



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
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 при обучении говорению на уроках английского языка
в основном общем образовании**

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

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

Проверка на объем заимствований:
72,56% авторского текста
Работа рекомендована к защите
«15» июня 2022 г.
зав. кафедрой английского языка и
МОАЯ Челпанова Елена Владимировна

Выполнила:
студентка группы ОФ-503-091-5-1
Еремеева Алена Станиславовна

Научный руководитель:
к.п.н., доцент Н.В. Алехина

Челябинск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР.....	6
1.1 Особенности обучения говорению на уроках английского языка.....	6
1.2 Ролевая игра: ее характеристики, виды, структура.....	14
1.3 Особенности организации учебной деятельности учащихся при обучении говорению с использованием ролевых игр	20
Выводы по главе 1.....	26
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ	28
2.1 Цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментальной работы.....	28
2.2 Методика использования ролевых игр при обучении говорению...	35
2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.....	44
Выводы по главе 2.....	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	52
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	59
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	60
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	61

ВВЕДЕНИЕ

В наше время существующей целью методики обучения иностранным языкам признается формирование способности учащегося находить контакт с другими людьми.

При этом одной из технологий обучения, способных обеспечить активность учащихся и развитие у них речевой компетенции, являются игры. Эта технология начала применяться с незапамятных времен. В настоящее время она используется на практике с учениками любого возраста. Мотивацию игровой деятельности обеспечивают элементы соревновательности, проблемность темы игры, удовлетворение потребностей в самоутверждении и самореализации. Ролевая игра является одной из форм организации речевой ситуации. В основе этой игры лежит организованное общение учащихся друг с другом в соответствии с определенной тематикой и распределением ролей между ними.

Сам термин «игра» на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии. Термин «игра» ассоциируется у детей с положительными эмоциями, что мотивирует их участвовать в этих играх. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Таким образом, актуальность темы выбранной темы заключается в том, что федеральный государственный стандарт нового поколения предполагает внедрение компетентного подхода к обучению иностранным языкам в современной школе. Этот подход к обучению, выражается в формировании иноязычной коммуникативной компетенции, т. е. способности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение, он предполагает реальное практическое владение

иностранном языке. Ролевая игра моделирует межличностное общение и может быть успешно использована для реализации данного подхода.

Необходимо отметить, что актуальность исследования вытекает из противоречия между требованиями ФГОС к предметным результатам обучения, а именно к достижению учащимися порогового уровня владения иностранным языком в устной и письменной формах, и школьными навыками устной речи, недостаточными для иноязычного общения.

На основе анализа научной литературы, существующих исследований, выявленных противоречий и тенденций современного образования была сформулирована проблема исследования: необходимость учитывать требования ФГОС и возможность совмещать их с современными условиями внедрения игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс.

Актуальность проблемы, ее теоретическая и практическая значимость, существующие противоречия обусловили выбор темы исследования: использование ролевой игры при обучении говорению на уроках английского языка в основном общем образовании.

Гипотеза: обучение говорению будет более эффективным, если использовать ролевые игры на уроках английского языка.

Цель исследования: разработать комплекс заданий для обучения говорению в основном общем образовании.

Объект исследования: процесс обучения английскому языку в основном общем образовании.

Предмет исследования: ролевая игра как средство обучения говорению на английском языке в основном общем образовании.

В соответствии с целью, объектом и предметом в ходе исследования решались следующие задачи:

1. Изучить способы, этапы и особенности обучения говорению на уроках английского языка.

2. Рассмотреть классификации ролевых игр и выявить их достоинства и недостатки.

3. Изучить особенности организации учебной деятельности учащихся при обучении говорению с использованием ролевых игр.

4. Цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментальной работы.

5. Разработать комплекс ролевых игр при обучении говорению.

6. Провести анализ результатов опытно-экспериментальной работы.

Теоретико-методологическую основу работы составили исследования таких ученых, методистов и педагогов, как авторы: Д.Н. Вайсбурд, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, А.В. Жилкина, А.С. Китайгородская, М.Л. Коньшева, А.Ю. Лушков, Б.Ф. Ломов, Е.Н. Музыченко, Е.И. Негневицкая, Т.И. Олейник, Е.И. Пассов, А.В. Петков, Г.В. Рогова, П.В. Сысоев, Н.К. Соловова, А.П. Складенко, Р. Хикман, Г.А. Цукерман и других.

Для успешной реализации поставленных задач и проверки выдвинутых положений гипотезы использовались различные методы исследования: теоретические: анализ психолого-педагогической и методической литературы по теме исследования, обобщение, систематизация; эмпирические: наблюдение, сравнение, сопоставление, описание, графическая обработка данных, изучение педагогического опыта, беседа, эксперимент.

Теоретическая значимость: заключается в использовании результатов для дальнейшего совершенствования учебно-методических комплексов, планировании занятий, составлении учебных программ.

Практическая значимость: основные результаты исследования могут быть применены учителями английского языка в работе с учащимися основного общего образования.

Структура работы: выпускная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР

1.1 Особенности обучения говорению на уроках английского языка

Научить учащихся говорить – одна из важнейших задач обучения английскому языку, ценное практическое умение, которое потребуется подавляющему большинству учащихся общеобразовательных учебных заведений и будет с наибольшей вероятностью востребовано в профессиональной и самообразовательной деятельности.

О. Л. Каменская, определяет говорение, как продуктивный вид речевой деятельности, посредством которого (совместно с аудированием) осуществляется устное вербальное общение [13].

Обучение говорению предполагает развитие и учащихся навыков диалогической и монологической речи [4]. Для этого предназначены специальные упражнения, подразделяющиеся на подготовительные и речевые. Навыки и умения неподготовленной речи, ее реактивность, спонтанность вырабатываются в диалоге; навыки и умения подготовленной речи с ее инициативностью, логичностью, последовательностью – в монологе.

Для диалогической речи характерны реплики, которыми обмениваются говорящие, повторения фраз и отдельных слов за собеседником, вопросы, дополнения, пояснения, употребление намеков, понятных только говорящим, разнообразных вспомогательных слов и междометий. Особенности этой речи в значительной мере зависят от степени взаимопонимания собеседников, их взаимоотношений. Обучение диалогической речи должно быть нацелено на развитие умений корректно использовать реплики реагирования, причем спонтанно, задавать вопросы

разных типов, и логично отвечать на них, употреблять речевые клише согласно правилам речевого этикета, выражать просьбу, совет, согласие, отказ и т.д.

Монологическая речь имеет большую композиционную сложность, требует завершенности мысли, более строгого соблюдения грамматических правил, строгой логики и последовательности при изложении того, что хочет сказать. Содержанием говорения является выражение мыслей в устной форме.

Как и все виды речевой деятельности, говорение имеет структуру. Пассов Е.И. выделил следующие этапы [8]:

1. На этапе предварительной ориентировки для говорящего важно уяснить цель и задачи высказывания, определить (уточнить) его тему, вид (жанр), состав будущей аудитории (образование, возраст, физическое и психологическое состояние слушателей и пр.) и т. д. 2. На этапе планирования продумывается по возможности содержание, построение и речевое оформление высказывания.

3. Осуществление деятельности, т. е. процесса говорения большую роль играет жестово-мимический код.

4. Контроль осуществления деятельности. Самоконтроль осуществляется как в течение всего процесса говорения, так и после него. Психологическая структура акта говорения включает четыре фазы: 1) побудительно-мотивационную, при которой проявляется потребность человека в общении под влиянием определенного мотива и при наличии определенной цели высказывания;

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

3) исполнительную – звуковое и интонационное оформление мысли (на начальном этапе обучения переход от программы высказывания к ее исполнению происходит через родной язык);

4) контролирующую, задача которой – сигнализировать о возможных ошибках и способствовать их исправлению; контроль предполагает наличие у говорящего эталона, формирующегося в результате языковой практики и сличения собственной речи с эталоном.

При этом речь может идти о двух подходах (способах) обучения: дедуктивном (синтетическом) и индуктивном (аналитическом). При первом способе, определяемом также как подход к обучению говорению «сверху вниз» (topdown processing), учащиеся идут от восприятия текста как целого произведения к его отдельным частям на уровне значения входящих в его состав лексико-грамматических единиц [13].

В основе говорения лежат произносительные, лексические, грамматические навыки. В большинстве методов обучения говорение является одной из основных целей обучения языку.

Целью обучения говорению на уроке английского языка является формирование таких речевых навыков, которые позволили бы учащимся использовать их в речевой практике на уровне общепринятого бытового общения.

Реализация этой цели связана с формированием у учащихся следующих коммуникативных умений [1]:

а) понимать и порождать иноязычные высказывания в соответствии с конкретной ситуацией общения, речевой задачей и коммуникативным намерением;

б) осуществлять свое речевое и неречевое поведение, принимая во внимание правила общения и национально-культурные особенности страны изучаемого языка;

в) пользоваться рациональными приемами овладения английским языком, самостоятельно совершенствоваться в нем.

Говорение – один из видов речевой деятельности человека, которая, как и любой вид деятельности, является результатом психической и психофизической деятельности мозга человека. Говорение – это способ выражения мысли средствами языка, т.е. механизм превращения мысли в высказывание.

Б. Ломов выделяет три функции говорения [2]:

- информационно-коммуникативная: передача - прием информации
- регуляционно-коммуникативная: регуляция поведения
- аффективно-коммуникативная: детерминация эмоциональной сферы.

Формирование навыков и умений начинается с восприятия текста (чтения, прослушивания, воспроизведения готового монологического текста, диалога или полилога), который рассматривается в качестве образца для построения собственных текстов, а заканчивается анализом содержащихся в тексте единиц языка. При втором способе (подход к обучению говорению «снизу вверх» (bottom-up processing) учащиеся идут от анализа единиц языка, содержащихся в тексте, и способов их употребления в речи к восприятию содержания текста как целого произведения. В основе этого подхода лежит предположение о том, что поэтапное, поэтапное усвоение единиц текста обеспечивает лучшее понимание его содержания и, как следствие этого, приводит к умению участвовать в речевом общении с опорой на приобретенное знание единиц. Говорение как вид речевой деятельности в первую очередь опирается на язык как средство общения. Язык обеспечивает коммуникацию между собеседниками, потому что его понимает как тот, кто сообщает информацию, кодируя ее в значениях слов, отобранных для этой цели, так и тот, кто принимает эту информацию, декодируя ее, т.е. расшифровывая эти значения и изменяя. Речь, как говорение — это вербальная коммуникация, т.е. вербальный процесс общения с помощью языка. Средством вербальной

коммуникации являются слова с закрепленными за ними в общественном опыте значениями.

Необходимо выделить положительную характеристику уроков формирования устноречевых умений:

1. Ученики говорят подавляющую часть урока. Учитель лишь направляет и моделирует различные формы речевого взаимодействия. Все учащиеся принимают равное участие в общении. Учитель не допускает монополизации внимания и учебного времени группой наиболее раскованных и продвинутых учеников, вовлекает в общение слабоуспевающих и стеснительных.

2. Учащиеся хотят говорить. Уровень мотивации на уроке очень высок благодаря использованию различных источников создания мотивации. Языковой уровень соответствует реальным возможностям данной группы [21].

При попытке получить положительную характеристику формирования устноречевых умений, могут возникнуть проблемы:

1. Ученики стесняются говорить на английском языке, боятся сделать ошибки. Источником такой проблемы может послужить неуверенность в себе и своих знаниях, давление со стороны одноклассников и учителя и т.д.

2. Учащимся нечего сказать по обсуждаемой проблеме, у них недостаточной информации по данному вопросу. В этом может заключаться ошибка учителя, его задача – дать всю необходимую информацию для обсуждения темы.

3. Учащиеся не понимают речевую задачу. В этом вопросе также фигурирует учитель, ему необходимо четко объяснять свои требования к заданию.

4. Когда говорит один ученик, остальные молчат, а значит, есть опасность их исключения из учебного общения, неэффективности использования времени урока.

