



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ**

На правах рукописи

**НИКАНДРОВА АННА МИХАЙЛОВНА**

**Использование игровой технологии в процессе  
формирования речевых навыков и умений студентов**

**Направление подготовки 44.04.01. Педагогическое образование**

Теория и практика преподавания иностранных языков в высшей школе

**Диссертация на соискание академической степени магистра**

Проверка на объем заимствований:  
60,32 % авторского текста

Выполнил (а):  
Студент (ка) группы  
Никандрова А.М.

Работа рекомендована к защите  
рекомендована/не рекомендована

зав. кафедрой, доктор педагогических  
наук, профессор  
Быстрой Е. Б.

Научный руководитель:  
кандидат педагогических наук, доцент  
Болина М.В.

**Челябинск  
2017**

## СОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ.....	10
1.1 Говорение как речевая деятельность.....	10
1.2 Роль игровой технологии в педагогической практике.....	16
1.3 Ролевая игра как технология обучения иностранному языку.....	31
1.4 Модель формирования речевых навыков говорения у студентов.....	39
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	45
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.....	47
2.1 Общие цель, задачи и этапы ролевой игры.....	47
2.2 Характеристика дескрипторов оценивания уровня сформированности речевых умений и навыков студентов.....	54
2.3 Характеристика комплекса упражнений по формированию речевых умений и навыков у студентов педагогических вузов на занятии по иностранному языку.....	59
2.4 Цель, ход, этапы и результаты педагогического эксперимента..	62
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	73
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	75
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	77
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	83

## **Введение**

В современном российском образовании очевидны изменения, которые обусловлены информатизацией и глобализацией информационного пространства. В обществе развивается международное сотрудничество и происходит налаживание личных контактов с людьми, говорящими на иностранном языке, что актуализирует результативность овладения иностранным языком как средством общения. Изучение иностранного языка является важной составляющей и для общечеловеческой культуры, и для личности в целом. Умение владеть иностранным языком является важным фактором, которое помогает обеспечить взаимопонимание между народами, а также способствует формированию толерантности, которая необходима при интеграции в мировом пространстве. Одна из стратегических целей в системе сегодняшнего образования является обеспечение конкурентоспособности личности. Реформа образования в вузах выразилась в постановке задач повышения качества образования и совершенствования методов обучения. Огромное значение уделяется проблемам обучения студентов иностранным языком. Федеральный Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования Российской Федерации включает в себя требования к овладению иностранным языком в той мере, которая поможет ему осуществлять коммуникацию на нем в письменной и устной формах для того, чтобы решить задачи межкультурного и межличностного характера. Студент должен обладать общекультурными и профессиональными компетенциями. Согласно требованиям образованности, в основных циклах учебных дисциплин выпускник должен владеть одним из иностранных языков на том уровне, который бы позволил ему получать и анализировать информацию из различных источников.

Сейчас, абсолютно очевидно и ясно, что главная цель в подготовке студента высшего учебного заведения - овладение иностранным языком,

который поможет осуществить коммуникацию в устной и письменной формах в процессе профессиональной деятельности и для дальнейшего развития личности.

Настоящая работа посвящена изучению использования игровой технологии в процессе формирования речевых навыков и умений студентов. Игровая технология является одна из основной, но в то же время не до конца изученной в педагогической практике. Анализ исследований, посвященных проблемам иноязычной коммуникации показывает, что наибольшие трудности при этом человек испытывает при восприятии и понимании речи на слух. Обзор отечественной и зарубежной методической литературы выявил большие возможности привлечения игровой технологии в качестве средства обучения. Тема данного исследования, формирование речевых умений и навыков студентов посредством игровой технологии является одной из наиболее актуальных в современной методике обучения английскому языку.

Понятие игровой технологии включает в себя достаточно большую группу приемов и методов организации педагогического процесса в виде разнообразных педагогических игр.

В процессе игры, человек и не подозревает, что он чему-то учится. В игре, в отличие от неигровой деятельности, важен процесс, так как игра не имеет очевидной для игрока - обучающегося цели.

Вопросы обучения посредством использования и привлечения игровой технологии рассматривались в методических трудах отечественных и зарубежных исследователей, как: Э.Берн (1988), Н.Н.Богомолова(1977), М.И. Бурдина(1996), И.В.Дешева(2000), Е.М. Дианова(1998), Д.Н. Жилкина(2010), И.А. Зимняя(1978), В.В. Петрусинский(1994), Н.В. Матвеева(2004), Г.В. Попович(2000) и другие.

Проведя анализ работ, посвященных вопросу использования игровой технологии при формировании речевых умений и навыков студентов, мы увидели, что этот вопрос рассматривался на разных уровнях системы

образования. Основная часть работ посвящена начальному и среднему этапам обучения. Анализ исследования показал недостаточную разработанность аспектов методического характера.

Таким образом, актуальность работы обусловлена недостаточной изученностью реализации игровой технологии, необходимостью более глубокого анализа; обращение к данному аспекту позволяет проанализировать то, как понимается и реализуется игровая технология в педагогической науке.

**Объектом** данного исследования является учебная деятельность студентов младших курсов языковых факультетов как сфера формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

**Предметом** исследования является процесс формирования речевых навыков и умений студентов младших курсов языковых факультетов.

В исследовании выдвигается **гипотеза** о том, что уровень сформированности речевых умений и навыков студентов будет более успешным, если использовать игровую технологию при обучении различным видам речевой деятельности.

**Цель исследования** заключается в разработке, теоретическом обосновании и экспериментальной проверке педагогической модели, позволяющей совершенствовать формирование речевых навыков и умений студентов младших курсов.

В соответствии с выдвинутой целью были поставлены следующие **задачи**:

- 1) изучить основополагающие методические теории формирования и развития речевых навыков и умений;
- 2) уточнить понятие "игровая технология" и "ролевая игра";
- 3) проанализировать особенности "ролевой игры" в процессе преподавания иностранных языков;
- 4) разработать, теоретически обосновать модель формирования и развития речевых навыков и умений студентов;

5) проверить эффективность модели и педагогических условий в экспериментальной работы.

**Методологическую и теоретическую основу** представленного исследования демонстрируют фундаментальные положения общей методики обучения иностранным языкам, отраженные в трудах таких ученых, как: Е.И. Пассов (1991,2009), Н.И. Гез (2009), Д.Н. Жилкина (2010), Р.И. Жуковская (1975), И.А. Колесникова (2006), А.Н. Леонтьев (1989), Н.В. Матвеева (2004), А.П. Панфилова (2008), А.Н. Щукин (2006) и другие.

Исследование проводилось с использованием комплекса теоретических, эмпирических и статистических **методов**.

Теоретические методы: системный анализ нормативных документов высшего профессионального образования применялся для обоснования актуальности проблемы и определения путей её решения; теоретико - методологический анализ позволил сформулировать исходные позиции исследования; понятийно - терминологический анализ применялся для описания понятийного поля проблемы.

Эмпирические методы: констатирующий эксперимент по оценке начального состояния студентов; формирующий эксперимент по практической реализации модели и выявлению эффективности педагогический условий формирования речевых умений и навыков посредством игровой технологии; обобщающий эксперимент для определения итогового уровня; статистические методы обработки данных и проверки положений выдвинутой гипотезы.

#### **База исследования.**

Данный педагогический эксперимент проходил в условиях реального учебного процесса в 2016-2017 учебном году на базе Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. Участниками экспериментального обучения являлись 14 студентов.

*Цель* педагогического эксперимента заключалась в выявлении эффективности использования технологии ролевой игры на уроках иностранного языка при формировании речевых умений и навыков студентов.

Наш педагогический эксперимент состоял из следующих этапов:

1. *Констатирующий этап.* На данном этапе был проведен анализ состояния учебного процесса, было проведено тестирование для определения уровня сформированности речевых умений и навыков студентов на момент начала формирующего этапа эксперимента.

2. *Формирующий этап.* На этом этапе были определены опытные и контрольные группы, было реализовано проведение практических занятий с применением разработанного нами комплекса заданий.

3. *Обобщающий этап.* Проведение тестирования на данном этапе эксперимента для того, чтобы определить уровень сформированности речевых умений и навыков студентов после проведения второго этапа эксперимента, оценка результатов и подведения итогов, а также определения теоретической и практической значимости результатов исследования и эффективности разработанного комплекса заданий.

**Научную новизну исследования** составляет разработанная на экспериментальной основе модель формирования речевых навыков и умений студентов, внедрение такой модели в учебный процесс, отслеживание её эффективности, практичности и перспективы дальнейшего применения и совершенствования.

**Теоретическая значимость** исследования заключается: в представлении историографии проблемы. Полученный результаты исследования открывают перспективы развития педагогической модели совершенствования речевых умений и навыков студентов с позиций системного, деятельностного и коммуникативного подходов.

**Практическая значимость** исследования определяется возможностью использования иллюстративного материала и полученных результатов на занятиях по иностранному языку.

**На защиту выносятся следующие положения:**

- Формирование и совершенствование речевых навыков и умений эффективно осуществляется при использовании игровой технологии, в частности ролевой игры.
- Разработанная модель, включающая мотивационный, содержательно-деятельностный и результативный компоненты является необходимым условием формирования речевых умений и навыков студентов.
- Педагогические условия, состоящие из следующих положений:
  - активизация мотивации студентов к изучению иностранного языка с привлечение игровой технологии;
  - использование в процессе обучения ролевой игры;
  - педагогическое сопровождение процесса формирования речевых умений и навыков студентов.

**Обоснованность и достоверность** основных теоретических положений и практических выводов исследования обеспечиваются теоретическими и методологическими позициями с опорой на анализ современных достижений педагогической науки, системным подходом к исследованию, адекватным его целям и задачам, логикой научного исследования, репрезентативностью результатов опытно-экспериментальной работы, количественным и качественным ее анализом, обработкой результатов эксперимента, подтверждением гипотезы исследования результатами анализа.

**Апробация и внедрение** были проведены в процессе проверки методики на базе ЮУрГГПУ в 2016-2017 годах. Результаты исследования прошли апробацию в статьях "-Использование игровых методов в процессе развития коммуникативных умений и навыков



студентов на занятиях иностранного языка"; "Ролевая игра как метод обучения иностранному языку"; "Деловая игра как вид игровых технологий".

**Структура работы** определена поставленной целью и задачами исследования и отражает основные этапы и логику его развития. Работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, приложений и библиографического списка.

Во **введении** обосновывается актуальность выбранной темы исследования, определяются цели и задачи, объект и предмет исследования, гипотеза, раскрываются научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, описываются основные материалы и методы исследования, структура работы и ее апробация, характеризуется общая проблематика работы.

В **первой главе** «Теоретические основы формирования речевых навыков и умений» рассматривается теоретическая база исследования. Дано определение понятий «игровая технология», «ролевая игра»; проанализированы особенности ролевой игры, рассмотрена классификация игровых технологий.

Во **второй главе** «Экспериментальная работа по формированию речевых навыков и умений посредством игровых технологий» определена методическая структура ролевой игры; выявлены её цель, задачи; представлен ход и результат эксперимента. Исследование позволило провести анализ особенностей "ролевой игры" в методике преподавания иностранных языков.

В **заключении**, в соответствии с поставленными целями и задачам, обобщаются результаты проведенного исследования, подводятся итоги, определяются возможные перспективы исследования.

# **Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ.**

## **1.1 Говорение как речевая деятельность.**

Говорение это такой вид речевой деятельности, который прежде всего опирается на язык как средство общения. Именно язык помогает нам обеспечить коммуникацию между общающимися, потому что его понимает тот, кто сообщает какую-либо информацию кодируя ее в значениях слов, отобранных для этой цели, так и тот, кто принимает эту информацию, декодируя ее, т.е. расшифровывая эти значения и изменяя на основе этой информации свое поведение.

Человек, адресующий информацию другому человеку (коммуникатор), и тот, кто ее принимает (реципиент), для осуществления целей общения и совместной деятельности должны пользоваться одной и той же системой кодификации и декодификации значений, т.е. говорить на одном, понятным друг другу языке. Именно этой цели и следует обучение иностранному языку на уроках. Если коммуникатор и реципиент используют различные системы кодификации, то они не могут добиться взаимопонимания и успеха совместной деятельности[5].

Значение — это содержательная сторона знака как элемента, опосредствующего познание окружающей действительности. Подобно тому, как орудие опосредствует трудовую деятельность людей, знаки опосредствуют их познавательную деятельность и общение.

Система словесных знаков образует язык как средство существования, усвоения и передачи общественно-исторического опыта.

Язык возник во время труда и начал развиваться и формироваться еще в самом начале доклассового общества. Язык является средством накопления и передачи опыта от поколения к поколению. Для того, чтобы передать друг другу какую - либо важную информацию люди в процессе формирования речевых навыков говорения стали использовать членораздельные звуки, за которыми закреплялись определенный

значения. Их было достаточно несложно использовать для коммуникации, особенно когда руки были заняты орудиями труда или какими-либо предметами. Передача мыслей посредством звуков была удобна и на значительном расстоянии между общающимися, так же как в темноте, в тумане, в зарослях.

Благодаря общению с помощью языка отражение мира в мозгу отдельного человека постоянно пополняется тем, что отражается или было отражено в мозгу других людей, — происходит обмен мыслями, передача информации.

В процессе общения человек постоянно учится отделять существенное от несущественного, необходимое от случайного, переходить от образов единичных предметов к устойчивому отражению их общих свойств в значении слов, в котором закрепляются существенные признаки, которые присущи целому классу предметов и тем самым относятся и к конкретному предмету, о котором идет речь[13].

