



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ  
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И МОАЯ

**Ролевые игры на уроках иностранного языка в начальной школе**

**Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата  
«Английский язык. Немецкий язык»  
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:  
64% авторского текста  
Работа рекомендована к защите  
рекомендована/не рекомендована

«22» июня 2020 г. зав. кафедрой  
английского языка и МОАЯ  
Кунина Наталья Ефимовна

Выполнила:  
Студентка группы ОФ-503-088-5-3  
Корогод Ольга Алексеевна

Научный руководитель:  
кандидат педагогических наук, доцент  
Касаткина Наталья Степановна

Челябинск  
2020

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.....	8
1.1 Состояние проблемы применения игровых методов обучения в начальной школе.....	8
1.2 Особенности обучения иностранному языку в начальной школе.....	21
1.3 Использование ролевых игр на уроках иностранного языка .....	28
Выводы по первой главе.....	35
ГЛАВА 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ .....	36
2.1 Организация опытно-экспериментальной работы.....	36
2.2 Комплекс методов и приемов по использованию ролевых игр на уроках иностранного языка .....	49
2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы.....	71
Выводы по второй главе.....	77
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	79
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	82
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	89

## ВВЕДЕНИЕ

Важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении. Темпы роста объемов учебного материала диктуют свои условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество. Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня качества знаний. И здесь на помощь учителям должна прийти игра.

**Актуальность исследования.** Обучение иностранному языку детей на начальном этапе стало вновь предметом заинтересованного разговора педагогов, филологов и родителей. Психологами выяснен тот факт, что начальный школьный возраст считается наиболее благоприятным периодом для этого вида деятельности.

Умениям говорения на ранней ступени, принадлежит очень большая роль. На начальном этапе обучения закладываются основы овладения английским языком.

Известно, что обучение говорению как процессу продуктивному, то есть требующему от учащихся построения высказывания, обусловленного ситуацией общения, представляет собой сложную методическую задачу, поскольку овладение им связано с наибольшими трудностями для учащихся и требует больших временных затрат и усилий как со стороны учителя, так и учащихся.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке — игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей, поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) — это важнейший путь включения

детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников и младших школьников. Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста.

Иностранный язык является одним из самых сложных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у обучающихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. Поэтому использование в педагогической практике дидактических игр на уроках английского языка крайне актуально для обучающихся младших классов.

Однако, несмотря на общее признание положительного влияния игр на развитие познавательной активности и самостоятельности обучающихся, они не нашли ещё достаточно глубокого и основательного решения в методике преподавания иностранного языка в начальной школе. Отсюда возникает ряд противоречий:

1. Противоречие между необходимостью использования игровых методов в учебном процессе и недостаточной методической проработанности этого вопроса применительно к использованию ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

2. Противоречие между требованиями ФГОС по иностранному языку к уровню сформированности умений обучающихся в области говорения, требующие повышения эффективности организации учебного процесса, внедрения современных технологий обучения, способствующих развитию коммуникативных умений и недостаточной разработанностью данной проблемы в методике обучения иностранному языку в частности по использованию игровых технологий при обучении иноязычной устной речи.

3. Противоречие между необходимостью совершенствования коммуникативных умений в области говорения и тем фактом, что педагоги

в недостаточном количестве используют ролевые игры для достижения этой цели.

Данные противоречия и обусловили выбор темы моего исследования: «Ролевые игры на уроках иностранного языка в начальной школе».

**Проблема исследования:** каким образом учитель может эффективно использовать ролевые игры на уроках иностранного языка?

**Цель данной работы:** изучить теоретические и методические аспекты применения ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе, разработать и внедрить в учебно-воспитательный процесс комплекс методов и приёмов организации и проведения ролевых игр, способствующую развитию умений, формирующихся в ходе игры.

**Объект исследования:** обучение иностранному языку на начальном этапе.

**Предмет исследования:** особенности применения ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

**Гипотеза исследования:** формирование универсальных учебных действий будет более эффективным, если построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс ролевых игр.

В связи с целью и гипотезой были определены следующие задачи исследования:

**Задачи исследования:**

1. Изучить состояние проблемы применения игровых методов обучения в начальной школе.
2. Показать особенности обучения иностранному языку в начальной школе.
3. Изучить методику применения ролевых игр на уроках иностранного языка в начальных классах.
4. Провести опытно-экспериментальную работу по применению ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

**Теоретико-методологическую основу исследования составили:**

-игровые технологии на уроках иностранного языка (Е.В.Елагова, Е.В. Ильченко, А.В. Коньшева, А.В.Котенкова, Л.В.Петрова, Т.В.Пукина) [18, 19, 23, 24, 37, 41];

- методики обучения иностранным языкам (И.Л. Бим, И.А. Бредихина, Л.П. Солонцова, О.И. Трубицина)[11, 13, 45, 48];

- теория игры и положения о её воспитательном потенциале в развитии детей младшего школьного возраста (А.М. Новиков, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин) [33, 15, 44, 54].

Для успешной реализации поставленных задач и проверки выдвинутых положений гипотезы использовались различные **методы исследования:**

1. Теоретические: анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования. Систематизация, обобщение, сравнительный анализ.

2. Эмпирические: Педагогическое наблюдение, методы обработки данных, эксперимент.

**База исследования:** Муниципальное Общеобразовательное Учреждение «Средняя общеобразовательная школа №7 г. Копейска» В исследовании приняли учащиеся 3 класса в количестве 13 человек, а так же 2 педагога.

**Практическая значимость:** Материалы исследования можно рекомендовать к использованию учителям начальных классов на уроках иностранного языка, а также родителями и студентами.

**Структура исследования:** выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (61 источник) и 1 приложения. Во введении обосновывается актуальность исследуемой проблемы, сформулированы предмет, объект, определены цель и задачи исследования, описывается структура данной работы.

Первая глава является теоретической базой, в которой дается характеристика исследуемой проблемы и описываются сущность ролевых игр, их роль, значение и место в процессе обучения, а также особенности ролевых игр в младших школьников.

Во второй главе охарактеризованы критерии и уровни готовности учащихся начальных классов к ролевым играм, описана методика организации игровой деятельности, способствующая развитию умений, формирующихся в ходе работы.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

## **1.1 Состояние проблемы применения игровых методов обучения в начальной школе**

Методы обучения – это способы взаимосвязанной деятельности педагога и обучаемых по достижению конкретных целей обучения, воспитания и развития [4]. Выбор методов не произволен, его определяют следующие факторы:

1. Цели и задачи обучения.
2. Содержание и методы определенной науки и темы.
3. Принципы обучения и позиция педагога.
4. Учебные возможности учеников.
5. Время.
6. Внешние условия.
7. Возможности учителей.

Ни один из методов не является универсальным, хороших результатов можно достигнуть при использовании многих методов. Эффективное педагогическое взаимодействие возможно лишь при разумном сочетании нескольких, не противоречащих методов обучения. Задача оптимизации формулируется однозначно: в имеющихся условиях из методов выбрать те, которые обеспечивают наибольшую эффективность обучения.

Особую роль в современном образовательном процессе играют активные методы обучения, которые опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, а прежде всего на творческое продуктивное мышление, поведение, общение.

Наиболее сложной задачей является применения игровых методов обучения. Игра – сложный социокультурный феномен, неотъемлемая

жизнь человека, сопровождающая его от рождения до последних дней, отмечают многие исследователи в области разных наук о человеке (Н.П. Ананиева, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин и др.) [1, 16, 53].

Д.Б. Эльконин выделил следующие функции игровой деятельности:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения. Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная [53].

Обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они получили распространение в 70-е годы XX века.

На наш взгляд, наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова. За основу он взял человеческую деятельность и выделил следующие виды игр:

1. Физические и психологические игры и тренинги:

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экстагические;
- экспромтные игры и развлечения;
- лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально-творческие игры:

- предметные забавы;
- сюжетно-интеллектуальные игры;
- дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
- строительные;
- трудовые;
- технические;
- конструкторские;

- электронные;
- компьютерные;
- игры-автоматы;
- игровые методы обучения.

### 3. Социальные игры:

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

Сама обучающая игра определяется как игра, которая используется в процессе обучения как задача, которая, в свою очередь, содержит задачу обучения (проблема, проблемная ситуация), при ее решении обеспечивается достижение конкретной цели обучения.

Обучающая игра как метод обучения имеет свои особенности. С одной стороны, в игре имеются определенные действия, с помощью которых формируются определенные личностные качества: проявляются внимание, наблюдение, память, мышление, творческие наклонности ученика, самостоятельность, инициативность и т.д. С другой стороны, игра решает на уроке определенную дидактическую задачу: изучение нового материала, повторение и закрепление прошлого, обучение определенным навыкам, использование знаний на практике и т. д.

У обучающей игры есть существенная особенность – четко определенная цель обучения и соответствующий педагогический результат, который можно идентифицировать, четко подчеркнуть и охарактеризовать с помощью педагогической и когнитивной ориентации. Форма игры создается в классе с использованием игровых приемов и ситуаций, которые служат мотивационным инструментом и вдохновляют обучающихся на обучение.

Цели использования игр в учебном процессе:

- формирование познавательных мотивов и интересов;
- воспитание у школьника системного мышления, в том числе целостного понимания не только природы и общества, но и самого себя, своего места в мире;
- передача целостного взгляда на учебную деятельность и ее большие фрагменты с учетом эмоционального и личностного восприятия;
- обучение коллективной умственной и практической работе, формирование навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- поощрение ответственного отношения к общему делу, уважения социальных ценностей и отношения команды и общества в целом;
- обучение методам моделирования.

Методика учебной игры имеет значительный потенциал в начальной школе. Для младших школьников обучение – это новая и необычная вещь. В то же время игровая активность детей дошкольного возраста в школьном возрасте еще не утратила своего значения.

Л.С. Выготский писал: «В школьном возрасте игра не умирает, а пронизывает все отношения к реальности. Оно имеет свое внутреннее продолжение в школьном образовании и работе»[16]. В результате зависимость от игровой деятельности, игровых форм и приемов является важным и наиболее подходящим способом вовлечения детей в образовательную деятельность.

О.С. Газман рассматривал проблему так – на рубеже 6-7 лет у детей появляются новые психологические образования и изменяется социальная ситуация развития, также происходит смена определяющих это развитие видов деятельности — игровая деятельность уступает ведущее место учебной.

Однако это вовсе не означает, что переступив порог школы, дети перестают играть.

Игры все еще не теряют своей привлекательности для них и занимают значительное место в образе жизни, во-первых, выступая в качестве формы, в которой наилучшим образом можно овладеть содержанием новой деятельности (обучения); во-вторых, как эмоциональная поддержка личности для облегчения адаптации к школьным условиям и обеспечения психического комфорта; в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности сверстника-ученика ».

Основным типом обучающих игр, используемых на начальном этапе, являются игры, которые вызывают постоянный интерес к обучению и уменьшают стресс, возникающий во время адаптации ребенка к школьному режиму. Игровые ситуации помогают детям получить знания, развить соответствующие навыки и интерес к обучению.

При использовании игр в начальной школе следует учитывать, что развитие образовательной деятельности, то есть вовлечение детей младшего школьного возраста, происходит медленно. Когнитивная мотивация недостаточно выражена даже среди обучающихся младших классов. Основная трудность в первые годы обучения заключается в том, что мотив, по которому ребенок приходит в школу, не связан с содержанием занятия, которое он или она должен выполнять в школе. Мотив и содержание образовательной деятельности не совпадают.

Обучающая игра вносит значительный вклад в преодоление этих трудностей. Во время игры ученики развивают способность фокусировать внимание, мыслить самостоятельно, и возникает жажда знаний. С энтузиазмом школьники легче учатся и запоминают новые вещи, ориентируются в необычных ситуациях и развивают свое воображение. Даже самые пассивные ученики с большим желанием вовлекаются в игру и прилагают все усилия, чтобы не подвести своих товарищей по команде. Во время игры школьники обычно очень внимательны, сосредоточены и дисциплинированы.

Игровые задания положительно влияют на развитие изобретательности, сообразительности и смекалки. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организации, настойчивости, умения следовать правилам игры.

Результаты игры всегда очевидны, специфичны и наглядны. Соблюдение правил обязывает детей самостоятельно проводить игровые действия, одновременно разрабатывая критерий для оценки поведения своих одноклассников и своего собственного.

Работа над дидактическим заданием требует активизации всей умственной деятельности ребенка. Развиваются когнитивные процессы, мышление, память, воображение. Внимание становится более сфокусированным, устойчивым, и ученик имеет возможность правильно распределить его. Стимулируется развитие познавательных способностей, наблюдательности, интеллекта и любопытства. У детей начинает проявляться волевая сдержанность.

Соблюдение правил, вытекающих из интереса детей к игре, способствует развитию таких важных моральных и волевых качеств, как организация, сдержанность, доброжелательность, честность и т.д.

Таким образом, обучающая игра является формой организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется учителем на основе целенаправленной организованной деятельности обучающихся по специально разработанному сценарию.

Включение игр и игровых моментов в классе делает процесс обучения интересным и увлекательным, мотивирует обучающихся, повышает интерес к предметам и облегчает преодоление трудностей в освоении учебных материалов. В то же время игра должна быть связана с серьезной, напряженной работой, не отвлекающей от обучения, а способствующей интенсификации умственной работы.

Психолого-педагогической базой игровых методов обучения является игровая деятельность. Многие деятели науки полагают, что

важную роль в психологическом механизме игры выполняет мотивация деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

1. В ходе решения игровых задач происходит межличностное взаимодействие и укрепление взаимоотношений между учащимися (мотивы общения).

2. В игре учащиеся могут отстаивать свою точку зрения (моральные мотивы).

3. Каждая игра имеет приблизительный результат (окончание игры) и побуждает обучающегося к достижению поставленной цели (победе) и осознанию методов и средств достижения цели.

4. Равенство – один из принципов игры, а исход игры и её результат полностью обуславливается индивидуальным вкладом каждого игрока, его личностными качествами.

5. Процесс обучения – это обезличенный процесс. В ходе игры этот процесс приобретает личностную значимость.

6. Стимулом к познавательной деятельности для обучающихся является ситуация успеха.

7. В ходе игры активизируется мыслительная деятельность ученика, нечто неопознанное толкает его на поиск ответа.

Лев Семенович Выготский и Алексей Николаевич Леонтьев выделяют три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно связаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся[16;с.22].

Немецкий психолог и доктор философии Карл Гросс называет игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни [59;с.246]. Игра —

объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, который предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

Понятие игры толкуется по-новому в педагогической практике последних лет. Это общественная, серьезная категория. Можно полагать, что именно поэтому игры начинают внедряться в дидактику более динамично.

Дидактическое значение игры доказывал еще Константин Дмитриевич Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. Ценными являются и практические исследования таких ученых, как Н.П. Аникеев, О.С. Анисимов, В.В. Петрусинский, Л.С. Выготский, Г.А. Кулагин, В.Ф. Смирнов и др.

Блестящий исследователь игры Б.Д. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражении мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [54; с.273].

По определению М.Ф. Стронина игры делятся на два раздела [47; с.163]:

1. «Подготовительные игры» — игры, которые способствуют формированию языковых навыков.
2. «Творческие игры» — игры, направленные на развитие речевых навыков.

