

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

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Чурбаков Егор Всеволодович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА


Активизация речевых умений говорения у обучающихся старших  
классов на уроках английского языка с помощью ролевой игры

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование

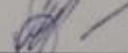
Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык и  
иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

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

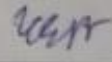
« 5 » июня 2019 г. 

Руководитель доцент, к.п.н., Таранчук Е. А.

« 14 » мая 2019 г. 

Дата защиты « 21 » июня 2019 г.

Обучающийся Чурбаков Е. В.

« 7 » мая 2019 г. 

Оценка отлично

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Теоретические основы изучения проблемы использования ролевых игр как средства активизации речевых умений говорения обучающихся 11 классов на уроке английского языка.....</b>	<b>6</b>
1.1. Психолого-педагогическая характеристика ролевых игр.....	6
1.2. Особенности обучения говорению на старшем этапе обучения.....	15
1.3 Технология конструирования ролевой игры на уроках английского языка .....	22
<b>Выводы по главе 1: .....</b>	<b>26</b>
<b>2. Опытная работа по внедрению метода ролевой игры в процесс обучения иностранному языку .....</b>	<b>27</b>
2.1. Модель ролевой игры на уроке английского языка в МБОУ «Гимназия №9».....	27
2.2. Анализ результатов проведенной игры .....	32
<b>Выводы по главе 2: .....</b>	<b>34</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>36</b>
<b>Список использованных источников: .....</b>	<b>38</b>
<b>Приложение А.....</b>	<b>41</b>
<b>Приложение Б .....</b>	<b>42</b>

## Введение

В настоящее время к учителям английского языка предъявляют серьезные требования, такие как высокое владение как самим языком, так и методами преподавания, поскольку в современном мире сложилась такая ситуация, когда каждому члену общества необходимо быть разносторонне развитой личностью. Поэтому очень важно, чтобы дети с ранних лет учились осуществлять разные виды деятельности: учебную, трудовую, эстетическую и исследовательскую, познавали мир во всем его многообразии, изучали культуры других стран и народов, стремились к саморазвитию и самосовершенствованию.

В связи с этим, согласно Федеральным государственным образовательным стандартам начального, основного общего и среднего полного образования, целью образования является формирование целостной системы универсальных знаний, умений и навыков [ФГОС].

В результате, учителя иностранного языка старших классов должны уметь преподавать свой предмет так, чтобы на уроке осуществлялось развитие всех видов речевых умений: аудирование, письмо, говорение и чтение, а также необходимо использовать современные технологии обучения, так как выпускники школ должны обладать критическим мышлением и современными ценностными ориентациями, опытом творческой деятельности, пользоваться новыми информационными технологиями, а также быть готовыми к межличностному и межкультурному общению и сотрудничеству, как внутри страны, так и за её пределами, стремиться избегать конфликты, или же, если конфликт случился, находить компромиссы для мирного решения споров [Ефименко, 2014].

Данные цели могут быть достигнуты при личностно-ориентированном подходе, когда учитываются потребности, возможности и склонности школьника, и он сам выступает в качестве активного субъекта деятельности

обучения. При этом учитель выполняет функции консультанта, помощника, партнера по общению.

Таким образом, **актуальностью исследования** является то, что в современной практике педагог сталкивается с необходимостью совершенствования обучающегося. Это касается не только предметных знаний, но и профессиональной подготовки и информацией о бытовой жизни. Для развития данного спектра характеристик подходит использование такой современной педагогической технологии, как ролевая игра, поскольку данная технология помогает развить творческий характер коммуникативной деятельности, в том числе, спонтанность, инициативность и беглость речи.

**Объектом** нашего исследования является процесс обучения иноязычному говорению в старших классах.

**Предметом** – потенциал ролевых игр в обучении старшеклассников говорению на иностранном языке.

**Цель** исследования заключается в том, чтобы теоретически обосновать и разработать ролевую игру “Собеседование в университете” для активизации речевых умений обучающихся 11 классов на уроке английского языка.

Для достижения цели исследования мы поставили следующие задачи:

- провести психолого-педагогическую характеристику ролевых игр;
- изучить особенности обучения говорению на старшем этапе обучения;
- подробно рассмотреть технологию конструирования ролевой игры на уроках английского языка;
- создать модель ролевой игры на уроке английского языка в МБОУ «Гимназия №9» г. Красноярск;
- провести анализ результатов проведения ролевой игры на уроке английского языка в 11 классе.

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных ученых, таких как Л.Н. Вавилова и Т.С. Панина [Вавилова, Панина, 2008], О.Н. Жидкова, Л.В. Зенина и Е.В. Стрижова [Жидкова, Зенина, Стрижова, 2014], С.В. Козлов [Козлов, 2012], А.В. Конышева [Конышева, 2006], Е.А. Маслыко [Маслыко, 2006], А.П. Панфилова [Панфилова, 2006], В.И. Пассов и А.М. Стояновский [Пассов, Стояновский, 1990], D. Gardner [Gardner, 1987]

Методы исследования – анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования; метод моделирования условий предстоящей деятельности; прогнозирование; анкетирование; опрос.

Практической значимостью является то, что на данный момент сложилась такая ситуация, когда учителя английского языка 11 класса должны строить свой урок так, чтобы обучающиеся не только были заинтересованы в получении образования, но и проявляли инициативу на уроках. Для достижения данных целей весьма эффективно используются ролевые игры, поскольку данная технология соответствует интересам обучающихся.

**Апробация.** Проведение данной ролевой игры было осуществлено в ходе педагогической практики в МАОУ «Гимназия №9» в 11 «В» классе. Основной концепт игры был представлен на защите курсовой работы в рамках данной темы.

Наша работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложений.

Этапы работы над выпускной квалификационной работой включали в себя: изучение литературы и составления плана исследования, написания основной части, написания введения, заключения, заготовки приложений и оформления списка использованных источников, подготовка к защите.

# **1. Теоретические основы изучения проблемы использования ролевых игр как средства активизации речевых умений говорения обучающихся 11 классов на уроке английского языка**

## **1.1. Психолого-педагогическая характеристика ролевых игр**

Чтобы лучше понимать, что из себя представляет ролевая игра, для начала необходимо разобраться, что такое игра как таковая.

Игра – это явление, природа которого уже долгое время является пристальным объектом исследования ученых. Рассмотрим разные точки зрения на определения понятия «игра». Игра – понятие общенаучное, поэтому в зависимости от того, в какой науке используется, имеет разные толкования.

Сначала нужно отметить, что игра, с точки зрения исследователя, гораздо старше культуры, так как понятие культуры предполагает человеческое сообщество, а животные «не дожидались появления человека, чтобы научить их играть»

Хейзинга с помощью объяснения концепции *Homo ludens* обосновывает, что игра относится к области иррационального. Так как игра распространяется и на животных, и на мир людей, её невозможно объяснить практически никакими рационалистическими связями. Даже у зверей она выходит за грань физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра – что-то избыточное. Лишь только с появлением духа, сводящего на нет эту детерминированность, наличие игры становится возможным и мыслимым. [Хейзинга, 1992].