5. При парных и групповых формах работы учащиеся часто переходят на использование родного языка и допускают много ошибок [41].

Эффективность обучения английскому языку и его результативность зависит от многих факторов, но основополагающим является наличие мотивации к изучению иностранного языка. Именно она является «запускным механизмом» речевой деятельности, осознанного усвоения знаний, эмоциональной и интеллектуальной. Обучать говорению начинают с основ, т.е. со становления произносительных навыков, формирования лексических и грамматических навыков, навыков аудирования. На начальном этапе обучения разьединить процесс формирования этих навыков невозможно. Учитель знакомит учащихся с новой структурой. Это предполагает изучение новых слов, звуков, интонации. Эту структуру учащиеся слушают и повторяют вслед за учителем или за диктором. Ее же используют в микродиалогах с учителем и товарищами. Когда таких структур в рамках учебной ситуации становится достаточно, то их можно соединять в небольшие монологи и диалоги. Для того чтобы речь была речью по сути, а не только по форме, нужно чтобы в основе ее порождения и стимулирования лежал мотив, т.е. намерение говорящего участвовать в общении. Для того чтобы появиСитуация – это обстоятельства, в которые ставится говорящий и которые вызывают у него потребность говорить [39]. Говорение неотделимо от условий, в которых оно протекает: от целей и мотивов общения, характерных особенностей участников общения, обусловленных социальным статусом, социальной ролью в общении, возрастом, уровнем развития, от конкретного содержания речевого акта, от экстралингвистического контекста. Все перечисленное составляет ситуацию общения как совокупность условий, речевых и неречевых,

необходимых и достаточных для того, чтобы осуществить речевое действие по намеченному плану.

Е.Н. Соловова подразделяет речевые ситуации на реальные, условные и проблемные [12]. Г.В. Рогова дает свою классификацию речевых ситуаций и выделяет реальные, условные, воображаемые, фантастические (сказочные), конкретные, абстрактные, проблемные. Главное – все они должны соотноситься с возрастными психологическими особенностями учащихся, быть для них личностно значимыми. Может способствовать чтобы педагог применял ролевые игры [14].

Таким образом, Г.В. Рогова выделяет важнейшие условия порождения и стимулирования речи [15]:

- наличие мотива высказывания;
- ситуативность;
- личностная ориентация.

Все это в совокупности придает речи коммуникативный характер.

В естественном акте коммуникации человек высказывается только в том случае, когда у него возникает потребность, обусловленная какими-то обстоятельствами действительности и отношениями общающихся. В учебных условиях мотив не возникает сам собой и очень часто речь вызывается диктатом учителя. В результате возникает фиктивная речь, которая является речью лишь по форме. Именно потребность и внутреннее желание высказаться расценивает американский психолог Риверс как первое и необходимое условие общения на иностранном языке. Чтобы создать мотивацию общения на иностранном языке в учебных условиях, необходимо использовать ситуацию, так как мотив речи «гнездится» в ситуации. Чтобы создать учебную ситуацию, вызывающую речь, нужно представлять себе ее структуру.

Структура учебной речевой ситуации следующая [15]:

- определенный отрезок действительности (конкретное место и время действия, где осуществляется неречевое и речевое поведение), который может быть намечен вербально или изображен при помощи наглядных средств;
- действующие лица (собеседники, со всеми присущими им характеристиками и определенными отношениями друг к другу, влияющими на речевые намерения говорящих).

Ситуации могут носить статичный или динамичный характер. При динамичном характере происходят изменения в компонентах ситуации, например, происходит перестановка в действующих лицах и в их взаимоотношениях.

Очень важно «пропускать» ситуацию через себя, придавая ей личностный характер. Личностная ориентация значительно повышает эффект усвоения иностранного языка, так как в этом случае наряду с интеллектом подключаются эмоции. Личностно значимой ситуацию делает роль, которую учащиеся получают на время или постоянно. Наиболее адекватным приемом обучения говорению являются различные формы драматизации, включая импрДелая вывод, надо отметить, что мы рассмотрели говорение, как продуктивный вид речевой деятельности, посредством которого осуществляется устное вербальное общение.

Мы выяснили, что обучение говорению предполагает развитие и учащихся навыков диалогической и монологической речи [4]. Для этого предназначены специальные упражнения, подразделяющиеся на подготовительные и речевые.

Также мы выяснили, что в основе говорения лежат произносительные, лексические, грамматические навыки. В большинстве методов обучения говорение является одной из основных целей обучения языку.

1.2 Ролевая игра: ее характеристики, виды, структура

Щукин А.Н. определяет ролевую игру, как форму организации коллективной учебной деятельности на уроке, целью которой является формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения [16]. По мнению А.В. Конышевой, ролевая игра – это ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения [5]. Когда учащиеся принимают роль, то они разыгрывают ее в определенной ситуации. Ситуация создает коммуникацию, которая может произойти в реальном мире. Легкий формат такой деятельности помогает ребенку чувствовать себя комфортно и укрепляет уверенность в себе. Д.Н. Жилкина поясняет ролевую игру как обучение в действии, в ролевой игре используется общий запас знаний и умений; во время ролевой игры имеет место эмоциональный подъем, что положительно влияет на качество обучения [6].

Ролевая игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функции, интонационных моделей), это также использование правильного слова в правильном месте и в правильное время. Рассматривая ролевую игру как модель межличностного общения, Н.К. Складенко и Т.И. Олейник выделили ее ведущие функции [26]:

1. Мотивационно-побудительная (вызов потребности в общении, стимуляция интереса к участию в общении).
2. Обучающая (ролевая игра представляет собой упражнение);
3. Воспитательная (воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, активность, взаимопомощь и т. д.).
4. Ориентирующая (ориентирует на планирование собственного речевого поведения, развивает умение контролировать свои поступки, оценивать поступки других и т. д.).

5. Компенсаторная (ролевая игра дает возможность выйти за рамки своего контекста деятельности, расширить его).

В том случае, если в ролевой игре реплики заучиваются наизусть и проигрываются для других учащихся, игра превращается в драматическое выступление. Ролевая игра это не готовый продукт, а процесс, в котором ученики используют свои речевые навыки и знания [17].

Для учителей основными структурными компонентами обучающей ролевой игры являются [8]:

1. Игровые, а также практические, воспитательные и развивающие цели.

2. Содержание ролевой игры, которое базируется преимущественно на учебном материале текущей разговорной темы и которое приобретает определенную сюжетную организацию и развитие.

3. Совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых учащиеся реализуют значительную часть содержания конкретной ролевой игры.

4. Коммуникативные и лингводидактические условия, то есть, прежде всего, учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая самими учащимися под руководством учителя.

5. Реквизит – любые предметы, которые, так или иначе, включаются в ролевую игру и приобретают знаковое, сообщающее значение.

Ролевая игра хорошо подходит для заключительного занятия по теме, чтобы учащиеся могли в процессе говорения использовать пройденный материал. В зависимости от цели занятия и уровню подготовки, учитель может разделить детей на пары, подгруппы и группы.

Г.А. Китайгородская рассматривает ролевую игру как учебное взаимодействие и выделяет следующие его типы [23]:

1. Одновременная работа в парах (диадах).

2. Одновременная единая или дифференцированная работа в триадах.
3. Одновременная единая или дифференцированная работа в микрогруппах по 4 человека.
4. Работа в командах (2 микрогруппы).
5. Учащийся – группа.
6. Преподаватель – группа.
7. Преподаватель – микрогруппа и т. д.

По мнению Г.А. Цукермана - работа в микрогруппах является одной из самых продуктивных форм взаимодействия между учащимися. Такая форма организации работы повышает уровень рефлексии и дает возможность учителю контролировать структуру взаимодействия, включать в работу всех без исключения, поддерживать их высокую учебно-познавательную деятельность и реализовывать «обратную» связь для коррекции их действий [22].

Существует несколько классификаций ролевых игр. Некоторые авторы, например Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез предлагают такую классификацию ролевых игр [37]:

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 этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержании

организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности.

Так же по содержанию ролевые игры могут подразделяться на:

- 1) режиссерские;
- 2) игры-драматизации;
- 3) игры-грёзы [52].

Игры, в которых дети не примеряют на себя роли, а оперируют с предметами и игрушками, придавая им выдуманный смысл по сюжету игры, называют режиссерскими. Участники наделяют ролями предметы, игрушки; дети не принимают на себя конкретные роли, а действуют за многих персонажей игрового сюжета. Эти игры развивают воображение, так как игра идет в мыслительном или речевом плане, но, как правило, присутствуют и действия, и перестановки. В этой группе игр выделяют подражательные игры. Содержанием такой игры может стать какой-то случай, факт из жизни.

К ролевым играм также относят игры-драматизации, в которых дети театрализируют жизненные впечатления, разыгрывают литературные произведения. Эти игры полезны тем, что развивают образную, выразительную речь. Можно попросить учащихся воссоздать сценку с любимыми ими мультипликационными персонажами, обсуждаемыми, например, план предстоящего путешествия.

К классу ролевых игр принадлежат игры-грёзы, игры «про себя», игры, построенные на воображении. Игры-грёзы могут быть реализованы в рисунке. Дети «рисуют» войну, окружающий мир, сочиняя роли изображенным героям, одушевляя рисунок внутренними монологами и диалогами.

Ролевые игры условно можно разделить на две основные группы: контролируемая ролевая игра и свободная ролевая игра. Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с

диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и на возможный план на доске. Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Например, учащимся предлагается прочитать диалог «Play The Game!» [9], затем дается несколько заданий на прорабатывание речевых образцов, обсуждение содержания диалога. Далее учащимся в парах предлагается составить свой диалог о каких-либо других видах спорта, опираясь на предложенный план или вопросы по аналогии с диалогом-образцом. Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом, учитель может предложить одному из учащихся сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие, а ученик, исполняющий роль персонажа может проявить свою фантазию при ответах на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции и помогать учащимся по ходу ролевой игры.

Что касается свободной ролевой игры, при ее проведении сами учащиеся должны решать, какую лексику им использовать и как будет развиваться действие. Учитель называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие разные аспекты темы. Учитель может разделить класс на группы, предложить каждой группе выбрать ситуацию и дать время на подготовку. При этом если потребуется, он помогает распределить роли, обсудить, что может быть сказано по выбранной ситуации. К примеру, учащимся была предложена

игра, в которой трое учеников были в роли глав таких стран, как Россия, США и Великобритания, а остальные дети выступали в роли журналистов, участвующих в конференции по проблемам окружающей среды. Во время данной игры были активизированы не только знания лексики по данной теме, но также дети могли активно участвовать в дискуссии, выражать собственное мнение.

Преподаватель организует непрерывное общение через решение множества коммуникативных задач. Они создаются как естественные жизненные ситуации, исходя из конкретного языкового и речевого материала, который запланирован преподавателем в этих заданиях для определенного этапа его отработки. Ситуации, создаваемые преподавателем на уроке, организуются как переплетение ролевых ожиданий и неформальных, личностных проявлений. Организованная как личностное общение учебная деятельность протекает в обстановке общения – игры.

Нужно отметить, что коммуникация может стать творческим лично-мотивированным процессом в том случае, если у учащегося есть мотив деятельности. Он совершает мотивированные речевые поступки, но при этом, он не имитирует коммуникативную деятельность [7].

Ролевое учебное поведение – это разновидность социального поведения индивида, где в каждом отдельном случае имеет свое собственное содержание. Опыт интенсивного обучения по методу активизации позволяет сделать вывод о больших потенциальных возможностях и целесообразности использования ролевого общения в обучении. И первым преимуществом ролевой игры является создание мотива к иноязычному общению учащихся.

Вторым преимуществом ролевой игры является то, что она дает возможность использовать неподготовленную речь. Основная цель любой ролевой игры – тренировка неподготовленной речи [6].

Всякое упражнение имеет цель, ему всегда присуща специальная организация, оно всегда направлено на совершенствование способа выполнения действия в различных условиях. Все это в ролевой игре присутствует, но в этих упражнениях создаются еще и такие условия, которые позволяют формировать и совершенствовать речевые навыки.