Каждое слово имеет определенное значение, т.е. некую отнесенность к предметному миру. Когда преподаватель применяет то или иное слово, то и он, и его слушатели имеют в виду одно и то же явление и у них не возникнут недоразумения. Система значений развивается и обогащается на протяжении всей жизни человека, и ее целенаправленное формирование — центральное звено как среднего, так и высшего образования.

Речь, как говорение — это вербальная коммуникация, т.е. вербальный процесс общения с помощью языка. Средством вербальной коммуникации являются слова с закрепленными за ними в общественном опыте значениями. Слова могут быть произнесены вслух, про себя, написаны или же заменены у глухих людей особыми жестами, выступающими носителями значений (так называемая дактилология, где каждая буква обозначается движениями пальцев, и жестовая речь, где жест заменяет целое слово или группу слов)[33].

Различают следующие виды устной речи: *диалогическую и монологическую*.

Диалог является наиболее простым видом устной речи. Это разговор, который поддерживается собеседниками, где они совместно обсуждают и разрешают какие-либо вопросы. Для такой речи характерны реплики, которые звучат при обмене информацией между собеседниками, повторения фраз или отдельных слов, понятных только говорящим, а также различных междометий и тому подобное. Особенности этой речи в значительной мере зависят от степени взаимопонимания собеседников, их взаимоотношений. Совершенно очевидно, что в семейной обстановке педагог строит диалог совсем не так, как в классе при общении с учениками. Большое значение имеет степень эмоционального возбуждения при разговоре. Смущенный, удивленный, обрадованный, испуганный, разгневанный человек говорит не так, как в спокойном состоянии, не только употребляет иные интонации, но и часто пользуется другими словами, оборотами речи.

Далее следует монолог, который является второй разновидностью устной речи. Монолог - это речь, произнесенная одним человеком, который обращается к другому или многим лицам, слушающим его. Это может быть и рассказ педагога, ответ ученика, какой-либо доклад и так далее. Монолог является композиционно сложным видом речевой деятельности, так как он всегда требует завершения мысли, четкого соблюдения лексических и грамматических рамок, точной логики и последовательности того, что он хочет донести до окружающих[6].

Речь своей физиологической основой имеет деятельность слухового и двигательного анализаторов. В коре мозга замыкаются временные связи между различными раздражениями со стороны внешнего мира и движениями голосовых связок, гортани, языка и других органов, регулирующих произнесение слов. Речь функционирует на основе второй сигнальной системы.

Слово, по словам И. П. Павлова, это «сигнал сигналов». Слова, сигнализируя сигналы первой сигнальной системы, всевозможные впечатления, существующие в виде образов мира, могут вызывать те же действия, что и непосредственные раздражители. Слова и их сочетания всегда представляют собой результат отвлечения и обобщения, переработки в мозгу сигналов первой сигнальной системы.

Далее следует этап, где строится синтаксическая структура предложения. На данном этапе осуществляется прогноз общей конструкции фразы и её грамматическая форма, а также подключаются такие механизмы, которые способны обеспечить поиск необходимого слова, либо звука, наиболее точно его воспроизводящих[53].

Наконец, осуществляется проговаривание, реальное звучание речи. Таким образом, разворачивается процесс «говорения», в ходе которого коммуникатор кодирует информацию, подлежащую передаче. В процессе слушания собеседник (реципиент) декодирует полученную информацию, что, в свою очередь, представляет собой поэтапный перевод звуков слышимой речи в значения слов, и это обеспечивает понимание того, что хотел сказать коммуникатор. Правильность понимания слушающим того, что ему было сообщено, становится для коммуникатора очевидной, лишь, когда реципиент сам превращается в коммуникатора (смена коммуникативных ролей) и своим высказыванием дает знать, что он принял и понял сообщенное. В диалогическом общении коммуникативные роли попеременно меняются, в результате чего постепенно складывается взаимопонимание, оказывается возможным согласование действий и поведения общающихся, без чего было бы невозможно достичь результата в совместной деятельности.

К средствам невербальной коммуникации принадлежат жесты, мимика, интонации, паузы, поза, смех, слезы и т.д., которые образуют знаковую систему, дополняющую и усиливающую, а иногда и заменяющую средства вербальной коммуникации — слова. Так, например,

человеку, поведавшему о постигшем его горе, собеседник выражает свое сочувствие словами, сопровождаемыми знаками невербальной коммуникации: опечаленным выражением лица, понижением голоса, прижиманием руки к щеке и покачиванием головы, глубокими вздохами и т.д.

Средства невербальной коммуникации являются своеобразным языком чувств и это такой же продукт общественного развития, как и язык слов, которые могут не совпадать в разных национальных культурах. Болгары несогласие с собеседником выражают кивком головы, который русский воспринимает как утверждение и согласие, а отрицательное покачивание головой, принятое у русских, болгары могут легко принять за знак согласия[46].

Соответствие используемых средств невербальной коммуникации целям и содержанию словесной передачи информации является одним из элементов культуры общения. Это соответствие особо важно для педагога, для которого средства как вербальной, так и невербальной коммуникации являются инструментом его профессиональной деятельности. А. С. Макаренко подчеркивал, что педагог одно и то же слово должен уметь произносить с множеством различных интонаций, вкладывая в него значение то приказа, то просьбы, то совета и т.д.

Удовлетворение потребностей человека оказывается изначально возможным лишь в том случае, если он вступает в общение, взаимодействуя с другими людьми. Это порождает потребность субъекта сказать им о том, что для него важно и значимо.

На основании выше изложенного можно сделать следующие **выводы**.

1. Говорение как разновидность речевой деятельности человека прежде всего опирается на язык как средство коммуникации.
2. В основе говорения лежит понимание и осознание лексической единицы языка.

3. Если рассматривать речь как говорение, то она является средством вербальной коммуникации, то есть это вербальный процесс общения при помощи языка.

4. Существует два вида устной речи: диалогическая и монологическая речь.

5. Для диалога или разговорной речи характерны реплики, которыми обмениваются говорящие, повторения фраз и отдельных слов за собеседником, вопросы, дополнения, пояснения, употребление намеков, понятных только говорящим, разнообразных вспомогательных слов и междометий.

6. Монолог или монологическая речь имеет большую композиционную сложность, требует завершенности мысли, более строгого соблюдения грамматических правил, строгой логики и последовательности при изложении того, что хочет сказать произносящий монолог.

## **1.2. Роль игровой технологии в педагогической практике.**

Слово "игра" часто обозначает самое различное, мало с чем схожее явление между собой. Если мы посмотрим в толковый словарь, то увидим в нём восемь основных значений данного термина. Это может быть и занятие, которое обусловлено совокупностью определенных приемов, правил, служащих для заполнения досуга, для развлечения, которое, в свою очередь, является видом спорта (какие-либо спортивные игры и тд.). [42] Это также может быть смена пятен света, красок, выразительная изменчивость и переливы. Это исполнение произведений в музыкальном формате и исполнение актерской игры. Мы можем говорить о чём угодно, об игре природы, игре воображения, игре случая, игре судьбы, игре слов.

Игра уже с давних пор используется, как педагогическое средство, поэтому занимает очень важное место в методике преподавания.

Теория игры серьезно рассматривалась и разрабатывалась такими известными отечественными исследователями, как П.П. Блонский, Л.С. Выготский, О.С. Газман, Л.С. Славина, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, К.Д. Ушинский, Г.В. Плеханов, М.М. Бахтин, С.Л. Рубинштейн, А. С. Макаренко, Ф.И. Фрадкина и другие.

На вопрос "Чем же отличается игровая технология от других методов обучения?" мы можем ответить тем, что именно игровая технология позволяет быть студенту лично вовлеченным и причастным в функционирование изучаемого явления, что дает ему возможность "прожить" некоторое время в, так называемых, реальных жизненных условиях.[63]

"Игровые педагогические технологии" как понятие, включает в себя достаточно большую группу приемов и методов организации педагогического процесса в виде разнообразных педагогических игр. Педагогическая игра отличается существенным признаком - точно сформулированная цель обучения и соответствующий этой цели



педагогический результат, который имеет учебно-познавательную направленность.

Если мы посмотрим в мировую педагогику, то увидим, что понятие "игра" там рассматривается как состязание или соревнование между играющими, чьи действия ограничены определенными правилами и условиями и направлены на достижение цели.

В игровой методике существует "интенсивный метод обучения", который заключается в том, что вся учебная информация даётся студенту в течение одного урока в больших объёмах, которые тем самым превышают субъективные "барьеры" усвоения материала.[11] Активная познавательная деятельность - это то, что способствует организации внимания учащегося и он может совершенно спокойно и с увлечением работать достаточно длительное время, не отвлекаясь.

В процессе игры, человек и не подозревает, что он чему-то учится. В игре, в отличие от неигровой деятельности, важен процесс, так как игра не имеет очевидной для игрока - обучающегося цели. Что касается обычного стандартного урока, то здесь вовсе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Сам процесс обучения может вестись в форме монолога или диалога учителя и обучающегося. В игровой форме обучения нет так называемого опознаваемого источника знаний и нет обучаемого лица. Все учатся и учат в процессе активного контакта и взаимодействия друг с другом. Обучающийся развивается и подготавливается к дальнейшему виду деятельности. Он играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. То есть, практика развития и является игрой.[35]

От того, как учитель понимает функции педагогических игр, зависит место и роль игровой технологии в учебном процессе. Таким образом, та же самая игра может иметь несколько различных функций:

1. *Функция обучающая.*

Игра имеет огромное значение в образовательной сфере, она тесно связана с обучением на уроках, с наблюдениями в обычной жизни. Игра способствует развитию учебных умений и навыков, таких как, восприятие какой-либо информации, память и внимание. Очень часто игра является поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора.

2. *Функция коммуникативная.*

3. Игра является тем видом деятельности, где обучающиеся вступают в общение со своими сверстниками. У них есть общая цель, совместные усилия к её достижению, общие переживания. Это именно то, что дает возможность строить различные ситуации коммуникации, искать выход из конфликтных ситуаций, не прибегая к агрессии. Игровая деятельность позволяет построить с учащимся доверительные и верные отношения, наладить контакт и теснее с ним сотрудничать.

4. *Функция самореализации и самовыражения человека.*

Именно игра помогает развитию нашего воображения, так как оно необходимо для создания новых ситуаций, миров, правил игры и активизирует мыслительную деятельность учащегося. В игровой форме обучения у ученика появляется возможность для выражения собственного мнения, самореализации и проявления творческого потенциала, для удовлетворения личностных стремлений, которые тяжело достигаются в реальной жизни.

5. *Функция диагностическая.*

Диагностика в педагогике - это основной вид деятельности, представляющий собой установление и изучение признаков, которые характеризуют состояние и результаты процесса обучения, и позволяющая на этой основе прогнозировать возможные отклонения, определять пути их предупреждения, а также корректировать процесс обучения. Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая иная человеческая деятельность. Человек ведет себя на максимуме своих проявлений - потенциал, интеллект. Также, игра - это "поле самовыражения". Поскольку

обучающийся в игре стремится сыграть желаемую роль, поэтому и педагог может определить его способности и интересы. С помощью игры у нас есть возможность определить оценочную деятельность учащегося, так как игра -это всегда тест для преподавателя, она позволяет развивать и оценивать одновременно.

#### 6.     Функция *релаксационная*.

Игра помогает снимать то сильно напряжение, в котором ученик прибывает в своей реальной жизни. Игра позволяет заменить это напряжение добровольной и радостной мобилизацией физических и духовных сил. Она уместна во многих случаях: если дети устали и им нужно отдохнуть, если расшалились и их нужно успокоить. На игровом уроке значительно повышается активность детей и снижается их утомляемость.

#### 7.     Функция *коррекции*.

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе. Игра развивает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

#### 8.     Функция *развлекательная и мотивирующая*.

Развлечение является влечением к разнообразному, разному. Такая функция игры, как развлекательная связана с созданием определенного

комфорта благоприятной обстановки, душевной радости, то есть способствует реализации личностных притязаний. [25]

Игра имеет способность обладать некой магией, она способна создавать пищу для фантазии, которая выводит на развлекательность. Игра всегда радостна для тех, кто принимает в ней участие. Если в игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается, разваливается. Превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение повышает интерес школьников к изучению определённого предмета, создает у учащегося положительную мотивацию и стимул к обучению. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство.[69]

Таким образом, в жизни существует огромное количество педагогических игр. Каждая из них имеет свои задачи и цели. Одна может быть направлена на отдых детей, другая на приобретение и закрепления знаний и материала, третья - на проверку смекалки и волю к победе. Многие игры помогают учащимся раскрыться, почувствовать свою роль и значимость в коллективе.