Психоаналитическая теория З. Фрейда оказала огромное влияние на понимание игры Ж. Пиаже. Его представления об игре внедряются в его теорию развития интеллекта. В своих исследованиях он рассматривал проблему игры в корреляции с проблемой эгоцентризма. Игра в представлении Пиаже - одно из самых ярких проявлений этой особенности

детской мысли. Основное положение, из которого исходил Пиаже, состоит в том, что внутренний мир ребенка построен абсолютно по другим законам, чем внутренний мир взрослого человека. Из трех выделенных форм игры (а именно игры-упражнения, символические игры и игры с правилами) Пиаже обращает больше всего внимания на так называемую символическую игру, знаменующую наивысшую точку развития детской игры. Все три типа игры похожи тем, что во всех них процессы ассимиляции преобладают над процессами аккомодации. Отличаются же они друг от друга тем, что действительность ассимилируется разными схемами. Упражнение, символ и правило - три последовательных этапа игр с точки зрения их умственных структур. Игра - это ассимиляция действительности в соответствии со структурой мысли. Это значит, что на каждом этапе развития ребенка структура мысли совпадает с его игрой. Именно символическая игра есть эгоцентрическая мысль в чистом виде. Символ - основное средство эгоцентрической ассимиляции. «Символическая игра является не только ассимиляцией реальности «я» как игра вообще, но ассимиляцией, усиленной символическим языком, сконструированным самим ребенком и преобразуемым по прихоти его потребностей» [Пиаже, 1983]. Основная функция игры - защитить индивидуальность ребенка от вынужденных аккомодаций к реальности. Предложенная Ж. Пиаже теория детской игры является одной из наиболее законченных, хотя она и ограничена рамками интеллектуального развития [Пиаже, 1983].

Выготский же говорил об игре, как об особенности дошкольного возраста, исследуя то, как игра влияет на психическое развитие ребенка. Он утверждал, что с точки зрения развития игра отнюдь не является преобладающей формой деятельности, но она является главенствующей линией развития в дошкольном возрасте. К тому же, он отмечал, что целый ряд теорий о возрастном развитии ошибается в том, что игнорируются потребности ребенка. Он также говорил о том, что ученые зачастую объясняют развитие ребенка эволюцией его интеллектуальных функций, другими

словами ребенок предстает как теоретическое существо, переходящее с одной возрастной ступени на другую в зависимости от большего или меньшего интеллектуального развития [Выготский, 1933].

Схожие взгляды были у ещё одного исследователя, Леонтьева А.Н. Он говорил, что ведущая роль игры у детей дошкольного возраста признается весьма уверенно всеми. Однако одного признания мало, также необходимо понимать, в чем заключается роль игры, и раскрыть её законы и развитие. Намеренное управление психическим развитием ребенка совершается прежде всего методом управления ведущим отношением его к реальности, путем управления ведущей деятельностью. В данном конкретном случае такой ведущей деятельностью считается игра; значит, необходимо научиться управлять игрой ребенка. А для этого надо уметь повиноваться ее законам, в ином случае взамен управления игрой получится ломка игры. Ведущей деятельностью является не просто деятельность, наиболее часто встречающаяся на данной ступени развития ребенка. Игра, например, не занимает наибольшее количество времени у ребенка. В среднем ребенок дошкольного возраста играет не более 3—4 часов в день. Выходит, что дело не во времени, которое занимает данный процесс, а в том, что в связи с развитием ведущей деятельности происходят самые главные трансформации в психическом состоянии ребенка. К тому же, внутри такой деятельности развиваются различные психические процессы, которые готовят ребенка к новой, более высокой ступени развития его способностей [Леонтьев, 1983].

Мы же отдаём предпочтение тому, как трактовал значение игры Даниил Борисович Эльконин. Он считал, что главным в игре детей-дошкольников является роль, которую берет на себя ребенок. В ходе осуществления роли преобразуются действия ребенка и его отношение к действительности. Он также отмечал, что в игре ребенок выполняет роли других людей и реализует характерные им действия и отношения, следуя особым игровым условиям [Эльконин, 1978].



Эрик Берн в своей книге «Игры, в которые играют люди» отмечал, что игрой следует называть серию последовательных дополняющих скрытых транзакций, приводящих к четко определенному предсказуемому исходу. Другими словами, это серия ходов, содержащих скрытую ловушку или подвох. Он утверждал, что игры резко отличаются от различных ритуалов, процедур и времяпрепровождения двумя очень важными признаками: во-первых, это скрытые мотивы, а во-вторых - наличие так называемого «выигрыша», то есть то, что игрок получает в награду за успешное выполнение условий игры. «Процедуры могут быть успешными, ритуалы – эффективными, а времяпрепровождение – выгодным, но все они честны по определению; в них может присутствовать дух соревнования, но не конфликта, и финал может быть неожиданным, но не драматичным. Напротив, каждая игра в основе своей нечестна, и финал зачастую бывает драматичным, а не просто захватывающим» [Берн, 2016].

Т. А. Апинян отмечает следующие существенные черты игры: она является репрезентацией, но в то же время и саморепрезентацией. Игра – не только изложение чего-либо, но и самоизложение игроков. Игра также имеет компенсаторную и символическую функцию, она «амбивалентна во многих своих параметрах». Не менее значимым является также следующее замечание: «Поливалентно само слово игра: «игра» может быть метафорой; обозначать вид деятельности; выражать позицию и отношение; в контексте другой деятельности представлять как структура, как экспликация» [Т. А. Апинян 2003].

Ролевая игра не менее многогранна и поэтому её определение можно трактовать по-разному. Рассмотрим несколько определений данного термина. Первое приводит в своей работе А.П. Панфилова: «Ролевая игра – это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из

участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению» [Панфилова, 2006].

Г.К. Селевко же понимает игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Селевко, 2005].

Мы придерживаемся того, как определяют данный термин Вавилова и Панина: ролевая игра (по существу, игра-драматизация) – это процесс, в котором участникам предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную проблемную ситуацию [Вавилова, Панина, 2008].

Данный вид игры весьма эффективно используется для развития речевых навыков, поскольку практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активны, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией и правильно отреагировать на нее [Жидкова, Зенина, Стрижова, 2014]. К тому же, совершенствуются навыки спонтанной речи и задействуется большой объем лексики, поскольку во время игры обучающийся подвергается различного рода испытаниям, а постоянные изменения речевых ситуаций вынуждают ученика мгновенно адаптироваться к происходящему.

Ещё одной причиной выбора этого вида игры является то, что ролевые игры – это весьма популярный вид развлечений среди обучающихся, один из тех видов досуга, которому они посвящают большое количество времени. Поэтому вполне целесообразно было бы обратить это время в пользу, позволив им играть и на уроке, одновременно удовлетворяя их потребность в игре и обучение иностранному языку. Тем самым, мы используем личностно-ориентированный подход, а различные игровые ситуации, реализуемые в процессе ролевых игр, позволяют развивать множество речевых компетенций у всей группы обучающихся, поскольку большинство ролевых игр на уроках

иностранный язык нацелено на вовлечение максимального количества учеников в процесс игры.