Основными параметрами, определяющими характер ролевой ситуации, является наличие единого сюжета, соответствующего избранной коммуникативной ситуацией, и ролевых отношений между участниками общения, которые нередко носят конфликтный характер. Когда учащиеся принимают роли, они играют самих себя или какого-либо персонажа в специфической ситуации.

Таким образом, ролевые игры мы понимаем как

1.3 Особенности организации учебной деятельности учащихся при обучении говорению с использованием ролевых игр

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез выделяют такие характерные особенности обучения говорению с помощью ролевых игр [17]:

- а) наличие проблемы, лежащей в основе игры;
- б) наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме;
- в) наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Е.И. Негневицкая сформулировала основные требования к игре на иностранных языках как особому виду детской деятельности [18]:

1. Наличие воображаемой ситуации, воображаемого плана, в котором будут действовать дети, а также ролей, игровых предметов;
2. Обязательное осознание детьми игрового результата (что именно будет достигнуто в результате игры);

3. Осознание детьми правила, соблюдение которого позволяет достичь требуемого результата;

4. Возможность выбора конкретного действия в игре каждым ребенком, что обеспечивает индивидуальную активность при коллективной форме игры [10].

При этом важен учет обстоятельств [29]:

1. Учитель должен точно знать, какое именно умение тренируется в игре.

2. Игра должна поставить ребенка перед необходимостью мыслительного усилия.

3. Необязательно давать детям правила речевой игры в строгих формулировках – таким правилом может стать образец речи педагога. Но образец для творческого, а не механического подражания.

4. Выбор игры должен органически вплестаться в план занятия.

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез выделяют три этапа использования ролевых игр при обучении АЯ в общеобразовательном учреждении: подготовительный, проведение игры и контроль [21].

Подготовительный этап включает предварительную работу учителя и учащихся. Подготовка учителя предусматривает:

1. Выбор темы и формулирование проблемы.

2. Отбор и повторение необходимых языковых средств.

3. Уточнение параметров ситуации: время, место, количество участников, степень официальности; статусно-ролевые характеристики партнеров; личностные характеристики персонажей; речевые намерения: запрос информации, выражение согласия/несогласия, аргументация собственного мнения и т.д.

4. Подготовку атрибутов игры: наглядные пособия, карточки (со списком формул или вопросов, фрагменты фильмов, образцы писем зарубежных школьников и т.д.). Например, игра «Приглашение на день рождения». Учащимся всей группы. Если она не превышает 10 человек,

раздаются карточки на иностранном языке с причиной отказа принять участие в дне рождения (болит голова, день рождения брата, подготовка к трудной контрольной работе, спортивные соревнования, приезд родственников из ... и т.д.). На одной или двух карточек помечено «Приглашение принимается с благодарностью». В процессе этой игры реализуются следующие речевые намерения: принимать/отклонять приглашения, выражать благодарность/сожаление и др.

5. Уточнение цели игры и планируемого конечного результата.

Подготовка учащихся заключается в следующем:

а) поиск дополнительных данных по теме или изучение раздаточного материала;

б) повторение речевых формул и лексики по теме.

Подготовка к игре может длиться от нескольких минут до нескольких дней. На данном этапе целесообразно провести ряд речевых упражнений и коммуникативных игр, необходимых для последующего ролевого общения. Например:

– угадывание города/предмета по описанию;

– отгадывание задуманного классом имени ученого/артиста/художника с помощью вопросов (вопросы могут задавать все одному, т.е. отгадывающему, или один – всем);

– продолжение диалога с помощью двусторонних карточек (на одной стороне вопрос, на другой один-два возможных ответа). Работа проводится в парах, а затем диалог проигрывается перед классом;

– восстановление диалога по разрезанным диалогическим единствам (игра в парах или небольших группах);

– описание картин, слайдов, озвучивание диафильмов.

На этапе проведения игры, в соответствии с количеством учащихся, вся группа играет в одну игру или делится на две подгруппы из трех-четырёх человек. Что касается предмета обсуждения, то им может служить

тема учебника (например, проблема экологии, мира, культурных традиций и обычаев, выбор профессии, хобби и др.), статьи из зарубежных журналов и газет, кинофильм. Ролевою игрою можно построить также на основе картины или серии рисунков. Если игра подготовлена заранее, то к ней можно приступить сразу же после уточнения ситуации. Распределение ролей проводится в соответствии с уже рассмотренными требованиями и с опорой на лидеров класса, т.е. наиболее подготовленных по языку учащихся, обладающих юмором, инициативой, находчивостью.

Большое значение для успешного проведения игры имеет то, насколько удачно сможет учитель подготовить учащихся к данной форме занятий. В этой связи хотелось бы сослаться на статью Л. Шиффлера, в которой даются следующие рекомендации:

а) необходимость создания обстановки, свободной от страха перед высказыванием;

б) участие учителя в подготовке игры/в игре, где он должен идентифицировать себя с учащимися;

в) корректное поведение учителя, который должен быть предельно выдержанным в любой, в том числе и конфликтной, ситуации;

г) умение показать обучаемым, что учитель их ценит и уважает не только на словах, но и путем индивидуальных заданий, доверяя им самостоятельную организацию и проведение тех или иных форм/фрагментов игры;

д) интересно и разнообразно организовывать работу [19].

В случае выполнения этих условий между учителем и учащимися возникают отношения партнерства и сотрудничества, которые являются необходимыми условиями для достижения намеченной цели.

На этапе проведения игры учитель выступает в роли режиссера, который по возможности незаметно для учащихся управляет ходом игры, не беря на себя активной роли. Учитель должен оставаться активным наблюдателем, он может что-то рекомендовать, но не навязывать своего

решения. Аналогичной точки зрения придерживаются У. Литтлвуд, К. Ливингстоун и др. В последней работе указывается, в частности, что учитель может взять на себя какую-либо незначительную роль в игре. Если же он этого не делает, он должен быть незаметен и сводить свою деятельность к фиксации ошибок, которые должны быть разобраны по окончании игры или на следующем уроке.

Интересно замечание, которое высказывает К. Ливингстоун относительно возможности прерывания игры учителем в случае ее недостаточной подготовки. По мнению автора, «ролевая игра, которая была прервана преподавателем, уже не может рассматриваться как ролевая игра» [19], поэтому она должна быть отложена или начата с самого начала.

Правильно организованный контроль речевых умений в области говорения дает учителю возможность рационально распределить учебное время, проверить эффективность упражнений, внести коррективы в тематический план, увидеть практические достижения отдельных учащихся и класса/группы в целом. Результаты контроля являются, кроме того, определенным стимулом для совершенствования приемов обучения языку.

Приемы и формы контроля должны отвечать следующим требованиям [18]:

- выполнять не только контролирующую, но и обучающую функцию;
- быть адекватными, т.е. направленными на проверку одной формы общения; не вносить существенных отклонений в ход учебного процесса;
- не требовать больших усилий для проверки и отработки ее результатов; быть интересными для учащихся и соответствовать их возрастным особенностям.

Определенным показателем уровня сформированности умений говорения являются такие параметры, как:

- количество слов/фраз в сообщении;
- количество простых и сложных предложений; количество и объем реплик в диалоге.

Учитываются также языковые средства, которыми пользуется говорящий (их разнообразие, степень тематической обобщенности и т.д.). Эти количественные и качественные показатели должны дополняться оценкой семантической стороны высказывания (степени его информативности, связанности и развернутости; соответствие ситуации общения).

На уроках английского языка игра имеет свою специфику: решаются дополнительные не игровые задачи и повышается значимость результативного аспекта, что позволяет рассматривать ролевую игру, как средство достижения учебно-воспитательных целей. Для учителя структура ролевой игры усложняется за счет включения учебных задач, а также создание дидактических условий, необходимых для достижения игровых и учебно-воспитательных целей. С позиции преподавателя, ролевая игра – форма организации учебного процесса, а с позиции учащихся – игровая деятельность, когда мотив находится в содержании деятельности, а не вне ее.

Делая вывод, надо отметить, что мы рассмотрели ролевую игру как ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения.

Мы выяснили, что по классификации Н.Д. Гальсковой и Н.И. Гез, существуют такие ролевые игры: ситуационно-ролевые, инновационные (продуктивные) и полидеятельностные (фестивальные) игры.

Также мы выяснили, что существуют три этапа использования ролевых игр при обучении АЯ в общеобразовательном учреждении: подготовительный, проведение игры и контроль[6].

Выводы по главе 1

В данной главе нами было рассмотрено обучение говорению на уроках английского языка, включая способы, этапы и особенности. В основе говорения лежат произносительные, лексические, грамматические навыки. Обучение говорению предполагает развитие и учащихся навыков диалогической и монологической речи.

Мы познакомились с понятием ролевой игры, её структурой, содержанием, функциями и классификацией. Структура игры включает в себя несколько этапов. Минимальным набором составляющих можно считать подготовительный этап, этап проведения игры и этап подведения итогов. Ролевая игра должна проводиться с учетом требований и обстоятельств. Мы рассмотрели различные типологии ролевых игр, основаниями для которых могут служить степень педагогического контроля, объект игрового моделирования, цели, которые преследует ролевая игра, количество участников и способ ее проведения.

Умелое использование ролевых игр способствует развитию навыка говорения учащихся в изучении иностранного языка. Важно, чтобы учащиеся приобщились к атмосфере непринужденного общения, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

2.1 Цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментальной работы

Цель данной опытно-экспериментальной работы заключалась в создании комплекса ролевых игр.

Учитывая наше предположение о том, что обучение говорению будет более эффективным, если использовать ролевые игры, суть нашей опытно-экспериментальной работы заключалась в апробировании

созданного комплекса заданий, направленного на обучение говорению обучающихся на этапе основного общего образования.

Исходя из цели нашей работы, были сформулированы следующие задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Провести анкетирование на выявление трудностей при речевых высказываниях по изученной теме на уроках английского языка в основном общем образовании.
2. Определить этапы опытно-экспериментальной работы.
3. Провести нулевой срез с целью определения исходного уровня сформированности навыков говорения у учащихся.
4. Применить разработки в условиях экспериментального исследования.
5. Провести итоговый срез в обеих группах для выявления эффективности использования комплекса ролевых игр при обучении говорению.
6. Подвести итоги и сделать выводы.

В ходе анализа теоретических исследований по проблеме формирования навыков говорения у учащихся мы, прежде всего, определили важность обучения говорению в повседневной жизни. Также требования ФГОС основного общего образования должны отражать достижение порогового уровня владения иностранным языком в устной и письменной формах. От умения общаться зависят успешность профессиональной деятельности, активность в общественной жизни, обучение и многое другое. Немаловажным аспектом является способность преодолевать так называемые «барьеры» общения, затрудняющие решение коммуникативных задач. На основе анализа теоретических исследований мы определили, что ролевые игры занимают важное место в обучении говорению на иностранном языке, в соответствии с требованиями ФГОС.

Нами была проведена диагностика, целью которой являлось выявление трудностей при говорении по изученной теме на уроках

английского языка в среднем общем образовании. Диагностика проводилась с помощью анкетирования (Приложение 1).

Анкетирование проводилось на базе 6а класса Гимназии №23 г. Челябинска среди 21 респондентов в возрасте 12-13 лет, что является ограничением эксперимента. Исследование проводилось путем добровольного анонимного анкетирования с помощью анкеты–опросника, специально разработанной с учетом поставленных задач.

Проведенный анализ данных показал, что на вопрос с выбором ответа «Какие трудности вы испытываете, пытаясь говорить на изученную тему на английском языке?» – 60 % респондентов испытывают стеснение; 40 % боятся допустить ошибку; 10 % учащихся не испытывают никаких проблем (рисунок 1).



Рисунок 1 – Результаты анкетирования о возникающих трудностях учащихся, при говорении на изученную тему на английском языке

Анализ также показал, что 90% респондента на вопрос «Было бы вам легче развивать тему и вести беседу на английском языке, если бы вы играли роль какого-либо понравившегося вам персонажа?» ответили положительно; 10% учащихся ответили отрицательно (рисунок 2).