Известно, что игра побуждает обучающихся учиться и познавать новое, стремиться к обучению, а также игра расширяет диапазон интересов обучающихся: к теме урока, к предмету в целом. Элемент соревнования

также является важной составляющей игры, так как он повышает активность обучающихся и повышает уровень мотивации [47;с.78].

Игра и общество существуют равное количество времени. Жизнь каждого индивида сопровождается игрой. В наши дни игра является не только отдельным, самостоятельным видом деятельности, но и всеобъемлющим средством достижения цели практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.

Принцип равенства, как было упомянуто выше, является одним из самых важных в игровой деятельности. Игра приходится по силам практически каждому ученику, даже тому, который имеет невысокий уровень языковой подготовки. Кроме того, не самый сильный в языковой подготовке обучающийся может одержать победу в игре: иногда изобретательность и смекалка играют более важную роль, чем способность ориентироваться в языке.

Ощущение равноправия, доброжелательная и благоприятная морально-психологическая атмосфера, отсутствие ощущения непреодолимости и сложности заданий — все это дает возможность ученику одержать победу над своей робостью и стеснительностью, которые затрудняют свободное использование в речи лексики и грамматики иностранного языка. Более того ученики перестают опасаться сделать ошибку, что благотворно сказывается на результате обучения. Языковой материал неосознанно закрепляется в голове, что вызывает чувство удовлетворения и гордости за себя, после чего ученик использует устную речь наравне со всеми.

Одной из основных функций деятельности педагога является передача знаний путем имитации проблемно-познавательных ситуаций и контроля над процессом познавательной деятельности обучающихся, при котором нужно принять во внимание их индивидуальные особенности.

Игры, занимающие положение в основе методов обучения, являются средством обучения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью.

В играх для обучающихся устанавливаются цели, которых они достигают, различных уровней.

На первом уровне происходит получение удовольствия от самого процесса игры. Ученики готовы к любой активности, если она приносит положительные эмоции.

На втором уровне ученики достигают функциональной цели, связанной с разыгрыванием сюжета, соблюдения ролей.

На третьем уровне учащиеся достигают педагогическую цель, которую они часто не осознают, решая игровые задачи. На данном уровне происходит усвоение новой лексики или грамматики иностранного языка, использование этих аспектов языка в речи.

В процессе этой деятельности совершается формирование психических процессов ребенка, осуществляется переход двух практических видов мышления: от наглядно-действенного к образному мышлению, ученики произвольно запоминают языковой материал. Несомненно, основываться только на игровой деятельности в процессе обучения будет неэффективно, но данный вид деятельности повышает интерес учеников к обучению и развивает их познавательную деятельность.

Обучающиеся проявляют интерес и фиксируют в памяти только ту информацию, которая касается их эмоционального мира, в которой личная значимость выполняет первостепенную роль. Учителю следует спланировать учебную деятельность так, чтобы познавательные процессы обучающихся были активны. Познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении [34; с.77].

Проведенные опыты, эксперименты и анализы в области методики и психологии показали, что высокая результативность освоения иностранного языка определяется не только познавательными процессами, но и эмоциональной составляющей личности. Личность представляли, прежде всего как эмоциональный субъект, а среди качеств личности, требуемых для изучения иностранного языка, выделяли мотивацию, уровень взволнованности и веры в себя, скованность (раскованность) и готовность к риску. Мотивация в любой деятельности играет важную роль, так как является стартером, побуждением к действию. Далее мотивация может быть повышена после ситуации успеха. Невысокая вера в себя очень часто приводит к тому, что ученик чувствует себя скованно, имеет комплексы и страх совершить ошибку. Всё это неблагоприятно влияет на изучение языка и овладение им. Уровень тревожности стоят наряду с верой в себя, робостью, готовностью к риску при изучении иностранного языка. С точки зрения психологии различают личностную и реактивную (ситуативную) тревожность. Личностная тревожность утомляет организм, является преградой в освоении иностранного языка. Реактивная – стимулирует умственный труд, создаёт эмоции, возбуждение и азарт в обучении.

Ролевая игры – эффективный метод вовлечения обучающихся в процесс, пробуждения интереса. Этот вид игры формирует благоприятные условия для получения обратной связи по окончании игрового взаимодействия.

Ролевые игры основаны на обучающем эффекте совместных действий. С психологической точки зрения содержанием ролевой игры является не предмет, его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами; не человек – предмет, человек – человек.

В современной педагогической практике ролевой метод – это действенное диагностическое, прогностическое и коррекционное средство

социально-психологической подготовки. Данный вид игры позволяет определить индивидуальность обучающегося, его способности с точки зрения творчества, он формирует умение представлять себя на месте других, входить в их положение, помогает прочувствовать позицию и эмоции другого, а также создаёт благоприятную атмосферу для осознания различных норм поведения и общения.

К основным характеристикам ролевых игр относят:

– наличие модели управляемой системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему. Такой моделью может стать фабрика, завод, магазин, музей, библиотека или подразделение какой-либо организации;

– наличие ролей;

– различие целей участников игры, исполняющих разные роли;

– взаимодействие ролей;

– наличие общей цели у всего игрового коллектива;

– многоальтернативность решений;

– наличие группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;

– наличие управляемого эмоционального напряжения.

Основное отличие ролевых игр от метода разыгрывания ролей прежде всего заключается в том, что тому, кто исполняет роль участника анализируемой ситуации, наряду с описанием выдается инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы отстаивать и какие цели достигать.

Инструкция к ролевой игре должна, с одной стороны, детально описывать все аспекты ситуации. Вместе с тем с другой стороны, она не должна ставить жестких границ, препятствующих участникам сыграть свои роли в соответствии с их собственными представлениями о том, как необходимо действовать в таких случаях.

Таким образом, ролевые игры – это игры по заданному сценарию, который требует не только знакомство с материалом, но и вхождение в заданный образ, т.е. в какой-то степени даже перевоплощения, актерского мастерства [35].

Ролевая игра как методический прием – явление неоднородное. Даже обычный наблюдатель может заметить, что ролевая игра очень разнообразна и по её содержанию, и по вовлечению детей, и по материалу, по форме организации. В педагогике существуют различные классификации видов ролевой игры. Изучение различных классификаций необходимо для углубленного понимания сути ролевой игры, а также для того, чтобы правильно организовать и педагогически грамотно применить этот вид игры на уроке.

Выделяют три вида ролевой игры:

- 1) сюжетно-ролевая игра;
- 2) театрализованная ролевая игра;
- 3) ситуационная ролевая игра [48].

Сюжетно–ролевая игра имеет особое значение в педагогическом процессе. В данном виде игры обучающиеся разыгрывают в ролях то, за чем они наблюдают в своей жизни и в деятельности взрослых людей. Данный вид игры является важным методом обучения и воспитания, так как он развивает личность ребёнка. Воображение является один из главных помощников в процессе умственной активности. Когда обучающийся принимает какую-либо роль, он вспоминает и представляет, на основе личного опыта, как действует его персонаж, определяется с грамматическими фразами и лексикой, которая ему понадобится для общения. Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин) и педагогов [16, 56]. За основу сюжетно-ролевой игры выступает воображаемая, выдуманная ситуация.

В театрализованной ролевой игре обучающиеся берут на себя роли различных литературных персонажей [18]. Персонажи из литературы становятся героями игры, а события из произведения, приключения этих героев – сюжетом ролевой игры. Данный вид игры называется театрализованным, потому что она имеет уже готовый сюжет и участие обучающихся определяется текстом произведения.

Ситуационная ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач между участниками, исполняющие строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, заранее подготовленных заданий.

Основываясь на вышесказанном, хочется обратить внимание на то, что исследования множества психологов и педагогов доказали, что ролевая игра благотворно влияет на эмоциональное состояние человека, раскрывает и побуждает его изучать иностранные языки. Но, конечно же, метод игрового обучения не может быть основным и единственным образовательным методом в процессе обучения. Оно лишь расширяет круг интересов, побуждает школьников вести познавательную активность, но не развивает умение учиться.

## **1.2 Особенности обучения иностранному языку в начальной школе**

Новые реалии XXI века, процессы интернационализации всех сторон жизни, особенности информационного общества выдвигают особые требования к овладению иностранными языками. Современная школа должна осознать свою обязанность приобщить к идеям осознания уникальности и ценности своих национальных традиций в сочетании с осознанием общечеловеческих ценностей, стремлением к взаимопониманию между людьми разных сообществ наших детей, растущих в условиях полиязычного и поликультурного мира, с самого раннего возраста. Иностранный язык как школьный предмет даёт для этого

богатейшие возможности, которые не всегда используются в полном объёме.

Как указывается в Примерной программе, иностранный язык «наряду с русским языком и литературным чтением входит в число предметов филологического цикла и формирует коммуникативную культуру школьника, способствует его общему речевому развитию, расширению его кругозора и воспитанию его чувств и эмоций». Воспитание общей коммуникативной культуры, формирование коммуникативной компетенции в родном и иностранном языках – это важнейшая задача современной школы, успешное осуществление которой во многом зависит от основ, заложенных в начальной школе.

Интегративной целью обучения иностранному языку в начальных классах является формирование элементарной коммуникативной компетенции младшего школьника на доступном для него уровне в основных видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении и письме.

Изучение иностранного языка в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

- формирование умения общаться на иностранном языке на элементарном уровне с учетом речевых возможностей и потребностей младших школьников в устной (аудирование и говорение) и письменной (чтение и письмо) форме;

- приобщение детей к новому социальному опыту с использованием иностранного языка: знакомство младших школьников с миром зарубежных сверстников, с зарубежным детским фольклором и доступными образцами художественной литературы; воспитание дружелюбного отношения к представителям других стран;

- развитие речевых, интеллектуальных и познавательных способностей младших школьников, а также их общеучебных умений; развитие мотивации к дальнейшему овладению иностранным языком;

– воспитание и разностороннее развитие младшего школьника средствами иностранного языка.

Федеральный государственный образовательный стандарт закрепляет линию на раннее обучение, что положительно скажется на развитии не только иноязычной коммуникативной компетенции, но и общей коммуникативной компетенции обучаемых, а также позволит достичь более высоких личностных и метапредметных результатов обучения. Иностранный язык как учебный предмет имеет большой воспитательный потенциал, что в полной мере учтено при разработке УМК для начальной школы, где значительное место уделено формированию ценностных ориентиров и эстетических идеалов в соответствии с ФГОС.

Деятельностный характер предмета «Иностранный язык» соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребенку данного возраста (игровую, познавательную, художественную, эстетическую и т.п.) и дает возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе, и формировать общеучебные умения и навыки, которые межпредметны по своему характеру.

Приступая к работе с детьми младшего школьного возраста, учитель иностранного языка должен иметь представление о том, чем отличаются занятия с этим контингентом обучаемых от занятий с обучающимися других возрастных ступеней, а также о тех специфических методах и приемах, которые дают наибольший эффект в обучении языку обучающихся начальных классов.

При выборе педагогических технологий обучения иностранному языку в начальной школе учителю необходимо знать, что они должны способствовать созданию доброжелательности, комфортной для ребенка атмосферы, стимулировать мотивацию к изучению предмета. Учитель,

работающий с младшими школьниками обязательно должен учитывать принцип создания благоприятного психологического климата на уроках иностранного языка. Это может выражаться в создании учителем атмосферы терпения и доброжелательности, в использовании разнообразных форм поощрения и приемов оказания им помощи при выполнении учебных заданий.

Выбор технологии обучения осуществляется с учетом психологических и возрастных особенностей младших школьников (повышенная эмоциональность, подвижность, чувствительность, утомляемость от единообразия), что требует частой смены форм, методов и приемов обучения. Учить языку — это искусство, малышей — искусство искусств.

Для эффективного обучения важно:

а) изучать личность каждого ученика и коллектив в целом (путем наблюдения на уроке и вне его, обмена мнениями с коллегами, бесед с родителями);

б) при организации общения использовать по возможности такие ситуации и предлагать такие задачи, которые затрагивают интересы ученика, связанные с его личным опытом, побуждающие школьника использовать осваиваемый материал для выражения своих мыслей в соответствии с той или иной ситуацией общения;

в) при организации парной и групповой форм работы поддерживать интерес к обучающимся с низким речевым статусом и низким статусом популярности;

г) систематически обращать внимание коллектива обучающихся на успехи отдельных детей в деятельности.

Наглядность на начальном этапе выполняет стимулирующую функцию, причем в двух планах: в первом случае мы говорим о внутренней (или языковой) наглядности, стимулирующей восприятие звучащей иноязычной речи с присущей ей грамматической и

интонационной оформленностью, когда обучаемый ощущает собеседника: «не только слышу, но и вижу». Во втором случае наглядность стимулирует создание смысловых образов, присущих носителям данного языка.

Все средства наглядности (иллюстрированные и жесты, которые использует учитель) создают эффект «присутствия» в какой-то конкретной ситуации общения и помогают сохранить в памяти детей тот смысл, который нужно им передать или воспринять.

Контроль хода и результатов обучения должен отвечать ряду условий его эффективности. Поскольку речевая способность, или компетенция, имеет несколько уровней организации, то и объекты контроля также должны быть разноуровневыми; в частности, в качестве таковых должны выступать как речевые умения (аудирование, говорение, чтение и письмо), так и лежащие в их основе речевые (произносительные, лексические и грамматические) навыки, а также технические навыки чтения и письма. Контроль выполняет диагностико-оценочную функцию.

Важным условием эффективности контроля является доброжелательная атмосфера на всех этапах его организации, с одной стороны, и обеспечение равных возможностей для всех испытуемых (недопущение повторного предъявления заданий отдельным обучающимся, всякого рода объяснений, комментариев, увещаний и т.п.) – с другой.

Приоритетным в начальной школе является воспитательный и развивающий аспект обучения предмету. Иностранный язык вводит обучающихся в мир другой культуры, ориентирует их на формирование навыка и умения самостоятельно решать простейшие коммуникативно-познавательные задачи в процессе говорения, чтения и письма, формирует такие качества личности, как инициативность, умение работать в коллективе, умение защищать свою точку зрения и устойчивый интерес к изучению предмета. Математика, природоведение, музыка, труд и другие

предметы подготовили почву для изучения иностранного языка, а он, в свою очередь, внесёт свой вклад в развитие личности обучающегося.

Универсальные учебные действия, формирующиеся на начальном этапе обучения иностранному языку:

Личностные действия формируют у учащегося нравственную, моральную, ценностно-смысловую и социальную ориентацию. Личностные учебные действия обеспечивают формирование норм внутренней позиции школьника и межличностных отношений. Применительно к учебной деятельности по овладению иноязычной речевой деятельностью выделяются следующие виды личностных действий.

- действия личностного самоопределения,
- действия смыслообразования,
- действия нравственно-эстетической ориентации,
- действия самооценки на основе критерия успешности учебной деятельности.

Регулятивные действия обеспечивают учащемуся организацию его учебной деятельности:

- действия целеполагания,
- действия планирования,
- действия прогнозирования,
- действия контроля,
- действия коррекции,
- действия самооценки,
- действия саморегуляции.

Познавательные действия представляют собой самый обширный блок УУД, поскольку включают:

1.Общеучебные действия:

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной задачи;

– поиск и выделение необходимой информации (при аудировании и чтении на ИЯ);

– самостоятельное осознанное построение устного и письменного речевого высказывания (суждения) на ИЯ;

– выбор языковых средств в зависимости от конкретных ситуаций речевого иноязычного общения;

– рефлексия деятельности по овладению ИЯ, контроль и оценка процесса и результатов иноязычной речевой деятельности;

– смысловое чтение и слушание (осмысление цели чтения, выбор вида чтения в зависимости от коммуникативной задачи, извлечение необходимой информации из прослушанного текста, определение основной и второстепенной информации, формулирование проблемы и главной идеи текста).