Поскольку сюжеты ролевых игр могут быть самыми разными, их можно менять по мере формирования тех или иных компетенций в профессиональной сфере деятельности. Игра есть сочетание теории и практики, а значит, является более объективным отражением действительности [Gardner, 1987].

С.В. Козлов описал следующие функции ролевой игры:

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

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

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

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

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

е) рефлексивная функция осуществляется через аналитическую деятельность учащихся, в процессе которой старшеклассники оценивают адекватность используемого лексического материала и его эффективность при воздействии на собеседника [Козлов, 2012].

Для более высокой эффективности ролевых игр необходимо помнить об основных требованиях к ним, которые включают необходимость:

- соответствующей подготовки как содержания, так и формы, которые соответствуют уровню подготовки учащихся, подготовки методического материала, раздаточного материала;
- четкой организации; объяснение правил, распределение ролей, постановка целей, установление регламента;
- определения роли преподавателя в процессе проведения ролевой игры: помощника, наблюдателя, участника;
- принятия и одобрения игры учащимися на основе учета их интересов и типа групп, так как бывают творческие группы, которые характеризуются высоким уровнем фантазии и креативности, которые способны самостоятельно подготовиться к игре и есть группы, которые необходимо расшевелить и подготовить к ролевой деятельности;
- создания доброжелательной творческой обстановки посредством грамотного распределения ролей с учетом подготовки учащихся и их персональных качеств;
- создания условий максимального использования речевого материала, предоставляя карточки с ролью и время на подготовку от нескольких минут до нескольких часов домашней подготовки в зависимости от сложности игры, уровня подготовки учащихся, постепенным и постоянным введением conversation fillers, которые делают речь более естественной, объяснением стилистических особенностей языка и их правильного употребления
- организации обратной связи по окончании игры через подведение итогов с указанием положительных и отрицательных моментов, определения уровня удовлетворенности через анкетирование участников [Жидкова, Зенина, Стрижова, 2014].

В современной педагогике ролевая игра, в свою очередь, выступает в качестве подходящего способа моделирования реальной ситуации общения на уроке иностранного языка. Использование игрового метода обучения

обуславливается тем, что необходимо повышать эффективность обучения и повышать вовлеченность обучающихся в процесс иноязычного образования, а также мотивировать их инициировать общение с одноклассниками на иностранном языке в различных языковых ситуациях. Обычно это может быть реализовано в те случаях, когда на этапе получения и использования знаний, участники вовлечены в активную деятельность, что предполагает высокий уровень мотивации, осознанное овладение и изучение знаний, а также результативность [Утепкалиева, 2014].

Начало разработки и использования метода игры в России было положено, как это принято считать, в начале XIX века. Основной целью игр на тот момент была необходимость повышения квалификации специалистов на предприятии и улучшение качества их подготовки [Вавилова, Панина, 2008].

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Петрова, 2012].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр [Козлов, 2012].

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические [Коньшева, 2006].

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;

- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Преимущества использования ролевой игры в классе:

1. Посредством ролевой игры в классе могут быть привнесены разнообразные:

- а) формы опыта;
- б) могут использоваться разнообразные функции, структуры, большой объём лексического материала.

Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

2. Ролевая игра ставит учащихся в ситуации, в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, необходимые как смазочный материал в работе социальных взаимоотношений, чем зачастую пренебрегают наши учителя.

3. Некоторые люди часто учат английский для того, чтобы подготовиться к определённой роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них будет очень полезен тот языковой материал, который им понадобится во время поездки, и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении классной комнаты. Для них ролевая игра становится важной генеральной репетицией к реальной жизни.

4. Ролевая игра словно снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся маской, за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

5. Преимущество использования ролевой игры в том, что она доставляет удовольствие играющим в неё. Как только учащиеся начинают понимать, что именно от него требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. Поскольку это занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее.

6. Ролевая игра обладает целой гаммой технологий (коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует взаимодействию в классе и повышает мотивацию) [URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rasshirenie-znacheniya-ispolzovaniya-rolevyih-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka>].

## **1.2. Особенности обучения говорению на старшем этапе обучения**

Прежде чем перейти к рассмотрению особых черт обучения говорению обучающихся старших классов, необходимо дать определение самому понятию «Говорение». Говорение — продуктивный (экспрессивный) вид речевой деятельности, посредством которого совместно с аудированием осуществляется устно-речевое общение. Содержанием говорения является выражение мыслей, передача информации в устной форме. Говорение как вид речевой деятельности характеризуется множеством параметров, важнейшими из которых являются:

- мотив — потребность или необходимость высказаться;
- цель и функции — характер воздействия на партнера, способ самовыражения;
- предмет — своя или чужая мысль;
- структура — действия и операции;
- механизмы — осмысление, предвосхищение, комбинирование;
- средства — языковой и речевой материал;
- речевой продукт — типы диалогов, монологических высказываний;
- условия — речевые ситуации;

• наличие или отсутствие опор [URL: <https://studfiles.net/preview/1620035/>].

Хотелось бы также отметить, что роль говорения в изучении иностранных языков колоссальна, поскольку язык – это прежде всего средство общения людей, основной источник информации, получаемой человеком, поэтому крайне важно, чтобы обучающиеся говорили как можно больше во время уроков иностранных языков, и, в связи с этим, нужно понимать, что при составлении плана урока необходимо больше всего внимания уделять именно этому виду речевой деятельности, грамотно комбинируя его с другими.

Широко известно, что в течение последних лет российская школа переживает качественно новый этап в своем развитии, связанный с кардинальным изменением целей и задач обучения. Основной целью обучения иностранным языкам в средней школе становится формирование, совершенствование и развитие личности, способной к достижению необходимого уровня коммуникативной компетенции. Ключевой задачей в обучении иностранному языку является подготовка обучающихся к реальному общению на языке [Ломакина, Скоробогатова, 2013].

Таким образом, эффективность обучения во многом определяется уровнем коммуникативных умений выпускников, что нашло свое подтверждение в наличии устной части выпускных экзаменов по английскому языку в 9-м (ГИА) и 11-м (ЕГЭ) классах.

Очевидно, что для успешного обучения говорению на иностранном языке необходимо в первую очередь выделить и сравнить два типа процесса общения: в реальной языковой среде и в классе. Так, в реальной жизни говорение – это естественный процесс обмена информацией, идеями, мнениями, в то время как в классе говорение, прежде всего, является учебным *умением* в искусственно создаваемых речевых ситуациях. В реальной жизни говорят все; в классе говорят те, кому разрешено (из числа тех, кто умеет). В реальной жизни речь спонтанна, свободна, в классе –



ограничена. И, наконец, самое главное различие: в жизни говорение само по себе является целью, в то время как в классе это зачастую всего лишь средство для получения хорошей оценки. Таким образом, глобальной целью обучения говорению на старшем этапе является максимальное приближение процесса говорения в классе к реальному общению [URL: <http://открытыйурок.рф/статьи/648270/>].

