

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт иностранных языков
Кафедра английской филологии и сопоставительного языкознания

**Деловая игра как метод активного обучения продуктивными
видам речевой деятельности**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Исполнитель:
Благинина Анастасия Андреевна
обучающийся группы БА-41z

подпись

Научный руководитель:
Старкова Дарья Александровна
к.п.н., доцент

подпись

Екатеринбург 2016

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 СУЩНОСТЬ МЕТОДОВ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ПРОДУКТИВНЫМ ВИДАМ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	6
1.1. Определение содержания основных понятий	6
1.2. Классификация активных методов обучения.....	14
1.3. Специфика деловой игры	24
Выводы по главе 1	28
ГЛАВА 2 ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ	29
2.1. Учет психолого-педагогических особенностей подросткового возраста	29
2.2. Примеры применения деловой игры на уроках английского языка	32
2.3. Исследование практики применения деловой игры на уроках	53
Выводы по главе 2.....	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	63
БИБЛИОГРАФИЯ.....	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	68

Введение

Настоящая работа посвящена **проблеме** повышения эффективности обучения учащихся средних и старших классов общеобразовательной школы продуктивным видам речевой деятельности на английском языке.

Тема исследования является **актуальной**, поскольку в настоящий момент, который характеризуется важностью практического освоения английского языка как одного из международных языков общения, данная проблема отвечает сложившейся ситуации. Необходимости качественного улучшения знания иностранного языка противоречит малое количество часов учебной нагрузки, отведенной на изучение данного предмета школьной программой. Таким образом, в рамках учебного процесса достичь уровня практического освоения языка возможно через активизацию процесса обучения, что достигается через повышение мотивации учеников, с одной стороны, и предоставление им возможности принимать участие в смоделированных речевых ситуациях – с другой. В работе доказано, что деловая игра обладает указанными возможностями.

Объектом данного исследования выступает процесс развития умений продуктивных видов речевой деятельности на английском языке у учащихся средних и старших классов общеобразовательной школы.

Предметом исследования является применение деловой игры как активного метода обучения на уроках английского языка в седьмом и одиннадцатом классах общеобразовательной школы.

Целью настоящей работы является разработка сценариев применения деловой игры для формирования умений продуктивных видов речевой деятельности на уроках английского языка в седьмом и одиннадцатом классах общеобразовательной школы.

Для достижения поставленной цели требуется решить следующие **задачи**:

1. изучить особенности деловой игры как активного метода изучения английского языка,
2. систематизировать психолого-педагогические особенности современного ученика среднего и старшего звена как опору при выборе методов обучения на уроках английского языка,
3. оценить возможности поурочного планирования курсов английского языка для седьмого и одиннадцатого классов с точки зрения использования на уроках деловой игры,
4. установить место занятий с применением деловой игры в системе уроков в рамках поурочного планирования курсов английского языка для седьмого и одиннадцатого классов,
5. разработать примерный план деловой игры как основу урока английского языка в седьмом классе,
6. разработать упражнения с использованием деловой игры как элементов уроков в одиннадцатом классе,
7. разработать примерный план деловой игры на уроке английского языка в одиннадцатом классе,
8. провести педагогический эксперимент на уроках английского языка в одиннадцатом классе с использованием разработанного инструментария.

Материалом для исследования послужило поурочное планирование курсов английского языка для седьмого и одиннадцатого классов.

В качестве **методов исследования** использовались анализ научно-методической литературы, эксперимент.

Теоретическая значимость работы заключается в предложении методики применения деловой игры для формирования умений продуктивных видов речевой деятельности на уроках английского языка в

сдьмом и одиннадцатом классах общеобразовательной школы. Результаты исследования применимы при проведении занятий по курсу.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и библиографии, изложенных на 67 страницах, в том числе одиннадцать таблиц, а также приложений объемом в 2 страницы.

Библиография включает 35 наименования работ отечественных и зарубежных авторов, также приведен перечень информационных Интернет-ресурсов.

Глава 1

Сущность методов активного обучения продуктивным видам речевой деятельности

1.1. Определение содержания основных понятий

Перед тем, как перейти к основной части, необходимо раскрыть содержание основных понятий: метод, активное обучение, деятельность, речевая деятельность, продуктивные виды речевой деятельности, игровая деятельность.

Метод (от греч. *metodos* – исследование, путь продвижения к истине) – способ работы учителя и ученика, при помощи которого достигается овладение знаниями, умениями, навыкам, формируется мировоззрение учащихся, развиваются их способности [Данилов 1960: 67].