## 2. Логические действия:

– синтез, то есть составление целого из частей;

– самостоятельное выведение правил построения иноязычной речи;

– установление причинно-следственных связей при аудировании и чтении текстов;

– доказательство своей точки зрения;

– выдвижение гипотез и их обоснование.

## 3. Действия по постановке и решению проблемы:

– формулирование проблемы творческого и поискового характера;

– самостоятельное решение проблемы.

Коммуникативные действия в рамках любой предметной деятельности обеспечивают социальное взаимодействие партнеров по общению или деятельности:

– планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками;

– постановка вопросов;

– разрешение конфликтов;

– управление поведением партнера по иноязычному общению;

– полнота и точность выражения своих мыслей в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Таким образом, обучение иностранным языкам рассматривается как одно из приоритетных направлений модернизации школьного образования. Поскольку этот предмет будут преподавать учителя основной школы, то необходимо обратить особое внимание на ознакомление с возрастными особенностями младших школьников, спецификой методики обучения в начальной школе (формы реализации этих профессиональных задач хорошо известны практическим работникам). Прежде всего, нужно обеспечить сотрудничество преподавателя иностранного языка с учителем начальной школы, который хорошо знает возрастные особенности школьников, уровень их развития, интересы. Только в данных условиях возможно реализовать требования Федерального государственного образовательного стандарта по иностранному языку.

### **1.3 Использование ролевых игр на уроках иностранного языка**

Обычно при помощи устных команд или ролевых карточек распределяются роли обучающихся в игре. Не смотря на это, некоторые педагоги и психологи выступают против ролевых игр, которые проводятся для изучения и усвоения определенной тем, включающих в себя определенный набор изучаемой лексики, потому что такие ролевые игры не помогают воспроизвести спонтанный разговор, приближенный к реальной жизни.

Возможно, лучшей моделью для роли обучаемого в ролевой игре является метод Скарчелла. Обучающиеся, в соответствии с этим подходом, должны быть активными и иметь значительный контроль над своим обучением. Ученики помогают выбирать темы и задачи, а также обеспечивать учителей подробной информацией о процессе обучения.

Ученики могут также рискуют выйти из зоны комфорта, у них могут появиться новые, непривычные им, обязанности. Р. Бернс предполагает,

что некоторые из учеников не имеют опыта, которые необходим для проявления инициативы или способности принимать решения в ситуациях, которые им не знакомы. Он советует всем учителям пронаблюдать за каждым обучающимся, чтобы иметь представление об уровне знаний, личностных характеристиках, а также уделять большое внимание введению эмпирических упражнений, чтобы обучающиеся не теряли интерес к обучению.

Преподаватель регулярно и упорядоченно формирует деятельность своих учеников, прорабатывая основные составляющие, чтобы добиться полноценного развития игры. Для проведения ролевой игры учитель разрабатывает полный сюжет, набор ролей и способы взаимодействия этих ролей. Он помогает обучающимся понять правила, определить, в какой последовательности будут идти действия и каков будет конечный результат. Он выделяет требования к игре, раскрывает функцию реквизита, а по итогу помогает оценить успешность каждого играющего ученика. Параллельно с этим преподаватель регулирует самостоятельные игры учеников, аккуратно показывая им нужное направление, помогает организовать игровое пространство, а также оказывает содействие на подготовительном и организационном этапе игры.

Учитель имеет большое значение в общей структуре, но во время разыгрывания не принимает активного участия. Он наблюдает за процессом со стороны, в то время как ученики контактируют и общаются друг с другом. Это облегчает обучение, так как неучастие учителя в игре снижает уровень робости и тревоги.

Тем не менее, иногда в ролевом наборе есть место для учителя, и он может взять на себя одну из ролей, но не главную, так как в таком случае игра превратится в обыденную форму работы под руководством учителя. Необходимо, чтобы социальный статус этой роли помог преподавателю незаметно ориентировать речевое общение в классе.

Обычно учитель принимает участие в ролевой игре лишь вначале, когда обучающиеся ещё не до конца освоили и поняли принципы данного вида работы на уроке. В дальнейшем, когда ученики привыкают, необходимости в этом не наблюдается.

Важная роль учителя в процессе общения учеников – управление процессом общения. Он помогает то одному, то другому ученику, которые нуждаются в помощи, вносит требующиеся поправки и изменения в работу группы.

В ходе игры очень важно не вмешиваться в весь процесс игры и не исправлять ошибки, а лишь незаметно для обучающихся записать их, чтобы позже обсудить наиболее частые из них.

Погрузиться в ролевую игру помогает простое чтение по ролям, по парам. Уже во время этого чтения обучающиеся берут на себя различные роли и прорабатывают тему на уроке или в течении более долго периода. На некоторое время ученик забывает о том, что он сидит на уроке и изучает иностранный язык, и вместо этого он принимает образ человека, который постоянно использует данный язык. На уроке действуют также так называемые правила театра: не нарушать основную характеристику своего персонажа, принимать роль с ответственностью, стараться быть убедительным, правдоподобным.

Конечно, этот театр не совсем настоящий: нет зрителей. Хотя часто педагог или учитель могут взять на себя роли зрителей. Обучающиеся, как правило, играют для себя, чтобы усвоить определенные аспекты языка, на которые и направлена ролевая игра. Ролевая игра создаёт максимально реальную обстановку, в которой ученики могут использовать иностранный язык, не выходя в реальный мир. Однако это не означает, что ученики не могут использовать иностранный язык за пределами класса. Ролевая игра лишь создаёт ситуацию для практики.

Преподаватель играет роль проводника в классе. Он не обращает внимание учеников на концепции во время игры, не прерывает процесс

игры, чтобы исправить ошибку или внести другие коррективы. Подобные действия учителя могут разрушить игровую атмосферу действия, нарушить погружение учеников в ролевую игру. Когда учитель прерывает процесс, дети постоянно вспоминают свой настоящий статус – статус ученика, и им сложно снова адаптироваться к роли своего героя. Главное участие учителя остается вне игры: на этапе подготовки и организации и подведения итога. Во время распределения ролей, учитель помогает найти ученикам свои роли и понять их. Чтобы сделать это, он объясняет, какого рода та или иная роли, приводит примеры: герои фильмов или сказок, в которых такая роль явно выражена, или любые другие средства, которые способствуют точному пониманию характеристик героев и действий, которые ожидаются от этих героев в процессе игры.

Ученики, несомненно, получают удовольствие от процесса ролевой игры, а также погружение в ролевые игры на иностранном языке помогает им решать проблемы, с которыми они могут столкнуться в реальной жизни.

Основной мотивацией и побуждением к изучению иностранных языков является заинтересованность. Не только в самом изучении иностранного языка, а в средствах и методах, которые учитель используют для обучения. Актуальность темы и равнодушие учащихся являются важными аспектами при погружении в ролевую игру. Если ученик любит заниматься восточными единоборствами, учитель должен позволить ему взять на себя роль профессионального борца, который, возможно, отвечает на вопросы журналистов после того, как одержал победу в очень важном чемпионате. Если ученица мечтает стать учителем или завести семью, необходимо позволить ей взять на себя такую роль во время игры. Это очень эффективный метод, особенно на этапе начальной школы, потому что дети младшего школьного возраста мечтают больше всего. До того момента, как тема не перестанет быть актуальной, учителю не нужно беспокоиться о сохранении интереса у учеников – это будет происходить

само по себе. Погружение в ролевую игру – важная задача, к подготовке которой учитель должен внимательно отнестись. Первая задача преподавателя оценить уровень заинтересованности и областей умений и знаний, в которых ученики могут вести общение.

Погружение в ролевую игру – активности, от которой обучающиеся должны получать удовольствие, чтобы обучение происходило более непосредственно, без особого труда, что позволит ученикам расширить рамки языкового опыта.

Перед уроком учитель выбирает и разрабатывают сюжет, структуру. И понимая, что ученики заинтересованы, он распределяет роли или позволяет ученикам распределить роли самим, но с содействием учителя. Обучающиеся принимают роль, исследуют её, задают необходимые вопросы для полного понимания своих функций во процессе игры. Это исследование проводится между членами группы, но контролируется учителем со всем классом или лично с каждым учеником. Учитель должен помогать и направлять обучающихся, испытывающих трудности с пониманием информации относительно их роли. Учителю также необходимо убедиться в том, чтобы ученики понимали смысл каждой из фразы, её перевод. Например, предоставить словари или записать ключевые фразы на доску. Ролевая игра должна быть приятным видом деятельности, но, не зная слова, которое следует использовать, этот этап урока может легко разочаровать ученика. Как правило, у учеников нет трудности в понимании, ведь к ролевой игре они готовятся заранее, в процессе изучения темы, чтения диалогов или выполнении заданий по аудированию.

В лучшем виде, погружение в ролевую игру должно быть спонтанным, но такая импровизации может напугать большинство учеников. Поэтому, пока ученики не привыкли к такому виду деятельности, помощь во время занятия является необходимой функцией учителя. Но стоит помнить, что вовлеченность учителя в игру ролевой

игры должно быть минимальным. В любом случае, он является больше проводником, а не учителем. Ученики проявляют инициативу и разбираются в роли самостоятельно, если заинтересованы в ней. В результате, обучающиеся помнят, чему они научились во время игры, когда они принимают непосредственное участие во всех аспектах и этапах.

Ролевая игра – это технология для стимуляции, повышения мотивации, активизации и изменения темпов обучения. Самой распространенной проблемой в ролевой игре является то, что учитель не оценивает это действие. Это импровизационный процесс. Учитель вовлекает обучающихся в процессе разминки и знакомства со своей ролью. Они узнают друг друга в более доверительной манере и принимают активное участие в теме, чтобы лучше в ней разобраться. Понимание того, как подбодрить класс и как поддержать интерес обучающихся можно сравнить с ролью тренера, который готовит футболистов к матчу.

Многие ученики получают негативный опыт в ролевой игре в результате того, что преподаватель не уделил достаточно внимания к подготовке класса к данной деятельности, не объяснил назначенные им роли. Учителю, как продюсеру, следует провести беседу с каждым из «актёров» и рассказать о деталях, связанных с их ролью, аккуратно вовлекая их в общую ситуацию.

Другой проблемой в ходе ролевой игры является то, что учитель иногда начинает исполнять роль психолога и далеко уходит от поставленных задач, чтобы решить вопросы, связанные с реальными особенностями, личными проблемами каждого участвующего в игре. Предотвратить эти ошибки также легко, как следовать правильной процедуре с самого начала, главное – вовремя заметить их.

Третья проблема является наиболее общей — полагать, что технические навыки сложнее, чем межличностные, хотя на самом деле они намного легче. Преподаватели, как правило, считают, что они должны принимать участие в управлении и развитии ролевой игры, пока у

обучающихся не достигли того уровня, чтобы взаимодействовать самостоятельно. Это можно сравнить с детьми пубертатного возраста, которые говорят: «Да я уже знаю это», хотя они имеют лишь самые поверхностные знания, будь то обычные бытовые задачи или вождение, например, автомобиля. Иногда учителя не в состоянии оценить сложность навыка, которым они обучают. Важно подчеркнуть, что управлять ролевой игрой примерно так же сложно, как научиться принимать роды [25; с.78].

## Выводы по первой главе

Освоение иностранного языка может быть очень увлекательным и интересным испытанием, если учитель прилагает усилия, чтобы использовать различные методы и привлечь разные виды деятельности. Ролевая игра является лишь одним из них. Обращая внимание на потребности и заинтересованность обучающихся, учителю удастся сделать изучение языка живым и интересным, и, самое главное, эффективным и стоящим.

Применение игрового метода обучения – увлекательно и эффективно. Данный метод может быть применен на любой ступени обучения – как в начальной школе, так и в старшей, но это предполагает определенную подготовку для каждого возраста. Вовлечение этого вида деятельности в уроки способствует созданию благоприятной морально-психологической атмосфере, помогает обучающимся увидеть иностранный язык не только как школьный предмет, а как реальное средство общения.

Учителю следует организовать увлекательный урок, основываясь на интересах и личностных особенностях каждого ученика. В таком случае ученики будут готовы выкладываться изо всех сил, что способствует более эффективному усвоению иностранного языка.

Основными функциями сюжетно-ролевых игр в обучении иностранному языку являются: создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации; возможности проиграть предложенную деятельность.

## ГЛАВА 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

### 2.1 Организация опытно-экспериментальной работы

Целью опытно-экспериментальной работы является изучение возможностей ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

Для достижения поставленной цели были выдвинуты следующие задачи:

1. Провести психодиагностическое исследование по выявлению уровня УУД и компетенций у младших школьников.
2. Предложить серию учебных игр и использовать их на уроках английского языка.
3. Оценить результаты проведенной работы и подготовить отчет.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МОУ «СОШ №7 г. Копейска». Испытуемыми выступили учащиеся 3-а класса в количестве 13 человек.

В Таблице 1 показаны результаты обученности школьников по предмету «Английский язык» за начало 1 триместр 2019-2020 учебного года.

Таблица 1 – уровень обученности обучающихся

№	ФИО	Оценки						Средняя оценка
1.	Мария А.	3	4	4	4	3	3	3,50
2.	Ильшат А.	2	3	3	3	3	3	2,83
3.	Инна Э.	4	5	5	5	4	4	4,50
4.	Максим Ф.	5	5	5	5	4	5	4,83
5.	Максим С.	3	3	3	3	3	3	3,00

*Продолжение таблицы 1*

6.	Даша М.	3	4	4	3	3	3	3,33
7.	Ирода М.	4	4	4	4	4	4	4,00
8.	Арина Ц.	4	5	4	5	4	5	4,50
9.	Виола Р.	4	3	3	3	3	3	3,17
10.	Яна С.	3	3	3	4	3	3	3,17
11.	Дима Л.	4	4	4	4	4	4	4,00
12.	Максим Т.	4	4	4	3	4	4	3,83
13.	Сергей Г.	5	4	3	5	5	5	4,50

Мы использовали 6 оценок в триместре. Далее мы подсчитали средний балл за триместр. Исследуя уровень обученности, мы выявили, что в группе средний балл – 3,78 баллов.

Мы видим, что средний балл по группе не доходит до 4 баллов. Это значит, что ученики получают достаточно большое число удовлетворительных оценок. Это недостаточный уровень успеваемости.

Современная система образования ставит задачу освоения учащимися конкретных предметных знаний и формирования универсальных учебных действий, которые обеспечивают компетенцию «научить учиться». В Федеральном государственном образовательном стандарте существенно расширяются представления об образовательном результате. Несомненно, использование ролевых игр на уроках иностранного языка помогают сформировать различные виды универсальных учебных действий (УУД).

Нами были выделены УУД, формирующиеся во время проведения различных ролевых игр, а также была проведена диагностика уровня сформировавшихся УУД в начале и в конце практики с целью сравнить и доказать эффективность применения ролевых игр на уроках иностранного языка. Для оценки уровня УУД была использована шкала: 1 балл – низкий, 2 балл – средний, 3 балл – высокий.

При использовании ролевых игр формируются следующие виды УУД:

1. Познавательные УУД.