Обучение говорению включает в себя формирование и развитие диалогической и монологической компетенции обучающихся.

В отличие от диалогической речи, которая является в основном ситуативной, монологическая речь преимущественно контекстна. По сравнению с диалогической речью она характеризуется относительной непрерывностью, большей развернутостью, произвольностью (планируемостью), последовательностью. Она в большей степени ориентирована на создание продукта — монологического высказывания, которое в зависимости от намерения говорящего и характера информации представляет собой один из функционально-коммуникативных типов речи. Такими типами речи являются описание, сообщение, повествование, рассуждение либо их сочетания.

Монологическая речь в качестве объекта овладения характеризуется рядом параметров: содержание речи, степень самостоятельности, степень подготовленности и другие. Целью обучения монологической речи является формирование монологических умений.

В содержательном плане монологическое высказывание отличается смысловой завершенностью, логичностью, целостностью, выразительностью и стилистической отнесенностью.

Развитие и совершенствование монологических умений происходит в упражнениях на перекодирование информации, в упражнениях по типу «мозаики», в устных сообщениях, в учебных дискуссиях.

Психологическими характеристиками диалогической речи являются эмоциональная окрашенность, наличие не менее 2 партнеров, обращенность,

коммуникативная мотивированность, ситуативная обусловленность и спонтанность.

Лингвистически диалог характеризуется наличием речевых штампов, эллиптическими репликами, экстралингвистической обусловленностью. Единица обучения диалогу – диалогическое единство [Зимняя, 2001].

Интерактивная речь - форма говорения, основной целью которой является речевое взаимодействие двух или более говорящих. Эта форма устной речи соотносится с диалогической речью, которая представляет собой процесс непосредственного речевого общения, характеризующийся поочередно сменяющимися одна другую репликами двух или более лиц. Собеседники выступают попеременно в роли говорящего и слушающего. Продуктом данной формы речи является диалог разной степени развернутости или полилог (групповое обсуждение проблемы, дискуссия, свободная беседа) [Ламзин, 2011].

Основная цель участников диалогического общения — поддержание речевого взаимодействия, в ходе которого происходит последовательное порождение собеседниками разнообразных по своему функционально-коммуникативному назначению речевых актов. Эти речевые акты — высказывания, объединенные ситуативно-тематической общностью, — направлены на обмен информацией и мнениями, побуждение к действиям, выражение эмоциональной оценки, соблюдение норм речевого этикета.

Психологические свойства, условия протекания диалогической речи и правила речевого этикета определяют ряд ее особенностей с точки зрения как содержания, так и языкового оформления. Повышенное внимание к партнеру, стремление сделать речевое взаимодействие эффективным обуславливают такие отличительные черты диалогического общения, как политематичность, частое переключение с одной темы на другую, недосказанность, постоянная обращенность к партнеру и преобладающее выражение согласия в знак поддержки разговора (за исключением тех случаев, когда диалог носит дискуссионный или конфликтный характер).

В плане языкового оформления для диалогической речи характерна большая роль интонации, эллиптичность (на фонетическом, лексическом и грамматическом уровнях), использование речевых клише, общий разговорный стиль. Диалог отличается разнообразием неполных предложений и свободным от строгих норм оформлением высказываний (неоконченные предложения, ложные начала). В диалогической речи широко используются неречевые средства общения (мимика, жесты) [Липич, 2009].

Существуют разные подходы к обучению говорению, из которых можно выделить 2 основных:

- 1) «сверху вниз» – развитие навыков говорения на основе шаблона;
- 2) «снизу вверх» – развитие навыков говорения без опоры на шаблон, отталкиваясь лишь от тематики и проблематики обсуждаемых вопросов, изученной лексики и грамматики, а также речевых структур.

Второй метод часто используется на старшем этапе обучения, так как языковой и содержательный уровень знаний по обсуждаемым темам или проблемам у обучающихся достаточно высок. Для достижения наилучших результатов диалогической или монологической речи при использовании метода «снизу вверх», преподаватель должен быть уверен, что:

- 1) обучающиеся имеют достаточный запас информации по заданной ситуации или теме.
- 2) лексико-грамматический уровень языка достаточен для успешного «разыгрывания» заданной ситуации или обсуждения определенной темы.
- 3) обучающиеся владеют необходимым запасом средств реализации разных речевых функций.
- 4) у обучающихся развиты речевые умения: способы связи речевых высказываний, дискурсивные приемы, композиция речи и т.д. [Пассов, 1989].

Так как личностно-ориентированный подход к обучению считается на данный момент наиболее эффективным, следует помнить, что перед тем как

начать обучение говорению как самостоятельному виду речевой деятельности, учителю следует выработать собственную методическую стратегию каждого урока, учитывающую:

- возрастные особенности учащихся;
  - их интересы;
  - их языковой уровень;
  - федеральный государственный образовательный стандарт,
- а также возможное использование межпредметных связей [Методика обучения иностранным языкам, 2010].

Также, можно отметить, что учащиеся старших классов в ходе обучения говорению должны овладеть следующими речевыми умениями:

- запрашивать и сообщать информацию;
- аргументировать собственное высказывание;
- логично и последовательно выражать свою мысль/мнение;
- делать уточнение, дополнение, пояснение;
- выражать эмоциональную оценку;
- интерпретировать высказываемые мысли;
- делать обобщения, выводы, заключения;
- подхватывать и дополнять мысль партнера;
- задавать серию вопросов (как кратких, так и развернутых) с целью получения необходимой информации;
- быстро реагировать на заданные вопросы;
- корректно прерывать собеседника;
- концентрировать и распределять внимание в процессе диалогического общения [Хужаниязова, 2013].

На наш взгляд, наиболее адекватным приёмом обучения говорения являются различные формы драматизации, включая импровизации и ролевые

игры. Игра в условиях школы позволяет поддерживать работоспособность каждого обучающегося в течении всего урока, снимает утомляемость, восполняет дефицит общения на иностранном языке. Упражнения игрового характера обогащают обучающихся новыми впечатлениями, придают оттенок эмоциональности их речи, активизируют слова, выполняют развивающую функцию. При формировании навыков диалогической речи на практике используются, как правило, вопросо-ответные формы диалога, прослушивание (чтение) текста, составление вопросов по содержанию и последующее коллективное обсуждение текста. Эти и другие формы учебной деятельности в рамках малых групп позволяют максимально вовлечь каждого обучающегося в процесс иноязычной коммуникации в каждую единицу времени, дают возможность как бы увеличить социальную нагрузку на изучаемый язык. В малых языковых группах можно осуществить обмен мнениями по поводу содержания прочитанного. Положительная мотивация в данном случае создаётся за счет того, что обучающемуся предстоит обсудить содержание со своим партнером. У него вырабатывается чувство ответственности при выполнении задания.