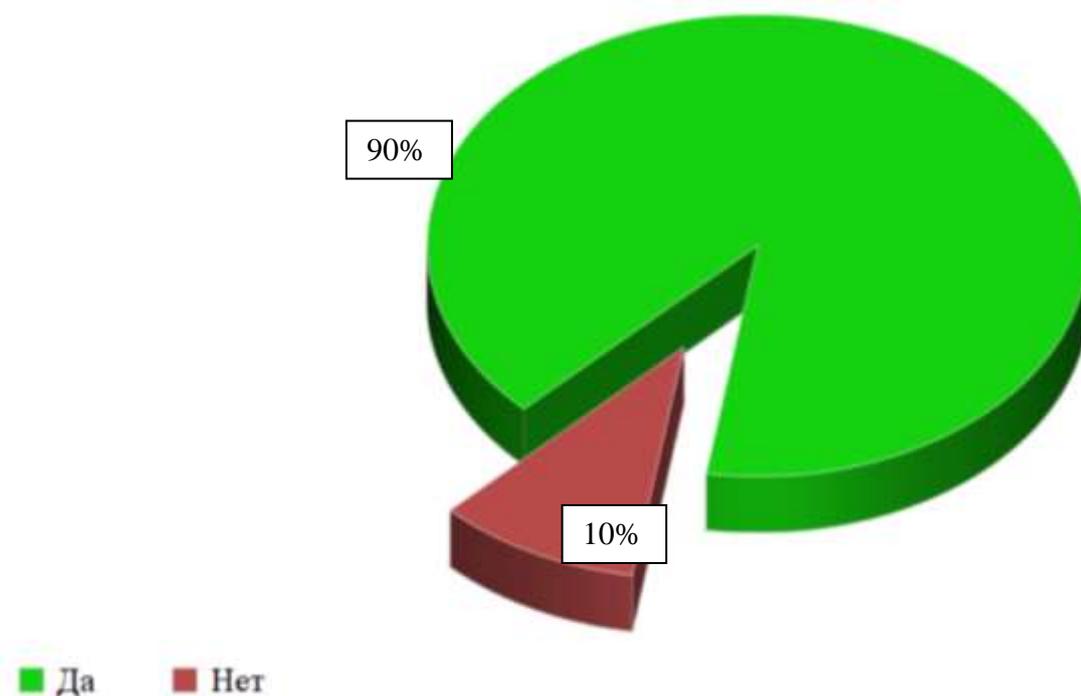


Рисунок 2 – Результаты анкетирования актуальности введения ролевых игр

Таким образом, по результатам анкетирования мы выяснили, что исследуемая нами проблема действительно интересна и актуальна, так как развитие навыков и умения говорения является одной из основных целей обучения иностранному языку в школе.

При построении опытно-экспериментальной работы мы отталкивались от нижеследующих положений:

1. Опытно-экспериментальная работа осуществлялась в естественных условиях согласно программе обучения английскому языку на этапе среднего общего образования.
2. Работа предполагала внесение изменений в учебный процесс согласно с целью и гипотезой работы.
3. Исследование подразумевало изучение эффективности разработанного комплекса заданий, направленных на обучение говорению с использованием ролевых игр в среднем общем образовании.

Опытно-экспериментальная работа проходила в три стадии, на каждой из которых решались определенные задачи. Задачи приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Задачи, методы и предполагаемые результаты констатирующего, формирующего и обобщающего этапов исследования

Этапы	Задачи	Использованные методы	Предполагаемый результат
Констатирующий	1. Выбрать экспериментальную и контрольную группы; 2. Выявить уровень сформированности навыков говорения учащихся	Контроль; Анализ.	1. Выбраны контрольная (КГ) и экспериментальная (ЭГ) группы; 2. Определены условия; 3. Установлен исходный уровень сформированности умений говорения
Формирующий	Разработка и апробация комплекса ролевых игр.	Тестирование; Анализ; Самооценка; Систематизация.	Повышение уровня навыков говорения учащихся.

Продолжение таблицы 1

Обобщающий	1. Итоговое тестирование; 2. Анализ результата опытно-экспериментальной работы.	Тестирование; Анализ; Систематизация; Обобщение; Статистическая обработка полученных результатов.	Подтверждение выдвинутой гипотезы.
------------	--	---	------------------------------------

Были определены контрольная и экспериментальная группа для проверки выдвинутой гипотезы и решения первоначальной задачи констатирующего этапа опытно-экспериментальной работы. Выбор учеников для разделения на ЭГ и КГ был осуществлен на основе результатов успеваемости по иностранному языку: нами была проведена беседа с учителем английского языка, а также выполнен анализ оценок по предмету.

На данном этапе нами был проведен нулевой срез с целью определения уровня навыков говорения в ЭГ и КГ. С этой целью был

разработана контрольная работа, которая включала 2 задания. Каждое из трех заданий было нацелено на выявление уровня навыков говорения.

Данная работа содержит следующие виды упражнений:

1. «Guess What I Am» это упражнение полезно для тренировки навыков описания предметов на иностранном языке, а также формулирования вопросов. Как проводить: заранее написать слова на карточках. Один ученик из группы достает карточку со словом и описывает предмет, остальные учащиеся пытаются отгадать, задавая дополнительные вопросы. Работа проходит в форме диалога.

2. Коммуникативная игра-интервью (Маслыко Е.А., Бабинская П.К.)[25]. Задача опросить как можно больше участников с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Проведению интервью предшествует составление вопросника, возможно, в виде таблицы (схемы), в которой фиксируются ответы опрашиваемых. Например:

- You have to learn everybody's opinion about their favorite pastime.
Вы должны узнать мнение всех об их любимом времяпровождении.
- Learn everybody's opinion about the new film you saw yesterday.
Узнай мнение всех о новом просмотренном фильме.

При проведении контроля следует основываться на степень сформированности навыков говорения. На репродуктивном этапе мы оценивали способность к коммуникативному партнерству, на репродуктивно-продуктивном – коммуникативная целесообразность лексико-грамматического оформления речи.

Первое задание оценивалось в 3 балла, второе задание – 5 баллов

Следовательно, за выполненные 2 задания максимально допустимый балл составлял 8 единиц. Баллы проставлялись в соотношении со степенью правильности выполнения каждого задания. Соотношение оценок и баллов представлено в таблице 2.

Таблица 2 – Количественные показатели отношения оценок к баллам

Оценка	Баллы
5	7-8
4	5-6
3	3-4
2	< 2

Результаты данного теста представлены в таблицах 3 и 4, которые содержат уровень сформированности навыков говорения в КГ и ЭГ.

Таблица 3 – Результаты проведенного теста в ЭГ

Список учащихся	Количество баллов	Оценка
1. Юлия Б.	5	4
2. Вероника Б.	7	5
3. Дарина Г.	4	3
4. Дарья Г.	7	5
5. Анастасия З.	3	3
6. Мария К.	7	5
<i>Продолжение таблицы 1</i>		
7. Максим К.	5	4
8. Иван С.	4	3
9. Тихон Ф.	4	3
10. Дарья Ф.	5	4
Средний балл и оценка:	5,1	3,9

Таблица 4 – Результаты проведенного теста в КГ

Список учащихся	Количество баллов	Оценка
1. Дарья А.	5	4
2. Ксения Д.	7	5
3. Алексей Д.	6	4
4. Даниил З.	7	5
5. Александра К.	4	3
6. Юлия К.	8	5
7. Ростислав О.	6	4
8. Ольга С.	3	3
9. Александра С.	4	3
10. Дмитрий Т.	7	5
11. Валерия Х.	4	3
Средний балл и оценка:	5,6	4

Для определения уровня сформированности навыков говорения на английском языке мы использовали методику, согласно которой средний параметр определяется 25 % отклонением оценки от среднего по

диапазону оценки балла. Так, оценка от 0 до 25 % из 100% свидетельствует о низком уровне, а выше 75 % говорит о высоком уровне формируемого показателя.

На основе анализа оценок теста мы определили уровень сформированности навыков говорения у учащихся. Результаты представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Уровень сформированности навыка говорения

Класс	Кол-во учащихся	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1. ЭГ	10	4	3	5
2. КГ	11	4	5	4

Результаты, которые мы получили, указывают на недостаточный уровень сформированности навыков говорения. Сравнив показатели ЭГ и КГ, мы пришли к заключению, что показатели практически тождественны. После сравнения данных двух групп, мы получили диаграмму, отражающую разницу уровней владения навыками говорения на английском языке (рисунок 3).

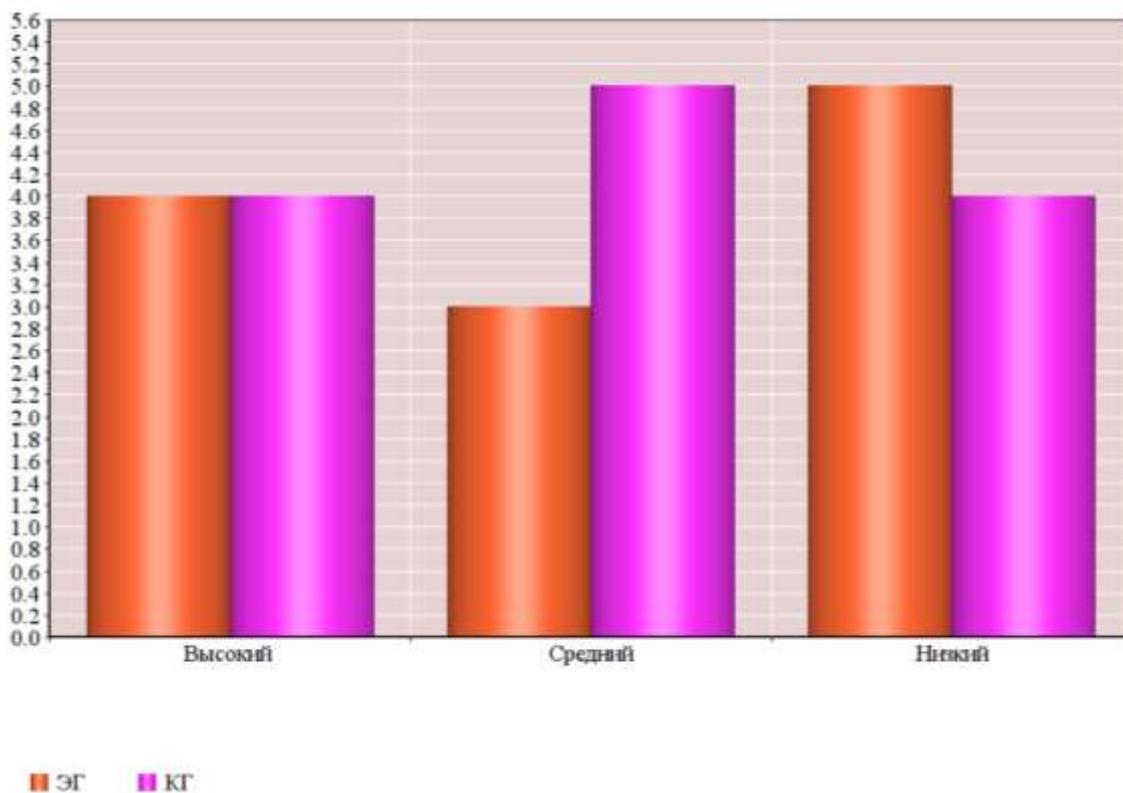


Рисунок 3 – Диаграмма распределения средних баллов по уровню сформированности навыков говорения учащихся ЭГ и КГ в начале эксперимента

Ссылаясь на данные вышеуказанной таблицы, можно сделать заключение, что на начало эксперимента в ЭГ был средний, приближенный к низкому, уровень сформированности навыков говорения.