Для того, чтобы организовать игру на уроке, учителю необходимо знать характеристики игровой деятельности:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащихся, позволяет получить удовольствие от самого игрового процесса;
- активный, творческий характер деятельности, в значительной мере импровизированной, направлен на самостоятельный поиск интересных фактов, добывание дополнительной информации;
- эмоциональная деятельность, соперничество, соревнование, конкуренция, стремление к улучшению результата, желание победить исключают такое понятие как «поражение», потому что в выигрыше оказываются все;

- наличие правил, отражающих содержание игры, логическую последовательность её развития.[44]

Любое средство, даже самое лучшее и верное, может использоваться во благо или во вред. Каждый должен иметь необходимые знания и умения использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение несло за собой пользу. Для того, что эффективно провести игру на уроке необходимо знать определенные правила:

- нельзя навязывать учащимся игру, нужно их в неё вовлекать;
- каждый ученик в игре должен соблюдать нормы нравственности, соответствовать общечеловеческим ценностям;
- недопустимо вовлечение детей в азартные игры, которые содержат в своих правилах действия, нарушающие нормы морали и нравственности;
- в игре не должно унижаться достоинство её участников, это касается также и проигравших;
- игра должна благоприятно влиять на эмоциональную и интеллектуальную сторону её участников;
- каждый ученик должен четко понимать правила игры, понимать её смысл и содержание, идею и обязанность каждой роли;
- в игре не должно быть слишком много воспитательной и дидактической роли, они не должны содержать слишком большое количество информации;
- педагог должен стараться направлять и организовывать игру, если это необходимо, то сдерживать и не подавлять, стараться дать возможность проявить себя каждому ученику;
- игра должна заканчиваться вовремя, а не до момента "пока не надоест".[7]

Это то минимальное, наиболее необходимое количество правил, которое присуще при подготовке той или иной игре.

Игровая форма обучения на уроках создается при помощи различных игровых приемов и ситуаций, которые могут реализоваться в следующих общих направлениях:

1. В качестве игровой задачи перед учащимся ставится дидактическая цель
2. Учебная деятельность должна подчиняться правилам игры.
3. В качестве средств игры необходимо использовать учебный материал.
4. В процессе игры, необходимо ввести в неё элемент соревнования, которые плавно переводит задачу в игровую.
5. Конечный игровой результат связан с успешным выполнением дидактического задания.[53]

### **Классификация игр**

Игры отличаются друг от друга формальной моделью, общим набором некоторых правил и количественных показателей, но одним из главных отличий являются цели игры. Игры, имеющие схожие правила и информационную базу могут быть очень разными и могут использоваться в абсолютно разных направлениях. Это может быть и анализ функционирования системы, и обучение учащегося, и развлечение и тд.

Мы можем различать игры по месту проведения:

- настольные
- комнатные
- уличные
- дворовые

По времени проведения:

- сезонные (зимние, весенние, летние, осенние)
- по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки)

Во время организации и осуществления игровой технологии мы должны стремиться максимально сконцентрироваться во времени, так как

при больших перерывах участники игры теряют к ней интерес, забывают правила, а также ослабевает эмоциональный настрой.

По составу:

- малыши (младенцы, дошкольники),
- младшего школьного возраста,
- среднего школьного возраста
- старшего школьного возраста,
- игры взрослых людей

В разном возрасте преобладают различные форма игр у обучающихся. Так, например, детям в младшем школьном возрасте интересны подвижные и сюжетно-ролевые игры, так как это наиболее легкий и доступный для них вид деятельности. Здесь не существует строгих правил, нет чётких обязательств по отношению к другим участникам игры. Действия несут за собой развернутый характер и требуют материальной опоры, то есть необходимы какие-либо игровые предметы. Что касается подвижных игр, то они необходимы в это возрасте для того, чтобы выплеснуть свою лишнюю энергию.[21]

Если мы обратимся к подростковому возрасту, то здесь ведущую роль занимают дидактические и подвижные игры. Это связано со сменой приоритетов в учебной практике.

Среди учащихся старшего возраста преобладают сюжетно-ролевые и дидактические игры. Здесь сюжетно-ролевая игра подразумевает под собой профессиональный интерес.

По количеству участников:

- одиночная – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения, поставленной ими искомой целью,
- индивидуальная – игра одного человека с самим собой, а также с различными предметами и знаками,

- парная – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования и соперничества.
- групповая – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель,
- командная (коллективная) – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников,
- массовая – тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей.[15]

Если мы создаем коллективную или групповую игру, то необходимо учитывать некоторые факторы:

- интеллектуальное развитие и потенциал участников игры;
- физическая подготовленность учащихся;
- возраст;
- интересы;
- уровень общения и тд.

По степени управления и регулирования:

Игры могут быть импровизированные и спонтанные, организованные учениками, экспромтными, свободные, самостоятельные и самостоятельные.

По игровой среде и наличию аксессуаров:

- без предметов
- с предметами (предметные игры — с мячом, веревкой, жгутом, битой и т.д.);
- с различными средствами передвижения;
- компьютерные игры;
- игры-автоматы;
- игры-аттракционы и др.

По характеру педагогического процесса:



- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

По виду деятельности:

- физические (двигательные): соревнования, состязания, эстафеты и т.д.,

- интеллектуально-творческие,

Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры); игровые методы обучения.

- трудовые,
- социальные,

Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

- психологические

По предметной области:

Существуют игры по всем школьным циклам.[29]

По характеру игровой методики:

**1. Дидактическая игра.**

Дидактическая игра от игры вообще отличается тем, что имеет перед собой чёткую цель обучения и соответствующие ей педагогический результаты. Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам

обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры. Дидактические игры берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития ребёнка. Они развивают умение оперировать как предметами, так и понятиями. Данный класс игр помогает ребёнку в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности.[56]

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр:

- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта,
- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей,
- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.[33]

Выделяют следующие виды дидактических игр. *Игры-упражнения.* Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины. *Игры-путешествия.* Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность

воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. *Игры-соревнования*. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.[61]

## 2. Деловая игра.

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. Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные. Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности.

## 3. Ролевая игра.

Ролевая игра - художественно - образное отражение реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации. В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

- ситуационные (сюжетные), связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации; В сюжетно-ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребёнку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.

- условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д. Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

#### 4. Структурные модели.

К структурным игровым моделям относятся популярные рожденные на телевидении интеллектуальных игр типа: «Что? Где? Когда?», «Поле Чудес», «Брэйн-ринг», «Колесо истории», «Счастливый случай». Эту форму учитель-предметник может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития.

#### 5. Адаптационные игры.

Адаптационная игра - это форма воссоздания предметного и социального

содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Характерно отсутствие определенной структуры, установленного порядка действий, плана. Такая игра предполагает господство импровизации. Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков учащийся, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения.[49]

Как это не парадоксально, но серьезным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является **профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт.**

Во-первых. Очень многие функции в работе педагога можно назвать “инспекторскими”: поддерживать дисциплину, следить за правильным своевременным выполнением заданий и т.п. В игре инспекторские функции практически являются запрещенными: они разрушают сущность игры. Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но в отличие от «классического» педагога он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказывать игрокам, наказывать нарушителей, объяснить как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала и объяснила» игра.[57]

Во-вторых. Организатор игры может только влиять на ход игры, но не может определять его. В этом смысле результаты игры, в отличие от других форм педагогической работы непредсказуемы (в смысле жестко заданного результата). Игра продукт коллективного творчества и вклад игроков в ней сравним с вкладом организатора игры.[4] Это связано с различием типов педагогических целей игры и учебного занятия. В игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков (хотя и такое случается), а построение личного отношения и личного понимания прожитых на игре событий. Личное отношение не может быть правильным или не правильным, оно либо возникает, либо нет. И отношение игроков к

прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагали организаторы игры.

**Помните, «игра есть подлинно человеческое занятие, и только тот, кто играет, может быть назван человеком» (Ф.Шиллер).**

### **1.3. Ролевая игра как технология обучения иностранному языку.**

В настоящее время современной школе нужны такие методы обучения, которые бы смогли развить и раскрыть потенциал личности, а не только качественно обучить. Современная система обучения должна не только готовить учеников приспосабливаться, но и активно осваивать ситуации социальных перемен. На уроках иностранного языка сейчас особое место уделяется той форме занятий, которая обеспечит активное участие в обучении каждого, развивает речевое общение, способствует формированию тех навыков, которые повысят интересе к обучению иностранного языка. Всё это можно решить с помощью игрового метода обучения, так как именно в игре способности человека проявляются в его полной мере.[60] Игра - это организованный вид деятельности, требующий напряжения умственных и эмоциональных сил. Она предполагает принять решение - как поступить, что предпринять, как высказаться и так далее. Желание решить данные вопросы активизируют мыслительную деятельность учащихся. Более того, если ученики при этом говорят на иностранном языке, то игра открывает мир широких обучающих возможностей.

Урок иностранного языка - это такая социальная среда, где педагог и ученик вступают в некоторые социальные отношения между собой. Здесь учебный процесс является взаимодействием всех присутствующих. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. [38] Ролевые игры предоставляют широкие возможности для активизации учебного процесса. Ролевая игра является методом, который относится к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Она представляет собой реальное воспроизведение практической деятельности человека, а также помогает воссоздать реальное общение. Эффективность определяется взрывом мотивации, повышением интереса к тому или иному предмету.

Игра имеет прекрасную способность перерасти в обучение, модель человеческих отношений и творчество.[10]

В преподавании английского языка ролевой методике уделяется особое место. Упражнения типа «читайте по ролям», «инсценируйте диалог» занимают прочное место в арсенале методических приемов, так как в процессе драматизации происходит более полное осознание смысла текста и восприятие языкового материала. В данной работе ролевая игра рассматривается как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.[55] Применение ролевой игры помогает развивать навык общения, способствует эффективному восприятию языкового программного материала, обеспечивает практическую направленность обучения, помогает изложить равнодушие, скуку, формализм из учебно-воспитательного процесса в школе. Ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.[18]

З. В. Манулейко считает, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

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



Упражнения с минимальным количеством трудностей являются одним из главных условий успешности в формировании лексических трудностей. Такие упражнения могут иметь форму игровых ситуаций, которые помогают сделать процесс запоминания лексики интересным. Более того, игра предоставляет возможность использовать новый материал в ситуациях общения, приближенных к естественным – в любой игре есть элемент неожиданности, а значит, речь будет спонтанной.[26] Игра представляет собой ситуативно-вариативные упражнения, в которых создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью и целенаправленностью воздействия.

Различные приемы обучения помогают закрепить в памяти языковые явления, которые создают стойкие зрительные и слуховые образы и поддерживают интерес к активности учеников. Ролевая игра помогает относиться к социальному употреблению английского языка более чувствительно. Игра очень позитивно влияет на формирование познавательной деятельности учащихся, она способствует более осознанному освоению иностранного языка. Игра развивает такие качества, как инициативность, самостоятельность. Ученики с интересом работают, взаимодействуют друг с другом, прислушиваются друг к другу.[58]

Методика преподавания иностранных языков сейчас всё актуальнее ставит вопрос заинтересованности учеников в учебном процессе, в участии различного рода мероприятий в процессе занятия или вне урока. Существует большое количество исследователей, например А.Н.Леонтьев, Д.Б. Эльконин, которые считают игру главной деятельностью учеников. Игровые технологии на уроке иностранного языка позволяют повысить мотивацию, снизить утомляемость. [50] На данный момент есть множество самых различных игр: устных и письменных, грамматических и

орфографических, лексических и фонетических, игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие, деловые игры, индивидуальные и командные, спокойные и подвижные.

Современная педагогическая практика включает в себя большое разнообразие методов обучения. Для того, чтобы отобрать определенную методику преподаватель прилагает не мало усилий. В связи с этим существует потребность в классификации, которая показывает особенности и способствует эффективному использованию того или иного метода.[5] Ниже представлены наиболее распространенные классификации методов в педагогической практике:

Основные методы	Подгруппы методов	Отдельные методы	Целевая функциональность группы методов
Источниковые	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Словесные</li> <li>2. Наглядные</li> <li>3. Практические</li> </ol>	Лекция, рассказ, беседа и т.д. Демонстрация кино, видео, слайдов и т.д. Упражнения, опыт, работа с книгой, анализ и описание образцов и др.	Демонстрация кино, видео, слайдов и т.д. Упражнения, опыт, работа с книгой, анализ и описание образцов и др. Учитывают формы работы обучения, рассчитанные на приобретение знаний, умений, навыков.
Поисковые (гностические)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Репродуктивные</li> <li>2. Продуктивные</li> </ol>	Информационные, рецептивные,	Учитывают вид поисковой деятельности

	ные	репродуктивные. Проблемные, частично-поисковые, исследовательские.	обучающегося. Рассчитаны на достижение уровня усвоения.
Изучения логической структуры учебного материала	1. Изучение статики объекта. 2. Изучение динамики объекта.	Описание статики элементов. Описание и анализ структуры элементов. Методы системного анализа.	Учитывают логическую структуру содержания учебного материала. Рассчитаны на формирование системно-структурных знаний, умений, навыков и мировоззрения.
Логические (логические операции)	1. Индуктивный 2. Дедуктивный	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстрагирование, конкретизация, метод аналогий.	Учитывают логику познания психологического усвоения. Рассчитаны на формирование знаний и овладение логико-психологическими операциями.

По мнению Дж. В. Оллера, ролевая игра помогает человеку быть более гибким, она помогает ему добиться успеха в языковом поведении, для него не составляет труда получить знания и умения в новых ситуациях.

Если рассматривать ролевую игру, как один из методов обучения, то мы можем выделить её следующие виды:

### *1. Контролируемая.*

Такая ролевая игра является одним из самых простых видов и может быть построена на базе текста или диалога. Сначала учащиеся знакомятся с диалогом и отрабатывают его, после чего, совместно с педагогом, прорабатывают необходимую лексику и нормы речевого этикета, обсуждают содержание данного диалога. Далее, ученикам предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на уже проработанный (опоры можно заранее приготовить на карточках, либо написать на доске).[30] Созданный учениками диалог должен быть похож на базовый, но содержание его должно отличаться, иметь другую форму вопросов и ответов.

Следующий вид контролируемой игры является ролевая игра, которая создана на базе текста. Здесь педагог может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам - взять у него интервью. Ученики могут задавать любые, интересующие их вопросы.