Под активизацией речевых умений с помощью ролевой игры, мы понимаем то, в каком объеме ролевая игра способна раскрыть потенциал знаний обучающихся, насколько эффективен данный метод для отработки и закрепления изученной лексики и грамматических структур, а также какие компетенции развиваются у обучающихся в процессе ролевой игры. Поскольку во время нашей ролевой игры реализуются сразу несколько речевых ситуаций и задействуется большой объем лексических структур, можно сказать, что обучающимися осваиваются языковая и частично социокультурная компетенции, а из-за актуальности темы вовлечено максимальное количество обучающихся с разным уровнем знания английского языка.

### 1.3 Технология конструирования ролевой игры на уроках английского языка

Чтобы ролевая игра принесла существенную пользу и способствовала максимально эффективному развитию речевых умений у обучающихся, учителю важно учитывать следующие принципы:

- 1) Игра должна быть значима для участников. Её значимость определяется соответствием ситуации сфере интересов участника или личностному плану;
- 2) Необходимо выбирать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия. Эти ситуации можно выделить с помощью интервью и предварительной диагностики участников;
- 3) Важен правильный подбор лиц, которые будут принимать участие в игре;
- 4) Руководить игрой должен либо куратор, либо заранее подготовленный слушатель [Панина, Вавилова, 2008].

Схема подготовки ролевой игры выглядит следующим образом:

- постановка цели или задачи игры;
- определение игровых ситуаций;
- разработка сценария;
- подготовка необходимого реквизита, ролевых карточек;
- инструктаж участников;
- проведение игры;
- анализ и выработка рекомендаций на будущее.

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент - роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную

жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов. Учебная речевая ситуация является конструктивной основой ролевых игр. Моделируя общение, учебная речевая ситуация как важнейший компонент в составе ролевой игры ставит учеников в «предлагаемые обстоятельства»; выполняя функцию стимула речевой активности, побуждает школьников к общению, т. е. «запускает» механизм ролевой игры.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр - и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры. Они включают вербальные и невербальные действия [Пассов, Стояновский, 1990].

Используя методику Маслыко Е.А., можно выделить три этапа в проведении ролевой игры:

1) Подготовительный этап. Учитель, выбрав тему, сообщает ее учащимся, ставит коммуникативную задачу, распределяет роли.

На этом же этапе отрабатывается языковой материал. Включает:

а) Введение обучающихся в ролевую ситуацию, ознакомление их с вопросами для обсуждения или проблемой;

б) Знакомство с лингвистическим наполнением игры;

в) Предварительная тренировка лексических единиц и грамматических структур.

Учащиеся могут прочитать дома или в классе соответствующий текст, дополнительные материалы по поставленной проблеме и собирают информацию для каждой конкретной ситуации.

- 2) Этап проведения ролевой игры. Успех игры обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний, реквизита и размещения участников игры.

В ролевых играх часто используют ролевые карточки, которые могут быть оформлены по-разному. Например, одна сторона карточки даёт информацию о ролевой ситуации и одинакова для всех участников игры. Обратная сторона карточек для разных участников игры различна, т.к. они содержат информацию о данном действующем лице и указывают возможную линию поведения. Карточка также может содержать на одной стороне ролевое предписание, а на другой - языковую подсказку.

Учителю во время игры рекомендуется принять роль ведущего или одну из «второстепенных ролей» с тем, чтобы стимулировать «пассивных» участников к беседе, направить действия обучающихся в нужное «русло», не нарушая создавшуюся коммуникативную ситуацию.

- 3) Заключительный этап. Этот этап предполагает оценку учителем деятельности обучающихся и, возможно, дискуссию по данной или близкой проблеме. Что понравилось, что не понравилось. Почему? Кто играл лучше всех, кто говорил лучше всех. Если ролевая игра проводилась как состязание, то необходимо подвести итоги, обозначить победителей.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы. Очевидна взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом. Удовольствие, полученное от игры, создает благоприятную морально-психологическую обстановку на уроке. Учащиеся стремятся изучать предмет более старательно и увлеченно, и, как результат, это положительно сказывается на результатах обучения [Маслыко, 2006].



Рассмотрим механизм проведения ролевой игры более подробно, обратившись к тому, как этот механизм описывают Панина Т.С. и Вавилова Л.Н.:

1. Руководитель сообщает тему игры, обозначает игровую ситуацию, уточняет, бывает ли так, значима ли эта ситуация.
2. Дается инструкция о ходе игры. При этом надо убедиться, что все понимают ее правильно, так как свои неудачи участники часто объясняют нечеткостью инструкции.
3. Распределяются роли. Иногда участники отказываются от предложенных ролей, для таких случаев необходимо иметь запасные варианты. Не стоит допускать такую ситуацию, когда остаются незанятые в игре члены группы. Если же так происходит, то им можно дать задание: отслеживать вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, наблюдать, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.
4. Организуется ситуация, размечается пространство и вводятся роли. В ролевых играх участникам предоставляется возможность:
  - показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных ситуациях;
  - разработать и использовать новые стратегии поведения;
  - осознать и преодолеть свои внутренние опасения и проблемы.

Активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры наблюдатели, а также приглашенный специалист или преподаватель никак не вмешиваются в действия участников, но ведут записи для последующего комментирования.

5. Подведение итогов. Оно проводится на основе эмоционально пережитых играющими суждений, фиксируется реакция каждого из участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих [Панина, Вавилова, 2008].

## **Выводы по главе 1:**

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что для того, чтобы выполнить все требования Федерального государственного образовательного стандарта современного образца при обучении говорению, учителя должны использовать игровые технологии, так как они способствуют реализации всех речевых умений, которые необходимо развивать у обучающихся на старшем этапе обучения.

Также стоит отметить, что те функции, которые выполняет ролевая игра в ходе обучения говорению на уроках английского языка, способствуют тому, чтобы обучающиеся в итоге обучения по данной технологии были готовы к межязыковой и межкультурной коммуникации, что, в свою очередь, является целью иноязычного образования.

## **2. Опытная работа по внедрению метода ролевой игры в процесс обучения иностранному языку**

### **2.1. Модель ролевой игры на уроке английского языка в МБОУ «Гимназия №9»**

В качестве участников нашего исследования была выбрана первая группа 11 «В» класса Гимназии №9, в которой 14 человек. Из них 7 человек имели оценку «Отлично», 5 человек – «Хорошо» и 2 человека «Удовлетворительно». Поскольку у данного класса был технический профиль, то большинство обучающихся отказалось выбрать английский как предмет, по которому они будут сдавать ЕГЭ, но тем не менее они были замотивированы изучать английский, потому что хотели бы путешествовать и спокойно общаться с представителями любых культур.

Прежде чем проводить урок с использованием данной модели, нашей целью было составить статистику того, насколько эффективен выбранный нами метод. Для этого обучающимся было предложено пройти анкетирование. В анкете были следующие вопросы:

- На уроке английского языка проводятся ролевые игры.
- Мне нравится участвовать в ролевых играх.
- Я бы хотел, чтоб ролевые игры проводились чаще.
- У меня получается проявлять свои знания английского языка во время ролевых игр.

По результатам данного анкетирования был сделан вывод, что подавляющее большинство обучающихся одобряет проведение ролевых игр и они хотели бы, чтобы они проводились как можно чаще. Также мы увидели, что только половина обучающихся могут показать свой уровень владения английским языком в ходе ролевых игр.