2.2 Методика использования ролевых игр при обучении говорению

Опытно-экспериментальная работа проводилась в течение 3 недель по теме «The big picture» на основе разработанных нами заданий. Разработанная нами методика по формированию навыков говорения с помощью ролевых игр:

1. Нулевой срез для определения уровня сформированности навыками говорения.
2. Комплекс ролевых игр, направленный на совершенствование навыков говорения.
3. На обобщающем этапе нашего исследования был проведён в обеих группах итоговый срез, с целью выявления изменений уровня развития навыков говорения.

Основываясь на классификации Н.Д. Гальскова и Н.И Гез, мы выделили ситуационно-ролевые игры и поставили цель – выявить эффективность использования ситуационно-ролевых игр на уроках английского языка в среднем общем образовании.

Внедрение комплекса ролевых игр проводилось с учетом всех принципов, методов, правил, этапов, а также с учетом возрастных особенностей обучающихся.

Работая с комплексом ролевых игр, мы будем придерживаться этапов проведения ролевых игр, рассмотренных в параграфе 1.3. данного исследования.

Внедряя ролевые игры в учебный процесс с использованием разработанного нами комплекса, учитывались правила проведения ролевых игр, разработанные Е.А. Маслыко, что позволило организовать деятельность обучающихся [26, 35]:

1. Обучающимся необходимо адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации. В одних случаях он может играть самого себя, в других ему придется взять на себя воображаемую роль.
2. Участникам ситуационно-ролевой игры необходимо вести себя так, как если бы все происходящее происходило в реальной жизни; их поведение должно соответствовать исполняемой ими роли.
3. Участники игры должны концентрировать свое внимание на коммуникативном использовании единиц языка, а не на обычной практике закрепления их речи [26].

При внедрении в учебную программу ролевых игр, целесообразно использовать следующие методы [46, 37]:

- интерактивный метод (учащиеся работают в малых группах, парах);
- наглядные: метод иллюстрации (использование наглядности: картинки, раздаточный материал, игрушки);
- практические (использование тренировочных упражнений);
- метод самостоятельной работы учащихся (работа с книгой, письменные задания);
- коммуникативный метод (ролевая игра стимулирует учащихся к общению) [27].

Также следует отметить, что использование комплекса ролевых игр способствует развитию мотивов, таких как:

- 1) мотивы общения;
- 2) моральные мотивы;

3) познавательные мотивы.

Мы будем использовать следующие психологические приемы, способствующие повышению мотивации обучающихся к учебной деятельности [17,20]:

- поощрение (похвала, подбадривание);
- создание ситуации успеха;
- оказание помощи;
- проведение коллективного обсуждения итогов работы.

Данные ролевые игры были проведены с учетом учебной программы по английскому языку для sixth классов и основывается на материале учебного пособия «Next move 2». Для успешной реализации ситуационно-ролевых игр необходимо учесть 1) соблюдать единство и цели, содержания, методов, форм и средств обучения;

2) учитывать возрастные особенности обучающихся;

3) включать всех обучающихся (по мере их возможностей) в игровую деятельность; [25]

4) соблюдать методику проведения ролевых игр на уроках английского языка (правил, этапов, включение всех структурных компонентов);

5) соблюдать общепедагогические, психологические и частнопредметные принципы;

6) использовать лично ориентированный подход (учет интересов, типы темперамента, потребностей учащихся. Например, особенно это важно на этапе распределения ролей) [28].

Комплекс ситуационно-ролевых игр был создан с учетом учебной программы по английскому языку для sixth классов и основывался на материале учебного пособия «Next move 2», авторы Carolyn Barraclough,

Katherine Stannett. Пример ситуационно-ролевой игры на основе текста «My Movies: EXTRA SPECIAL» (рисунок 4).

Подготовительный этап. На этом этапе осуществлялось повторение речевых формул и лексики по теме. Учащиеся приступили к тексту, читали, переводили, выполнили упражнения по тексту из учебника. После знакомства с текстом, учитель объяснял задание. Класс поделился на группы по 3-4 человека, и каждая из них получила карточки, где изображены фотографии кинозвезд. Каждый ученик должен был взять себе одну на выбор.

Reading

1 Look quickly at the text. What kind of text do you think it is?

- 1 A film review
- 2 A newspaper article
- 3 An interview in a magazine

My Movies: EXTRA SPECIAL

This week we're on the film set of *Twilight*, but we're not talking to Robert Pattinson, we're interviewing schoolboy Tom Dalton. Tom has got an amazing summer job this year!

WHAT'S YOUR SUMMER JOB, TOM?
I'm a film extra. It's fun, but I don't speak. I'm in the background.

YOU'RE NOT THE STAR OF THE FILM, THEN?
No, I'm not, but extras are important. They help to make the film realistic.

WHAT'S THE FILM ABOUT?
It's about vampires, but it's not scary. It's romantic.

IS THAT A VAMPIRE COSTUME?
Yes, it is. We're all wearing black clothes and white make-up today.

AND WHAT'S HAPPENING AT THE MOMENT?
They're doing a scene in the castle of the Volturi. The director is filming the ending and it's very exciting.

IS THE ENDING HAPPY OR SAD?
I can't tell you. It's a secret!

IS IT EXCITING WORK?
Yes, it is usually exciting, but at the moment it's boring because we're waiting for an actor. He's not here!

ARE THERE ANY FAMOUS ACTORS ON THE FILM SET TODAY?
Well, there's Robert Pattinson. He's Edward Cullen, the main character. But we can't talk to him and we can't take pictures of him.

WHY NOT? DOES HE BITE?
No, he doesn't but we can't talk to him because he's very busy!

THANKS, TOM. GOOD LUCK!

Key Words

extra background star
scene director character

Рисунок 4 – Текст «My Movies: EXTRA SPECIAL»

Проведение игры. Учащимся предлагалось взять интервью у каждой кинозвезды по очереди. Примерные вопросы можно было брать, основываясь на тексте. Причем ученики-репортеры могли сами придумывать интересные вопросы, а ученик, исполняющий роль персонажа мог проявить свою фантазию при ответах на эти вопросы.

Также, учитель имел право давать инструкции и помогать учащимся по ходу ролевой игры.

Учащиеся активно участвовали в ролевой игре, наблюдался большой интерес, так как каждый выбрал себе роль звезды по своему вкусу.

Контроль речевых умений. Подводились итоги, учитель и учащиеся обсуждали, что получилось хорошо, что нужно доработать.

Для того чтобы выставить оценку за участие в ролевой игре, учитель мог руководствоваться диагностическим инструментарием.

Критерии оценки устных ответов. Автор Е.Н. Соловова [36].

Таблица 6 – Критерии оценки устных ответов

Критерии оценки устных ответов						
Учащийся	Способность к коммуникативному партнерству	Лексико-грамматическая правильность речи;	Коммуникативная целесообразность лексико-грамматического оформления речи;	Фонетическое оформление речи	Кол-во баллов	Оценка
1.Б. Юлия	3	3	3	3	12	4
2. Б. Вероника	3	1	3	3	10	4
3.Г.Дарина	1	0	0	0	1	2
4. Г. Дарья	3	3	3	3	12	4
5. З. Анастасия	5	5	5	3	18	5
6. К.Мария	3	1	3	1	8	4
7. К. Максим	1	0	1	0	2	3
8.С. Иван	3	1	3	3	10	4
9. Ф.Тихон	3	3	3	3	12	4
10.Ф.Дарья	5	5	5	5	20	5

Оценка устных ответов производилась по следующим показателям:

- способность к коммуникативному партнерству;
- лексико-грамматическая правильность речи;
- коммуникативная целесообразность лексико-грамматического оформления речи;

- фонетическое оформление речи (произношение отдельных звуков, интонационная правильность оформления предложения, ударения) [36].

Наблюдение осуществлялось согласно следующим критериям [34]:

1) способность к коммуникативному партнерству:

- 5 баллов – учащийся своеобразно реагирует на поставленные вопросы, показывает высокий уровень понимания знаний. Может начать и закончить разговор, задать вопрос, дать информацию; [36]
- 3 балла – учащийся показывает хороший уровень понимания знаний, однако иногда приходится повторять вопрос. Может поддерживать беседу.

Ему не всегда удается спонтанно отреагировать на изменение реального поведения партнера;

- 1 балл – учащийся показывает общее понимание вопросов и желание
- участвовать в разговоре, но ему необходимо объяснение и пояснение некоторых вопросов. Его ответы просты и нерешительны. Иногда нелогичен в своих высказываниях, часто делает неоправданные паузы, и разговор принимает иной оборот.
- 0 баллов – учащийся не понимает обсуждаемые вопросы. Он часто переспрашивает. Легко сбивается с высказывания, не умеет адекватно реагировать на собеседника. Не способен правильно задавать вопросы [36];

2) лексико-грамматическая правильность речи.

- 5 баллов – если учащийся и допускает ошибку, то он сам ее исправляет.

Он умеет правильно выбрать необходимые глагольные формы и времена, использовать в речи грамматические структуры. И использует правильное интонационное оформление вопросов и ответов;

– 3 балла – встречаются грамматические ошибки, но это не препятствует общению. Учащийся демонстрирует умение использовать правильные глагольные формы и времена. 50% высказываний должны быть без ошибок;

– 1 балл – ошибки учащегося затрудняют беседу, но не разрушают ее. Он правильно использует разные формы глаголов и времена, соотносимые с темой, но только по заученной тематике. Только 25% высказываний даны без ошибок;

– 0 баллов – встречается большое количество грамматических и синтаксических ошибок. Ошибки повторяются почти в каждом высказывании. Отмечается трудность в употреблении правильного глагола и постановки его в нужном времени [36];

3) коммуникативная целесообразность лексико-грамматического оформления речи:

– 5 баллов – учащийся может поддерживать разговор на заданную тему. Он может задавать вопросы. Использует широкий диапазон лексики, демонстрирует умение преодолевать лексические трудности при выражении своих мыслей;

– 3 балла – учащийся с удовольствием отвечает на вопросы собеседника, может взять инициативу в разговоре на себя. Объем высказываний соответствует программным требованиям;

– 1 балл – учащийся может участвовать в беседе, но в состоянии использовать только очень ограниченный лексический запас, который необходим для обсуждения определенной темы. Его речевое поведение минимально приемлемо;

– 0 баллов – учащийся не может вести беседу. Он владеет минимальным запасом лексики, но не умеет его коммуникативно приемлемо использовать. Его речевое поведение коммуникативно и когнитивно неприемлемо [36];

3) фонетическое оформление речи:

– 5 баллов – у учащегося произношение полностью соответствует программным требованиям, хотя иногда встречаются ошибки, которые однако, не мешают общению. Его речь достаточно выразительна и понятна людям, владеющим языком. Он адекватно использует ритмику и мелодику иноязычной речи [36];

– 3 балла – произношение учащегося в целом соответствует программным требованиям, но встречаются случаи отклонения от произносительных норм. В основном он умеет использовать ритмику, мелодику иноязычной речи, хотя иногда его речь может быть недостаточно выразительной и не может способствовать точному выражению его коммуникативных умений;

– 1 балл – у учащегося наблюдаются попытки правильно произносить и интонировать речь, но заметна интерференция родного языка. Его речь в основном понятна;

– 0 баллов – произношение учащегося подвержено сильному влиянию родного языка, настолько сильно, что осложняет понимание его речи. Общеизвестные и простые слова и фразы даются в неузнаваемом виде.

Далее подсчитывалось общее количество баллов, полученный результат переводился в уровневую систему на основе подхода Л.В. Коньшевой, где 20-13 баллов – высокий уровень – это оценка 5; 12-15 баллов – средний уровень – оценка 4; 4 – 2 баллов – уровень ниже среднего – оценка 3; 1 – 0 баллов – низкий уровень – оценка 2 [36].

Вторая ролевая игра осуществлялась на основе диалога по теме «The big picture».

Speaking and Listening

1  1.23 Listen and read the conversation. What type of film do they like? Copy and complete the table.

	Jody	Nadia	Zak
Romantic			
Historical			
Comedy			

2  1.23 Listen and read again. Answer the questions.