### *2. Умеренно-контролируемая.*

Умеренно-контролируемый вид является более сложным. Здесь участники получают описание сюжета и описание своих ролей. Особенности поведения героя известны только его исполнителю, что является проблемой. Другие участники должны догадаться, какой линии поведения соответствует их партнёр и принять решение о собственной реакции.

### 3. *Свободная.*

Свободная ролевая игра является еще более сложным видом. В её процессе ученики должны принять решение какую лексику они будут использовать, как будут проходить действия. Педагогу необходимо лишь назвать тему ролевой игры, а затем спрашивать учеников о ситуациях, которые затрагивают разные стороны данной темы. Учитель, также, может поделить класс на группы и предложить каждой выбрать одну из данных им тем. Учитель может предложить свою помощь при распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по данной теме, если это необходимо.

### 4. *Свободная.*

Свободная ролевая игра предоставляет ученикам возможность для творчества и инициативы.

### 5. *Эпизодическая.*

### 6. *Длительная.* [68]

Творческое ролевое общение требует развития социальных умений. Поэтому ролевая игра на уроках иностранного языка нередко включают элементы социального тренинга.

Ролевые игры можно разделить на следующие группы:

*Первая группа* включает в себя: лексические, грамматические, фонетические, орфографические игры, которые способствуют формированию речевых умений и навыков. Особое внимание уделяется играм грамматического характера, так как грамматический материал создает возможность для перехода к активной речи обучающихся. Игры делают любую работу интересной и более увлекательной. После грамматических идут лексические игры, которые составляют фундамент нашей речи.[24] Для того, чтобы скорректировать произношение на этапе формирования речевых умений и навыков используются фонетические игры. Орфографические игры, чьей целью является освоение правописания изученной лексики, помогают сформировать произносительные навыки.

Ко *второй группе* относятся творческие игры. Развитие речевых умений и навыков является их целью. [33] Характерными качествами речевого умения являются самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков. Они проявляются в речевых и аудитивных играх. Игры такого типа помогают ученикам пользоваться своими речевыми навыками с творческой стороны.

Таким образом, ролевая игра является таким методом обучения, который мы можем отнести к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. [16] Она представляет собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создаёт условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Она эффективна как на младшем этапе обучения, так и на среднем и старшем. Ролевая игра дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируется не только знания но и развиваются коллективные формы общения.

Таким образом, игра является основным видом деятельности ученика. Она служит своеобразным общим языком для всех учеников. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее учащимся.

## **1.4. Модель формирования речевых навыков говорения у студентов.**

Главное и основное назначение иностранного языка как предметного области вузовского обучения - это совершенствование студентами навыков общения на обучаемом языке. Здесь мы говорим о закреплении коммуникативной компетенции, то есть о способности и готовности осуществлять как общение непосредственное (понимание на слух, говорение), так и опосредованное (письмо, чтение и понимание текстов на иностранном языке).[67]

Говорение - это продуктивный вид речевой деятельности, с помощью которого реализуется устное вербальное общение. Выражение мыслей в устной форме является содержанием говорения. В основе лежат произносительные, лексические и грамматические навыки.[41] В большинстве методов обучение говорению является одним из наиболее важных направлений преподавания. По большей или меньшей роли программирования высказывания различают:

- инициативную (активную) речь;
- реактивную (ответную) речь;
- репродуктивную (стохастическую) речь.

Психологическая структура акта говорения включает четыре фазы:

1) побудительно-мотивационную, при которой проявляется потребность человека в общении под влиянием определенного мотива и при наличии определенной цели высказывания;

2) аналитико-синтетическую, представленную в виде свернутых умственных действий по программированию и формулированию мыслей (здесь функционирует механизм внутреннего оформления высказывания, обеспечивающий выбор слов и грамматическое прогнозирование);

3) исполнительную – звуковое и интонационное оформление мысли;

4) контролирующую, задача которой – сигнализировать о возможных ошибках и способствовать их исправлению; контроль предполагает

наличие у говорящего эталона, формирующегося в результате языковой практики и сличения собственной речи с эталоном.[23]

Одним из наиболее эффективных средств развития и формирования навыка говорения в обучении иностранным языкам по правилу считается *диалог*. Условия, в которых протекает диалогическая речь, определяют её особенности, такие как:

- широкое использование неречевых средств общения;
- краткость высказывания;
- большая интонационная роль;
- разнообразие неполных предложений;
- свободное оформление своего высказывания;
- преобладание простых предложений и тд.

При обучении диалогической речи рекомендуется варьировать различные виды диалогов и формы работы с ними: диалог-беседа, диалог-инсценировка, беседа студентов между собой и с преподавателем, парная и групповая. Основным средством обучения диалогической речи являются упражнения. В процессе их выполнения формируются умения: запрашивать информацию, адекватно реагировать на реплику собеседника, употреблять штампы диалогической речи, комбинировать реплики при построении диалога и др.[14]

Что касается монолога, то здесь вырабатываются языковые автоматизмы, то есть навыки быстрого и безошибочного пользования фонетическим, лексическим и грамматическим материалом. Главным также являются умения инициативной речи и выражение содержания с помощью лексико-структурного материала.[71]

Современная методология обучения иностранному языку различает следующие модели речевой коммуникации:

- 1) официальный индивидуальный контакт;
- 2) деловой разговор;
- 3) свободная беседа;



- 4) групповая официальная беседа;
- 5) монолог в групповой беседе;
- 6) публичное общение.

В свою очередь преподавание иностранных языков базируется на следующих принципах обучения устной речи:

- принцип коммуникативной направленности;
- принцип моделирования типичной коммуникативной ситуации;
- принцип коммуникативной деятельности;
- принцип интенсивной практики;
- принцип поэтапности речевых умений;
- принцип адекватности.[39]

Принцип коммуникативной направленности в процессе обучения иностранного языка особо важен. Данный принцип подразумевает под собой все этапы организации обучения речевому общению. Соблюдение данного принципа помогает обеспечить максимальную возможность участия в реальной коммуникации. При включении речевого материала в программу следует оценивать каждую фразу с точки зрения реальности ее появления в естественных актах устного общения.[27] При следовании принципу коммуникативной направленности вся система работы преподавателя подчинена созданию у студента мотивированной потребности в иноязычно-речевой деятельности. Речевые операции при работе над языковым материалом должны носить коммуникативный характер. Коммуникативная ситуация является основой устного общения. Ситуация и речь тесно связаны между собой. Язык развивается через ситуации и неотделим от них.

На данный момент методика преподавания иностранного языка приходит к тому, что иноязычной речи необходимо обучать через восприимчивость высказываний на иностранном языке, посредством какой-либо ситуации реального общения.[59]

*Ситуация* меняется совместно с речевыми действиями. Каждая фраза продвигает ситуацию. Ситуация является основой организации речевого материала, поэтому методически неверно считать тему "точкой отсчёта" и делить её на ситуации. Ситуация "подпитывается" несколькими темами, комбинации зависят от смысловых отношений. Здесь правильно говорить не о тематичности ситуаций, а об их содержательности. Предметы обсуждения связаны обычно определенными отношениями, существуют вне нас. Но в какой-то момент они «подключаются» к деятельности человека: совершается определенное событие, которое вносит рассогласование в систему взаимоотношений между человеком и средой (другим человеком). Появляется проблема. Ситуация как проблема вызывает речевой поступок, выражающийся в отношении человека к рассогласованию системы и в желании снова привести ее в «в норму». [22] Речевая функция и является отношение человека к проблеме.

Следовательно, педагог должен добиваться не только умения порождать устную речь, но и порождать определенное поведение ролей в процессе коммуникации. Студентам необходимо уметь владеть ролью как говорящего, так и слушающего. Коммуникативная задача говорящего - суметь привлечь внимание слушающего, добиться приема своего общения, получить реакцию. Таким образом, обучение иностранной речи подразумевает под собой овладение определенной коммуникативной техникой. [28]

Навык является базой для психофизиологической речевой деятельности. Даже в родном языке не все языковые элементы находятся у его носителей на уровне навыков. [8] Другие являются всего лишь умениями или знаниями, которые часто усвоены только в процессе коммуникации. Тем не менее владение основными лексическими моделями всегда характеризуется высоким автоматизмом. Следовательно, необходима организация в учебных условиях интенсивной практики использования в речи языковых единиц.

Овладение языковым материалом и операциями с ним в речи осуществляется поэтапно. Это означает решение на каждой данной ступени обучения только одной задачи, развития лишь одной стороны речевого умения. При этом общее направление должно идти от овладения иноязычно-речевой формой к способности выразить с ее помощью некоторого содержания. Под принципом адекватности понимается такое упражнение, которое содержит в себе либо все формируемое действие, либо его элементы.[32]

Так, применяя упражнения "вопрос-ответ" при обучении диалогической речи, мы как бы моделируем соответствующую форму реального

общения. Такие формы работы можно считать адекватными. Следовательно, при отборе или разработке учебных действий для использования на завершающих этапах формирования устной речевой умений – для развития коммуникативной речи – следует иметь в виду, чтобы как своим содержанием, так и процедурой выполнения упражнения в максимальной степени соответствовали реальным коммуникативным действиям. [52] Эти упражнения призваны в конечном итоге сформировать и отточить способность ориентироваться в естественных ситуациях общения.

Процесс общения характеризуется постоянной сменой темы разговора, обстоятельств, задач и т. д. Новизна обеспечивает гибкость речевых навыков, а также развитие речевого умения, в частности его динамичности (методически не подготовленной речи), способности перефразировать (качество продуктивности), механизма комбинирования, инициативности высказывания, темпа речи и особенно стратегии и тактики говорящего.[46] Для этого необходимо постоянная смена речевых ситуаций. Очень хороший контекст деятельности может быть задан специальными фильмами. Это должны быть событийные фильмы,

интересные по содержанию (проблеме), коммуникативные по направленности (учет сферы коммуникации), методические по характеру.

Коммуникация в устной форме (диалог и монолог) является одной из основных задач обучения иностранному языку в практических целях. В учебных целях могут использоваться также естественные ситуации реальной жизни студентов дома, в вузе, за его пределами, жизненный опыт и любые реальные события, соответствующие осваиваемым темам. В современной методике на смену фронтальной работе на занятии все более активно приходят социальные/интерактивные формы обучения. Выполняя парные и групповые задания, студенты сосредотачивают свое внимание на содержании высказывания. [12] При этом важна цель совместной деятельности: узнать новую информацию, оценить ее, сообща обсудить проблемные задания, сопоставить разные точки зрения, принять участие в дискуссии, совместно сделать проект. В процессе выполнения интерактивных заданий студенты развивают языковую самостоятельность. Основную роль при формировании и закреплении языковых навыков выполняет диалогическая речь.

## Выводы по первой главе.

Первая глава нашего исследования была посвящена методам игры в педагогической практике. Мы увидели какую роль имеет игровая технология в педагогике, рассмотрели её классификацию и функции. Именно игровая технология позволяет быть студенту лично вовлеченным и причастным в функционирование изучаемого явления, что дает ему возможность "прожить" некоторое время в, так называемых, реальных жизненных условиях.

Также, нами была рассмотрена модель формирования речевых навыков говорения у студентов. Говорение - это продуктивный вид речевой деятельности, с помощью которого реализуется устное вербальное общение. Выражение мыслей в устной форме является содержанием говорения. В основе лежат произносительные, лексические и грамматические навыки.

Говорение это такой вид речевой деятельности, который прежде всего опирается на язык как средство общения. Именно язык помогает нам обеспечить коммуникацию между общающимися, потому что его понимает тот, кто сообщает какую-либо информацию кодируя ее в значениях слов, отобранных для этой цели, так и тот, кто принимает эту информацию, декодируя ее, т.е. расшифровывая эти значения и изменяя на основе этой информации свое поведение.

В первой главе мы проанализировали ролевую игру как вид игровых технологий. Таким образом, ролевая игра в педагогической практике используется для решения комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческого потенциала, формирования учебных навыков, а также для того, чтобы предоставить обучающимся изучить и понять учебный материал с различных сторон.

Мы детально рассмотрели методическую структуру ролевой игры и выделили её классификацию. Так, мы увидели, что ролевая игра выполняет в учебном процессе следующие функции: *мотивационно-побудительную*,

*воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.* От того как правильно данные функции реализуются будет зависеть успешность обучения. Таким образом, ролевая игра даёт большие возможности обучающимся.

## **Глава II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.**

### **2.1. Общие цели, задачи и этапы ролевой игры.**

Термин "ролевая игра" достаточно многогранный. В данной работе мы рассматриваем ролевую игру как процесс создания игровой атмосферы и погружением в неё игрока как самостоятельной личности.

Игровая среда может отражать как отражать реальный мир, так и наоборот, не отражать его, будучи миром условно вымышленным организаторами данной игры. Тем не менее, он должен быть целостным. Чем лучше продуман замысел игрового мира, тем больше возможностей у участников реализоваться в нём. Мир должен быть достоверным для его игроков, иначе игра просто не получится.

Игровая атмосфера создается в процессе игры, а не до её начала, в её создании принимают участие все игроки, независимо от данной им роли. Одно из главных условий - это погружение игрока в игру. Каждый игрок выбирает роль из числа тех, что предложены и задуманы организаторами игры.[43] В процессе значима абсолютно каждая роль и ем лучше роли сыграны, тем полнее и интереснее создаваемая игровая атмосфера в коллективе. Одинаковых ролей быть не может, также как и не может быть двух одинаковых в мире людей. Таким образом, выбранная роль становится мощным стимулом к самовоспитанию.