Они включают в себя общеучебные, логические действия, а также действия постановки и решения проблем:

I. Отбор и выделение требующихся данных.

II. Использование методов информационного поиска, включая компьютерных средств.

III. Восприятие устной инструкции.

IV. Подбор самых результативных путей решения задачи или проблемы с учетом конкретных условий.

V. Контроль и оценка результатов деятельности.

Для оценки уровня сформированности познавательных УУД был использован метод наблюдения на первом и втором уроках.

Описание уровней:

Высокий.

Устную инструкцию воспринимает с первого предъявления; способен действовать самостоятельно при отборе и выделении требующихся данных; способен дать объективную оценку результату своей работы, т.к. понимает суть допущенных ошибок; способен дать развернутый ответ и аргументировать свое решение.

Средний.

Нуждается в дополнительных разъяснениях устной инструкции; нуждается в дополнительных (наводящих, уточняющих) вопросах при отборе и выделении требующихся данных; не всегда может дать объективную оценку своей работе, хотя, как правило, видит допущенные ошибки; способен дать правильный ответ, но не может его обосновать.

Низкий.

Нуждается в пошаговом предъявлении с пошаговым контролем усвоения устной инструкции или не воспринимает устную инструкцию; испытывает значительные затруднения при отборе и выделении требующихся данных; не может объективно оценить свою работу, т.к. не понимает, что допустил ошибки; приходится «вытягивать» ответы.

Таблица 2 – уровень сформированности познавательных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	3	2	3	2	2	Средний
2. Ильшат А.	1	1	2	1	1	Низкий
3. Инна Э.	1	2	2	1	2	Средний
4. Максим Ф.	2	2	2	2	2	Средний
5. Максим Ф.	1	2	1	1	1	Низкий
6. Даша М.	1	2	2	2	1	Средний
7. Ирода М.	1	1	1	1	1	Низкий
8. Арина Ц.	1	1	2	1	1	Низкий
9. Виола Р.	2	3	2	3	2	Средний
10. Яна С.	2	1	2	1	1	Низкий
11. Дима Л.	3	3	2	2	2	Средний
12. Максим Т.	1	1	2	2	2	Средний
13. Сергей Г.	2	2	2	2	2	Средний

Вывод: 62% обучающихся – средний уровень сформированности познавательных УУД. 38% – низкий уровень УУД. Общий уровень сформированности познавательных УУД группы – средний.

## 2. Личностные.

Личностные УУД обеспечивают ценностно-смысловую ориентацию учащихся (умение соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, знание моральных норм и умение выделить

нравственный аспект поведения) и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях:

I. Самоопределение.

II. Нравственно-этическая ориентация.

III. Понимание и принятие ответственности за совместную деятельность.

IV. Соблюдение в поведении норм морали и этических требований.

V. Адекватное осознание причин положительного или отрицательного результата деятельности.

Описание уровней:

Высокий.

Отличается наличием высоких познавательных мотивов, стремлением ориентироваться на интересы и потребности других людей, направленность их личности – на себя или на потребности других. Часто наблюдается отказ от собственных интересов в пользу интересов других, нуждающихся в помощи. Они очень четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки или замечания педагога. Стремятся совершать нравственные поступки и побуждают других. Пытаются принимать решения согласно нравственным нормам. Развито чувство необходимости учения; адекватное определение задач само развития, решение которых необходимо для реализации требований роли «хороший ученик»; сформированы познавательные мотивы и интересы; сформированность социальных мотивов (чувство долга, ответственность); может оценивать события и действия с точки зрения моральных норм; ребенок учитывает объективные последствия нарушения моральной нормы.

Средний.

Достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако они чаще всего стремятся к реализации собственных интересов с учетом интересов других. Для них характерно стремление к межличностной конформности и сохранению хороших отношений. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени. Пытаются совершать поступки на основе нравственных норм, знают нравственные качества школьников. Адекватность выделения качеств хорошего ученика(успеваемость, выполнение норм школьной жизни, положительные отношения с одноклассниками и учителем, интерес к учению); частично сформированы познавательные мотивы и интересы; частично сформированы социальные мотивы(чувство долга, ответственность); склонность выполнять облегченные задания; делает попытки осуществления личного морального выбора; пробует оценивать события и действия с точки зрения моральных норм.

Низкий.

Школьники посещают школу неохотно, стремятся к реализации собственных интересов без учета интересов других, предпочитают уходить от ответственности, нравственные нормы усваивают с трудом и отсутствует желание следовать им испытывают проблемы в общении с одноклассниками, взаимоотношениях с учителем. Неумение адекватно оценить свои способности; сформирована мотивация избегания наказания, фиксация на не успешности; недостаточно знает суть нравственных норм; нравственные нормы не стали мотивами поведения ребенка; отношение к нравственным нормам неопределенное.

Для исследования уровня самоопределения, нравственно-этической ориентации в начале опытно-экспериментальной работы ученикам предложили просмотреть страницы учебника с теми разделами, которые будут изучены в течение практики. Задача обучающихся – выбрать картинки, которые им нравятся больше всего, поставить цифры под ними и объяснить свой выбор.

Для исследования уровня понимания и принятие ответственности за совместную деятельность, соблюдение в поведении норм морали и этических требований, а также Адекватное осознание причин положительного или отрицательного результата деятельности ученикам было предложено разработать проект «я против вредных привычек» в рамках недели здоровья в школе. Для этого им были выданы словари, ватман большого формата, а также необходимая канцелярия.

Таблица 3 – уровень сформированности личностных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	3	3	3	2	2	Высокий
2. Ильшат А.	1	2	2	2	1	Средний
3. Инна Э.	2	1	2	2	1	Средний
4. Максим Ф.	3	2	3	2	3	Высокий
5. Максим Ф.	1	1	1	2	1	Низкий
6. Даша М.	2	2	1	1	2	Средний
7. Ирода М.	1	1	2	1	1	Низкий
8. Арина Ц.	2	1	1	1	2	Низкий
9. Виола Р.	2	3	2	3	2	Средний
10. Яна С.	2	2	2	1	1	Средний
11. Дима Л.	3	1	2	2	3	Средний
12. Максим Т.	2	2	1	2	1	Средний
13. Сергей Г.	3	2	2	1	2	Средний

Вывод: 15% обучающихся – высокий уровень. 62% – средний уровень. 23% – низкий уровень. Общий уровень сформированности личностных УУД группы – средний.

3. Регулятивные–обеспечивают организацию учащимся своей учебной деятельности. К ним относятся следующие:

- I. Определение цели и задачи.
- II. Умеет осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения задач.
- III. Реализация планирования деятельности с опорой на финальный итог.
- IV. Умение составлять план и последовательность действий.
- V. Адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок.

Для диагностики уровня регулятивных УУД нами была проведена игра «Моё любимое животное». Учитель размещает различные картинки по изучаемым темам. Это –и лексика по темам, и отдельные предложения, целые рассказы, картинки с изображением животных. Из картинок можно составлять сюжет как всей командой вместе и одновременно, так и по очереди, выкладывая по одному фрагменту каждым игроком. Учащиеся называют животных, говорят о том, что умеют делать животные, оперируют активной лексикой в процессе общения.

Вторым заданием стало домашнее задание – Спланируй свой выходной день «My day off». Главной целью являлось определение уровня сформированности формирование умения планировать свою деятельность. Учащимся предлагается составить расписание своего выходного дня, распределить время и его расход. В ходе данного задания учащиеся оперируют активной лексикой в процессе общения по теме «My day off» закрепляют её, учатся планировать свой день и делать оценку расходования своего времени.

Описание уровней:

Высокий.

Получив задание, планирует работу до её начала; не нуждается в дополнительных пояснениях; выполняя задание, точно придерживается плана; завершая задание, обязательно добивается запланированного результата; закончив работу, проверяет ее результат, находит и исправляет ошибки; не нуждается в помощи.

Средний.

Получив задание, планирует работу в ходе работы; задаёт вопросы до начала работы или в ходе работы; выполняя задание, отступает от плана в деталях, сохраняя общую последовательность действий; не доводит работу до конечного результата; результат не проверяет, т.к. довольствуется любым результатом; иногда нуждается и принимает помощь.

Низкий.

Получив задание, не составляет план работы; не задаёт вопросы, хотя нуждается в пояснениях; выполняя задание, работает хаотично без плана; довольствуется ошибочным результатом; результат проверяет, но ошибок «не видит»; нуждается в помощи, но не обращается.

Таблица 4 – уровень сформированности регулятивных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	3	3	3	2	3	Высокий
2. Ильшат А.	1	2	1	2	2	Средний
3. Инна Э.	3	3	3	2	2	Высокий
4. Максим Ф.	3	2	3	3	2	Высокий
5. Максим Ф.	2	2	1	2	2	Средний
6. Даша М.	2	3	2	1	3	Средний
7. Ирода М.	1	2	2	1	2	Средний
8. Арина Ц.	3	2	2	2	2	Средний
9. Виола Р.	2	3	3	3	2	Высокий

*Продолжение таблицы 4*

10.Яна С.	2	1	2	1	2	Средний
11.Дима Л.	3	3	2	2	3	Высокий
12.Максим Т.	1	2	2	2	3	Средний
13.Сергей Г.	2	3	2	3	3	Высокий

Вывод: 47% – высокий уровень, 53% – средний уровень. Общий уровень сформированности регулятивных УУД группы – средний.

4. Коммуникативные.

Обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми:

I. Умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками.

II. Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

III. Контроль, коррекция, оценка действий партнера.

IV. Умение строить высказывание в соответствии с задачами учебной коммуникации.

V. Владение письменной и устной формами речи.

Для определения уровня сформированности коммуникативных УУД было использовано три задания:

Задание 1. Игра-соревнование «Моё любимое животное».

Класс делится на 2 команды. В каждой команде по 5 человек. Первый член команды читает текст о животном, не показывая его, описывает имя, цвет, возраст, размер, что умеет делать содержание второму члену команды (остальные не слышат их разговор). Второй член

команды подбирает иллюстрации к рассказу и передает их четвертому. Четвертый член команды выписывает ключевые слова и выражения к иллюстрации и передает записи пятому, который пишет свой рассказ, используя ключевые слова и выражения. Его рассказ сравнивается с оригиналом. Побеждает команда, закончившая первой и имеющая в сообщении пятого игрока минимальное расхождение с первоисточником.

Задание 2. Заполните пропуски в письме, используя информацию в рамке.

Name: Isabel

Age: 9

Job: pupil

City, country: Malaga, Spain

Appearance: short, slim, long fair hair, blue eyes

Pet: rat, Queen

Family: mother, Dolores, 42, dancer

uncle, Carlos, 35, musician

Sister, Pilar, 7, pupil

Hobbies: dancing, singing

Dear Kate,

My name is \_\_\_\_\_. I'm \_\_\_\_\_ years old and I'm a \_\_\_\_\_. I live in \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_.

I'm \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_. I've got \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_. I've got a \_\_\_\_\_. Her name is \_\_\_\_\_. My mother, \_\_\_\_\_, is a \_\_\_\_\_. She is \_\_\_\_\_. My uncle, \_\_\_\_\_, is a \_\_\_\_\_. My sister, Pilar, is \_\_\_\_\_. She is also a \_\_\_\_\_.

I'm good at \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

Write back and tell me about your family.

Love,

Isabel

Dear Kate,

My name is Isabel. I'm 9 years old and I'm a pupil. I live in Malaga in Spain.

I'm short and slim. I've got long fair hair and blue eyes. I've got a rat. Her name is Queen. My mother, Dolores, is a dancer. She is 42. My uncle, Carlos, is a musician. My sister, Pilar, is 7. She is also a pupil.

I'm good at dancing and singing.

Write back and tell me about your family.

Love,

Isabel

Задание 3. Составь рассказ о себе, используя в качестве примера задание 2.

Описание уровней:

Высокий.

Может самостоятельно донести свою мысль до других; не испытывает трудностей в организации сотрудничества и совместной деятельности; принимает активное участие в распределении ролей и функций; контролирует и оценивает действия партнёра; может подстроиться под партнера во время коммуникации; не испытывает трудностей в построении высказывания в соответствии с задачей.

Средний.

Может донести свою мысль до других только с помощью наводящих вопросов; принимает неполное участие в организации совместной деятельности и распределении ролей и функций; частично контролирует и оценивает действия партнёра; испытывает незначительные трудности в построении высказывания, но принимает помощь учителя или партнёра.

Низкий.

Не может донести свою мысль до других даже с помощью наводящих вопросов; не принимает участие в организации совместной

деятельности; не принимает участие в распределении ролей и функций, принимает роль по принципу «что осталось»; не контролирует и не оценивает действия партнёра; не может подстроиться под партнёра во время коммуникации; не может построить высказывание самостоятельно.

Таблица 5– уровень сформированности коммуникативных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	1	2	1	2	2	Средний
2. Ильшат А.	1	1	1	2	2	Низкий
3. Инна Э.	2	1	2	2	1	Средний
4. Максим Ф.	2	2	3	2	2	Средний
5. Максим Ф.	2	1	1	2	1	Низкий
6. Даша М.	2	2	2	1	1	Средний
7. Ирода М.	1	2	1	1	2	Низкий
8. Арина Ц.	2	1	2	1	1	Низкий
9. Виола Р.	2	3	2	2	2	Средний
10. Яна С.	2	1	2	1	1	Низкий
11. Дима Л.	2	2	1	1	2	Средний
12. Максим Т.	1	2	1	1	2	Низкий
13. Сергей Г.	2	3	2	2	2	Средний

Вывод: 53% – средний уровень, 47% – низкий уровень. Общий уровень сформированности коммуникативных УУД группы – средний. Таким образом, на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы в результате первичной диагностики было установлено, что уровень сформированности УУД (личностных, коммуникативных, регулятивных и познавательных) группы – средний.

## **2.2 Комплекс методов и приемов по использованию ролевых игр на уроках иностранного языка**

Методика преподавания стремится к ролевой игре уже долгое время. Задания типа «прочитаем по ролям», «разыграйте диалог» заняли постоянное место в запасе методических приемов, в связи с тем, что в процессе драматизации возникает более глубокое осознание смысла используемого текста, а также и более полное восприятие языкового материала. Однако в драматизации существуют не все возможности ролевой игры. На данный момент концепция применения ролевого поведения имеет поддержку со стороны теории, которая имеет название «ролевая теория», теория в социологии и социальной психологии, согласно которой личность описывается посредством усвоенных и принятых индивидом или вынужденно выполняемых социальных функций и моделей поведения – ролей. Приверженцы данной теории полагают, что связь личности с окружающим его миром состоит в том, что личность имеет набор различных ролей: например, в семье – роль ребенка, вне семьи – роль студента, педагога и т.д. Эти роли в социуме определяют поведение человека. От человека в роли ребенка ожидают, что он будет помогать родителям и слушаться их, от него же в роли педагога – что он будет профессионально заниматься воспитанием детей.

Определение социальной роли является, таким образом, элементом общественных отношений: окружающий мир является по отношению к личности первичной социализацией, в которой он принимает социальный опыт, существующий в языке. А вот в условиях обучения социальные роли сводятся к минимуму, всего лишь к двум ролям: преподаватель – обучающийся. В связи с этим, при применении ролевой игры в качестве способа обучения мы говорим о «вторичной социализации», подражающей первую в самых значительных чертах. Социальные роли в пределах вторичной социализации носят неизбежно придуманный, театральный,

условный характер (Try to imagine that you are a farmer – Попробуй представить, что ты фермер и т.д). Степень условности может быть разной: перевоплощение реальных людей в персонажей комиксов учебника, героев мультфильмов, фильмов и т.д. Часто ролевая игра имеет уподобления, то есть разыгрываются условия, характерные для окружающей среды, а также игра может быть более сценической, то есть имеющей экспозицию, завязку, кульминацию и развязку. Но элемент условности присущ всем видам ролевой игры.