- 1 What film does Jody suggest?
Jane Eyre.
- 2 Why is Nadia surprised?
- 3 Does Zak want to see *Jane Eyre*? Why?/Why not?
- 4 Which type of film does Jody like?
- 5 What does Nadia suggest?
- 6 What does Zak think of Nadia's idea?

3 Act out the conversation in groups of three.

Jody Hi, Nadia, Hi, Zak. *Why don't we go to the cinema?*

Nadia Hi, Jody, *that's a good idea.* Are there any good films on?

Jody *What about Jane Eyre?*

Nadia But that's a historical film and you never watch historical films.

Jody Well, I want to see this film! I'm reading the book at the moment and it's so sad and romantic!

Nadia *Great!* I love historical films. What about you, Zak?

Zak *No way!* I think historical films are silly, and Carlos hates them too. *Let's watch a comedy.* What about *Zookeeper*?

Jody *No, thanks!* I don't like comedies ... They're stupid. I like romantic films.

Nadia I've got an idea. Jody and I can watch *Jane Eyre* and you and Carlos can watch *Zookeeper*.

Zak *Great! I'm in!*

Say it in your language ...

No way!
I'm in!

Рисунок 5 – Диалог по теме «The big picture» из учебного пособия Next Move

Подготовительный этап. На этом этапе учащиеся знакомятся с диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем обсуждают содержание диалога, прорабатывают речевые образцы и необходимую лексику. Выполняют упражнения в учебнике. Класс делится на группы по 3–4 человека. Учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и на возможный план на доске.

Таблица 7 – Речевая опора

<p><u>Talk about:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – an offer to go to the cinema – a favorite type of films – the films you want to watch

Проведение игры. Новый диалог мог быть похож на базовый, но в нем было необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог мог быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости учитель мог давать инструкции по ходу ролевой игры.

Контроль речевых умений. Подводятся итоги, учитель и учащиеся обсуждают, что получилось хорошо, что нужно доработать.

2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы

Задачей опытно-экспериментальной работы являлась проверка действенности созданного комплекса ролевых игр на формирование навыка говорения. Далее необходимо было подтвердить вышеупомянутую гипотезу и сформулировать вывод по итогам практического применения данного комплекса упражнений.

В течении исследовательской работы проводилось два контрольных среза:

1. Нулевой срез, характеризующий исходный уровень сформированности навыка говорения.

2. По завершению опытно-экспериментального обучения обучающихся был проведен итоговый срез, с целью изменения уровня владения навыка говорения.

В ходе итогового контроля учащимся была предложена контрольная работа, результаты которой представлены в сводной таблице. Задания итогового среза приведены в приложении 2. Первое задание оценивалось в 3 балла, второе – 5 баллов, третье – 7 баллов. Таким образом, за выполнение 3 заданий можно было получить 15 баллов. Баллы проставлялись в соответствии со степенью правильности выполнения данных заданий. Результаты приведены в таблице 8.

Таблица 8 – Результаты теста итогового контроля ЭГ

Список учащихся	Количество баллов	Оценка
1. Юлия Б.	5	4
2. Вероника Б.	8	5
3. Дарина Г.	5	4
4. Дарья Г.	8	5
5. Анастасия З.	4	3
6. Мария К.	6	4
7. Максим К.	6	4
8. Иван С.	5	4

9. Тихон Ф.	6	4
10. Дарья Ф.	8	5
Средний балл и оценка:	6,1	4,25

Общий средний балл в ЭГ после проведенного эксперимента составил 6,1, на начальном этапе показатель был равен 5,1. Полученные результаты дают право полагать, что средние показатели улучшились на 1%, а средняя оценка улучшилась на 1 балл. Это характеризует усовершенствование навыков говорения в ЭГ и свидетельствует о росте рассматриваемых умений.

Ниже приведена диаграмма (рисунок), отражающая качественные изменения уровня сформированности навыков говорения ЭГ на формирующем этапе исследования «до» и «после» проведения эксперимента.

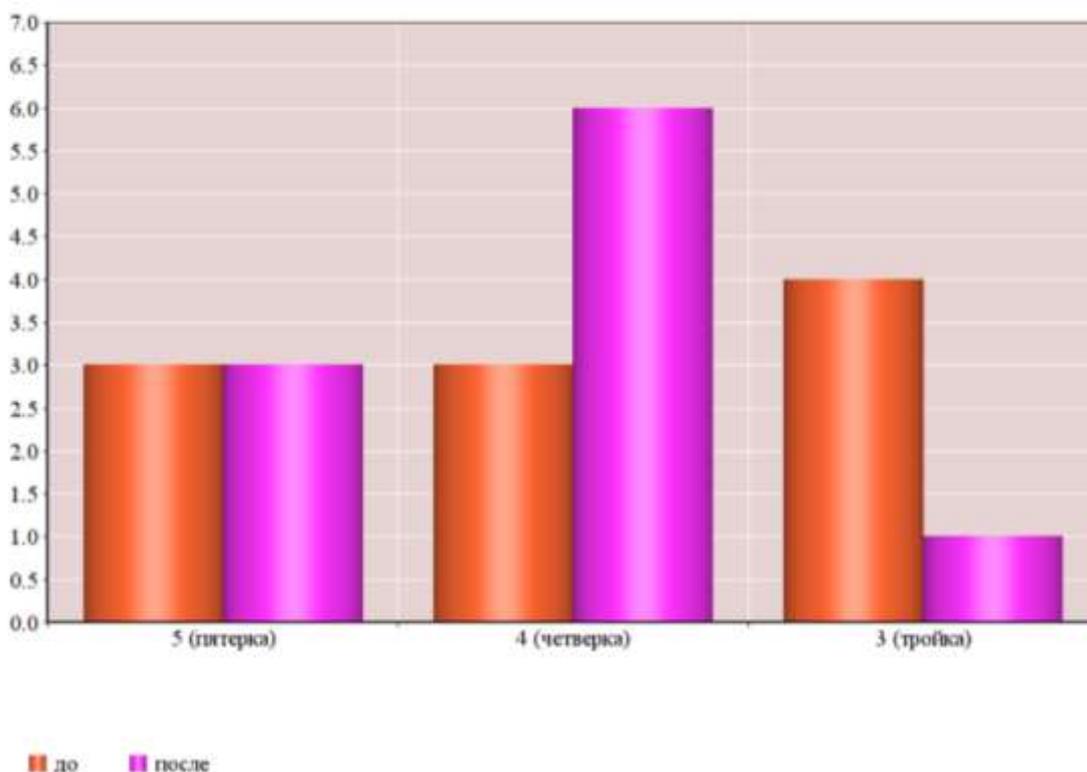


Рисунок 6 - Диаграмма распределения средних баллов по уровню формирования навыков говорения учащихся ЭГ на формирующе этапе эксперимента

В таблице 9 приведены показатели итогового контроля КГ.

Таблица 9 – Результаты итогового контроля КГ

Список учащихся	Количество баллов	Оценка
-----------------	-------------------	--------

1. Дарья А.	5	4
2. Ксения Д.	8	5
3. Алексей Д.	6	4
4. Даниил З.	7	5
5. Александра К.	4	3
6. Юлия К.	8	5
7. Ростислав О.	6	4
8. Ольга С.	5	4
9. Александра С.	5	4
10. Дмитрий Т.	7	5
11. Валерия Х.	4	3
Средний балл и оценка:	6	4,5

Средний балл в КГ составлял 5,6 на начальном этапе, теперь он вырос и составляет 6, что ниже показателя ЭГ. Следовательно, в контрольной группе положительная динамика не так ЯРКО выражена, как в экспериментальной группе. Нижеприведенная диаграмма иллюстрирует вышесказанное.

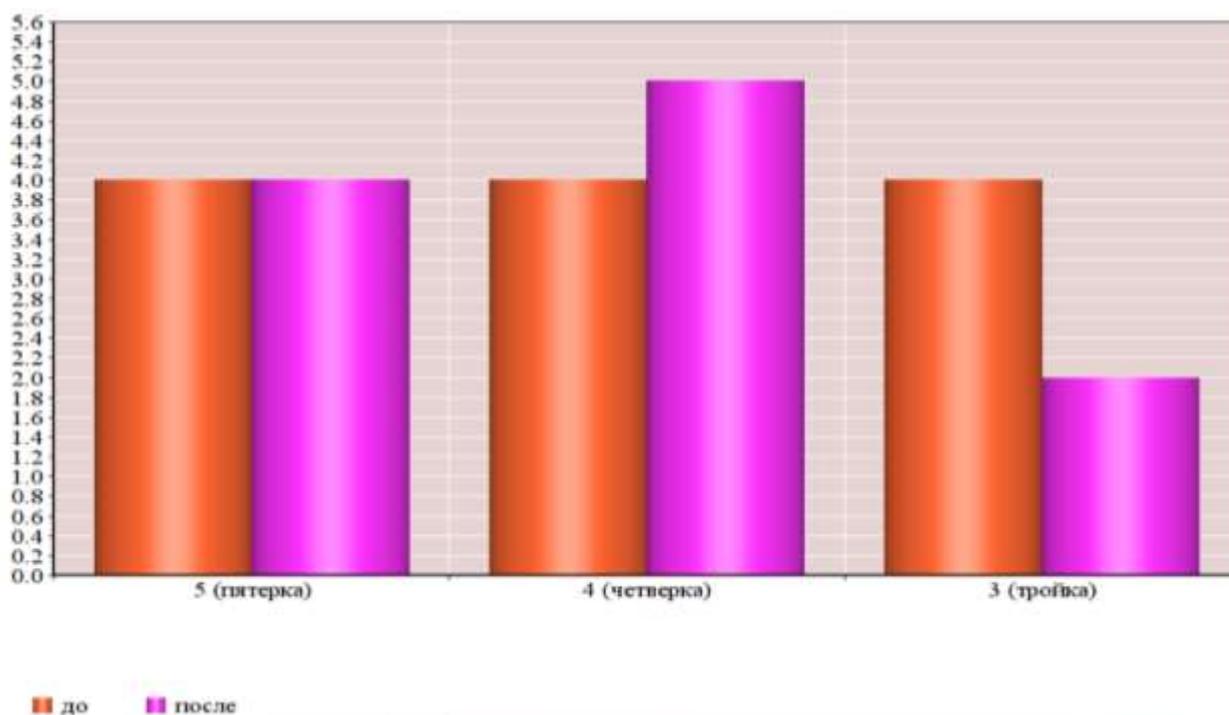


Рисунок 7 – Диаграмма расположения средних баллов по уровню сформированности навыков говорения обучающихся КГ на формирующем этапе исследования

Разница в показателях ЭГ и КГ составляет 0,1 балла. Положительные изменения наглядно проиллюстрированы. Среднее значение по всем показателям возросло, что определяет рост развития навыка говорения.

Сравнивая полученные данные, есть возможность сделать вывод о том, что после проведения опытно-экспериментальной работы ученики ЭГ справились с заданиями среза, тем самым показав прогрессивные результаты.