Поскольку мы выбрали в качестве целевой аудитории обучающихся 11 класса, необходимо подобрать наиболее актуальную для выпускников школ тематику ролевой игры. Поэтому предлагается разработать модель ролевой

игры, в которой обыгрывается ситуация, когда проводится собеседование по поводу зачисления в университет в англоязычной стране.

Данную ролевою игру можно использовать тогда, когда обучающиеся проходят тему “Job/University interview”, причем этот урок будет завершающим в цикле изучения этой темы. Соответственно, основной объем необходимой лексики и грамматических структур будут в стадии закрепления путем применения их на практике.

Механизм проведения игры:

1. Подготовительный этап: данный этап проходит за один урок до проведения ролевой игры. Учитель сообщает тему, раздает роли, выбирая на более сложные роли более способных обучающихся, выдает лексический материал для ознакомления и список вопросов, на которые необходимо ответить. Также учитель отправляет ссылки на дополнительные источники информации, таких как сайты, содержащие информацию по данной тематике, а также видеоматериалы с наглядным примером того, как проходят такие собеседования на английском языке в элитных высших учебных заведениях, например, в Оксфорде, Гарварде и других.

Помимо человека, проводящего интервью и претендента на поступление, для задействования наибольшего количества обучающихся в данной игре вводятся новые роли, а именно принимающая комиссия из трех человек и друг претендента, который случайно встретил его у кабинета, пока они оба ждали своей очереди. Как следствие, появляется новая речевая ситуация.

В качестве отработки новой лексики предлагается провести совместный просмотр одного показательного видео по данной теме с последующим выполнением заданий на понимание содержания.

2. Этап проведения ролевой игры: столы в классе расставляются в соответствии с тем, как они стоят при собеседовании: один посередине, остальные либо вынесены за пределы класса, либо, если

аудитория просторная и места достаточно, убраны подальше от площадки для осуществления игры. Стулья располагаются буквой «П» так, чтобы «друзьям» было удобно общаться.

Комиссия, «друзья» и наблюдатели занимают свои места. Учитель раздаёт карточки, на которых перечислены положительные и отрицательные черты характера претендента. Особенность игры заключается в том, что комиссии и наблюдателям известны недостатки каждого из опрашиваемых, соответственно задача принимающих постараться разоблачить их. В свою очередь, претендентам нужно скрывать негативные стороны характера, чтобы пройти через собеседование и поступить в университет.

Перед тем, как претендента вызовут на собеседование, происходит небольшой диалог между ним и его другом, который уже провалил одно собеседование в другом университете. Они обсуждают его провал, что помогает претенденту понять, какие ошибки нельзя совершать при прохождении собеседования.

Затем начинается само собеседование, в ходе которого обучающиеся активно используют изученную лексику, задавая и отвечая на вопросы. Для того чтобы добиться поставленной цели, претенденту необходимо проявить смекалку, уметь быстро и правильно реагировать на провокационные вопросы, не показывать волнение и звучать убедительно, приводя весомые доводы в пользу того, чтобы его зачислили в университет. В свою очередь, участники комиссии должны задавать такие вопросы, чтобы претенденту стало некомфортно, чтобы он потерял бдительность, контроль над собой и признался в том, что он, например, безответственный или вспыльчивый. Если же претенденту удаётся справиться с давлением, и он ответил на все вопросы, комиссия заканчивает собеседование и отпускает претендента.

3. Заключительный этап: на данном этапе подводятся результаты игры.

Наблюдатели выражают своё мнение по поводу того, справились ли все три стороны со своими задачами, а именно, помогли ли советы друга претенденту не провалить собеседование, удалось ли

опрашиваемому сохранить свои секреты, или же комиссия раскусила претендента и не должна зачислять абитуриента в университет. Затем проводится рефлексия, в ходе которой учащиеся высказывают своё мнение о том, как прошла игра, удалось ли создать аутентичную атмосферу и языковую ситуацию, а также рассказывают о своих эмоциях по поводу игры. Также участники получают оценки за проделанную работу.

В качестве основных фраз-клише ученику, выполняющему роль абитуриента предлагается взять следующие:

- It's a pleasure to meet you
- Thank you for inviting me
- If you would like, I can introduce myself first
- I am originally from...
- I graduated from... in...
- I majored in...
- As for my advantages, I can say that I...
- My passion is...
- Even though I am not perfect, my main aim is to keep self-developing in order to get rid of my disadvantages
- I would like to face new challenges and new responsibilities
- I am interested to study at your university, because...
- Thank you for this opportunity
- I will look forward to hearing from you as soon as possible

Члены комиссии, в свою очередь, могут задавать следующие вопросы и использовать такие фразы, как:

- What is Your motivation to enter our university?/ Why did You decide that our university would be suitable for You?
- What can You say about your personal qualities? Not only about good, but about bad ones too, of course.

- How can You estimate your level of English?
- Could I ask You some personal information? Are You single? Do You have children?
- What are Your plans for the future? Have you thought about what You are going to do after finishing Your education?
- Why do You think You are better than other applicants?
- You have the opportunity to visit some amazing party at night but You have a very important exam next morning, what would be Your choice?
- You noticed that the lecturer had made a mistake whilst writing some crucial information on the blackboard. What would be your actions?
- We will be in touch with You.

Также обучающимся пригодятся их знания личностных качеств на английском языке, а в качестве дополнительного материала предлагается взять следующие слова и выражения:

- meeting targets
- handle stress easily
- can-do attitude
- drive to succeed
- results driven
- eager to learn
- open to new horizons
- ready to study hard
- need for new challenges

Перед началом интервью так называемый «друг» абитуриента может рассказать о своих ошибках, используя следующие конструкции:

- You know, you should prepare better than I did
- Don't follow my footsteps
- Here is my piece of advice for you...

- It is a bad idea to...
- Just remember to be polite and patient
- I hope you will cope with this challenge
- If I were you...
- Stay calm, don't panic
- Constantly say to yourself: "You can do this, you can do this"

В данной игре учитель выполняет роль по большей части безмолвного наблюдателя, вступающего в процесс игры только по крайней необходимости, например, если возникла слишком большая пауза между высказываний какого-либо из участников игры. Тогда учитель может задать наводящий вопрос, чтобы у обучающегося сработало ассоциативное мышление и ему было легче вспомнить то, о чем он хотел сказать. Плюс ко всему, учителю необходимо следить за дисциплиной в классе, а также за правильностью произношения и использования грамматических структур, попутно записывая все ошибки, самые серьезные и частые из которых он расскажет и объяснит после того, как игра закончится.

## **2.2. Анализ результатов проведенной игры**

После того, как все получили свои оценки, обучающимся было предложено пройти ещё одно анкетирование и ответить на следующие вопросы:

- Я могу понимать, что говорит мой собеседник в среднем темпе речи.
- Я могу задавать и отвечать на вопросы.
- Я могу использовать активную лексику для выражения своей позиции.
- Я могу без предварительной подготовки участвовать в беседе.
- Я могу моментально реагировать на смену темы разговора.



