренков Д. И. Базисные составляющие коммуникативной компетенции и их формирование на продвинутом этапе обучения студентов-нефилологов // Русский язык за рубежом. – №4. – с. 54 – 60.
9. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры // Иностранные языки в школе. 1987. № 3. С. 8–13.
10. Михалкина М. В. Коммуникативное и языковое сознание обучения профессиональному общению специалистов в области внешнеэкономических связей: Дис. ... канд. пед. наук: 13. 00. 08. – М., 1994. – 205 с.

- 11.Пассов Е.И. Программа-концепция коммуникативного иноязычного образования. М., 2000. 170 с.
- 12.Пассов Е.И. Технология диалога культур в иноязычном образовании. Липецк, 2005.
- 13.Пинская М.А. Новые формы оценивания./ М.А. Пинская, И.М. Улановская. - М.: Просвещение, 2013. - 80с.
- 14.Руденский Е.В. — «Социальная психология. Курс лекций. М.: ИНФРА-М; Новосибирск: НГАЭиУ, «Сибирское соглашение», 1999. — 224 с.
- 15.Самосенкова Т. В. Культура профессионального общения в системе подготовки специалистов-филологов для зарубежных стран: Монография. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2008. – 352 с.
- 16.Сафонова В.В. Социокультурный подход к обучению иностранному языку как специальности: Автореф. докт. диссерт.– М., 1993.-47 с.
- 17.Трофимова Г. С. Дидактические основы формирования коммуникативной компетентности обучаемых: Дис. ... доктора пед. наук: 13. 00. 01 / – С.-Петерб. гос. ун-т. – СПб., 2000. – 362 с.
- 18.Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. Журнал «Иностранные языки в школе» 1988 г. №2
- 19.Филатов В.М., Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе. - «Феникс» Ростов-на-Дону, 2004.- 416с.
- 20.Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. -М.: Новая школа, 2004(1994). – (240) с.
- 21.Сборник научных трудов СевКавГТУ. Серия «Гуманитарные науки». Северо-Кавказский государственный технический университет. – 2008. – № 3. [Электронный ресурс] (Дата обращения 15.04.17).

22. Savignon, S. J. Communicative Competence: Theory and Classroom Practice / Sandra J. Savignon. – 2nd ed. – New York: McGraw-Hill, 1997. – 272 p. [Электронный ресурс] (Дата обращения 15.04.17).
23. http://gimn6.ru/asp/infoteka/index.asp?main=&id_folder=256[Электронный ресурс] (Дата обращения 06.03.17).
24. <https://potencial-school.ru/urovni-razvitiya-syuzhetno-rolevoji-gry.html>[Электронный ресурс] (Дата обращения 18.04.17).
25. <https://potencial-school.ru/razvitie-syuzheta-igry.html>[Электронный ресурс] (Дата обращения 18.04.17).
26. <https://potencial-school.ru/struktura-igry.html>[Электронный ресурс] (Дата обращения 18.04.17).
27. <http://www.edu.ru/>[Электронный ресурс] (Дата обращения 06.03.17).
28. <http://iyazyki.prosv.ru/2016/04/project-learning/>[Электронный ресурс] (Дата обращения 18.04.17).
29. <http://www.scienceforum.ru/2016/1555/17840>[Электронный ресурс] (Дата обращения 18.04.17).
30. <http://dic.academic.ru/>[Электронный ресурс] (Дата обращения 06.03.17).
31. минобрнауки.рф/документы/336 [Электронный ресурс] (Дата обращения 06.03.17).