На протяжении последних десятилетий обучение двум иностранным языкам становится обязательным, начиная с начальных классов. Но даже уже в детском саду уже стали обучать с раннего возраста, так как раннее обучение способствует быстрому свободному запоминанию иностранного языка. Детским психологам давно известно, что долговременная память у маленьких детей хорошо развита, а вот оперативная память – не так хорошо. Многие из того, что ребенок усвоил ранее, запоминается надолго.

Ролевая игра или игровые приемы благоприятствуют развитию памяти, интеллекту при обучении английского языка. В игре главным становится результат, а не само обучение. Обучающийся имеет возможность сам решать поставленные на уроке цели и задачи.

Учебный процесс обучающихся заставляет сопереживать и развиваться, потому что, любая игра – познавательные эмоции. При ролевой игре обрабатываются произношения, лексика, грамматика, развивается устная речь, что в свою очередь приносит мотивацию учебы обучающихся. Если учитель заинтересовал ученика к изучению пока непонятного иностранного языка, то сам ребенок проявит со временем к нему заинтересованность и усердие на уроке английского языка.

Ролевая игра базируется на интересубъективных отношениях, которые реализуются в процессе коммуникации. Ролевая игра является формой межличностной коммуникации, она вызывает необходимость в

общении, побуждает к участию в коммуникации на иностранном языке, тем самым выполняя мотивационно-побудительную функцию.

Ролевую игру можно считать обучающей, так как она в большой степени раскрывает выбор языковых средств, позволяет развивать речевые навыки и умения, имитировать коммуникацию обучающихся в разнообразных речевых условиях. Иными словами, ролевая игра является упражнением для освоения навыков и умения в условиях интересубъективного общения. В таком случае ролевая игра выполняет обучающую функцию. В ролевых играх развивается сознательная организация, старательность, готовность помочь, инициатива, стремление принимать участие в различных видах деятельности, индивидуальность, способность защитить своё мнение, отыскать самое подходящее решение в определенных условиях. В данном случае ролевая игра имеет воспитательную функцию.

Ролевая игра развивает у обучающихся умение инсценировать роль другого человека, рассмотреть себя на месте товарища по общению. Она нацеливает обучающихся на построение своего личного речевого поведения и поведения партнёра по общению, формирует умение осуществлять контроль над своим поведением, давать объективную оценку поведению собеседников. Из этого следует, что ролевая игра также имеет ориентирующую функцию.

Ролевая игра дает обучающимся возможность расширить границы своей деятельности. Так, ролевая игра выполняет компенсаторную функцию.

Таким образом, ролевая игра в процессе обучения по иностранному языку имеет следующие функции: мотивационно-побудительную, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную. Благополучность обучения во многом зависит от того, как реализуются эти функции в процессе обучения.

Обучение устной речи на уроках может сопровождаться рядом трудностей. К основным трудностям обучения говорения следует отнести мотивационные проблемы, такие как:

- ученики стесняются говорить на иностранных языках, боятся сделать ошибки, подвергнуться критике;
- обучающиеся не понимают речевую задачу;
- у обучающихся не хватает языковых и речевых средств для решения поставленной задачи;
- обучающиеся не вовлекаются в коллективное обсуждение предмета урока по тем или иным причинам;
- обучающиеся не выдерживают в необходимом количестве продолжительность общения на иностранном языке.

Решить данные проблемы помогут ролевые игры.

На начальном этапе усвоения материала обычно используется имитационная игра, которая имеет конкретную ситуацию общения: в магазине, в библиотеке, в школе (уместно выбрать роли, например, между продавцом и покупателем, библиотекарем и читателем, учителем и учеником). Сначала отрабатывается диалог из учебника, после чего обучающиеся входят в роль, внося свои личностные элементы, индивидуальные особенности (спрашивают о том предмете, который они хотели бы купить в магазине, или предлагают свой товар).

Обучающиеся воспроизводят знакомый текст, наполняя его новым содержанием, используя такие экстралингвистические средства как: мимика, интонация и т.д. Учитель помогает обучающимся довести его до автоматизма, используя схемы «стимул - реплика» - Can I help you? - Yes, please. Постепенно схема усложняется.

Ролевая игра используется учителем на более продвинутом этапе. От имитационной она отличается тем, что роли обучающиеся не заучивают, а используют материал. Усвоенный ранее, дополняют его по-своему.

Большое внимание уделяется использованию оценочных суждений, разговорных клише: I think + I guess+ To my mind + etc.

Ролевая игра имеет значительные обучающие ресурсы:

1. Ролевая игра считается самой чёткой имитацией общения, так как она дублирует реальность в самых значительных аспекта и в ней, как и в реальности, связывается речевое и неречевое поведение собеседников.

2. Ролевая игра имеет большие возможности мотивационно-побудительного плана.

3. Ролевая игра предполагает усиление индивидуального отношения ко всему происходящему. Обучающийся принимает участие в ситуации не через личное «Я», а через «Я» требуемой роли и показывает большой интерес к тому герою, которого он играет.

4. Ролевая игра содействует росту ассоциативной базы при овладении языковым материалом, так как академическая ситуация складывается по типу театральной игры, что предусматривает передачу ситуации, основных черт действующих героев и взаимосвязи между ними. За каждым высказыванием подразумевается инсценированная реальность.

5. Ролевая игра предполагает формирование умения участвовать в совместной деятельности, формирование товарищества. Ведь разыгрывание ситуации предполагает группу обучающихся, которые должны действовать сообща, чётко учитывая роль товарищей, помогать друг другу. При этом правильно подобранный жест, действие, если оно подходит для игры, поощряется всеми участниками. В конечном итоге у обучающихся с менее сильной подготовкой получается справиться со своей нерешительностью, сомнениями и со временем максимально подключиться к ролевой игре.

6. Ролевая игра имеет образовательное значение. Обучающиеся, хотя и в самой простой, базовой форме, сталкиваются с принципами театра. Преподавателю следует стимулировать обучающихся тревожиться о простом реквизите. Одобряется любая инициатива, так как в условиях

обучения возможности в этом отношении весьма, а для остроумия и находчивости открываются новые двери.

Сама же трансформация содействует пополнению психологического объема, пониманию других людей.

Ролевая игра имеет значительные возможности в практическом, образовательном и воспитательном аспектах. Она расширяет сферы общения. Это включает в себя, прежде всего, усвоение языкового материала в разминочных заданиях и формирование соответствующих умений, которые дают обучающимся возможность сконцентрироваться на содержательной стороне реплики. В связи с этим, ролевой игре следует уделять достойное внимание на каждом этапе работы над темой.

Для того, чтобы приступить к описанию методики организации и проведения ролевой игры как метода обучения, важно выделить ее методическую структуру. Для этого мы можем использовать разработанную Даниилом Борисовичем Элькониным структуру детской ролевой игры. Структура включает в себя следующие компоненты:

- 1) роли, которые берут на себя дети во время игры;
- 2) игровые действия и поступки, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли;
- 3) игровое употребление предметов, условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка;
- 4) реальные отношения между детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры.

В сравнении со структурой детской ролевой игры, выделенной Д.Б. Элькониным, структура обучающей ролевой игры меняется благодаря внедрению в нее дополнительных неигровых целей, а также моделирования и формирования коммуникативных и дидактических условий, важных для достижения установленных игровых и неигровых целей. Важно упомянуть, что как ролевая игра в целом, так и ее

структурные компоненты имеют разное значение для обучающихся и учителей.

Например, нацеливаясь, в первую очередь на удовольствие, получаемое от самого хода игры, обучающиеся способны в разной мере осознавать заложенные в ролевой игре дидактические цели, хотя значимость результативного аспекта ролевой игры для обучающихся начального звена, по сравнению с детьми дошкольного возраста сильно увеличивается.

Для преподавателей основными структурными компонентами обучающей ролевой игры являются:

1) игровые, а также практические, воспитательные и развивающие цели;

2) смысл ролевой игры, который основывается на академическом материале актуальной разговорной темы и который имеет сюжетную линию и развитие;

3) объединение социальных и межличностных ролей, с помощью которых обучающиеся реализуют большую часть содержания ролевой игры;

4) реквизит – атрибуты, которые, так или иначе, важны в ролевой игре и получают знаковое, информативное значение;

5) коммуникативные и лингводидактические условия, то есть, прежде всего, учебно-коммуникативная ситуация, которая создается самими обучающимися под контролем преподавателя.

Насчёт пятого структурного компонента следует сделать два замечания. Во-первых, под коммуникативными условиями имеется ввиду не столько учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая именно для данной ролевой игры, сколько благоприятный психологический климат, созданный и поддерживаемый на занятиях по иностранному языку.

Благоприятная морально-психологическая атмосфера в классе побуждает обучающихся к сотрудничеству, проявлению внимания и

творческой активности на протяжении всего развития ролевых игр. Во-вторых, под лингводидактическими условиями понимается развитие у обучающихся некоторого начального уровня коммуникативной компетенции, дающего возможность всем обучающимся принимать участие в ролевых играх на иностранном языке.

Создание этого начального уровня коммуникативной компетенции производится не только в процессе выполнения разнообразных заданий и упражнений, рассчитанных учебно-методическим комплексом по иностранному языку, но и в ходе усвоения иноязычного речевого материала, представленного в виде диалогических единств, сгруппированных по коммуникативному намерению вокруг контактной, информационно-коммуникативной и эффективно-коммуникативной функций межличностного общения. Во временном плане ролевая игра представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия между преподавателем и обучающимся, который состоит из подготовки ролевой игры, проведения ролевой игры и подведения итогов ролевой игры.

В сравнении с постоянной и четко определенной системой структурных компонентов временные параметры ролевой игры непостоянны. Это особенно свойственно этапу подготовки ролевой игры. Исходя из продолжительности подготовительного периода ролевой игры (от 3-4 минут до 10-12 минут) различают «малую игру» и «большую игру».

Организация и проведение малой ролевой игры проходит на одном занятии по иностранному языку. Вместе с тем некоторая часть малых ролевых игр обеспечивает подготовку больших ролевых игр.

В ходе исследования выявлены преимущества и недостатки применения ролевой игры при обучении иностранному языку.

Преимущества использования ролевой игры:

- 1) полная активность обучающихся. Все обучающиеся принимают участие в игре, тесно контактируя друг с другом, что содействует

созданию благоприятного климата в отношениях между обучающимися и преподавателем: коллективная творческая деятельность;

2) обучающиеся становятся товарищами по коммуникации в игре не только по предпочтению преподавателя, но и произвольно;

3) обучающиеся могут меняться ролями, что позволяет практиковать языковой материал в более полном объеме, улучшать навыки и умения в общении на языке;

4) на уроке складывается благоприятная атмосфера, наполненная заинтересованностью и порядком: умственная и физическая активность; полная концентрация внимания.

Недостатки использования ролевой игры:

1) пока что не существует разработанных комплексов упражнений, которые определяют цели игр, их количество;

2) применение ролевой игры в процессе обучения иностранному языку нецеленаправленно и бессистемно;

3) игра используется в основном как развлекательный момент на уроке.

Вышеизложенная информация подчеркивает сложность и многогранность рассматриваемой проблемы, ее актуальность.

Теперь приступим к рассмотрению этапов организации, проведения и обобщения итогов отдельной ролевой игры, базируясь при этом на традиционном плане учебного (языкового и речевого) материала по темам – тематическое планирование.

Гальскова Наталья Дмитриевна и Гез Надежда Ивановна [17] обращают внимание на то, что ролевая игра состоит из трех этапов:

1) подготовки;

2) проведения игры;

3) контроля.

Учитель должен учитывать следующие признаки ролевой игры при ее подготовке:

- ситуация должна быть наиболее приближенной к жизни;
- роли должны соответствовать данной ситуации;
- участники должны учитывать различные цели персонажей ролевой игры;
- участники должны действовать только коллективно;
- должна быть поставлена общая цель;
- участники должны прийти к собственному решению по ситуации;
- должна быть система оценивания.

Непосредственная подготовка к большой ролевой игре начинается на первом же занятии по новой разговорной теме. В случае если ролевые игры проводятся на регулярной основе и обучающиеся уже знают правила, то в начале новой темы они сами определяют перспективы проведения новой ролевой игры. Если инициативу в этом случае показывает преподаватель, то ученики, как правило, сразу принимают на его предложение «играть дальше». При этом преподавателю в самом начале изучения разговорной темы желательно раскрыть содержание новой учебной темы, чтобы показать обучающимся саму возможность проведения ролевой игры по теме. Тем самым учитель создает предварительную базу, состоящую из различных сюжетов ролевой игры. При этом следует давать обучающимся возможность самим проявить инициативу и творческие способности в разработке сюжета игры, определении набора ролей, выявлении необходимого реквизита.

На следующем уроке по актуальной теме преподавателю нужно дать оценку придуманным обучающимися сюжетам ролевой игры и вместе с остальными учениками выявить общую коммуникативную ситуацию ролевой игры.

Имеет значение и то, чтобы при установке места, времени и других условий ролевой игры, они не противоречили реальной действительности и были значимы для обучающихся. Максимальный учет разработанных

обучающимися аспектов ролевой игры, вовлечение их в подготовку и организацию хода игры является лучшим вариантом соблюдения этих условий. Также формируется требующийся набор ролей. Без сомнения, отбор и распределение ролей складываются исходя из целей и содержания игры, а также индивидуально-психологическими особенностями обучающихся и уровнем их языковой подготовки.

Таким образом, серьезным педагогическим вопросом является назначение ролей. Осведомленность о мотивах, потребностях, межличностных отношениях обучающихся поможет учителю представить им те роли, которые в наибольшей мере подходят их личным качествам и чертам характера. При распределении ролей необходимо брать во внимание не только интересы обучающихся, но и отличительные черты их темперамента. При проведении ролевой игры на начальном этапе обучения, целесообразно распределить роли между обучающимися так, чтобы роли соответствовали их темпераменту. Побороть нерешительность, неуверенность себе можно лишь тогда, когда обучающийся уже освоился с новым видом деятельности – ролевой игрой, обрел уверенность в себе. Значительную роль при распределении ролей играет учет социально-психологических характеристик обучающихся, под которыми имеется в виду статус ребенка в группе. Поэтому преподавателю следует разумно руководить этим статусом, чередуя учащихся в распределении и лидерских ролей в процессе организации игры. Разумно периодически давать обучающимся, занимающим в реальной жизни положение ведомых, роли главных персонажей, а ведущим в реальной жизни группы давать роли героев, которые находятся в зависимом положении (ребенок, ученик). Особое внимание нужно уделить учащимся, не пользующимся авторитетом в коллективе. Такие ученики должны взять на себя роль положительных личностей, которые имеют авторитет и популярность в ходе игры.

Затем, когда определены сюжет игры, общая коммуникация и набор ролей, необходимо определить ход игры.

От совместной организации ролевой игры в большей степени зависит результативность личной подготовки каждого обучающегося к дальнейшей ролевой игре и само проведение ролевой игры.