Перед игрой только учащиеся на «Отлично», а именно 7 человек, смогли оценить свои силы на 100%, поставив возле каждого утверждения «10». В свою очередь, ученики с оценкой «Хорошо» и «Удовлетворительно» почти везде поставили от «4» до «7».

После игры результат анкетирования заметно улучшился, потому что уже 10 человек отметили в 4-ех пунктах из 5-ти, что они обладают данными компетенциями на «10».

Подводя итог анализа самооценивания обучающихся, можно сказать, что наблюдается существенное улучшение владением англоязычной речью в сложных речевых ситуациях, а также можно отметить то, что игровая ситуация позволила более слабым обучающимся проявить себя и стать более уверенными в своих знаниях, в том, что они способны говорить на английском языке на высоком уровне. К тому же, были улучшены такие речевые навыки, как мгновенная адаптация к смене речевой ситуации, спонтанная речь и аргументированность высказываний.

После ознакомления с необходимой для игры лексикой на начальном этапе подготовки к ролевой игре, была проведена проверочная работа. Нами были оценены высказывания учащихся в рамках заданий, в которых им нужно было ответить на заданные вопросы, чтобы определить их уровень владения речевыми навыками по следующим критериям:

1. Решение коммуникативной задачи, определяющий полноту, точность и развернутость всех аспектов, указанных в задании ролевой игры;
2. Организация высказывания, оценивает насколько логично высказывание, правильно ли использованы средства логической связи, наличие вступительной и заключительной фразовых клише;
3. Языковое оформление высказывания, проверяет соответствие использованного словарного запаса и грамматических структур поставленной задаче.

Данные средства контроля выявили следующие результаты: из 14 человек 4 получили отметку «отлично», 8 человек получили отметку

«хорошо», 2 человека получили отметку «удовлетворительно». По итогу ролевой игры нами так же была оценена речь учащихся в соответствии с теми же критериями. Из 13 человек 6 получили оценку «отлично», 7 оценку «хорошо».

Исходя из полученных статистических данных, можно отметить, что разработанная ролевая игра позволяет хорошо отработать изученную лексику, а также заметно улучшить речевые умения и навыки обучающихся. Кроме того, повышается мотивация и инициативность, поскольку мы заметили, что даже ученики, которые были изначально не уверены в своих силах, вполне активно задавали вопросы, участвовали в игре и высказывали своё мнение.

### **Выводы по главе 2:**

В качестве вывода, можно сказать, что данная игра позволяет не только отработать лексику по выбранной тематике, но и приготовить обучающихся к таким ситуациям, когда из них буквально выпытывают нужную информацию, однако они должны держаться и не выдавать свои тайны. Для этого им приходится проявлять высокий уровень гибкости речи и мышления, подбирать наиболее подходящие под ситуацию аргументы и не поддаваться эмоциям, не давать страху себя парализовать, а наоборот, использовать его как источник дополнительных сил. Такие стрессовые ситуации закаляют выпускников, готовят их к жизни, в которой довольно часто возникают подобные диалоги, причем как в деловых, так и в бытовых отношениях.

Также можно отметить, что метод ролевой игры позволяет вовлечь в процесс коммуникации максимально большое количество обучающихся, при этом они сами хотят общаться на английском языке и сами замечают, насколько легче им разговаривать, находясь в игровой среде, нежели когда они вынуждены высказываться на те темы, которые им неинтересны в обычной ситуации на уроке английского языка, а благодаря игровой

ситуации, обучающимся открывается возможность попробовать себя в новом социальном статусе, что немаловажно в ходе развития различных речевых умений.

## Заключение

В данной выпускной квалификационной работе были рассмотрены такие понятия, как «ролевая игра» и «говорение», а также разработана и проанализирована модель ролевой игры.

Актуальность исследования отражена тем, что разработанная модель игры соответствует интересам обучающихся 11 класса, поскольку была выбрана жизненно важная для выпускников тема. Участникам игры предоставляется весьма полезная информация, которая им пригодится, когда они столкнутся с трудностями, находясь в такой речевой ситуации в реальной жизни.

Цель выпускной квалификационной работы была достигнута в том плане, что разработанная ролевая игра задействует как активную, так и пассивную лексику, а также способствует развитию навыков аудирования и говорения у всей группы обучающихся.

Задачи исследования были удовлетворены путем детального анализа рассматриваемых терминов, а также конкретного примера ролевой игры.

На основании информации, данной в теоретической части, можно сделать общий вывод о том, что технология «ролевая игра» может быть широко применена в иноязычном образовании как средство вовлечения в процесс изучения иностранных языков, так как обучающиеся заинтересованы в том, чтобы проецировать на себя роли, которые они, возможно, потом будут исполнять на постоянной основе. Данная технология позволяет раскрыть скрытый или же развить имеющийся потенциал обучающихся, а в некоторых случаях привить чувство эмпатии к той или иной профессии.

Раскрытие термина «говорение» позволяет понять, насколько важную роль данное речевое умение играет в развитии всесторонне развитой личности в ходе иноязычного образования, которая должна быть готова к

межкультурной и межъязыковой коммуникации в различных языковых ситуациях, касающихся всех аспектов жизни современного человека.

Если же говорить о разработанной модели ролевой игры, то необходимо отметить то, что такая сложная языковая ситуация предполагает высокий уровень владения английским языком, именно поэтому в качестве целевой аудитории был выбран 11 класс в МБОУ «Гимназия №9», поскольку в этом образовательном учреждении обучающиеся интенсивно изучают английский язык с начальных этапов обучения данному предмету, и, благодаря высокому мастерству учителей, не считают английский язык скучным. В результате, большая часть учеников осознанно выбирают иностранный язык для сдачи ЕГЭ, что позволяет выполнять с ними задания такого высокого уровня сложности.

### **Список использованных источников:**

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. 2003 г.
2. Вавилова Л.Н., Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений / под ред. Т.С. Паниной. 4-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 176 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. 1933 г.
4. Ефименко С.В. Психологические особенности профессионально-ориентированного иноязычного общения // Известия Южного Федерального университета. 2014. С. 239-246.
5. Жидкова О.Н, Зенина Л.В., Стрижова Е.В. Опыт использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку // Интернет-журнал науковедение. №6 (25). 2014. С. 1-15.
6. Зимняя И.А. Лингвопсихология речевой деятельности. М.: Моск. Психол. соц. И-т; Воронеж: Модэк, 2001. 428 с.
7. Козлов С. В. Обучение иноязычной лексике учащихся старших классов на основе ролевых игр проблемной направленности // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С.Пушкина. № 3. 2012. С. 229-233.