Приложение А

Таблица 1. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции (организационно-диагностирующий этап)

	Речевой компонент	Языковой компонент	Компенсаторный компонент	Учебно-познавательный компонент	Социокультурный компонент
Ученик 1	4	4	4	3	2
Ученик 2	4	4	4	2	3
Ученик 3	5	4	4	3	3
Ученик 4	3	4	5	4	3
Ученик 5	4	3	4	3	2
Ученик 6	5	4	3	4	2
Ученик 7	5	4	4	4	3
Ученик 8	5	3	3	3	3
Ученик 9	5	4	5	4	4
Ученик 10	5	3	5	3	3
Ученик 11	4	5	4	5	4
Ученик 12	4	5	4	3	3
Ученик 13	5	5	5	5	4

Балл «5» ставится в случае, когда учащийся исчерпывающе знает весь программный материал, отлично понимает и прочно усвоил его. На вопросы (в пределах программы) дает правильные, сознательные и уверенные ответы. В различных практических заданиях умеет самостоятельно пользоваться полученными знаниями. В устных ответах и письменных работах пользуется литературно правильным языком и не допускает ошибок.

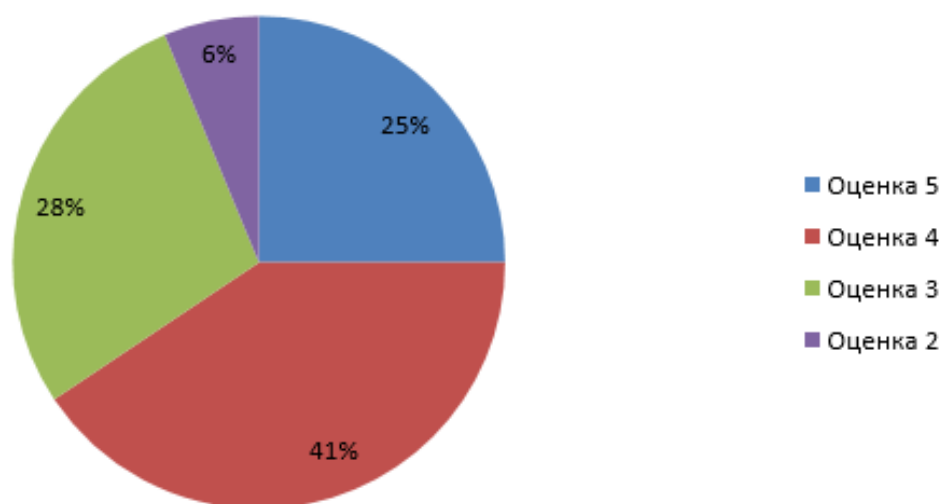
Балл «4» ставится в случае, когда учащийся знает весь требуемый программой материал, хорошо понимает и прочно усвоил его. На вопросы (в пределах программы) отвечает без затруднений. Умеет применять полученные знания в практических заданиях. В устных ответах пользуется

литературным языком и не делает грубых ошибок. В письменных работах допускает только незначительные ошибки.

Балл «3» ставится в случае, когда учащийся обнаруживает знание основного программного учебного материала. При применении знаний на практике испытывает некоторые затруднения и преодолевает их с небольшой помощью учителя. В устных ответах допускает ошибки при изложении материала и в построении речи. В письменных работах делает ошибки.

Балл «2» ставится в случае, когда ученик обнаруживает незнание большей части программного материала, отвечает, как правило, лишь при помощи наводящих вопросов учителя, неуверенно. В письменных работах допускает частые и грубые ошибки.

Рисунок 1. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции (организационно-диагностирующий этап)