Данное понятие указывает на существование определенного приема достижения какой-либо цели в учебно-воспитательном процессе и на достижение этой цели в процессе и результате определенным образом организованной, упорядоченной педагогической деятельности. При наличии сходных учебных ситуаций возможно применение одних и тех же методов с одинаковым ожиданием успеха, т.е. существует «воспроизводимость методов» в сходных педагогических условиях [Колокольникова 2007: 5].

В учебно-воспитательном процессе методы выполняют ряд функций: обучающую, развивающую, воспитывающую, побуждающую (мотивационную), контрольно-коррекционную. Они выступают комплексно, но для того, чтобы всесторонне оценить роль и место методов в обучении, их следует рассмотреть отдельно.

Методы обучения подразделяют на три обобщенные группы: пассивные, интерактивные и активные методы [Голант 1957: 24].

Активное обучение представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-

познавательной деятельности учащихся посредством широкого, желательно комплексного, использования как педагогических (дидактических), так и организационно-управленческих средств. Активизация обучения может идти как через совершенствование форм и методов обучения, так и посредством совершенствования организации и управления учебным процессом в целом.

Предложения об активизации процесса обучения высказывались учёными на протяжении всего периода становления и развития педагогики, в том числе и задолго до оформления её в самостоятельную научную дисциплину. К родоначальникам идей активизации относят Я.А. Коменского, Ж.-Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинского и других. Из числа отечественных психологов к идее активности в разное время обращались Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Б.Ф. Ломов, С.Л. Рубинштейн и другие.

Понятие «активные методы обучения» или «методы активного обучения» появилось в литературе в начале 60-х годов XX века. Ю.Н. Емельянов использует этот термин для характеристики особой группы методов, применяемых в системе социально-психологического обучения и построенных на употреблении ряда социально-психологических эффектов (эффекта группы, эффекта присутствия и ряда других). Вместе с тем активными являются не методы, активным является само обучение. Оно перестает носить репродуктивный характер и превращается в произвольную внутренне детерминированную деятельность учащихся по наработке и преобразованию собственного компетентности и опыта.

К характерным чертам активных методов относится:

- равноправная позиция учителя по отношению к ученикам;
- критическое отношение к добываемой информации и самостоятельное решение творческих задач;
- разнообразие и равноправие мнений, подходов, уважительное отношение к варианту оппонента [Братцева 2002: 52].

К отличительным особенностям активных методов обучения относятся:

1. целенаправленная активизация мышления, когда учащийся должен проявлять активность независимо от желания;
2. устойчивый и длительный характер активности учащихся (т. е. в течение всего занятия);
3. самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности учащихся;
4. интерактивный характер (от англ. interaction – взаимодействие), т. е. постоянное взаимодействие субъектов учебной деятельности (учеников и учителя) через прямые и обратные связи, беспрепятственный взаимообмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы [Зарукина, Логинова, Новик 2010: 5].

Одним из активных методов обучения по классификации Ю.Н. Емельянова, является игровой [Емельянов 1995: 93]: дидактические и творческие игры, ролевые игры, деловые игры и т.д.

Термин «Деятельность» ввел в обиход отечественной психологии С.Л. Рубинштейн. Деятельность – это совокупность действий, направленных на достижение целей [Рубинштейн 2002: 328].

Существуют многообразные классификации форм деятельности [Степин 2001] – разделение деятельности на духовную и материальную, производственную, трудовую и нетрудовую и т.д. Одним из видов деятельности, наряду с трудовой и игровой, является учебная деятельность, или процесс усвоения предметных и познавательных действий, основывающийся на механизмах усвоения материала через его преобразование, решения типичных задач в измененных условиях путем выделения базовых связей между предметными условиями ситуации, обобщения принципа решения, построения модели процесса решения задачи и контроля за ним.

С точки зрения творческой роли деятельности в социальном развитии особое значение имеет деление её на репродуктивную (направленную на получение уже известного результата известными же средствами) и продуктивную деятельность.