Учащиеся понимают, что для того, чтобы их участие в ролевой игре было успешным, им необходимо знать этапы ролевой игры и их последовательность, а также понять свою роль, задать необходимые вопросы учителю, определить собственные коммуникативные задачи и постепенно выполнять их в ходе игры в соответствии со своей ролью. Общий ход игры остается логичным и последовательным при таком способе организации и реализации. Он нарушается, если кто-то из членов группы не в состоянии решить свои коммуникативные задачи. Несомненно, те ученики, которые взяли на себя основные роли, несут большую ответственность за весь ход игры на каждом её этапе.

Одним из этапов является индивидуальная работа каждого ученика над своей ролью. Этот этап протекает у каждого обучающегося по-разному, в соответствии с его личностными характеристиками. После того, как определен общий ход ролевой игры, начинается период индивидуальной работы каждого ученика над своей ролью. Формы подготовки и могут быть разными: индивидуальная, парная, групповая. Каждая из этих форм подготовки несет в себе ценность, они позволяют связать воедино классную и внеклассную, учебную и воспитательную работу.

Существуют разные виды упражнений и заданий, которые можно использовать на этапе подготовки. Преподаватель может выбрать наиболее подходящие для своего класса.

1. Для учеников, которые имеют слабую веру в себя, можно применять «разогревающие» упражнения, чтобы эти обучающиеся могли

справиться со своей робостью и стеснительностью и почувствовать себя уверенно в классе. Например:

- представьте, что ты цапля, гуляющая по болоту;
- покажи классу, как ты делаешь разминку перед футболом;
- покажите, как бы ты завтракал без столовых приборов.

2. Можно предложить задания в форме шарад с использованием пантомимы, мимики:

- покажи, как ты себя чувствуешь, когда видишь маленького щенка или котёнка, который бежит к вам навстречу, чтобы поиграть;
- ты обнаружил, что из одноклассников испортил несколько страниц твоего школьного дневника.

По выполнении этих упражнений преподаватель может попросить обучающихся рассказать о своих чувствах, и почему они повели себя так в подобных ситуациях.

Можно сделать эти упражнения более сложными, это поможет проявить импровизацию и экспрессию в поведении. Учитель выступает в роли инструктора: он даёт инструкции последовательно, поэтапно, по мере развития действия, в то время как ученик выполняет инструкции без остановки. Например:

- Ты готовишь суп.
- Тебе нравится, что ты это делаешь, ведь ты угостишь маму, которая скоро придет с работы.
- Ты берешь нож и начинаешь нарезать капусту.
- Ты поранил палец.

Кроме того, на этапе подготовки обучающиеся с удовольствием разыгрывают короткие диалоги, в ходе которых они разрешают проблемные ситуации.

Иначе говоря, такое коммуникативное упражнение, как ролевая игра, способствует применению других коммуникативно-направленных упражнений, особенно игрового плана.

Учителю также следует провести беседу с учениками, ответственными за соответствующие этапы игры, а также с учениками, исполняющие главные роли в игре, чтобы убедиться в их психологической и коммуникативной готовности к своей роли.

Ролевые игры условно делятся на несколько видов: контролируемая ролевая игра и свободная ролевая игра.

Контролируемая ролевая игра – гораздо более примитивный и лёгкий вид, в основе которого, чаще всего, лежит диалог или текст. Если это диалог, обучающиеся знакомятся с базовым диалогом, который должен быть показан в качестве примера, а затем с помощью учителя они обсуждают содержание диалога, переводят необходимую лексику. После этого ученики отрабатывают его, распределяя роли. Далее ученикам предлагается составить собственный диалог, используя за пример отработанный диалог ранее. Несомненно, они могут быть похожи, но содержание и наполнение нового диалога должно быть другим: другая форма вопросов, ответов, количество предложений. Кроме того, учитель может давать по мере необходимости инструкции по ходу ролевой игры.

Если учитель решает применить второй вид контролируемой игры – на основе текста, то, прежде всего, нужно ознакомиться с текстом. После этого, учитель может предложить ученикам взять интервью у того ученика, кто взял на себя роль какого-либо героя того текста. «Репортёры» могут задавать вопросы не только по тексту, а также любые другие вопросы. В таком случае, герой должен импровизировать с ответами и проявлять свою фантазию, отвечая на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции и помогать учащимся по ходу ролевой игры.

Как было упомянуто выше, свободный вид ролевой игры гораздо сложнее контролируемого вида. При проведении свободно ролевой игры обучающимся необходимо самим решить, какую лексику и грамматику они будут использовать, а также разработать сюжет игры и определить,

как будут развиваться действия. В данном виде деятельности преподаватель определяет лишь тему ролевой игры, а затем может попросить обучающихся придумать различные ситуации, связанные с разными аспектами этой темы, в качестве подготовки. Учитель может разделить класс на группы или пары, предложить каждой группе выбрать ситуацию и дать время на подготовку.

Гальскова Наталья Дмитриевна и Гез Надежда Ивановна также выделяют следующие виды ролевых игр:

1) ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имеющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации. Это соревнование регламентировано правилами игры;

2) инновационная (продуктивная) игра – совместная деятельность, направленная на создание информационного продукта (решение какой-либо актуальной проблемы), содержащая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов;

3) полидеятельностные (фестивальные) игры в своей основе имеют много схожих черт с такой распространенной формой воспитательной работы, как так называемая «Ярмарка». В этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержании и организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности.

Ролевую игру можно использовать как заключительное занятие по теме, при этом целесообразно использовать определенное игровое пространство, то есть не просто учебный класс, а игровую комнату, школьную сцену, холл, библиотеку, школьную площадку, стадион или даже столовую. В таком случае проведение ролевой игры становится чем-то особенным, ведь ученики выходят за пределы класса на это время, что помогает им забыть об образовательной стороне этой деятельности. После

проведения ролевой игры преподавателю необходимо деликатно оценить поведение и вклад каждого из учеников. Причем отмечаются положительные стороны проведенной ролевой игры, а негативные стороны лучше обсудить индивидуально.

Этап контроля и подведения итогов после игры следует по ее завершении и может также проводиться на последующих уроках.

Ролевые игры можно проводить вне расписания, тогда этот урок приобретает черты внеклассного мероприятия по иностранному языку. Ролевые игры могут быть ориентированы на правила дорожного движения, правила поведения при пожаре и т.д.

Использование игровых методов на уроках английского языка способствует повышению качества знаний обучающихся, уровня сформированности коммуникативно-речевых умений, положительной мотивации обучающихся к изучению предмета.

Целями использования игр на уроках иностранного языка можно определить:

- формирование определенных навыков;
- развитие определенных языковых умений;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- познание (в сфере становления собственно языка);
- запоминание языкового материала.

Игровой метод для стимуляции познавательного интереса к изучению иностранного языка, а именно ролевых игр, был использован нами на практике.

Теоретические результаты исследования были использованы в учебной практике начальной школы при прохождении педагогической практики в МОУ СОШ №7, в 3 «Г» классе.

Ролевая игра позволяет преодолеть тревогу, сомнение допустить оплошность в речи, сложность в спонтанном говорении, привычку грамматико-переводному методу обучения.

Ролевые игры проходят среди учащихся как одновременно в парах, командах, учащийся - группа.

Проведение ролевых игр оказалось важным событием в жизни этого класса, потому что оно, с одной стороны, являлось итогом большой работы класса, а с другой – настоящим вызовом для обучающихся на самостоятельность и сообразительность. Ведь вместе с воплощением в жизнь заблаговременно созданных коммуникативных ситуаций, несколько раз во время игры было необходимо дать быструю реакцию на коммуникативные поступки других героев, в основном также подготовленные, но часто весьма внезапные для других персонажей игры, так как ход ролевой игры планировался лишь в общем виде, а финальный этап подготовки проводился индивидуально или при помощи педагога.

В ходе проведения уроков по иностранному языку, была составлена характеристика вышеуказанного класса. Уроки проводились только в одной группе, состоящей из 13 человек. Группа состояла из 7 девочек и 6 мальчиков, что означало неравное количество обучающихся по половому признаку, но так как разница в количестве не большая, распределять роли не составило труда.

Все ученики имели общие социальные интересы не только касающиеся учебной, но и в неучебной деятельности. Так, большее количество мальчиков были друзьями вне школы и посещали одну и ту же секцию – футбол. Девочки имели разные интересы, но все они связаны с рукоделием: бисероплетение, вышивание крестом, рисование по номерам.

Кроме того, было установлено, что в классе нет учеников, проявляющих яркие лидерские качества, что служило поддержкой в единстве и согласованности группы в выполнении совместных дел, способности сообща составлять планы и делить задания между собой.

Степень поведенческой организации высока, а к нарушителям дисциплины группа относится негативно. Следует отметить также, что у каждого учащегося имеется свободная морально-психологическая позиция.

Все вышеуказанное было учтено при подготовке и проведении в классе ролевых игр.

Во время проговаривания этапов урока слово «игра» значительно повышало заинтересованность учащихся и их индивидуальное отношение к занятиям. Следует также упомянуть, что получая, прежде всего, удовольствие от игры, обучающиеся в разной степени понимали и осознавали, какие дидактические цели лежат в основе этой игры. Иногда они понимали, что игра направлена на развитие разных видов речи (диалогической и монологической), закрепление новой лексики или отработку грамматики.

Ролевые игры использовались в классе на регулярной основе, поэтому учащиеся к ним уже привыкли, поэтому в начале новой темы они сами выясняли перспективу новой ролевой игры, которая будет проводится по завершении темы.

Темы для ролевых игр, которые были использованы на уроке английского языка в третьем классе, были взяты из «Учебника для 3 класса общеобразовательных организаций» Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, Х. Перретт. Период педагогической практики – 15 сентября 2019 года – 30 октября 2019 года.

1. Тема «Спорт» в рамках проведения спортивной недели в школе.

Так, на первом же занятии по новой теме «Спорт» учащиеся выполняли упражнения, которые подразумевали проведение контролируемой ролевой игры.

После ознакомления с новой темой обучающимися был проведен опрос, который был представлен как ролевая игра. Данный опрос предназначался для того, чтобы определить степень сопричастности

учеников к активным видам деятельности и спорту. В качестве опорных предлагался следующий перечень вопросов и примерных ответов:

1. Do you like to do sport?

a) Yes, I like; b) No, I don't like; c) Depends on the mood.

2. Do you do morning exercises?

a) Yes, I do morning exercises; b) I sometimes do morning exercises; c) No, I don't do morning exercises.

3. Do you do sport after school?

a) Yes, I do sport after school; b) I sometimes do sport after school; c) No, I do not do sport after school.

1. Тебе нравится заниматься спортом?

a) Да, мне нравится; б) Нет, мне не нравится; в) Зависит от настроения.

2. Ты делаешь зарядку по утрам?

a) Да, я делаю зарядку по утрам; б) Я иногда делаю зарядку по утрам; в) Нет, я не делаю зарядку по утрам.

3. Ты занимаешься спортом после школы?

a) Да, я занимаюсь спортом после школы; б) Я иногда занимаюсь спортом после школы; в) Нет, я не занимаюсь спортом после школы.

Ученики проявила инициативу и творческие способности в разработке сюжета игры её организации, а также с лёгкостью распределили роли. Две главные роли репортёров достались Ильшату А. и Арину Ц. Следует обратить внимание на то, что репортёры отличаются друг от друга типами темпераментов. Ильшат – явный меланхолик, который часто остаётся в тени, проявляет робость и обладает весьма низкой самооценкой, для него очень важно мнение Арины. Арина, в свою очередь обладает типом темперамента холерик. Она экстраверт, очень открытая и активная девочка, но в то же время уважает мнение других и всегда помогает своим одноклассникам. Ильшату было очень комфортно работать с ней. Именно поэтому ребята выбрали на роль репортеров эту

пару, ведь на многих уроках Арина и Ильшат сидят вместе, помогая друг другу на уроках. Они гармонично взаимодополняют друг друга.

Все ученики проявили инициативу в разработке игры. Они условно поделили класс на две части и определили, какую часть будет опрашивать каждый из репортёров. Кроме того, лучший друг Ильшата отдал ему свои очки и галстук, тем самым придавая Ильшату серьёзный вид репортёра. Арина же на этапе подготовки достала из своего пенала большой маркер, который она использовала в качестве микрофона при опросе.

В то время, когда все ребята выполняли упражнения из рабочей тетради, репортеры ходили по классу и брали интервью у каждого. Затем с нашей помощью был подведен итог по процентно-рейтинговой системе. В результате оказалось, что 72% учащихся не занимаются спортом вне школы: не делают зарядку по утрам и не практикуют спорт после школы. Результаты опроса репортёры изложили в виде доклада, прослушав который обучающиеся организовали «круглый стол» и давали друг другу советы, активно используя одну из пройденных грамматических тем – модальный глагол «should».

Очень интересно то, что Арина и Ильшат провели такой же опрос в другой группе своего класса после уроков.

При подведении итогов игры в целом, класс оценил работу репортеров на «отлично», и было выражено желание в дальнейшем проводить игры подобного рода.

## 2. Тема «Модальный глагол can».

Составление диалогов также является одним из видов контролируемой ролевой игры, которая часто применяется на уроках иностранного языка. За время педагогической практики в МОУ СОШ №7 данный вид деятельности также неоднократно применялся. Приведем пример. На протяжении нескольких уроков перед проведением этой ролевой игры ребята выполняли различные упражнения, чтение текстов, а также аудирование по актуальной теме. При аудировании незнакомые

слова были заранее выписаны учителем на доску, чтобы обучающиеся переписали их в тетрадь. Прослушав диалог, учащиеся выполнили разнообразные упражнения, в число которых входили: «Ответьте на вопросы», «Преобразуйте предложения, заменив выделенные слова словами из диалога» и т.д. Вся эта деятельность в целом являлась своеобразной подготовкой к ролевой игре в виде составления диалогов, аналогичных прослушанному.

На этапе подготовки и организации ролевой игры класс поделился на пары. Причем во многих случаях оказалось, что более подготовленные ученики состояли в паре с менее сильными учениками. Так, Инна Э., которая занимается дополнительно с репетитором и обладает более высоким уровнем знаний английского языка, оказалась в паре с Димой Л., у которого ярко выраженные склонности к спорту. Инна взяла ответственность за распределение ролей на себя. Зная, что Дима мечтает стать профессиональным футболистом в будущем, она распределила роли так: Дима – тренер, Инна – ученик, посещающий его секцию.

Во время разыгрывания диалога Дима преобразился. С помощью Инны он подобрал необходимые для составления диалога слова и выражения, и у ребят получился очень живой, интересный диалог. Мальчики, особенно Тимур, очень комфортно и уверенно чувствовали себя в данной коммуникативной ситуации.

Пример диалога, составленный Инной и Димой:

-Hello, Inna! How are you?

-Hello, Dmitriy Vladimirovich. I am fine, thank you.

-Are you ready for competition?

-Yes, I am ready.

-Can you jump?

-Yes, I can. I can jump.

-Can you push?

-Yes, I can't. I can't push.

-Can you run?

-Yes, I can. I can run.

-Can you swim?

-No, I can't. I can't swim.

-Okay, let's push and swim today! I can help you.

3. Тема «Have got\ Has got» + Parts of the body.

Игра «Угадай, кто я? – Guess, what am I?».

Данная игра направлена на развитие монологической речи. В зависимости от темы каждый ученик или пара выбирает себе животное, профессию, месяц года, продукт или напиток и т.п., раскрывает и описывает данное существо или понятие, не называя его. Задача других групп/учащихся – угадать, о чём или о ком идёт речь.