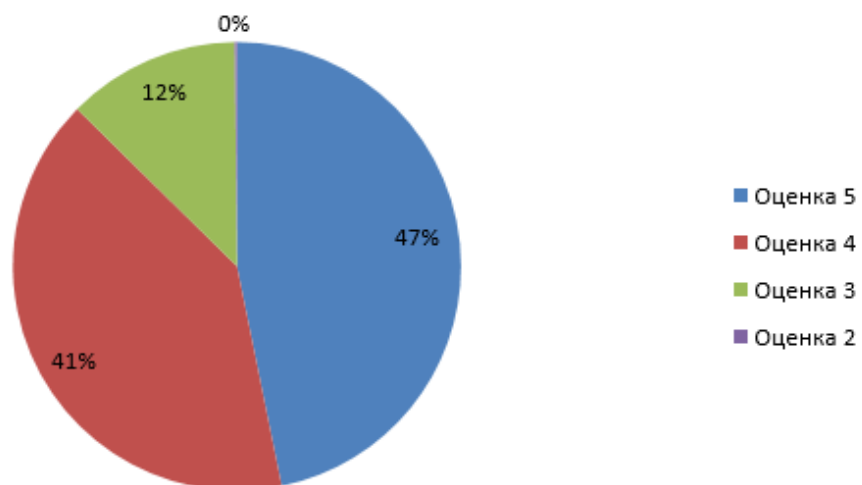


Приложение Б










Таблица 2. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции (формирующий этап)

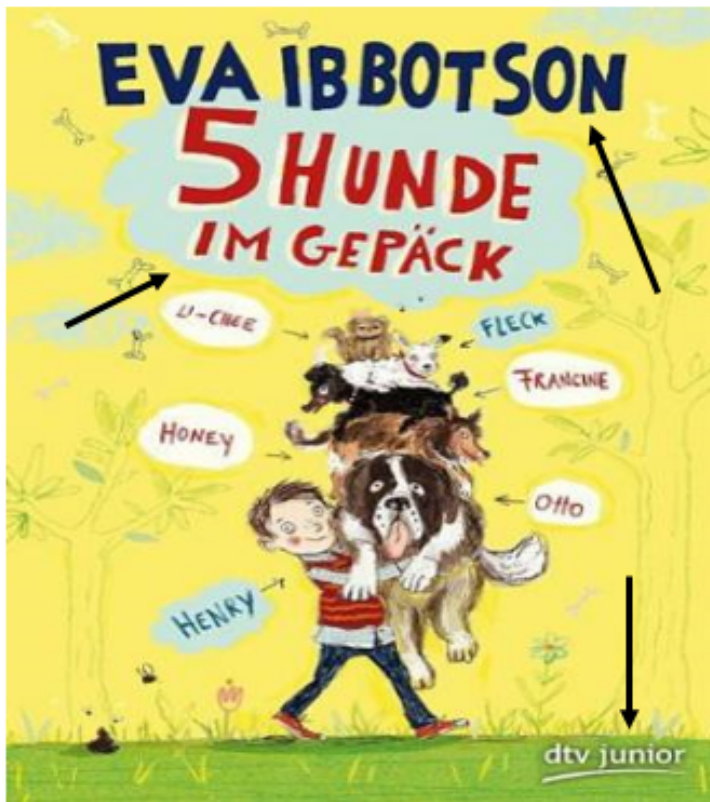
	Речевой компонент	Языковой компонент	Компенсаторный компонент	Учебно-познавательный компонент	Социокультурный компонент
Ученик 1	4	4	4	4	4
Ученик 2	4	5	5	4	5
Ученик 3	5	5	5	4	5
Ученик 4	5	4	5	5	3
Ученик 5	4	5	5	4	4
Ученик 6	5	5	5	4	4
Ученик 7	5	4	4	4	3
Ученик 8	5	3	4	3	3
Ученик 9	5	4	5	4	4
Ученик 10	5	5	5	3	3
Ученик 11	5	5	4	5	4
Ученик 12	4	5	4	3	3
Ученик 13	5	5	5	5	4

Рисунок 2. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции (формирующий этап)



Приложение В

Illustrator		
Drucker		
Autor		
Schriftsetzer		
Korrektor		
Lektor		
Verleger		
Buchhändler		
Hersteller		



Приложение Д

Krimi

Tiergeschichte

Bilderbuch

Nachschlagewerk

Liebesroman

Abenteuerroman

Historischer Roman

Märchenbuch

Fantasy-Buch

Sachbuch

Приложение Е

der Druck

der Buchdruck

die Druckpresse

die Druckerei

die Druckerschwärze

der Drucker

der Verlag

der Verleger

die Buchhandlung

der Buchhändler

die Illustration

der Illustrator

Drucken

Verlezen

Handeln

Illustrieren