Выделяя речевую деятельность как отдельный вид деятельности, А.А.Леонтьев уточняет, что «речевой деятельности, как таковой, не существует. Есть лишь система речевых действий, входящих в какую-то деятельность – целиком теоретическую, интеллектуальную или частично практическую. С одной речью человеку делать нечего: она не самоцель, а средство, орудие, хотя и может по-разному использоваться в разных видах деятельности» [Леонтьев 1969: 18]. Основной характеристикой речевой деятельности является единство общения и обобщения, выраженное через одновременное осуществление в речевой деятельности нескольких функций языка. К функциям языка А.А. Леонтьев относит:

1. Функция регуляции поведения, выступающая в одном из трех возможных вариантов:
 - а) как индивидуально-регулятивная функция, т. е. как функция избирательного воздействия на поведение одного или нескольких человек;
 - б) как коллективно-регулятивная функция – в условиях так называемой массовой коммуникации (ораторская речь, радио, газета), рассчитанной на большую и не дифференцированную аудиторию;
 - с) как саморегулятивная функция – при планировании собственного поведения.
2. Функция орудия познания.
3. Функция овладения общественно-историческим опытом человечества.
4. Национально-культурная функция.
5. Функция орудия мышления [Леонтьев 1969: 20].

В лингвистике различается четыре основных вида речевой деятельности, которые подразделяются на устные и письменные. Устными видами речевой деятельности являются аудирование и говорение, к письменным видам речевой деятельности относят чтение и письмо.

Продуктивными видами речевой деятельности называют такие, которые обеспечивают выражение мыслей в устной (говорение) и письменной (письмо) формах [Азимов, Щукин 2009].

Говорение – процесс формирования и формулирования мысли в момент произнесения высказывания [Пассов 1989: 39]. Продуктом говорения является устный спонтанный текст. Говорение реализуется с помощью голоса. При говорении производится отбор нужных слов, нужных конструкций (поэтому через заучивание наизусть текстов в наше сознание закладываются готовые речевые конструкции, которые мы используем впоследствии неосознанно). Для говорения также важна соответствующая смыслу высказывания, интонация. Письмо – процесс создания текста с последующей графической его фиксацией [Пассов 1989: 41]. Продуктом данного вида деятельности является записанный текст. Структура продуктивных видов деятельности представлена таблицей 1.

Таблица 1

Структура продуктивных видов речевой деятельности

№ п.п.	Элементы структуры	Особенности элементов	
		при говорении	при письме
1	Предварительная ориентировка	Говорящий должен уяснить цель и задачи высказывания, определить его тему, вид (жанр), состав будущей аудитории (образование,	Пишущий определяет, с какой целью, кому и что он будет писать. Происходит процесс моделирования реципиента –

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4
		возраст, физическое и психологическое состояние слушателей и пр.)	обобщенный образ своего адресата
2	Планирование деятельности	Говорящий продумывает по возможности содержание построение и речевое оформление высказывания	Пишущий планирует содержание, форму своей речи. Он часто пользуется долгосрочным планированием своей речи: при этом он может подобрать наиболее точные выразительные языковые средства
3	Осуществление деятельности	Собственно говорение	Написание текста
4	Контроль осуществления деятельности	Самоконтроль осуществляется как течение всего процесса говорения, так и после него	Перечитывая написанное, пишущий проверяет, насколько адекватно использованная форма передает замысел высказывания

Реализация продуктивных видов речевой деятельности на родном языке основана на сформированных естественным окружением речевых механизмах, которые функционируют без усилий со стороны человека. При

овладении новым языком человек должен в значительной мере заново овладеть слухо-артикуляционной базой (говорение), графемно-фонемными связями (при письме).

В структуру игры как одного из видов деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Отличительной же особенностью игровой деятельности является характер ее мотивации, которая обеспечивается добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации [Ахвачева Н.А. Пачина Л.Г. 1980: 13].

Говоря об игровой деятельности в процессе обучения иностранному языку, можно выделить следующие функции [Зарукина, Логинова, Новик 2010: 17]:

- обучающая функция, заключающаяся в развитии памяти, внимания, развитии общеучебных умений и навыков, в конечном счете, навыков владения иностранным языком;
- воспитательная функция, заключающаяся в формировании и развитии внимательного, гуманного отношения к партнеру по игре, чувства взаимопомощи и взаимоподдержки;
- развлекательная функция, состоящая в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращении урока в интересное и необычное событие;
- коммуникативная функция, заключающаяся в формировании условий для иноязычного общения, объединения коллектива учащихся, установления новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке;
- релаксационная функция как снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку;

- психологическая функция, состоящая в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также в перестройке психики для усвоения больших объемов информации, в психологическом тренинге и психокоррекции различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям;
- развивающая функция, направленная на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Таким образом, определен понятийный аппарат для теоретического обоснования применения деловой игры как метода активного обучения для формирования умения продуктивных видов речевой деятельности на уроках английского языка.

1.2. Классификация активных методов обучения

Эффективность образовательного процесса во многом зависит от используемых методов обучения.