#### *Организация игры:*

Мы начинаем организовывать игру с её замысла. Необходимо предоставить условия и законы существования игрового мира. Схема такова:

- место действия;
- время действия;
- действующие лица;
- занимаемое действующими лицами положение;

- важные события, предшествующие данному игровому миру;
- ситуация, сложившаяся до начала игры.

Особое внимание следует уделить некоторым моментам. Задуманный воображаемый игровой мир должен быть целостным, чем он полнее, тем интереснее. Необходимо также взять во внимание опыт игроков, продолжительность игры, определить форму проведения игры.

Далее следует *разработка правил игры*. [64] Здесь нужно учесть такой момент: во избежание разногласий в процессе игры, правила должны быть зафиксированы в письменном виде. Все участники должны знать правила еще до начала игры.

Правила должны содержать в себе следующую информацию:

1. Перечень всех участников игры и описание их ролей.
2. Отдельная информация по новой лексике, грамматике (если это необходимо).
3. Перечень прав и обязанностей каждого из игроков.

Составлять правила игры нужно рационально, не больше, чем нужно, чтобы они не вызывали трудностей ни у одного из участников игры. *Динамика игры* построена на достижении каждым игроком каких-то своих интересов и целей, это значит — в каждой игре присутствует некая "тайна" и неизвестность. Динамика игры состоит из нескольких факторов. Первый - фактор подготовки участников. Каждый игрок должен осознавать свою цель, это очень важный фактор для ролевых игр. Далее - фактор проработки цели. Это тот фактор, который отвечает за успешное проведение ролевой игры. Потенциал игрока должен соответствовать поставленной цели. Педагогу необходимо знать возможности каждого игрока, а также предполагать, что он может предпринять для достижения поставленной цели. Совершенно вероятно, что участник может ошибаться. Затем следует фактор поддержания цели. Цель должна "светить" участнику на протяжении всей игры, она является пружиной, толкающей к действиям и коммуникации. Следующий фактор - фактор



соблюдения правил. Правила необходимо соблюдать, в процессе игры могут возникать некие трудности.

При проведении игры педагогу необходимо регулировать её ход, контролировать соблюдение правил, выполнять роль "арбитра" при возникновении спорных ситуаций. [36] В зависимости от требований игры, учитель может иметь индивидуальную роль или находиться вне игры. Его основная задача - поддерживать динамичность событий. Необходим постоянный контроль за соблюдением правил.

Последним этапом проведения ролевой игры является её *анализ*. Учитель к концу игры понимает и чувствует настроение и климат в классе и осознает на сколько успешно прошла игра. Тем не менее, это не всегда может представить полноценной картины, так как в большинстве случаев игра - это коллективное настроение. Педагог должен понять настроение каждого участника в отдельности, чтобы сделать выводы для последующих игр, с учётом индивидуальных способностей каждого игрока.[9]

Очень важно провести с участника этап анализа после игры, это является залогом эффективности всей игровой деятельности на уроке. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда утихнут эмоции. Организаторы игры должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, дать свою оценку прошедшей игры. Игроки в свою очередь должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры. После этого можно детально проработать ключевые моменты игры, найти ответы на вопрос: «Почему возникла та или иная ситуация, к чему она привела?». Вот тут как раз важно получить информацию от возможно большего количества игроков, чтобы воссоздать как можно более полную картину.

Все это способствует накоплению опыта у игроков и повышению уровня и культуры игры в целом. Даже если игра, по общему мнению, не

удалась, нельзя допустить, чтобы анализ ее свелся к разбору взаимных обид или просто к критике действий. Необходим спокойный и детальный разбор организации и проведения игры с учетом всех факторов.

Термин "ролевая игра" достаточно многогранный. В данной работе мы рассматриваем ролевую игру как процесс создания игровой атмосферы и погружением в неё игрока как самостоятельной личности.[48]

Игровая среда может отражать как отражать реальный мир, так и наоборот, не отражать его, будучи миром условно вымышленным организаторами данной игры. Тем не менее, он должен быть целостным. Чем лучше продуман замысел игрового мира, тем больше возможностей у участников реализоваться в нём. Мир должен быть достоверным для его игроков, иначе игра просто не получится.

Игровая атмосфера создается в процессе игры, а не до её начала, в её создании принимают участие все игроки, независимо от данной им роли. Одно из главных условий - это погружение игрока в игру. Каждый игрок выбирает роль из числа тех, что предложены и задуманы организаторами игры. [13] В процессе значима абсолютно каждая роль и ем лучше роли сыграны, тем полнее и интереснее создаваемая игровая атмосфера в коллективе. Одинаковых ролей быть не может, также как и не может быть двух одинаковых в мире людей. Таким образом, выбранная роль становится мощным стимулом к самовоспитанию.

#### *Организация игры:*

Мы начинаем организовывать игру с её замысла. Необходимо предоставить условия и законы существования игрового мира. Схема такова:

- место действия;
- время действия;
- действующие лица;
- занимаемое действующими лицами положение;
- важные события, предшествующие данному игровому миру;

- ситуация, сложившаяся до начала игры.

Особое внимание следует уделить некоторым моментам. Задуманный воображаемый игровой мир должен быть целостным, чем он полнее, тем интереснее. Необходимо также взять во внимание опыт игроков, продолжительность игры, определить форму проведения игры.

Далее следует *разработка правил игры*. Здесь нужно учесть такой момент: во избежание разногласий в процессе игры, правила должны быть зафиксированы в письменном виде. Все участники должны знать правила еще до начала игры.

Правила должны содержать в себе следующую информацию:

4. Перечень всех участников игры и описание их ролей.
5. Отдельная информация по новой лексике, грамматике (если это необходимо).
6. Перечень прав и обязанностей каждого из игроков

Составлять правила игры нужно рационально, не больше, чем нужно, чтобы они не вызывали трудностей ни у одного из участников игры. *Динамика игры* построена на достижении каждым игроком каких-то своих интересов и целей, это значит — в каждой игре присутствует некая "тайна" и неизвестность. Динамика игры состоит из нескольких факторов. Первый - фактор подготовки участников. Каждый игрок должен осознавать свою цель, это очень важный фактор для ролевых игр. Далее - фактор проработки цели. Это тот фактор, который отвечает за успешное проведение ролевой игры. Потенциал игрока должен соответствовать поставленной цели. Педагогу необходимо знать возможности каждого игрока, а также предполагать, что он может предпринять для достижения поставленной цели. Совершенно вероятно, что участник может ошибаться. Затем следует фактор поддержания цели. Цель должна "светить" участнику на протяжении всей игры, она является пружиной, толкающей к действиям и коммуникации. Следующий фактор - фактор

соблюдения правил. Правила необходимо соблюдать, в процессе игры могут возникать некие трудности. [51]

При проведении игры педагогу необходимо регулировать её ход, контролировать соблюдение правил, выполнять роль "арбитра" при возникновении спорных ситуаций. В зависимости от требований игры, учитель может иметь индивидуальную роль или находиться вне игры. Его основная задача - поддерживать динамичность событий. Необходим постоянный контроль за соблюдением правил.

Последним этапом проведения ролевой игры является её *анализ*. Учитель к концу игры понимает и чувствует настроение и климат в классе и осознает на сколько успешно прошла игра. Тем не менее, это не всегда может представить полноценной картины, так как в большинстве случаев игра - это коллективное настроение. Педагог должен понять настроение каждого участника в отдельности, чтобы сделать выводы для последующих игр, с учётом индивидуальных способностей каждого игрока.

Очень важно провести с участника этап анализа после игры, это является залогом эффективности всей игровой деятельности на уроке. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда утихнут эмоции. [2] Организаторы игры должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, дать свою оценку прошедшей игры. Игроки в свою очередь должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры. После этого можно детально проработать ключевые моменты игры, найти ответы на вопрос: «Почему возникла та или иная ситуация, к чему она привела?». Вот тут как раз важно получить информацию от возможно большего количества игроков, чтобы воссоздать как можно более полную картину.

Все это способствует накоплению опыта у игроков и повышению уровня и культуры игры в целом. Даже если игра, по общему мнению, не

удалась, нельзя допустить, чтобы анализ ее свелся к разбору взаимных обид или просто к критике действий. Необходим спокойный и детальный разбор организации и проведения игры с учетом всех факторов.

## **2.2 Характеристика дескрипторов оценивания уровня сформированности речевых умений и навыков.**

В процессе проведения педагогического эксперимента нам было необходимо оценить уровень сформированности коммуникативных умений и навыков студентов.

Требования к сформированности коммуникативных навыков и умений студентов сформированы в монографии "Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: Изучение, обучение, оценка". Введение данной системы уровней владения языком не ограничивает возможности разных педагогических коллективов по разработке и описанию своей системы уровней и модулей обучения. Можно также ожидать, что с течением времени система уровней и формулировки дескрипторов будут меняться по мере накопления опыта в странах-участницах проекта. [28]

Данная система уровней, желательно, должна быть представлена разными способами в зависимости от конкретных целей. В отдельных случаях для каждого из предложенных шести уровней оценивания возможно составить целостные дескрипторы в виде параграфа для каждого отдельного уровня, которые облегчат использование системы уровней для неспециалистов, а также могут служить руководством для педагогов и составителей учебных планов и программ.

На основании данной выше информации мы составили дескрипторы с критериями для трёх уровней: A2, B1, B2.

**Таблица 1. Дескрипторы оценивания компонентов сформированности коммуникативных навыков и успехов студентов.**

<b>A2</b>	Студент владеет простыми, наиболее употребляемыми выражениями и фразами. Может написать короткие, простые типовые записки по вопросам первой необходимости. Достаточно понимает, для того, чтобы без особых сложностей обмениваться простыми фразами. Чаще всего, обучающийся
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>понимает четкую нормативную обращенную к нему речь на знакомые темы, при условии, что он может время от времени просить повторить её. Студент может написать несколько связанных между собой предложений о повседневной жизни: о местах, людях, учебе или работе. Может коротко описать события. Осуществление процесса коммуникации затруднено, так как обучающийся не до конца обладает знаниями и лексикой. В итоге, студент не имеет возможности удовлетворить все свои познавательные потребности.</p>
<b>В1</b>	<p>Студент может без подготовки участвовать в беседах на знакомые темы. Он, также, может следить за ходом разговора и понимать четко произносимую речь, которая обращена непосредственно к нему во время беседы, хотя он может время от времени переспрашивать отдельные фразы или слова. Обучающийся может описать свой опыт, формулируя свои чувства и реакцию на него в простой текст. Он может описать событие или, например, недавнюю поездку. Имеет навыки, чтобы в письменной форме пересказать историю.</p>
<b>В2</b>	<p>Студент без труда и грамотно использует имеющийся набор речевых моментов. Может точно, быстро, и эффективно говорить на различные темы, такие как: профессиональные, учебные, общие и так далее. При этом, четко обозначать взаимосвязь идей. Может общаться без подготовки, не допуская грамматических и лексических ошибок, без особых ограничений того, что хочет сказать, насколько это требует ситуация. Студент может поддерживать оживленный разговор с носителем языка. Может составить подробные и ясные описания каких-либо событий и ситуаций из опыта, заключая свои мысли в связный, единый текст.</p>

Дескрипторы соотносятся с общеевропейскими уровнями владения языком: А2 ("Предпороговый"), В1 ("Пороговый"), В2 ("Пороговый продвинутый"). Рассмотрим данное соотношение уровней владения языком подробнее.

**Уровень А2** соответствует спецификациям "**Предпорогового уровня**". На данном уровне имеется большинство дескрипторов, которые отражают социальные функции языка. Так, например, обучающиеся могут использовать легкие и простые повседневные вежливые формы приветствия и обращения; могут приветствовать человека, спросить как у него дела и отреагировать на полученный ответ; могут поддерживать разговор на общие простые темы; задавать вопросы о работе и отвечать на них; могут вест разговор в простой форме на бытовые темы; могут обсудить планы, куда пойти и что делать, а также договориться о встрече. Помимо этого, на этом же уровне появляются дескрипторы, которые касаются повседневных тем: сокращенный и упрощенный вариант полного комплекта дескрипторов по повседневному общению содержится в монографии "Пороговый уровень" для взрослых, которые проживают за рубежом. Например, умение общаться в магазине, в банке, на почте; получить простую информацию о путешествиях, направлениях; умение пользоваться общественным транспортом, автобусами, поездами, такси; умение спрашивать дорогу, купить билет; попросить или предоставить товары повседневного пользования и услуги.

**Уровень В1** соответствует спецификациям "**Порогового уровня**", которые адресованы приезжающим в страну на небольшой срок. Данный уровень имеет две отличительные черты. Первая состоит в том, что на этом уровне студенты могут вести диалог и достигать цели коммуникации в целом ряде различных ситуаций. Они, например, могут понимать различные обсуждения вокруг них, если говорят неторопливо и придерживаются литературных норм, могут высказать свое мнение или расспросить о мнениях других в дружеское беседе; ясно выразить



основную мысль своего высказывания; достаточно свободно пользоваться большим количеством простых языковых средств, чтобы выразить свои мысли; поддерживать разговор или обсуждение, хотя бываю и трудности с те, чтобы следить за ходом их мысли, когда они пытаются подобрать точное выражение; говорить ясно, понятно, но с заметными паузами в силу обдумывания грамматических конструкций и лексического оформления диалога или монолога. Вторая отличительная черта состоит в том, что на данном уровне обучающиеся могут спокойно справляться с менее стандартными ситуациями, которые возникают в общественном транспорте; справляться со многими ситуациями при планировании путешествия через агента или в процессе путешествия; без особой подготовки принимать участие в беседах на общие знакомые темы; подавать жалобу; брать на себя инициативу в интервью, но при этом сильно зависят от своего собеседника; могут попросить говорящего объяснить или уточнить, чтоб было сказано.