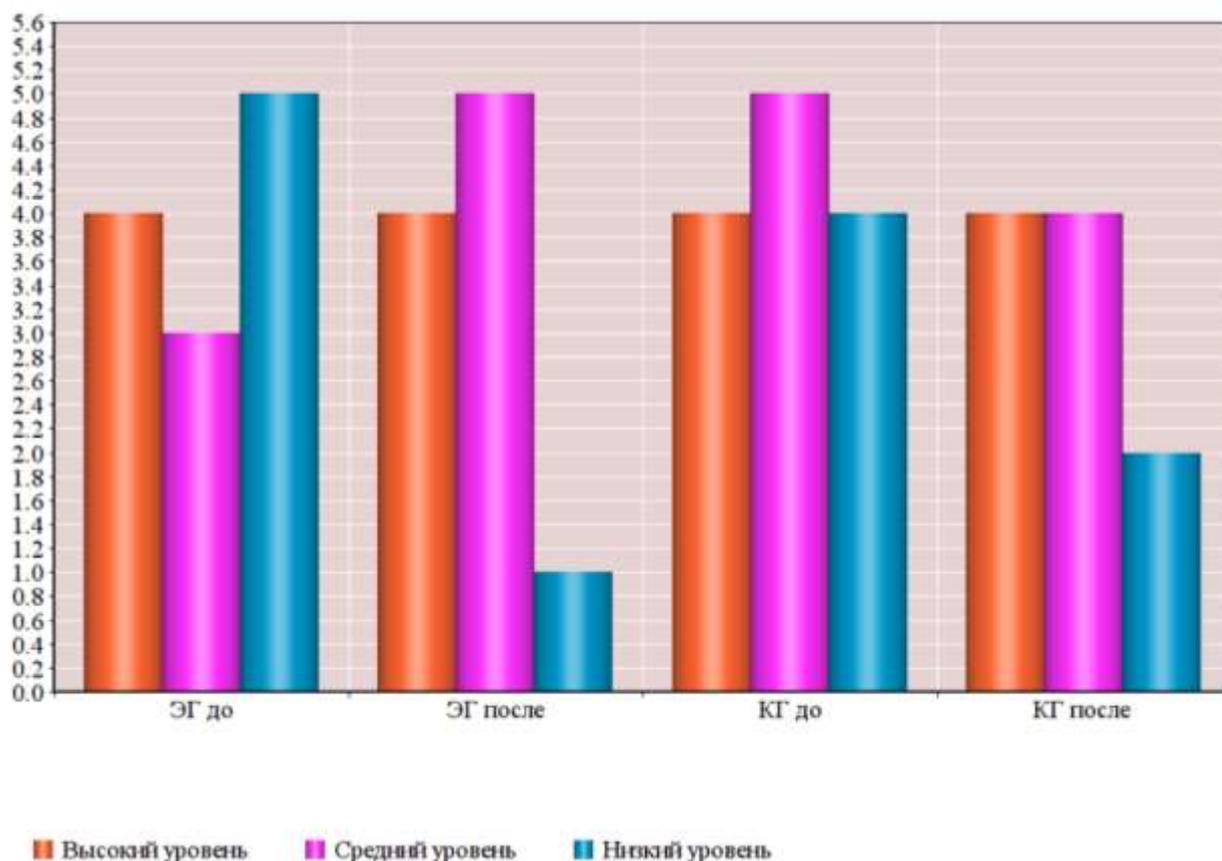


Рисунок 8 – Уровни сформированности лексико-грамматической правильности речи у обучающихся шестого класса

Итак, по завершении итогового тестирования, можно сделать заключение, что специально разработанный нами комплекс заданий эффективен.

Данные результаты подтвердили эффективность проделанной работы. Проведённая нами работа позволила теоретически обосновать и практически реализовать соизмеримость обучения по специальной методике, способствующей формированию умений и навыков говорения обучающихся в основном общем образовании. Проведённая нами опытно-педагогическая работа подтвердила гипотезу о том, что обучение

говорению будет более эффективным, если использовать ролевые игры. В ходе исследования были решены все поставленные задачи.

Выводы по главе 2

Основной целью опытно-экспериментальной работы явилась проверка выдвинутой гипотезы. Опытно-экспериментальная работа проводилась с обучающимися 6а класса Гимназии №23 г. Челябинска. Результаты анкетирования, а также беседа с учителем английского языка и анализ успеваемости показали, что учащиеся сталкиваются с трудностями в процессе говорения. Так как уровень навыков устной речи осуществляется в недостаточной степени: необходима специальная, целенаправленная работа в этом направлении. Нами были выделены три уровня критерия оценивания навыков говорения: низкий, средний, высокий. Диагностика показала, что большинство учащихся находятся на среднем и низком уровнях.

После проведения опытно-экспериментальной работы по обучению говорению на английском языке с помощью ролевых игр и снятию языковых трудностей, мы увидели позитивные изменения. Возрос процент учеников, находящихся на среднем уровне, и, наоборот, уменьшился, находящихся на низком уровне.

Таким образом, мы выявили, что обучение говорению протекает более успешно при использовании ролевых игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящей выпускной квалификационной работе мы рассмотрели заявленные теоретические аспекты и провели опытно-экспериментальную работу в соответствии с гипотезой. Мы решили все поставленные задачи: изучили способы, этапы и особенности обучения говорению на уроках английского языка; рассмотрели классификации ролевых игр и выявили их достоинства и недостатки; изучили особенности организации учебной деятельности учащихся при обучении говорению с использованием ролевых игр; поставили цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментальной работы; разработали комплекс ролевых игр при обучении говорению; провели анализ результатов опытно-экспериментальной работы. По данным результатам мы сделали вывод, что уровень сформированности навыков устной речи учащихся находится на среднем и низком уровнях. Таким образом, нашей главной целью стало улучшение навыков говорения и снятие языковых трудностей у обучающихся. Для решения поставленных задач, мы создали комплекс ролевых игр. Необходимо отметить, что в результате данной работы учащиеся перестали бояться сделать ошибку, научились правильно формулировать свои мысли, что привело к частичному снятию языковых трудностей и возникновению желания в общении на иностранном языке.

Проведённая нами работа позволила теоретически обосновать и практически реализовать соизмеримость обучения с помощью ролевых игр, способствующей формированию навыков говорения. Опытно-педагогическая работа подтвердила гипотезу о том, что использование на

уроках английского языка ролевых игр способствует формированию навыков говорения. В ходе исследования были решены все поставленные задачи. Цель исследования, которая заключалась в разработке комплекса заданий для обучения говорению в основном общем образовании, была достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бим, И. Л. К проблеме оценивания современного учебника иностранным языкам [Текст] / О. В. Афанасьева, О. А. Радченко // Иностранные языки в школе / МГПУ, Институт иностранных языков. – Москва 1999, С. 13–17.
2. Бим И. Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника [Текст]: (Опыт системно-структурного описания) / И. Л. Бим. – Москва: Русский язык, 1977. – С. 13–26.
3. Бочарова Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения [Текст] /Л. Н. Бочарова // Иностранные языки. – Москва: 1996 – С. 44–46.
4. Вайсбурд, М.Л. Использование учебно-речевых ситуаций при обучении устной речи на иностранном языке [Текст] / М. Л. Вайсбурд // Иностранные языки в школе. – Москва: 2002. – С. 93–94.
5. Вайсбурд М.Л. Типология учебно-речевых ситуаций [Текст] // Психолого-педагогические проблемы интенсивного обучения иностранному языку / М. Л. Вайсбурд. – Москва: АНП СССР, 1981. – С. 81–90.
6. Гальскова. Н. Д. Теория и практика обучения иностранным языкам [Текст]: методическое пособие. / Н. Д. Гальскова. – Москва: Айрис-пресс, 2004.

7. Гашков, В. П. Ролевые игры и задания на уроках английского языка [Текст] / В. П. Гашков // Иностранные языки в школе / МГПУ, Институт иностранных языков. – Москва: 1986. – № 5.
8. Гез. Н. И. Английский язык [Текст]: Книга для учителя / Н. И. Гез. – Москва: Дрофа, 2002.
9. Дианова. Е. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку [Текст] / Е. М. Дианова // Иностранные языки в школе. – Москва: 1988. – № 3.
10. Денисова Л. Г. Интенсивная методика на внеклассных занятиях в школе [Текст] / Л. Г. Денисова // Иностранные языки в школе. Москва: 1989 – № 2. – С. 47–49.
11. Жилкина, Д. Н. Ролевые игры на уроках английского языка [Текст] / Д. Н. Жилкина // Иностранные языки в школе. Москва: 2010 – №1. – С. 34–38.
12. Зимняя И. А. Лингвopsихология речевой деятельности [Текст] / И. А. Зимняя. – Москва - Воронеж: Российская академия образования, 2001.
13. Каменская О. Л. Текст и коммуникация [Текст] / О. Л. Каменская. – Москва: Высшая школа, 1990. – ISBN 5-06-000246-2
14. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку [Текст] / А. В. Коньшева. – Спб.: КАРО, Минск: Четыре четверти, 2008. – С. 175.
15. Казарцева, О. М. Культура речевого общения: теория и практика обучения [Текст]: учеб. пособие / О. М. Казарцева. – Москва: Флинта и Наука, 1999.
16. Калимулина, О.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи [Текст] / О.В. Калимулина // Иностранные языки в школе. – 2003. – № 3.

17. Колесникова, О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам [Текст] / О.А. Колесникова // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4.
18. Кон И. С. Психология старшеклассника [Текст] / И. С. Кон. – Москва: Просвещение, 1980.
19. Леонтьев А.А. Основы психолингвистики [Текст] / А. А. Леонтьев. – Москва: Смысл, 2003.
20. Леонтьев А. А. Психологические предпосылки раннего овладения иностранным языком [Текст] / А. А. Леонтьев // Иностранные языки в школе. – Москва: . – 1985. – № 5. – С. 24.
21. Практическое пособие для общения в любой точке планеты [Текст] / А. Лушков, В. Петков, Р. Хикман, Р. Люис. – СПб: Оракул, 2004. С. 58–102.
22. Матвеева Н. В. Ролевая игра [Текст] / Н. В. Матвеева // Иностранные языки в школе: научно - методический журнал. – Москва: 2005. – №4. – С. 37.
23. Музыченко О. В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе [Текст] / О. В. Музыченко. Москва: Молодой ученый, 2014. – № 7. – С. 527–529. — URL: <https://moluch.ru/archive/66/11095/> (дата обращения: 23.03.2022)
24. Мархадаев Л. В. Словарь по социальной педагогике [Текст] / Л. В. Мархадаев. – Москва: Академия, 2002. – С. 368.
25. Маслыка Е. А., Настольная книга преподавателя иностранного языка [Текст]: справочное пособие / Е. А. Маслыка, П. К. Бабинская. – Москва: Высшая школа, 2001. – С. 538.
26. Недашкова Л. М. Подготовка диалога на английском языке в формате ГИА [Текст] / Л. М. Недашевская // Английский язык. – Москва: Первое сентября, 2015. – №3 – С. 11–12.
27. Назарова Н. А. Овладение иностранным языком в школе [Текст] / Н. А. Назарова // Высшее образование в России. – 1999. – №6, – С. 73.

28. Осечкин В. В. Популярный энциклопедический иллюстрированный словарь [Текст] / В. В. Осечкин. – Москва: ОЛМА-ПРЕСС, 2003. – С. 1168.
29. Пассов Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению [Текст]: учебное пособие / Е. И. Пассов. – Москва: Русский язык, 1989. – С. 276. – ISBN 5-200-00717-8
30. Пассов Е. И. Основные вопросы обучения иноязычной речи [Текст]: учебное пособие / Е. И. Пассов. – Воронеж: ВГПИ, 1974. – С. 164.
31. Пашнев Б. К. Психодиагностика: практикум школьного психолога [Текст] / Б. К. Пашнев. – Москва: Феникс, 2010. – С. 317.
32. Петровский А. В. Возрастная и педагогическая психология [Текст]: учебное пособие / А. В. Петровский. – Москва: Просвещение, 1973. – С. 288.
33. Пидкасистый П. И. Технология игры в образовании [Текст] / П. И. Пидкасистый. – Москва: РПА, 2005. – С. 150.
34. Перкас С. В. Учебный диалог на уроках английского языка [Текст] / С. В. Перкас // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 5.
35. Перкас, С. В. Игры как средство обучения [Текст] / С. В. Перкас // Иностранные языки в школе. – 1992. – №2. – С. 39.
36. Перешивалова И. В. От диалога образца к реальной ситуации общения [Текст] / И. В. Перешивалова // Английский язык – Москва: Первое сентября, 2014. – №9, 10 – С. 10–11.
37. Петровский. А. П. / Возрастная и педагогическая психология [Текст] / А. П. Петровский. – Москва: 1973, С. 486.
38. Риверс В. Т., От лингвистической к коммуникативной компетенции [Текст] / В. Т. Риверс // Иностранный язык в школе. – 1973.
39. Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку [Текст] / Г. В. Рогова, И. И. Верещагина. – М: Просвещение, 1998. – С. 174.