Пример описания, составленный Яной С.:

I have got three legs, a long neck and orange and brown skin on my body.  
I have got two ears and a very long black tongue. Who am I? (Giraffe).

5. Тема «there is\there are».

Для отработки данной грамматической темы нами была применена игра «Экскурсовод». Ребята поделились на две группы, среди которых был выделен 1 экскурсовод, а все остальные были туристами. Нужно представить, что экскурсия проводится в самой современной и самой лучшей школе всего мира. Туристические группы во главе с экскурсоводом отправились в путешествие по школе и по школьной игровой площадке. Задача экскурсоводов – рассказать о школе и что в ней есть, используя актуальную грамматику. Задача туристов – задавать вопросы, используя эту грамматику. Первая группа выбрала в качестве экскурсовода Виолу Р., опираясь на то, что Виола побывала в нескольких странах. Вторая группа выбрала Сергея Г., так как Сергей хорошо освоил грамматическую тему и больше всех хотел быть экскурсоводом.

Пример диалога, составленного во время путешествия по школе:

-Hello, my name is Sergey and today I am your tour guide. This school is wonderful. Let's go. There is a huge gym.

-Are there balls?

-Yes, of course. There are footballs, basketballs and others. Also there are two bathrooms.

-Is there water for sportsmen?

-Yes, there is. Also there are 3 math classrooms.

-Are there big black boards?

-Yes, there are. And there is a 3D room for astronomy.

-Are there other classrooms?

-There are 50 classrooms in the school and a huge stadium. Let's look.

-Are there places for sport?

-Yes, there is a football field and a basketball court.

-Is there a swimming pool?

-Yes, there is a swimming pool.

Диалог получился очень живой и интересный, также как у второй группы. Каждый турист задавал вопросы, и экскурсовод отвечал на них.

Следует отметить, что во время прохождения практики использовались и другие виды ролевых игр, которые были оформлены нами в виде приложения (Приложение 1 «Ролевые игры»).

### **2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы**

В психолого-педагогической литературе обращается внимание на то, что если занятия с использованием игровых технологий не приносят желаемого результата, то они являются потенциально губительными для учебного заведения, угнетающими обучаемых и вредными для профессиональной репутации самого педагога. Чтобы проконтролировать и оценить результаты обучения и вовремя внести какие-либо необходимые изменения, необходимо установить обратную связь. Она нужна, прежде всего, самому учителю. Для того чтобы получить качественную обратную

связь, можно организовывать опросы в виде анкет, устные опросы или письменные отзывы. В нашем случае был изготовлен свой собственный опросник, который раздавался учащимся в конце занятий и собирался сразу же после заполнения. Ученики писали на родном языке.

Опросник включал в себя следующие вопросы:

1. Тебе понравилась игра?
2. Принимал(а) ли ты активное участие в игры?
3. Какие новые слова или фразы ты запомнил(а) во время этой игры?

В первое время учащиеся затруднялись отвечать на данные вопросы. В дальнейшем, в ходе проведения ролевых игр, они уже осознанно отвечали на вопросы. С помощью данного опроса, нам удавалось увидеть содержательные результаты игры, а также корректировать ход следующих игр.

Из этого следует, что внимание к интересам и мнению учащихся способствует созданию атмосферы сотрудничества, что является одним из самых важных условий стимуляции и повышения мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

Кроме того, в конце учебной практики нами была проведена повторная диагностика УУД с применением аналогичных методик, как и в начале практики.

Результаты диагностики:

Таблица 6 – уровень сформированности познавательных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
Мария А.	3	3	3	2	2	Высокий
Ильшат А.	1	1	2	2	2	Средний
Инна Э.	2	2	3	3	3	Высокий
Максим Ф.	2	3	2	3	2	Средний
Максим Ф.	1	2	2	2	1	Средний

Продолжение таблицы 6

Даша М.	2	3	2	3	3	Высокий
Ирода М.	2	1	2	1	2	Средний
Арина Ц.	2	1	2	1	2	Средний
Виола Р.	2	3	2	3	3	Высокий
Яна С.	2	1	2	2	2	Средний
Дима Л.	3	3	3	2	2	Высокий
Максим Т.	2	2	2	2	2	Средний
Сергей Г.	2	2	2	2	2	Средний

Вывод: 38% – высокий уровень, 62% – средний. Общий уровень сформированности познавательных УУД группы – средний.

Сравнивая показатели на констатирующем и контрольном этапе диагностики, можно сделать вывод, что показатели увеличились: в классе больше нет учеников с низким уровнем познавательных УУД, высокий уровень познавательных УУД вырос на 38%.

Таблица 7– уровень сформированности личностных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	3	3	3	3	2	Высокий
2. Ильшат А.	2	3	3	3	2	Высокий
3. Инна Э.	2	2	2	2	2	Средний
4. Максим Ф.	3	3	3	3	3	Высокий
5. Максим Ф.	1	2	2	2	2	Средний
6. Даша М.	2	3	2	2	2	Средний
7. Ирода М.	1	2	2	2	1	Средний
8. Арина Ц.	2	1	2	2	2	Средний

Продолжение таблицы 7

9. Виола Р.	3	3	3	3	2	Высокий
10. Яна С.	2	3	3	2	2	Средний
11. Дима Л.	3	2	3	2	3	Высокий
12. Максим Т.	2	2	1	2	1	Средний
13. Сергей Г.	3	3	3	2	2	Высокий

Вывод: 46% обучающихся – высокий уровень. 54% – средний уровень. Общий уровень сформированности личностных УУД группы – средний.

Сравнивая показатели на констатирующем и контрольном этапе диагностики, можно сделать вывод, что показатели увеличились: в классе больше нет учеников с низким уровнем личностных УУД, высокий уровень личностных УУД вырос на 23%, средний уровень понизился на 8%.

Таблица 8 – уровень сформированности регулятивных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	3	3	3	3	3	Высокий
2. Ильшат А.	2	3	2	3	3	Высокий
3. Инна Э.	3	3	3	3	2	Высокий
4. Максим Ф.	3	2	3	3	2	Высокий
5. Максим Ф.	2	3	2	3	2	Средний
6. Даша М.	2	3	2	3	3	Высокий
7. Ирода М.	2	2	2	2	2	Средний
8. Арина Ц.	3	2	3	2	2	Средний
9. Виола Р.	3	3	3	3	2	Высокий
10. Яна С.	3	2	2	3	2	Средний

Продолжение таблицы 8

11. Дима Л.	3	3	3	2	3	Высокий
12. Максим Т.	2	3	2	3	3	Высокий
13. Сергей Г.	2	3	3	3	3	Высокий

Вывод: 69% – высокий уровень, 31% – средний уровень. Общий уровень сформированности регулятивных УУД группы – высокий.

Сравнивая показатели на констатирующем и контрольном этапе диагностики, можно сделать вывод, что показатели увеличились: высокий уровень регулятивных УУД вырос на 22%.

Таблица 9 – уровень сформированности коммуникативных УУД

ФИО	I.	II.	III.	IV.	V.	Уровень
1. Мария А.	2	3	2	3	2	Средний
2. Ильшат А.	2	2	2	2	2	Средний
3. Инна Э.	2	3	3	2	3	Высокий
4. Максим Ф.	2	2	3	3	2	Средний
5. Максим Ф.	2	2	1	2	2	Средний
6. Даша М.	2	2	2	1	1	Средний
7. Ирода М.	1	2	1	2	2	Высокий
8. Арина Ц.	2	2	2	2	2	Средний
9. Виола Р.	2	3	2	3	2	Средний
10. Яна С.	2	1	2	2	1	Средний
11. Дима Л.	2	2	1	1	2	Средний
12. Максим Т.	1	2	1	2	2	Средний
13. Сергей Г.	2	3	3	2	2	Средний

Вывод: 15% – высокий уровень, 85% – средний уровень. Общий уровень сформированности коммуникативных УУД группы – средний.

Сравнивая показатели на констатирующем и контрольном этапе диагностики, можно сделать вывод, что показатели увеличились: в классе больше нет учеников с низким уровнем коммуникативных УУД, в классе появились обучающиеся с высоким уровнем, средний уровень увеличился на 22%.

## Выводы по второй главе

В ходе исследования была выявлена методологическая структура и функции ролевой игры.

В частности, были выделены следующие функции:

- побудительно-мотивационная;
- ориентирующая;
- компенсаторная;
- воспитательная.

Нами рассмотрены методы использования ролевой игры при обучении иностранному языку, в котором различаются этапы и распределение языкового материала.

В ходе опытно-экспериментальной работы было проведено психодиагностическое исследование по выявлению уровня УУД и компетенций. Исследуя уровень обученности, мы выявили, что в группе средний балл — 3,78 баллов.

Диагностика показала, что необходимо повышение интереса детей к изучению иностранного языка, развитие познавательных мотивов учения, повышение активности детей на уроках.

Далее были предложены ролевые игры, которые были использованы на уроках иностранного языка в начальной школе.

На контрольном опытно-экспериментальной работы нами были проанализированы оценки обучающихся за последнюю неделю педагогической практики.

Результаты исследования представлены в таблице 10.

Таблица 10– уровень обученности обучающихся

№	ФИО	Оценки						Средняя оценка
1.	Мария А.	5	4	5	5	4	4	4,50
2.	Ильшат А.	3	4	4	4	3	4	3,67

*Продолжение таблицы 10*

3.	Инна Э.	4	5	5	5	5	4	4,67
4.	Максим Ф.	5	5	5	5	5	5	5,00
5.	Максим С.	3	4	4	3	4	5	3,83
6.	Даша М.	4	5	5	4	3	4	4,17
7.	Ирода М.	4	5	4	5	4	5	4,50
8.	Арина Ц.	4	5	5	5	5	5	4,83
9.	Виола Р.	5	3	4	4	3	4	3,83
10.	Яна С.	4	3	4	5	4	3	3,83
11.	Дима Л.	4	5	4	5	4	5	4,50
12.	Максим Т.	5	4	5	4	5	4	4,50
13.	Сергей Г.	5	5	4	5	5	5	4,83

По результатам этого исследования, можно сделать вывод, что средний балл в классе составляет 4,36, а это на 0,58 больше, чем в начале педагогической практики. Кроме того, интерес учеников к изучению иностранного языка значительно повысился.

Кроме того, сравнивая показатели сформированности универсальных учебных действий на констатирующем и контрольном этапе диагностики, можно сделать вывод, что показатели у каждого обучающегося увеличились.

Вывод: после применения ролевых игр на уроках иностранного языка в течение педагогической практики, все виды универсальных учебных действий выросли в своих показателях.

Таким образом, можно сделать вывод, что применение ролевых игр обучения на уроках английского языка полностью оправданно с точки зрения образовательных и воспитательных задач обучения.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Процессы обновления в сфере обучения иностранным языкам в школе создают условия, в которых педагогам предоставлены право и возможность самостоятельного выбора методов и приемов обучения. В этой ситуации необходимо подходить к решению ряда методических проблем с точки зрения активизации деятельности всех участников педагогического процесса, и, прежде всего, учителя. Именно учитель должен выбрать из множества современных методов обучения иностранному языку те, которые наилучшим образом соответствуют его темпераменту, внутренним потребностям, интеллекту и желаниям. При этом он должен учитывать индивидуальные особенности каждого обучающегося, его интересы, способности, увлечения в каждом конкретном классе.

Использование игрового метода обучения – достаточно интересный и эффективный в организации учебной деятельности обучающихся.

Учебная игра – это игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащего учебную задачу (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечивает достижение определенной учебной цели.

Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность.

Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Игровые методы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже поэтому, игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе.

Основными функциями сюжетно-ролевых игр в обучении иностранному языку являются: создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации; возможности проиграть предложенную деятельность.

В результате исследования, мы приходим к выводу о том, что:

- применение на уроках иностранного языка ролевых игр разных видов, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников;

- нами в данной работе опытно-экспериментальным путем (опираясь на результаты педагогической практики) была доказана методологическая ценность применения ролевых игр на уроках иностранного языка, заключающаяся в том, что участие в игре формирует у ребенка ряд психических новообразований, повышает интерес к иностранному языку и благотворно влияет на освоение иностранного языка;

- методологические и методические выводы были подтверждены на практических занятиях в период прохождения педагогической практики. Таким образом, нами на практике была доказана эффективность применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку для

стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников.

В начале опытно-экспериментальной работы было проведено психодиагностическое исследование по выявлению уровня мотивации к учению и учебной успешности у младших школьников. После этого на уроках были использованы различные ролевые игры, которые способствовали формированию личностных и познавательных качеств ребёнка, которые позволят ему в дальнейшем повысить успеваемость по предмету. Аналогичное исследование было проведено и в конце опытно-экспериментальной работы.

По результатам исследований можно сказать, что уровень мотивации и учебной успешности вырос.

Мы выполнили поставленные задачи, а именно:

1. Изучили состояние проблемы применения игровых методов обучения в начальной школе.
2. Показали особенности обучения иностранному языку в начальной школе.
3. Изучили методику применения ролевых игр на уроках иностранного языка в начальных классах.
4. Провели опытно-экспериментальную работу по применению ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

Кроме того, была достигнута цель данной работы: изучить теоретические и методические аспекты применения ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе, разработать и внедрить в учебно-воспитательный процесс методику организации и проведения ролевых игр, способствующую развитию умений, формирующихся в ходе игры.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: учеб. пособие по спецкурсу / Наталья Аникеева. – Москва: Просвещение, 2017. – 144 с.
2. Арпентьева, М.Р. Обучение пониманию как актуальная проблема современной лингводидактики: Английский язык в школе / М. Р. Арпентьева.– Москва: Просвещение, 2017. – 3–12с.
3. Артамонова, Л.Н. Игры на уроке Английского языка и внеклассной работе: учебник английского языка / Людмила Артамонова. –Москва: Просвещение, 2018. – №4. – С.36-39.
4. Бабанский, Ю.К. Избранные Педагогические труды. – Москва: Педагогика, 1989. –560с.
5. Балина, Л.Г. Особенности обучения английскому языку в начальной школе [Текст] / Л.Г.Балина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – № 30. – С. 531–535.
6. Барашкова, Е.А. Грамматика английского языка. Игры на уроке: 2-3 классы: к учебникам М.З. Биболетовой и др. «EnjoyEnglish. 2 класс», «EnjoyEnglish. 3 класс» / Елена Барашкова. – М.: Изд-во «Экзамен», 2015. – 272с.
7. Барашкова, Е.А. Не все дети талантливые, но все способные: Первое сентября. Английский язык/ Елена Барашкова. – М.: «Экзамен», 2015. – № 9. – С.14.
8. Бермус, А.Г. Практическая педагогика/ А.Г.Бермус. – Москва: Юрайт, 2020. – 128с.
9. Берн, Э. Игры, в которые играют люди/ Э. Берн. – Москва: Прогресс, 2018. – 400 с.
- 10.Бесова, М.А. Познавательные игры от А до Я[Текст]: Учебное пособие / Мария Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2016. – 272 с.

11.Биболетова, М.З. Воспитательный потенциал предмета «иностранный язык»/Биболетова М.З, Ладыженская Н.В. // Иностранные языки в школе. – 2015. № 3. – С. 2—10.

12.Бим, И.Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника[Текст]: Учебное пособие / И.Л. Бим. – Москва: Русский язык, 1977. – 256 с.

13.Богомолова, Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки/ Наталья Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – 2017. – 14-17 июня. С. 192 – 193.