**Уровень В2** называется "**Пороговый продвинутый**". На данном уровне студенты могут объяснять и отстаивать свою точку зрения, приводя необходимые для этого аргументы и пояснения, а также давать собственные комментарии; выразить свою точку зрения по актуальному вопросу, приводя аргументы "за" и "против"; представить обоснование чего-либо; развить систему аргументации, объясняя плюсы и минусы в той или иной позиции; объяснить сущность проблемы; рассуждать о причинах, следствиях, гипотетических развитиях событий; активно принимать участие в неформальных беседах и дискуссиях по знакомой тематике" комментировать и ясно выражать свою позицию , взвешивать альтернативные предложения, высказываться по поводу гипотезы, а также выдвигать свою гипотезу. Помимо этого, данный уровень имеет две новые группы дескрипторов. Первая касается умения свободно разговаривать и общаться, например, обучающиеся могут вести непринужденную беседу; понимать всё в подробностях, что им говорят на литературном языке, даже

если вокруг шумно; могут начать беседу, вступить в неё или завершить в подходящий для них момент; использовать слова-заполнители, например: "затрудняюсь сказать" чтобы выиграть время или сформулировать ответ; могут без подготовки достаточно свободно принимать участие в диалоге с носителями изучаемого языка; приспосабливаться к смене направления, стиля в разговоре; вступать в контакт с носителями языка. Вторая группа дескрипторов относится к более совершенному владению языком как таковому: обучающиеся могут исправлять ошибки, которые ведут к недопониманию, обращать внимание на самые часто употребляемые ошибки и следить за своей речью, чтобы их не допустить; исправлять оговорки и ошибки, если они были замечены; могут заранее планировать как и что сказать, принимая во внимание реакцию собеседника.[31]

### **2.3. Характеристика комплекса упражнений по формированию речевых умений и навыков у студентов педагогических вузов на занятии по иностранному языку.**

Комплекс разработанных нами заданий представляет собой систему упражнений, под которой традиционно рассматривается совокупность необходимых типов, видов упражнений, структурированных на основе принципа учета закономерностей формирования навыков и умений студентов в разных взаимодействующих видах речевой деятельности и выполняемых в последовательности нарастания языковых и операционных трудностей.

Разработанный нами комплекс заданий направлен на:

1. совершенствование умений установления соответствия между формой, значением и функцией лексических и грамматических структур;
2. овладений лексикой;
3. совершенствование умений понимать иноязычную речь на слух, с целью извлечения и усвоения необходимой информации.

Данный комплекс заданий построен на основе общепринятых дидактических принципов обучения:

- принцип последовательности и систематичности, который означает, что упражнения должны выполняться в определенной логической последовательности;
- принцип активности обучающихся, согласно которому задание становится единицей планирования и организации работы студентов, направленной на достижение целей обучения и успешное усвоение содержания обучения;
- принцип связи теории с практикой, который нацеливает на необходимость создания условий для применения теоретических знаний на практике, а также помогает приобрести навыки и знания, которые имеют личностный смысл;

- принцип доступности при определенных трудностях, который подразумевает под собой, что каждое задание должно содержать в себе задачу, которая соответствует определенным знаниям и навыкам и также содержит определенную трудность;

- принцип взаимосвязи обучения со всеми видами речевой деятельности, коммуникативной направленности и сознательности (студенты должны осознавать целесообразность и полезность выполняемых заданий);

- принцип прочности усвоения умений, знаний и навыков во взаимосвязи с опытом, который предполагает, что весь комплекс заданий должен быть спроектирован таким образом, чтобы студент смог сконцентрироваться на главном, приобрести знания и навыки, которые закрепятся в его сознании и станут дальнейшей основой для его развития.[34]

Также, нами были выделены следующие принципы:

- a. принцип обратной связи, который предполагает, что задания будут обеспечивать систематический контроль и измерение результатов обучения, которые будут очевидны не только для педагога, но и для студента, за счет чего достигается максимальная активность и заинтересованность обучающихся за свои результаты;

- b. принцип технологичности, который подразумевает под собой использование такой формы работы, которая бы обеспечивала эффективное использование потенциала преподавателей и студентов, а также создает благоприятную обстановку для развития тех умений, на которые рассчитаны данные задания;

- c. принцип взаимодействия иноязычного и профессионального образования, который предполагает приобретение значимых умений и навыков параллельно с изучением иностранного языка;

- d. принцип социально-профессиональной персонификации, в котором каждое задание должно быть сформулировано таким образом,

чтобы сталкиваясь с определенными трудностями, студент смог принимать нестандартные решения в зависимости от сложившейся ситуации, опираясь на общетеоретические положений и свой личностный опыт;

е. Принцип поэтапности и вариативности заданий, который требует, чтобы каждый этап работы имел свой специальный комплекс упражнений, который будет создавать правильные ориентиры ля организации деятельности субъектов учебного процесса.[47]

## **2.4. Цель, ход, этапы и результаты педагогического эксперимента.**

В первом и втором параграфах нами были разработаны этапы и комплекс заданий, которые направлены на формирование речевых умений и навыков студентов педагогических вузов. В ходе педагогического эксперимента была доказана их эффективность.

В данном исследовании педагогический эксперимент рассматривается как метод исследовательской работы, который позволяет выявить условия и пути эффективности какого-либо педагогического процесса в ходе педагогической деятельности. Данный эксперимент имеет чёткую структуру, организованные правила и особенности их реализации на практике. Следовательно, в процессе педагогического эксперимента создается научно-обоснованная система организации педагогического процесса, которая направлена на проверку и обобщение новых научных гипотез повышения его эффективности.

Данный педагогический эксперимент проходил в условиях реального учебного процесса в 2016-2017 учебном году на базе Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. Участниками экспериментального обучения являлись 14 студентов 1 курса (2 группы по 7 человек), обучающиеся на факультете иностранных языков.

*Цель* педагогического эксперимента заключалась в выявлении эффективности использования технологии ролевой игры на уроках иностранного языка в формировании речевых умений и навыков студентов.

Для достижения поставленной цели в процессе педагогического эксперимента решались следующие задачи:

1. выявить реальный уровень речевых навыков студентов;

2. изучить условия и факторы, которые влияют на изучение иностранного языка, на повышение уровня сформированности речевых умений и навыков;

3. выработать и обосновать критерии и показатели оценки сформированности речевых умений и навыков;

4. разработать методику педагогического эксперимента по проверке разработанного комплекса заданий;

5. систематизировать, проанализировать и обобщить данные педагогического эксперимента.

Популярность ролевых игр на занятиях иностранного языка обусловлена тем, что ролевая игра является учебной моделью межличностного группового общения, организационной формой обучения устному общению, который основан на коммуникативном принципе. На занятиях приходилось разыгрывать различные ситуационные роли, которые не задаются социальными отношениями, а устанавливаются в процессе педагогического общения и во многом зависят от формы организации урока, например роль наблюдателя или контролера, участника или организатора и так далее.

Наш педагогический эксперимент состоял из следующих этапов:

- *Констатирующий этап.* На данном этапе был проведен анализ состояния учебного процесса, было проведено тестирование для определения уровня сформированности речевых умений и навыков студентов на момент начала формирующего этапа эксперимента.

- *Формирующий этап.* На этом этапе были определены опытные и контрольные группы, было реализовано проведение практических занятий с применением разработанного нами комплекса заданий.

- *Обобщающий этап.* Проведение тестирования на данном этапе эксперимента для того, чтобы определить уровень сформированности речевых умений и навыков студентов после проведения второго этапа эксперимента, оценка результатов и подведения итогов, а также

определения теоретической и практической значимости результатов исследования и эффективности разработанного комплекса заданий.

В процессе проведения педагогического эксперимента, мы выявили следующие компоненты ролевой игры:

1. *Роли.* Они могут иметь социальный и межличностный характер. Первый обусловлен местом индивида в системе социальных отношений. Вторым определяется местом индивида в системе межличностных отношений, например друг или лидер. Распределение ролей в игре осуществлялось таким образом, чтобы сформировать у студентов активную жизненную позицию и наилучшие человеческие качества индивида.

2. *Ситуация.* Для создания ситуации учитывались обстоятельства реальной действительности и взаимоотношений. Мы выделили следующие компоненты ситуации: субъект, объект, отношение субъекта к предмету разговора и условия речевого акта.

3. *Ролевые действия.* Здесь их выполняли учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия тесно связаны с характером роли и интегрируют в себе вербальные и невербальные действия.

Также в структуру ролевой игры как процесса вошли:

- а) роли, которые взяли на себя студенты;
- б) игровые действия, которые являлись средством реализации данных;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условиями;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет или содержание – область действительности, условно воспринимаемая в игре.

*Задача* состояла в том, чтобы отобрать необходимые иллюстрированные ситуации и ситуации-проблемы на использовании конкретного материала, подготовить дидактический материал, например



карточки-задания для каждого студента; сформировать группы учащихся и распределить роли, а также поставить перед студентами задачу, по которой им необходимо высказывать свою точку зрения, продумать предполагаемые ответы и высказывания, проявить интерес и внимание в процессе игры.

Мы считаем, что целесообразно рассмотреть ход каждого этапа эксперимента более подробно.

На констатирующем этапе эксперимента было проведено тестирование студентов первого курса. Для этого мы использовали интернет-ресурс English First. Результаты тестирования показали следующее: согласно общеевропейским компетенциям, уровень владения языком распределялся следующим образом: 56,4% студентов - A2, 27,9% студентов - B1, 15,7% студентов - B2.

До начала формирующего этапа педагогического эксперимента нами были определены экспериментальная и контрольные группы (сокр.: ЭГ и КГ), в которых студенты были распределены одинаково согласно уровню сформированности речевых навыков и умений по результатам тестирования.

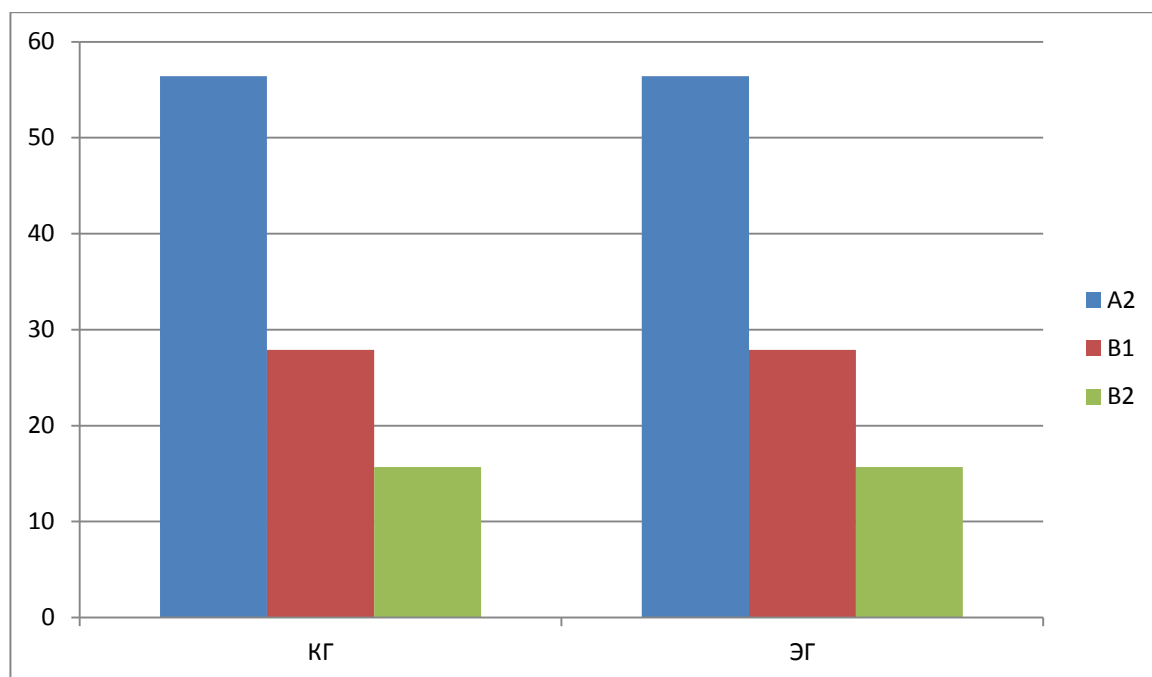
**Таблица 2. Результаты тестирования студентов в ходе констатирующего этапа по определению уровня сформированности речевых умений и навыков студентов.**

Группа	Количество человек	Уровень А2		Уровень В1		Уровень В2	
		К-во чел.	%	К-во чел.	%	К-во чел.	%
КГ	7	4	56,4%	2	27,9%	1	15,7%
ЭГ	7	4	56,4%	2	27,9%	1	15,7%

Таким образом, можно сделать вывод, что по уровню сформированности речевых умений и навыков студенты распределены в

группах примерно одинаково. Для наглядной иллюстрации распределения студентов по уровням сформированности речевых умений и навыков на рисунке 1 приведем диаграмму, которая показывает распределение студентов в контрольной и экспериментальной группах.

**Рис.1. Диаграмма распределения студентов по уровню сформированности речевых умений и навыков на констатирующем этапе педагогического эксперимента.**



Таким образом, анализ результатов тестирования в процессе констатирующего этапа эксперимента выявил, что по уровню сформированности речевых умений и навыков студенты в группах распределены примерно одинаково: 56,4% студентов - A2, 27,9% студентов - B1, 15,7% студентов - B2.