- 40.Рогова. Г.В. Примерные программы обучения и официальные требования к уровню подготовки учащихся начальной, основной и старшей школы [Текст] / Г. В. Рогова. – Москва: «Астрель», 2006. – С. 379.
- 41.Рахманов И. В. Некоторые теоретические вопросы методики обучения иностранным языкам в средней школе: хрестоматия [Текст] / И. В. Рахманов. – Москва: 1991.
- 42.Савченко. О. Ю. Игры на уроках английского языка [Текст] / О.Ю. Савченко // Иностранные языки в школе. – 1996.
- 43.Спиваковская А. С. Игра-это серьёзно [Текст] / А. С. Спиваковская. – Москва: Просвещение, 1981. – 214 С. 33.
- 44.Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций [Текст]: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е. Н. Соловова. – Москва: Просвещение, 2003.
- 45.Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М. Ф. Стронин. – Москва: Просвещение, 1984. – С. 122.
- 46.Сысоев П. В. Лингвистический корпус в методике обучения иностранным языкам / П. В. Сысоев // Язык и культура. – 2010.
- 47.Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам [Текст]: базовый курс лекций / Е. Н. Соловова. – Москва: Просвещение, 2001. – С. 239.
- 48.Селевко К. Г. Современные образовательные технологии [Текст] / К. Г. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – С. 256.
- 49.Скляренко Н. К. Обучение диалогической речи с использованием ролевой игры в 6 классе [Текст] / Н. К. Скляренко, Т. И. Олейник //Иностранные языки в школе. – 1985. – № 1. – С. 28–33.
- 50.Скульте В. И. Английский для детей [Текст] / В. И. Скульте. – Москва: Оникс, Айрис, 1993. – С. 496.

51. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам [Текст]: учебное пособие / Е. Н. Соловова. – Москва: Просвещение, 2006. – С. 239.
52. Спасская Е. Б. Уроки английского языка [Текст] / Е. Б. Спасская. – Москва: КАРО, 2002. – С. 160.
53. Спивановская А. С. Игра – это серьезно [Текст] / А. С. Спивановская. – Москва: Просвещение, 2002. – С. 60.
54. Стайнберг Д. А. 110 игр на уроках английского языка [Текст] / Д. А. Стайнберг. – Москва: Издательство Астель, 2003. – С. 186.
55. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка (из опыта работы) [Текст]: пособие для учителя / М. Ф. Стронин. – Москва: Просвещение, 1981. – С. 112.
56. Толстой Л. Н. и современность [Текст]: сборник статей и материалов / Л. Н. Толстой. – Москва: Наука. – 1981. – С. 280.
57. Толстой Л. Н. Педагогические сочинения [Текст] / Л. Н. Толстой, Н. В. Вейкшан. – Москва: Педагогика. – 2000. – С. 544.
58. Филатов В.М. Лингвистическое обеспечение ролевых игр в начальных классах школ с углубленным изучением английского языка [Текст] / В. М. Филатов. – 1991. – № 4.
59. Филатов, В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы [Текст] / В.М. Филатов // Класс. – 1995. – № 4.
60. Филатов В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку [Текст] / В.М. Филатов / Класс. - 2000. - № 4. – С. 35-40.
61. Хегболдт П. Изучение иностранных языков [Текст] / П. Хегболдт – Москва: Наука, 1963. – С. 250.
62. Холодков Е. И. О компонентном составе ситуации речевого действия [Текст] / Е. И. Холодков // Иностранные языки в школе. – 1983. – № 4.

63. Шамов А. Н. Методика преподавания иностранных языков. Общий курс. [Текст] / А. Н. Шамов. – Н. Новгород: НГЛУ, 2005. – С. 302.
64. Шамов А. Н. Современные аспекты лингводидактики и методики преподавания иностранных языков [Текст]: учебное пособие / А. Н. Шамов. – Н. Новгород: НГЛУ, 2006. – С. 180.
65. Шарафутдинова Т. М. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе [Текст] / Т. М. Шарафутдинова // Иностранные языки в школе. – 2006. – №3. – С. 64–65.
66. Шацкий. С. Т. Опыт педагогической деятельности [Текст]: сборник статей / С. Т. Шацкий, Ю. В. Новикова. – Москва: Педагогика, 1976. – С. 390.
67. Шереметьева А. В. Английский язык. Страноведческий материал [Текст] / А. В. Шереметьева. – Москва: Лицей, 2008. – С. 208.
68. Шмахов С. А. Игра учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмахов. – Москва: Новая школа, 1994. – С. 240.
69. Щербатых Л. Н. Ролевая игра как методический прием обучения иностранному языку в 8-9 классах [Текст] / Л. Н. Щербатых. – Москва: Первое сентября, 2013. – №1. – С. 5–7.
70. Щукин, А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц. [Текст] / А. Н. Щукин. – Москва: Астрель, 2008. – С. 746.
71. Щерба Л. В. Преподавание иностранных языков в средней школе. Общие вопросы методики [Текст] / А. В. Щерба. – Москва: Наука, 1974. – С. 360.
72. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика [Текст] / А. Н. Щукин. – Москва: Филоматис, 2007. – С. 480.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета на выявление трудностей, при говорении на английском языке у обучающихся в средней школе

№	Вопросы	Ответы
1.	Какие трудности вы испытываете, пытаясь говорить на изученную тему на английском языке?	<input type="radio"/> Испытываю стеснение; <input type="radio"/> боюсь допустить ошибку; <input type="radio"/> не испытываю никаких проблем.
2.	Было бы вам легче развивать тему и вести беседу на английском языке, если бы вы играли роль какого-либо понравившегося вам персонажа?	<input type="radio"/> Да <input type="radio"/> Нет

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Итоговый срез

1. «Guess What I Am». Один ученик из группы достает карточку со словом и описывает предмет, остальные учащиеся пытаются отгадать, задавая дополнительные вопросы. Работа проходит в форме полилога.

2. Коммуникативная игра-интервью (Маслыко Е.А., Бабинская П.К.)[25]. Задача опросить как можно больше участников с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Проведению интервью предшествует составление вопросника, возможно, в виде таблицы (схемы), в которой фиксируются ответы опрашиваемых. Например:

- You have to learn everybody's opinion about their favorite pastime.
- You have to learn everyone's opinion about their favorite movie genre.
Вы должны узнать мнение всех об их любимом жанре фильма.
- Learn everybody's opinion about science fiction films.
Узнай мнение всех о жанре фантастика.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Ролевые игры

1. Ролевая игра на основе УМК Next move 2 по теме «The big picture» при использовании полилога

Подготовительный этап. На этом этапе осуществляется повторение речевых формул и лексики по теме. Учащиеся приступают к полилогу, читают, переводят, выполняют упражнения из учебника. После знакомства с полилогом, учитель объясняет задание. Класс делится на группы по 3 человека.

Jody Hi, Nadia, Hi, Zak. **Why don't we go to the cinema?**

Nadia Hi, Jody, **that's a good idea.** Are there any good films on?

Jody **What about Jane Eyre?**

Nadia But that's a historical film and you never watch historical films.

Jody Well, I want to see this film! I'm reading the book at the moment and it's so sad and romantic!

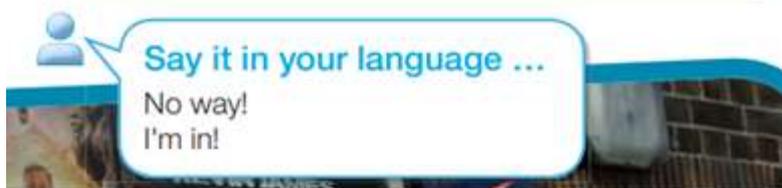
Nadia **Great!** I love historical films. What about you, Zak?

Zak **No way!** I think historical films are silly, and Carlos hates them too. **Let's watch a comedy.** What about *Zookeeper*?

Jody **No, thanks!** I don't like comedies ... They're stupid. I like romantic films.

Nadia I've got an idea. Jody and I can watch *Jane Eyre* and you and Carlos can watch *Zookeeper*.

Zak **Great! I'm in!**



Цель игры – развитие речевых умений устного взаимодействия в рамках темы: «The big picture».

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения на английском языке.
- 2) Употребление лексического материала.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Воспитание доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие внимание, мышление, память.
- 2) Развитие творческое мышление.

3) Развитие умения группового взаимодействия.

4) Развитие навыков спонтанной речи.

Дидактические материалы: полилог в учебнике как пример разговора, устойчивые выражения, которые можно использовать.

Время проведения: 20 минут.

Общая установка игры:

— Распределите роли между участниками вашей команды.

— Придумайте свой вариант полилога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Он может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, полилог этот может быть короче или длиннее базового.

Проведение игры. Учащимся предлагается играть роль трех друзей, которые выбирают фильм, чтобы посмотреть его в кино. По мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Контроль речевых умений. Подводятся итоги, учитель и учащиеся обсуждают, что получилось хорошо, что нужно доработать.

2. Ролевая игра по ситуации на основе УМК Next move 2 по теме «The big picture»

Подготовительный этап. На этом этапе осуществляется повторение речевых формул и лексики по теме. Класс делится на группы по 3 человека.

Цель игры – развитие речевых умений устного взаимодействия в рамках темы: «The big picture».

Образовательные задачи игры:

1) Развитие умения устного говорения на английском языке.

2) Употребление лексического материала.

Воспитательные задачи игры:

1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.

2) Воспитание доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.

Развивающие задачи игры:

1) Развитие внимание, мышление, память.

2) Развитие творческое мышление.

3) Развитие умения группового взаимодействия.

4) Развитие навыков спонтанной речи.

Время проведения: 20 минут.

Общая установка к игре заключается в демонстрации сюжета, представленного учителем. Учитель при помощи презентации наглядно показывает ученикам возможные реплики персонажей и примерный ход развития событий.

Время проведения: 10 минут.

Количество участников в каждой группе: 3

Роли:

— Продавец билетов

— Два приятеля, пришедшие в кино

Проведение игры. Учащимся предлагается представить ситуацию, где 2 друга пошли в кино и обсуждают, какой выбрать фильм. В выборе им помогает продавец билетов, который спрашивает о предпочтениях друзей и рассказывает, какие фильмы сейчас идут в прокате.

Контроль речевых умений. Подводятся итоги, учитель и учащиеся обсуждают, что получилось хорошо, что нужно доработать.

Ролевая игра по фильму на основе УМК Next move 2 по теме «The big picture»

Подготовительный этап. На этом этапе проводится выбор фильма для игры, учитывая интересы учащихся. Мнения сошлись на известном фильме по комиксам «The Avengers» («Мстители»).

Цель игры – развитие речевых умений устного взаимодействия в рамках темы: «The big picture».

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения на английском языке.
- 2) Употребление лексического материала.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Воспитание доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие внимание, мышление, память.
- 2) Развитие творческое мышление.
- 3) Развитие умения группового взаимодействия.
- 4) Развитие навыков спонтанной речи.

Время проведения: 20 минут.

Общая установка к игре заключается в демонстрации сюжета, представленного учителем. Учитель при помощи презентации наглядно показывает ученикам возможные реплики персонажей и примерный ход развития событий.

Время проведения: 30 минут.

Количество участников в каждой группе: 12

Роли:

- режиссер (Joseph Hill),
- Железный человек (Robert John Downey Jr.),
- Человек Паук (Thomas Holland),

- Черная Вдова (Scarlett Johansson),
- Танос (Josh Brolin),
- Топ (Christopher Hemsworth),
- Халк (Mark Ruffalo)
- журналисты.

Проведение игры. Учитель предстает в роли ведущего, начиная игру. Журналисты задают вопросы «режиссеру» и «актерам».

Контроль речевых умений. Подводятся итоги, учитель и учащиеся обсуждают, что получилось хорошо, что нужно доработать.