8. Конышева А.В., Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. 192 с.
9. Ламзин С.А. О видах речевой деятельности в обучении иностранным языкам // Вестник Рязанского государственного университета им. С.А. Есенина. № 7. 2011. С. 40-48.
10. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2-х т. Т.1. М.: Педагогика, 1983. С.303-323
11. Липич Т.И. Диалог как форма взаимодействия культур // Научные ведомости Белгородского государственного университета. №10 (59). 2009. С. 50-54.
12. Ломакина Г.Р, Скоробогатова А.С., О требованиях к результатам обучения иностранному языку в современном информационном обществе // Молодой ученый. №12 (59). 2013. С. 491-493.
13. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск. Издательство «Высшая школа», 2006. 522 с.
14. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / Под ред. А.А. Миролубова. Обнинск: Титул, 2010. 464 с
15. Открытый урок. [Электронный ресурс]. URL: <http://открытыйурок.рф/> (дата обращения: 5.05.2019).
16. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. Ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М.: Издательский центр «Академия», 2006. 368 с.
17. Пассов В.И., Стояновский А.М. Ситуативная позиция как основа создания ситуации речевого общения. ИЯ-ИЯШ 1990 г. №1
18. Пассов В.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. М.: Рус. Яз., 1989. 276 с.

19. Петрова Н.Б. Коммуникативно-творческая деятельность на уроках иностранного языка и механизмы их организации // Интернет-журнал Науковедение. № 3(12). 2012.
20. Пиаже Ж. Схемы действия и усвоение языка // Семиотика. М., 1983.
21. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.
22. Утепкалиева А. Ж., Расширение значения использования ролевых игр на уроках английского языка // Вестник Челябинского государственного университета. № 13 (342). 2014. С. 103-105.
23. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 6.05.2019)
24. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Перев. с нидерл. М., 1992.
25. Хужаниязова Г. Ю., Говорение как цель обучения английскому языку // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы III Междунар. науч. конф. 2013. С. 15-18
26. Эрик Берн. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. М.: Эксмо, 2014. 1224.
27. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978 г.
28. Cyberleninka. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rasshirenie-znacheniya-ispolzovaniya-rolevyh-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka>
29. Gardner D. Communication Games: Do we know what we are talking about? // Oxford Journals. ELT Journal. 1987.V.41. Iss.1. P. 19-24. [Электронный ресурс]. URL: <http://eltj.oxfordjournals.org/content/41/1/19.short> (дата обращения: 08.01.2019).
30. StudFiles. [Электронный ресурс]. URL: <https://studfiles.net/> (дата обращения: 08.04.2019).



## ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета для предварительного анализа:

1. На уроке английского языка проводятся ролевые игры.
  - Часто
  - Иногда
  - Никогда
2. Мне нравится участвовать в ролевых играх.
  - Часто
  - Иногда
  - Никогда
3. Я бы хотел, чтоб ролевые игры проводились чаще.
  - Часто
  - Иногда
  - Никогда
4. У меня получается проявлять свои знания английского языка во время ролевых игр.
  - Часто
  - Иногда
  - Никогда

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Анкета для анализа самооценки обучающихся:

1. Я могу понимать, что говорит мой собеседник в среднем темпе речи.
  - Очень хорошо
  - Хорошо
  - Не очень хорошо
  - Плохо
2. Я могу задавать и отвечать на вопросы.
  - Очень хорошо
  - Хорошо
  - Не очень хорошо
  - Плохо
3. Я могу использовать активную лексику для выражения своей позиции.
  - Очень хорошо
  - Хорошо
  - Не очень хорошо
  - Плохо
4. Я могу без предварительной подготовки участвовать в беседе.
  - Очень хорошо
  - Хорошо
  - Не очень хорошо

- Плохо


5. Я могу моментально реагировать на смену темы разговора.

- Очень хорошо
- Хорошо
- Не очень хорошо
- Плохо

## СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе  
Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы	Чурбаков Егор Всеволодович
Подразделение	Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	Активизация речевых умений говорения у обучающихся старших классов на уроках английского языка с помощью ролевой игры
Название файла	Активизация речевых умений говорения у обучающихся старших классов на уроках английского языка с помощью ролевой игры.docx
Процент заимствования	36,45%
Процент цитирования	2,75%
Процент оригинальности	60,80%
Дата проверки	11:51:10 19 июня 2019г.
Модули поиска	Кольцо вузов; Модуль поиска общеупотребительных выражений; Модуль поиска перефразирований Интернет; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска переводных заимствований; Цитирование; Сводная коллекция ЭБС
Работу проверил	Таранчук Евгения Александровна ФИО проверяющего
Дата подписи	19.06.2019  Подпись проверяющего

Чтобы убедиться  
в подлинности справки,  
используйте QR-код, который  
содержит ссылку на отчет.



Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего. Предоставленная информация не подлежит использованию в коммерческих целях.

## ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу  
обучающегося по направлению подготовки 44.03.05 – педагогическое  
образование, направленность/профиль Иностранный язык (английский) и  
иностранный язык (немецкий)  
ФИЯ КГПУ им. В.П. Астафьева  
**Чурбакова Егора Всеволодовича**  
на тему «Активизация речевых умений говорения у обучающихся старших  
классов на уроках иностранного языка с помощью ролевой игры»

Автор работы обращается к теме ролевой игры, рассматривая ее как средство активизации речевых умений говорения у старшеклассников. Ролевые игры традиционно имеют место быть на уроках иностранного языка и активно используются при подготовке старшеклассников к сдаче устной части ЕГЭ, поэтому выбранную автором проблематику исследования можно считать актуальной и значимой.

Содержание теоретической части удовлетворяет поставленным задачам исследования. Возможно, следовало бы уточнить, что автор понимает под «активизацией речевых умений» в контексте своей работы.

В практической части исследования Чурбаков Е.В. теоретически обосновывает и предлагает разработку ролевой игры «Собеседование в университете» для учащихся 11 класса, которую реализует во время педагогической практики в гимназии №9. Тематика и формат ролевой игры соответствуют возрастным потребностям и интересам старшеклассников. Однако хотелось бы более развернутого представления результатов проведенной игры, так как трудно судить об эффективности разработки только по результатам самооценки обучающихся. Не совсем понятно, каким образом и когда проводилась оценка устных высказываний обучающихся по указанным автором критериям.

Целесообразно было бы включить в приложение технологическую карту урока, ролевые карточки-опоры или иные методические материалы, используемые для активизации речевых умений обучающихся в ходе игры, что сделало бы более наглядным авторский вклад в разработку.

Считаю, что настоящая выпускная квалификационная работа соответствует основным требованиям, предъявляемым к такого рода работам, и может быть допущена к защите.

Научный руководитель:  
к.пед.н., доцент каф. ГРФиИО

  
Таранчук Е.А.

Приложение  
к Регламенту размещения  
выпускной квалификационной работы обучающихся,  
по основным профессиональным образовательным программам  
в КГПУ им. В.П. Астафьева

Согласие  
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося  
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Чурбанов Егор Всеволодович  
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать  
(доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною  
в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы  
выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра /  
аспиранта

(нужное подчеркнуть)

на тему: Активизация речевых умений говорения у обучающихся  
старших классов на уроках иностранного языка с помощью ролевой и  
(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П.Астафьева, расположенном по  
адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ  
к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего  
срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами  
академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

14.05, 2019

дата

ЧЧВ

подпись