Результаты констатирующего этапа эксперимента также был выявлен невысокий уровень сформированности речевых умений и навыков у студентов. Студенты распределены в группах равномерно по уровню сформированности речевых навыков и умений.

С целью подтверждения выдвинутой нами гипотезы об эффективности разработанного нами комплекса упражнений для

формирования речевых умений и навыков был осуществлен формирующий этап эксперимента.

Педагогический эксперимент относился к естественным и осуществлялся в рамках занятий практического курса английского языка. Для эксперимента были отобраны 2 группы студентов с одинаковыми начальными условиями обучения. После чего, были определены экспериментальная и контрольная группы, а затем в данных группах проводилось обучение по разработанному нами комплексу заданий.

Мы руководствовались идеями таких авторов, как А. Мейли и А. Дафф. Они предлагают ролевые игры, где студенты могут попробовать свои силы в актерском мастерстве. Ролевые игры такого характера содержат в себе элементы естественности и непосредственности, которые сопровождаются реальными ситуациями общения. Одной из таких игр является игра "Intruders" (пер.нарушители). При проведении этой игры А. Мейли и А. Дафф предлагают разделить всех участников по группам, после чего, каждой паре групп даются одинаковые ситуации, например такого плана: " A man arrives to repair a woman`s TV set . He completes the job, and while doing so, settles down to lives in the room".

После получения карточек с описанием ситуации, каждая группа распределяет роли и определяет линию поведения, которая приведет к разрешению конфликтной ситуации. Затем, обе группы представляют данную игру перед друг другом. На последнем этапе участники дают комментарии, проводят анализ и обсуждают использованный ими метод при разрешении конфликта, а также эффективность групповых средств группы оппонентов.

Другие исследователи, Ф. Дубин и Э. Ольштайн, предлагают строить ролевые игры на сравнении двух языков – родного и иностранного. Эффективность такого подхода они объясняют тем, что учащемуся очень трудно представить себя представителем другой культуры, говоря на иностранном языке. Гораздо проще ученику быть тем, кем он является, т.е.

он должен понимать ситуацию и то, что от него требуется, и только потом участвовать в игре на иностранном языке. Авторы считают, что данный прием повышает мотивацию к общению на иностранном языке, так как возможность сначала «высказаться» на родном языке снимает страх и напряжение.

В последние годы педагоги часто используют ролевые игры, основы которых составляют знание ситуации или их комплекс. Так, например, Дж. Ф. Каллахан и Л. Х. Кларк предлагают следующую схему проведения такой игры:

- поставить цель игры;
- определить игровую ситуацию, которая будет соответствовать данной цели;
- разработать сценарий;
- проинструктировать участников;
- провести игру;
- проанализировать выработку рекомендаций на будущее.

Ролевые игры, в которые включены «ситуации выживания» нужно использовать в процесс обучения школьников среднего звена. Для большей приближенности к реальным условиям при проигрывании таких ситуаций, как заказ и выбор блюд в ресторане, покупка новогодних подарков, школьник чувствует себя реальным участником этого или иного процесса.

Следует отметить, что работу над ролью каждый учащийся проводит по-своему. Здесь можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино урочную и внеурочную, учебную и воспитательную работу.

В завершении ролевой игры необходимо провести оценку учителем участия каждого студента в подготовке и проведении ролевой игры. Кроме языковой правильности следует прокомментировать выразительность

ролевого поведения, а также инициативность учащихся на всех этапах игры.

Существовала необходимость в постоянном поиске новых подходов, которые бы активизировали мыслительную деятельность учащихся и позволили бы сделать учебный процесс более качественным и в то же время интересным. Важным являлось создание условий для такого выполнения игрового задания, в котором достигалось бы не присоединение реплики, а взаимодействие партнеров.

На занятиях использовались игровые элементы («warming - up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Весь урок был представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме и другие).

Для создания игровых ситуаций широко использовались рисунки, описание ситуаций, инструкции.

В качестве примера рассмотрим занятие по английскому языку у студентов 1 курса на тему «Погода».

Обсуждая данную игру, оценивая участие в ней студентов, необходимо было проявить такт особенно при оценке результатов первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности ее участников неизбежно приведет к снижению активности, обсуждение началось с результатов игры, с удачных моментов и лишь, затем перешли к недостаткам.

Также большинство авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по данной теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Но существует большое количество игр, применение которых на уроке сделает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры можно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка .

В приложениях 1, 2, 3 и 4 следуют примеры игр, которые мы использовали на занятиях английского языка.

В результате нашего исследования, на основе полученных данных, мы убедились, что использование ролевой игры в методике преподавания иностранных языков значительно способствует формированию речевых умений и навыков студентов.

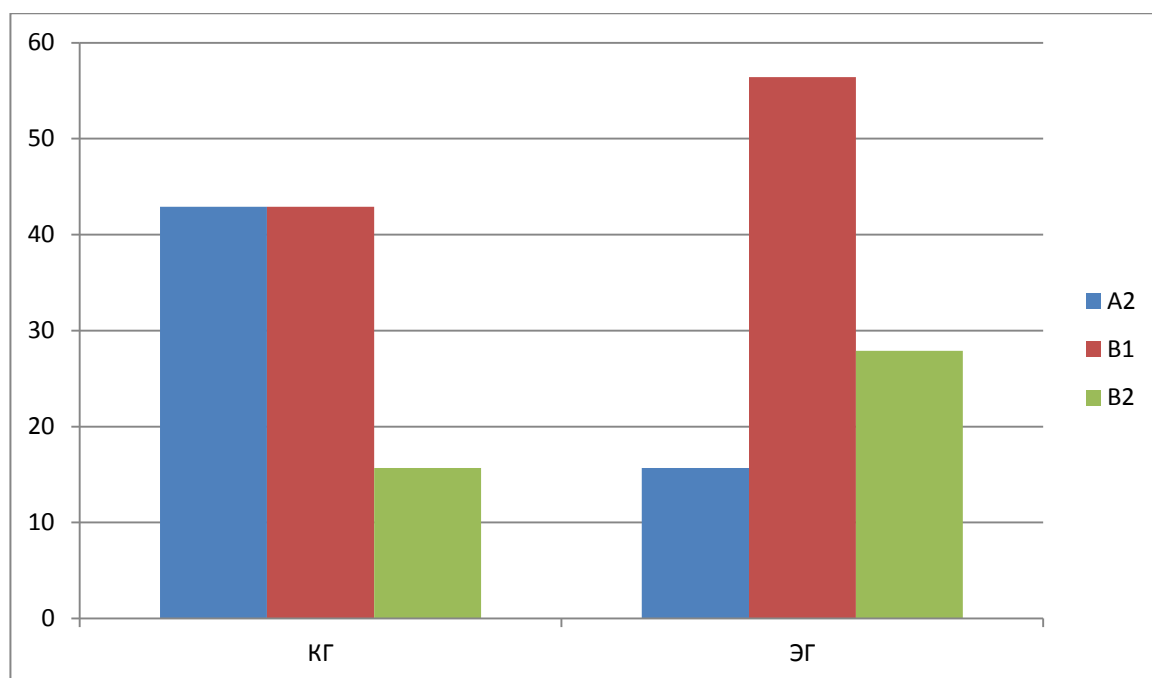
В ходе обобщающего этапа нашего эксперимента было проведено тестирование для определения уровня сформированности речевых умений и навыков студентов. Результаты данного тестирования представлены ниже:

**Таблица 3. Результаты тестирования студентов в ходе обобщающего этапа эксперимента по определению уровня сформированности речевых умений и навыков.**

Группа	Количество человек	Уровень А2		Уровень В1		Уровень В2	
		Кол-во чел.	%	Кол-во чел.	%	Кол-во чел.	%
КГ	7	3	42,9	3	42,9	1	15,7
ЭГ	7	1	15,7	4	56,4	2	27,9

Распределение студентов по уровням сформированности речевых умений и навыков можно наглядно представить в виде гистограммы распределения (Рис.2).

**Рис. 2. Гистограмма распределения студентов по уровням сформированности речевых умений и навыков после окончания эксперимента.**



При сопоставлении результатов тестирований в ходе констатирующего и обобщающего этапов эксперимента видно, что в ЭГ группе прошли значительные изменения в распределении студентов по уровню сформированности речевых умений и навыков. В КГ также можно наблюдать качественные изменения, но они не столь значительны, как в ЭГ.

Таким образом, наша гипотеза о том, что если мы будем целенаправленно применять в работе ролевые игры с применением комплекса к ним заданий на занятиях по английскому языку, уровень речевых умений и навыков у студентов повысится, подтвердилась.

Благодаря широкому разнообразию и коммуникативной направленности игры можно включать на любом этапе изучения лексики иностранного языка. На начальном этапе изучения лексики они будут представлены в виде игровых упражнений, которые облегчат запоминание новых слов. На заключительном этапе уместны ролевые игры и игровые ситуации, которые и приведут к главной цели изучения новой лексики – общению.

Игровые формы обучения актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, ведь они активизируют познавательные процессы

учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками.



### **Выводы по второй главе.**

В рамках педагогического исследования нами был проведен педагогический эксперимент по формированию речевых умений и навыков студентов. В эксперименте принимали участие две группы: экспериментальная и контрольная группы студентов 1 курса на базе ЮУрГГПУ.

Игровая атмосфера создается в процессе игры, а не до её начала, в её создании принимают участие все игроки, независимо от данной им роли. Одно из главных условий - это погружение игрока в игру. Каждый игрок выбирает роль из числа тех, что предложены и задуманы организаторами игры. В процессе значима абсолютно каждая роль и чем лучше роли сыграны, тем полнее и интереснее создаваемая игровая атмосфера в коллективе. Одинаковых ролей быть не может, также как и не может быть двух одинаковых в мире людей. Таким образом, выбранная роль становится мощным стимулом к самовоспитанию.

Нами был разработан и апробирован комплекс ролевых игр для формирования речевых умений и навыков студентов.

В результате нашего исследования, на основе полученных данных, мы убедились, что использование ролевой игры в методике преподавания иностранных языков, а в частности английского языка, значительно способствует формированию иноязычных речевых умений и навыков у студентов.

Игровые формы обучения актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, ведь они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками.

Таким образом, благодаря широкому разнообразию и коммуникативной направленности игры можно включать на любом этапе изучения лексики иностранного языка. На начальном этапе изучения

лексики они будут представлены в виде игровых упражнений, которые облегчат запоминание новых слов. На заключительном этапе уместны ролевые игры и игровые ситуации, которые и приведут к главной цели изучения новой лексики – общению.

## Заключение.

В процессе изучения теоретического материала по проблеме формирования речевых умений и навыков студентов с использованием игровой технологии нами было выявлено, что разработке по данному вопросу посвящено множество исследований и зарубежных ученых.

Анализ условий формирования речевых умений и навыков студентов выявил, что максимальная сформированность данного аспекта обеспечивается за счет использования игровой технологии, в нашем случае ролевой игры, в ходе обучения студентов.

Говорение это такой вид речевой деятельности, который прежде всего опирается на язык как средство общения. Именно язык помогает нам обеспечить коммуникацию между общающимися, потому что его понимает тот, кто сообщает какую-либо информацию кодируя ее в значениях слов, отобранных для этой цели, так и тот, кто принимает эту информацию, декодируя ее, т.е. расшифровывая эти значения и изменяя на основе этой информации свое поведение.

В первой главе мы проанализировали ролевою игру как вид игровых технологий. Таким образом, ролевая игра в педагогической практике используется для решения комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческого потенциала, формирования учебных навыков, а также для того, чтобы предоставить обучающимся изучить и понять учебный материал с различных сторон.

Мы детально рассмотрели методическую структуру ролевой игры и выделили её классификацию. Так, мы увидели, что ролевая игра выполняет в учебном процессе следующие функции: *мотивационно-побудительную, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную*. От того как правильно данные функции реализуются будет зависеть успешность обучения. Таким образом, ролевая игра даёт большие возможности обучающимся.

В ходе нашего исследования была достигнута следующая цель: исследовали особенности игровой технологии, в частности, ролевой игры, в методике преподавания иностранных языков. В соответствии с выдвинутой целью были достигнуты следующие **задачи**:

- 1) уточнили понятие "игровая технология" и "ролевая игра";
- 2) изучили основополагающие методические теории формирования и развития речевых навыков и умений;
- 3) проанализировали особенности "ролевой игры" в процессе преподавания иностранных языков;
- 4) разработали, теоретически обосновали модель формирования и развития речевых навыков и умений студентов;
- 5) проверили эффективность модели и педагогических условий в экспериментальной работы.

Проведенное нами теоретическое исследование позволяет сделать вывод о том, что формирование речевых умений и навыков студентов с помощью игровой технологии в вузе будет протекать более успешно и интереснее с применением комплекса разработанных нами ролевых игр. Правомерность теоретических выводов мы апробировали в ходе нашего педагогического эксперимента.