14.Бредихина, И.А. Методика преподавания иностранных языков Обучение основным видам речевой деятельности[Текст]: Учебное пособие / Ирина Бредихина. – Челябинск: Издательство Уральского университета, 2018. – 118с.

15.Веретенникова, Е.Н. Использование ролевых игр на уроках английского языка как средство формирования учебно-познавательной деятельности.[Электронный ресурс] : Статья. – Электрон. дан. (1 файл, 2 тыс. записией). – Челябинск, [2020]. – Режим доступа: [http://www.nauka.org.ru/wpcontent/uploads/2018/10/Веретенникова\\_ПН.pdf](http://www.nauka.org.ru/wpcontent/uploads/2018/10/Веретенникова_ПН.pdf). – Загл. с экрана.

16.Выготский, Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии: Детская психология. – М.:Академия развития,2017. 415 с.

17.Гальскова, Н.Д. Современная образовательная модель в области иностранных языков: структура и содержание // Иностранные языки в школе. – 2015. – №8. – С. 2 – 8.

18.Герасимов Б.Н. Методы активного обучения иностранному языку в педагогической деятельности: Введение в классификацию. Понятийный аппарат / Б.Н. Герасимов // Самара, 2000.-169с.

19.Голембо, М. Комплексное совершенствование навыков на уроке английского языка[Текст] / М. Голембо // Иностранный язык в школе. – 2017. – № 4. – С. 28–30.

20.Елагова, Е.В. Игровые технологии как метод интенсификации обучения иностранному языку[Текст]:учебное пособие / Е.В. Елагова. – Могилев: Эксмо, 2003. – 55 с.

21.Ильченко, Е.В. Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка: методические рекомендации/ Елена Ильченко. – М: Центр современных гуманитарных исследований, 2019. – 215с.

22.Истратова, О.Н. Справочник психолога начальной школы[Текст]: справочник / О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. – Ростов н/Д: Изд-во «Феникс», 2009.– 512 с.

23.Каптерев, П.Ф. История русской педагогики. В 2 ч. Ч 2 Учебное пособие для вузов / Петр Каптерев. – Москва: АСТ : Астрель, 2019. – 203 с.

24.Каретникова, А.А. Веселый английский в начальной и средней школе. Праздники, игры и занимательные задания / А.А. Каретникова. – Ярославль: Академия развития, 2019. – 288 с.

25.Коньшева, А.В. Игра в обучении иностранному языку. Теория и практика / Анна Коньшева. – Москва: ТетраСистемс, 2015. – 288с.

26.Котенкова А.В. Проблема использования игровых приемов в обучении иностранному языку на раннем этапе в средней общеобразовательной школе. Теория и практика / Анастасия Котенкова. – М.: МГУ, 2018. – 78 с.

27.Ксензова, Г.Ю. Перспективные школьные технологии/ Галина Ксензова // Педагогическое общество России. – 2010. – 224с.

28.Куцебо, Г.И. Общая и профессиональная педагогика[Текст]:учебное пособие для вузов / Г.И. Куцебо, Н.Н. Пономарева. – М.: Юрайт, 2019. – 128с.

29.Легкие тексты на английском языке для начинающих [Электронный ресурс] : Статья. – Электрон. дан. (1 файл, 2 тыс. записией).

– Челябинск, [2020]. – Режим доступа: <http://lelang.ru/english/teksty/legkie-teksty-na-anglijskom-yazyke-dlyanachinayushhih-2/>. – Загл. с экрана.

30. Лукашевич, В.В. Психология и педагогика [Текст]: Учебник / В. В. Лукашевич, Е.Н. Пронина. – М.: Юрайт, 2019. – 296с.

31. Малев, А.В. Непрерывная лингвометодическая подготовка преподавателя иностранного языка [Текст]: дис. ... д-ра. пед. наук.: 08.00.16: защищена 12.02.2017: утв. 24.06.17 / Малев Александр Владимирович. – Н. Новгород, 2016. – 390с.

32. Маслыко, Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка: методические рекомендации / Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская. – К.: Высшая школа, 2017. – 522 с.

33. Негневицкая, Е.И. Язык и дети [Текст]: учебное пособие / Е.И. Негневицкая. – М.: Наука, 2017. – 111 с.

34. Никитина, Л.К. Технологии подготовки к аттестации по иностранному языку [Текст]: учебное пособие / Людмила Никитина. – М.: КАРО, 2015. – 256с.

35. Новиков, А.М. Методология игровой деятельности [Текст]: учебник / Александр Новиков // Школьные технологии. – 2019. – №6. – С.77 – 89.

36. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов вузов / Анна Панфилова. – М.: Академия, 2019. – 368с.

37. Педагогика [Текст]: Учебник / Рындак В.Г., Щуркова Н.Е., Аллагуев А.М.; под общей редакцией В.Г. Рындак. – Москва: Юрайт, 2017. – 428с.

38. Пидкасистый, П.И. Педагогика [Текст]: учеб. пособие для бакалавров / Павел Пидкасистый. – М.: Юрайт, 2015. – 511с.

39. Петрова, Л.В. Игровые технологии на уроках английского языка [Текст]: учебник / Людмила Петрова // Английский язык. – 2008. – №11. – С.5–6.

40. Подласый, И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов [Текст]: учеб. пособие для вузов / Игорь Подласый. – М.: ВЛАДОС-пресс, 2019. – 365 с.
41. Полат, Е.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие для вузов / Е.С. Полат. – Обнинск: Титул, 2018. – 15 с.
42. Примерная основная образовательная программа среднего общего образования [Текст]. – Москва: Просвещение, 2015. – 363 с.
43. Пукина, Т.В. Английский язык. 2-3 классы: игровые технологии на уроке и на досуге [Текст]: учебное пособие для вузов / Татьяна Пукина. – Волгоград: Учитель, 2018. – 174 с.
44. Пучкова, Ю.Я. Игры на уроках английского языка [Текст]: Метод. пособие / Юлия Пучкова. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2015. – 78 с.
45. Рогозникова, Я.С. Обучение творческому монологическому высказыванию на основе текста: статья / Яна Рогозникова // Английский язык в школе. – 2016. – № 2(54). – С. 23–28.
46. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: ПитерКом, 2011. – 720 с.
47. Руденко, А.М. Основы педагогики и психологии / Андрей Руденко. – М.: Феникс, 2018. – 384 с.
48. Солонцова, Л.П. Методика обучения иностранным языкам: в 3 ч. Ч 3: История методов обучения иностранным языкам / Людмила Солонцова // Учебник для вузов (бакалавриат). 2018, – Москва: Юрайт, 2017. – 114 с.
49. Сороковых, Г.В. Методический портфель студента-практиканта как способ формирования профессиональной компетентности будущего учителя иностранных языков / Г.В. Сороковых // Иностранные языки в школе. – 2007. – №1. – с. 11-13
50. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: учебно-методические рекомендации / Михаил Федорович. – М.: Феникс, 2014. — 231 с.

51. Торсукова, О.В. Ролевая игра на уроках английского языка. [Электронный ресурс] : научная статья. – Электрон. ст. – ООО «Арконсалт» : Люберцы, 2020. – Режим доступа к ст.: <https://www.metod-kopilka.ru/statya-na-temu-rolevaya-igra-na-urokah-angliyskogo-yazika-68052.html> 2016. – Загл. с экрана.
52. Трубицина, О.И. Методика обучения иностранному языку / Ольга Трубицина. – Юрайт, 2019. – 38с.
53. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
54. Хуторской, А.В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения / Андрей Хуторской. – М.: Изд. Московского университета, 2017. – 538с.
55. Шоева, Е.Ю. Занимательный английский для младших школьников [Текст]: учебник / Елена Шоева // Английский язык. – 2008. – №11. – С.19 – 20.
56. Щуркова, Н.Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога: Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / Надежда Щуркова. – М.: Юрайт, 2019. – 320с.
57. Эльконин, Д.Б. Психология игры: методическое пособие / Д.Б. Эльконин. – М.: ВЛАДОС, 2016. – 360 с.
58. Эльконин, Д. Б. Психология игры: методическое пособие / Д.Б. Эльконин; Моск. гос. пед. универ. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2019. – 360 с.
59. Burns, A. C., & Gentry, J. W. Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to-learn theory. – Cambridge: Cambridge University Press 1998.
60. Coughlan N. Board Game Materials. ESL-Lounge (May 5, 2010), [www.esllounge.com/board-gamesindex.shtml](http://www.esllounge.com/board-gamesindex.shtml) (accessed June 21, 2010).
61. Fantini A. E. New Ways in Teaching Culture. Virginia: TESOL. 1997.
62. Ladousse, G. P. Role play. – Oxford: Oxford University Press, 1987.

63. Scarcella, R. & Crookall, D. Simulation/gaming and language acquisition. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning* (pp. 223-230). New York: Newbury House, 1990).

64. Ur, P. *A Course in Language Teaching*. – Cambridge: Cambridge University Press, 1997

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Ролевые игры

##### 1. Игра «Магазин».

Дети разбиваются на роль продавца и покупателя.

Продавец раскладывает продукты и встречает покупателей.

- What would you like?

- I'd like.....

- Here you are.

- Thank you.

- My pleasure.

В ходе игры дети вежливо и приветливо учатся обращаться к "покупателю" на английском языке, помогают ему при выборе товара, благодарят за покупку.

Они хорошо запоминают фразы: "Good afternoon, can I help you?", "What colour do you prefer?", "Please", "Thank you" ит.д. (Добрый день, чем могу помочь?", "Какой цвет вы предпочитаете?", "Пожалуйста", "Спасибо")

##### 2. Игра «Make an animal» («Превратись в животное»).

По сигналу учителя все дети разбегаются по классу. На сигнал: «Make an animal!» (хлопок в ладоши) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда и принимают какую-либо позу животного.

Учитель, подходя к детям, спрашивает: «Who are you?» Ребенок отвечает: «I'm a cat».

##### 3. Игра «Встаньте те, кто...».

Учитель говорит фразу: «Stand up, who.....(has a sister/brother, is 5/6/7, likes ice cream/ fish, can/can't swim/fly)». Ученики встают со стула в зависимости от команды.

Конечно, огромную актуальность на проведение урока «ролевой игры» влияет память учащегося, его восприятие, так как приходится держать в памяти новые слова и диалоги, тексты.

4. Игра “The woodcutters”.

We are happy

Working hard,

Chopping firewood

In the yard.

Refrain:

Chop, chop,

Chop, chop,

Merrily

The pieces drop.

Hands high,

That is the right.

We must hold

The axes tight

It's the finest

Game we know.

It makes us warm

From head to toe.

Refrain:

Now a bundle

We shall tie,

We'll put it in

The shed to dry.

Refrain.

Дети выполняют движения согласно тексту.

5. Игра "The fir-tree and the mushroom".

I want to be a fir-tree

Tall, tall, tall.

I want to be a mushroom

Small, small, small.

But the little, little mushroom

Will try, try, try

To reach up to the fir-tree

High, high, high

Дети встают на цыпочки, поднимают руки вверх, стараются быть как можно выше.

Дети приседают, руки опускают вниз.

Дети медленно встают и повторяют первое движение.

6. Игра «Осенние дни».

Autumn leaves come floating down,

Crimson, golden, yellow, brown;

Autumn leaves come floating down.

Autumn leaves whirl up and down,

Crimson, golden, yellow, brown;

Autumn leaves whirl up and down.

Autumn leaves are lying down,

Crimson, golden, yellow, brown;

Autumn leaves are lying down. Hush, they are fast asleep.

Дети стоят в кругу, они разводят руки в стороны и постепенно опускают их.

Дети кружатся.

Дети приседают и «засыпают»

7. Игра «Убираемся в саду».

The autumn leaves are falling down,

Falling down, falling down,

The wind, he comes and blows them around,  
And blows them around.

Let us find a brush and start to sweep,

Start to sweep, start to sweep,

And make them into a great big heap,

Into a great big heap.

Then light the bonfire and burn them away,

Burn them away, burn them away, burn them away.

And now it is tidy, we will dance and play,

We will dance and play.

Дети стоят в кругу. Несколько детей стоят в центре - это <листочки>; они кружатся и приседают.

Несколько детей выходят в круг и делают вид, что подметают сад. Затем они берут детей, изображающих упавшие листочки, за руки и ведут их в центр круга: Они сложили листочки в кучу. Затем дети снова становятся в круг.

Дети, стоящие в кругу, берутся за руки, подходят к листьям, «зажигают» их, затем идут по кругу и поют третий куплет. Игра рекомендуется для второй половины второго года обучения.

#### 8. Игра “Что изменилось?”.

Дети садятся в кружок. Один ребёнок отходит в сторону и меняет одежду (надевает или снимает перчатки, надевает шляпу, пальто и т.д.) на себе или на кукле. Затем он возвращается к детям, и они должны сказать, что изменилось в его одежде (Или в одежде куклы). При этом ребёнок обращается к детям со следующими словами:

Child. Little children, look at me, look at me.

What has changed try to see, try to see.

Children. You have a blue hat now.

You have no mittens now.

Тот, кто отгадал, становится на место ведущего.

Эту же игру можно проводить с цветными карандашами.

Дети садятся в кружок и закрывают глаза. В центре кружка лежат цветные карандаши . Один ребёнок отходит в сторону и прячет один из цветных карандашей. Затем он возвращается к детям, и они должны сказать, какого цвета не хватает.

Child. Little children, look at me, look at me.

What has changed try to see, try to see.

Children. You have not a blue now.

#### 9. Игра “Накрываем на стол”.

Дети сидят полукругом. Перед ними – стол, в игрушечном буфете находится посуда, необходимая для того, чтобы накрыть на стол для завтрака, обеда и ужина.

Teacher. Children, let us lay the table for dinner.

Children. Let us lay the table for dinner.

Teacher. What must we do?

Преподаватель вызывает детей, они подходят к буфету, берут посуду и ставят её на стол.

1 s t child. We must put the plates on the table.

2 s t child. We must put the spoons on the table.

Дети накрывают на стол, стол накрыт.

Children. We have laid the table. Let us have dinner now.

Дети приглашают кукол к обеду.

#### 10. Игра «Послы».

Класс делится на подгруппы, не менее 5 человек. Участники каждой группы загадывает, например, животное. Приняв на себя данную роль, они отвечают там на вопросы от имени этого животного. Если посол догадывается, что это за животное, его берут в «плен». Выигрывает та группа, у которой меньше всего животных попало в плен.

#### 11. Игра «Эксперты».

Трое ребят сидят у доски лицом к классу. Класс решает, в какой области эти ученики будут экспертами (например, в кулинарии). Затем класс задает им вопросы по теме. Эксперты отвечают по очереди, произнося по одному слову.

Затем другие учащиеся становятся «экспертами» в другой области.

Целью данной игры является систематизация знаний учащихся по определенным темам и активизации лексики.

## 12. Игра « Interview ».

Речевая задача: тренировать беглость речи в ситуации вопрос-ответ.

Подготовка: учащиеся выбирают роль (известная личность, профессия, животное и т.д), обсуждают биографические данные, творчество, умения перед игрой .

Игра проходит в группах по три-четыре человека, работающих вместе. Один из них играет роль, другие задают ему(ей) вопросы. Затем один из учащихся класса пересказывает все, что он узнал об этом персонаже.

Эту игру можно провести в форме пресс-конференции по определенной теме с участием выбранных персонажей с неограниченным количеством журналистов, представляющих разные издания.