В результате нашего исследования, на основе полученных данных, мы убедились, что использование ролевой игры в методике преподавания иностранных языков, а в частности английского языка, значительно способствует формированию иноязычных речевых умений и навыков у студентов.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абалкина, П.И. Совершенствование методики преподавания английского языка : учебник / П.И. Абалкина. – М. : ВЛАДОС, – 2005. – 345 с.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой : учебное пособие / Н.П. Аникеева. – М. : Просвещение, 2008. – 237 с.
3. Барашкова, Е. А. Не все дети талантливые, но все способные / Е. А. Барашкова // Первое сентября. Английский язык, 2005. - № 9. – С. 14.
4. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
5. Бим, И. Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника / И. Л. Бим. – М.: Русский язык, 1977. – 256 с.
6. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193.
7. Болтнева, О. Ю. Театральные проекты в преподавании английского языка / О. Ю. Болтнева // ИЯШ. – 2001. - №4. – С. 74-79.
8. Большая советская энциклопедия / Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Энциклопедия, 1974. – 631 с.
9. Бурдина, М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / М. И. Бурдина // ИЯШ. – 1996. - №3. – С. 50-55.
10. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - №6. – С. 61-64.
11. Гаврилова, О. В. Ролевая игра в обучении иностранным языкам / О. В. Гаврилова // English, 2008. - № 1. – р. 7-8.
12. Гальскова, Н. Д., Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез – М.: Издательский центр « Академия», 2005. – 336 с.

- 13.Гез, Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе : учебник / М.В. Луховицкий, А.А. Миролюбов и др., – М. : Высшая школа, – 2009. – 345 с.
- 14.Деркач, А. А., Щербак, С. Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком./ А. А. Деркач, С. Ф. Щербак - М: Педагогика, 1991, 224 с.
15. Дешева, И. В. Применение игры для создания положительной мотивации на занятиях по иностранному языку // Материалы научно-методической конференции «Актуальные проблемы преподавания иностранных языков на неязыковых факультетах высших и средних специальных заведениях 12-14 апреля, 2000г. – Ижевск, 2000. - 231 с. С. 33-34.
16. Дианова, Е. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку (обзор зарубежной методической литературы) / Е. М. Дианова // Иностранный язык в школе, 1998. - №3. – С. 90-93.
- 17.Жилкина, Д.Н. Ролевые игры на уроках английского языка / Иностранные языки в школе – 2010 – №1. – с. 34 – 38.
- 18.Жукова, И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006. - № 7. – С. 40.
19. Жуковская, Р. И. Игра и ее педагогическое значение. / Р. И. Жуковская. – М.: Педагогика, 1975. – 112с.
20. Жуковская, Р. И. Творческие ролевые игры в детском саду / Р. И. Жуковская. – М.: Академия педагогических наук РСФСР, 1960. – 160 с.
- 21.Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюникова. – М.: « Логос», 1992, ч. 1. – 125 с.
22. Зимняя, И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Пособие для учителей средн. школы / И. А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1978. – 159 с.
- 23.Игровое моделирование в деятельности педагога: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Академия, 2006. – 368 с.

24. Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987. – 232 с.
25. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В. В. Петрусинского. – В 4-х книгах. – М.: Новая школа, 1994. – 368 с.
26. Калимулина, О. В. Ролевые игры в обучении диалогической речи / О. В. Калимулина // Иностранный язык в школе. – 2003. - №3. – С. 17-20.
27. Китайгородская, Г. А. Интенсивный курс: Научн.-методич. пособие / Г. А. Китагородская. – М.: Моск. ун-т, 1994. – 368 с.
28. Колесникова, О. А. Ролевые игры в обучении иностранному языку / О. А. Колесникова // Иностранный язык в школе. – 1989. - №4. – С. 14-16.
29. Коптелова, И. Е. Игры со словами / И. Е. Коптелова // Иностранный язык в школе. – 2003. - №1 – С. 54-55.
30. Конышева, А.В. Английский язык. Современные методы обучения : учебное пособие / А.В. Конышева. – Минск : Петра Системс, 2007. – 298 с.
31. Красильникова, В. С. Игра и игровые приемы школьников иностранному языку / В. С. Красильникова // Иностранный язык в школе. – 1975. - №5 – С. 167-175.
32. Леонтьев, А. Н. Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе / А. Н. Леонтьев. – М., 1989. – 320 с.
33. Маслыко, Е.А. Настольная книга преподавателя иностранных языков : справочное пособие / Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская, А.Ф. Будько, С.И. Петрова. – Минск : Вышэйшая школа, 2005 – 279 с.
34. Маркова, А. К. Психология усвоения языка как средства общения / А. К. Маркова. – М.: Педагогика, 1974. – 240 с.
35. Матвеева, Н. В. Коллективная учебная деятельность при подготовке и проведении ролевой игры «Заключение контракта» / Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2004. - №7. – С. 41-45.

36. Матвеева, Н. В. Ролевая игра «A visit of the foreign delegation to the design office» / Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2005. - №4. – С. 37-41.
37. Матрон, Е. Д. Сюжетные ролевые игры на уроках по работе с газетой / Е. Д. Матрон // Иностранный язык в школе. – 1990. - №2 – С. 81-85.
38. Миролюбов, А. А. Общая методика преподавания иностранных языков : учебное пособие / А.А. Миролюбов. – М. : Просвещение, 2008 – 310 с.
39. Мухина, В. С. Детская психология / В. С. Мухина. – М.: Просвещение, 1985. – 250 с. С. 115.
40. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М., 1991. – 223 с.
41. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе : учебное пособие / – М. : Книга, – 2009 – 212 с.
42. Попович, Г. В. Вид творчества на уроке иностранного языка – ролевые игры / Г. В. Попович // Материалы научно-методической конференции. Актуальные проблемы преподавания иностранных языков. Ижевск, 2000. – С. 98-100.
43. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога : пособие для студентов педагогических вузов / А.П. Панфилов. – М. : Академия, 2008. – 223 с.
44. Риверс, В. Пусть они говорят то, что им хочется сказать / В. Риверс // Методика преподавания иностранных языков за рубежом. – М., 1976. – С. 226-240.
45. Родкин, К. А. Игровые упражнения / К. А. Родкин // ИЯШ. – 1965. - №5. – С. 44-48.
46. Рогова, Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях : пособие для учителей и студентов педагогических вузов / Г.В. Рогова. – М. : Академия, 2006. – 332 стр.
47. Ростовцева, О.М. Английский для детей дошкольного возраста : учебное пособие / О.М. Ростовцева. – Тула : Ясность, 2005 – 333 с.



48. Семенова, Т. В., Семенова, М. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // ИЯШ. – 2005. - №1. – С. 16-18.
49. Соловова, Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. В. Соловова – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.
50. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // ИЯШ. – 2004. - №2. – С. 66-68.
51. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
52. Скалкин, В.Л. Английский язык для общения : учебник / В.Л. Скалкин. – М. : История, – 2009 – 288 с.
53. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в средней школе // Под ред. А. Д. Климентенко и А. А. Миролюбова: Науч.-исслед. институт содержания и методов обучения. Акад. пед. наук СССР. – М.: Педагогика, 1981. – 465 с.
54. Терпухова, О. Н. Игры на уроках в 5 классе / О. Н. Терпухова // Иностранный язык в школе. – 1965. - №4. – С. 62-65.
55. Уайзер, Г. М., Климентенко А. Д. Развитие устной речи на английском языке в 5-8 классах / Г. М. Уайзер, А. Д. Климентенко. – М.: Просвещение, 1972. – 176 с.
56. Утевская, Н. Л. Игры на английском языке / Н. Л. Утевская // Иностранный язык в школе. – 1979. - №3. – С. 94-96.
57. Утехина, А. Н. Иностранный язык в дошкольном возрасте: Теория и практика / А. Н. Утехина – Ижевск: Изд. дом Удм. ун-т, 2000. – 246 с.
58. Филатов, В. М., Лившиц, О. Л. Ролевые игры на уроках английского языка в 6 классе / В. М. Филатов, О. Л. Лившиц // Иностранный язык в школе. – 1981. - №1. – С. 38-41.
59. Филатов, В. М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы / В. М. Филатов // Класс, 1995. - №4 – С. 12-15.
60. Хайдаров, Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый – М., 1996. – 272 с.

- 61.Щукин, А.Н. Обучение иностранным языкам : учебное пособие для преподавателей и студентов / А.Н. Щукин. – М. : Филоматис, 2006. – 470 с
- 62.Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
- 63.[Электронный ресурс]: Методическая разработка на тему: "Игровые технологии на занятиях иностранного языка". - Режим доступа: <https://kopilkaurokov.ru/angliiskiyYazik/uroki/mietodichieskaia-razrabotka-na-tiemu-ighrovyie-tiekhnologhii-na-zaniatiiakh-inostrannogho-iazyka>
- 64.[Электронный ресурс]: Игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков. - Режим доступа: <http://znakka4estva.ru/dokumenty/pedagogika/ighrovyie-tehnologii-v-processe-prepodavaniya-inostrannyh-yazykov/>
- 65.[Электронный ресурс]: Применение игровых технологий и их влияние на формирование речевых навыков и умений обучающихся на уроках английского языка. - Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/primienieniie-ighrovykh-tiekhnologhii-i-ikh-vliian.html>
- 66.[Электронный ресурс]: Ролевая игра на уроках английского языка.- Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2012/02/12/rolevaya-igra-na-urokakh-inostrannogo-yazyka>
- 67.[Электронный ресурс]: Использование ролевых игр на уроках иностранного языка. - Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/512262/>
- 68.[Электронный ресурс]: Ролевые игры на занятиях по английскому языку при обучении устному профессиональному общению. - Режим доступа: [http://irbis.gnpbu.ru/Aref\\_2004/Matveeva\\_N\\_V\\_2004.pdf](http://irbis.gnpbu.ru/Aref_2004/Matveeva_N_V_2004.pdf)
- 69.[Электронный ресурс]: Игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков. - Режим доступа: <http://studentbank.ru/view.php?id=2599&p=1>

## Приложение 1.

### 1. Игра-кроссворд по теме «Money».

**Цель:** ознакомить студентов с лексикой по теме «Деньги», запомнить графический образ слова.

*Описание:* игра в виде поля из сетки 14 на 14 клеток, в каждой из которых написана буква алфавита. Среди букв зашифрованы слова по данной теме. Перед началом игры мы вместе со студентами читали и переводили слова из активного словаря. Задача учащихся – самостоятельно отыскать среди букв данные слова, опираясь на список в низу страницы.

Учащиеся играют индивидуально или в парах.

C	U	R	R	E	N	C	Y	R	B	Q	U	A	S
A	X	S	D	N	U	F	N	I	A	U	B	C	F
S	I	L	V	E	R	H	N	C	N	I	O	C	E
H	O	F	U	N	D	S	E	H	K	P	T	O	E
G	C	H	A	N	G	E	P	U	R	S	E	U	R
C	H	E	Q	U	E	Y	M	S	K	R	W	N	I
E	R	A	M	D	I	N	T	E	R	E	S	T	A
N	S	D	O	U	P	Z	A	T	A	R	H	F	N
U	E	V	A	S	S	K	X	O	M	U	O	F	O
T	H	A	M	D	N	E	Y	N	F	S	P	O	I
R	E	S	N	P	R	I	C	E	Y	A	P	L	L
O	S	U	P	L	S	P	E	N	D	E	I	L	L
F	O	W	E	A	L	T	H	A	U	R	N	E	I
P	T	N	E	M	E	T	A	T	S	T	G	W	M

**Напишите перевод рядом со словом:**

cash  
mark  
save  
tax  
currency  
pay  
pound  
notes  
change  
gold  
coin  
fortune  
silver  
treasure  
welloff  
spend  
funds  
wealth  
rich  
statement  
price  
money  
interest  
purse  
shopping  
account  
bank  
cheque

fee

millionaire

penny

## **Приложение 2.**

Some of you are members of a group of musicians (classical, pop, jazz). Some of you are journalists who are going to interview the musicians. Musicians: talk together to decide the following – the kind of music you play, the name of your band, who plays what, what has influenced your music, how long have you been together, the records you have made, the countries you have toured. Journalists: work together to think of some questions to ask the musicians. When you are ready, conduct the interview.

### **Приложение 3.**

You are invited to take part in a TV show called “Do you believe in...?” The show will start in 10 minutes. Take a role card and get ready to play your role. Take part in the show; try to be as active as possible. Vote on the question in the programme – Do you believe in supernatural phenomena?

#### Приложение 4.

Игра, во время которой учащиеся, разделившись на две группы, обсуждают за “круглым столом” на вечеринке у одного из участников идею создания нового предприятия. Образцы карточек:

##### ***ROLE CARD FOR GROUP A***

You are a group of friends. You have been invited to the party organized by Mr. \_\_\_\_\_, one of your friends. First deal with the recent news.

Suggestions: Nick has gone to Paris with his new girl-friend, Martha and Ben have arrived from their business trip, etc.

Then your friend announces that he (she) is going to open a new business in selling fashionable clothes for teenagers in this country and abroad. Of course, you are shocked. Express it. Prepare questions to discuss the possibility of working and helping with the new business.

Prompts: ....enough capital? ... a license? ... advertisements? ... price per unit? ... where to open shops? ... subsidiaries?(how many? Where?) Etc.

##### ***ROLE CARD FOR GROUP B***

You are all very close friends, and one of you (Mr. \_\_\_\_\_) organized a party in his cosmetics office on Friday evening. Choose that person and tell it to group A.

The party starts in an informal way: mainly you are welcome to exchange the news with your guests. Then Mr. \_\_\_\_\_ suddenly says that he is going to run a new business. Though, you all know about it (but not your guests). You will be selling teenage clothes in this country and abroad in about two months' time.

The guests are very much interested in that project and have a lot of ideas and questions. Discuss them. Be sure everyone is involved in the discussion.

При проведении данной игры, учащиеся были ознакомлены с деловой лексикой на иностранном языке.