Методы обучения – это способы совместной деятельности педагога и учащихся, направленные на достижение ими образовательных целей [Беспалько 1995: 42]. Сущность методов обучения состоит в целостной системе способов, в комплексе обеспечивающих педагогически целесообразную организацию учебно-познавательной деятельности учащихся.

Методы обучения подразделяют на три обобщенные группы:

1. пассивные методы;
2. интерактивные методы;
3. активные методы.

Пассивный метод – это форма взаимодействия учащихся и учителя, в которой учитель является основным действующим лицом и управляющим ходом урока, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам учителя [Голант 1957: 26]. Связь учителя с учащимися осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д.

С точки зрения эффективности усвоения учащимися учебного материала пассивный метод считается самым неэффективным, но при этом он имеет и определенные плюсы. Это относительно небольшие трудозатраты учителя при подготовке к уроку при возможности донести сравнительно большой объем учебного материала в ограниченных временных рамках урока. Лекция – пример самого распространенного применения пассивного метода обучения. Этот вид урока, хорошо воспринимаемый взрослыми, сформировавшимися людьми, имеющими цели глубоко изучать предмет, широко используется в профессиональном образовании.

Интерактивный метод – метод, ориентированный на доминирование активности учащихся в процессе обучения через взаимодействие учеников с учителем и друг с другом. Понятие «интерактивный» («Inter» – это взаимный, «act» – действовать) означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. При использовании интерактивных методов учитель не играет центральной роли, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией.

К наиболее распространенным формам интерактивного урока относят круглый стол (дискуссия, дебаты), мозговой штурм (брейнсторм), мастер-класс.

Активный метод – метод, ориентированный на доминирование активности учащихся в процессе обучения через взаимодействие учеников с учителем [Голант 1957: 29]. Это форма взаимодействия учащихся и учителя, при которой деятельность учащегося носит продуктивный, творческий, поисковый характер.

Интерактивные методы можно позиционировать как наиболее современную форму активных методов [Сластенин, Исаев 2002: 204].

К активным методам обучения относят дидактические игры, анализ конкретных ситуаций, решение проблемных задач, обучение по алгоритму и др.

Количество активных методов обучения достаточно велико. Поэтому для их характеристики приведем некоторые подходы к классификации активных методов обучения.

В качестве основы классификации в представленной системе активных методов обучения выступает наличие имитируемой деятельности [Сластенин, Исаев 2004: 151].

1. К неимитационным методам авторы классификации относят проблемную лекцию, круглый стол, семинар, дискуссию, олимпиаду.

2. Имитационные методы делятся на неигровые (действия по инструкции (алгоритму), решение ситуативных и производственных задач) и игровые («мозговой штурм», деловые игры).

Иные авторы классифицируют активные методы обучения по разным основаниям, выделяя разное количество групп методов.

Ю.Н. Емельянов, рассматривая активные групповые методы, условно объединяет их в три основных блока [Емельянов 1995: 93]:

1. дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
2. игровые методы (дидактические и творческие игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия), деловые игры);
3. сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

Наряду с предыдущими классификациями выделяются три основных типа методов активного обучения:

1. Метод анализа конкретных ситуаций. Ситуации могут быть различными по дидактической направленности:
 - a) ситуация-иллюстрация, какой-то конкретный случай, предлагаемый ведущим для демонстрации теоретического материала;
 - b) ситуация-упражнение, где участники должны выделить и запомнить какие-то элементы;
 - c) ситуация-оценка, в которой предлагаемая проблема уже решена, а участникам предлагается оценить ее;
 - d) ситуация-проблема, перед учениками ставится ряд вопросов, которые надо проанализировать и решить.
2. Социально-психологический тренинг, где тренер не осуществляет лидирующей функции, а играет роль доброжелательного наблюдателя, обеспечивая субъект-субъектный характер общения участников.

3. Игровое моделирование или имитационные игры, подразделяющиеся на деловые, где заранее задана имитационная модель, и организационные, где участники сами выбирают систему решений [Коджаспирова 2004: 241].

Существует также классификация активных методов обучения, предполагающая деление их на четыре группы:

1. Дискуссионные методы (свободные и направленные дискуссии, совещания специалистов, обсуждение жизненных и профессиональных ситуаций и т.п.), построенные на живом и непосредственном общении участников, при пассивной роли ведущего, выполняющего функцию организации взаимодействия, обмена мнениями, при необходимости – управления процессами выработки и принятия группового решения.
2. Игровые методы (деловые, организационно-деятельностные, имитационные, ролевые игры, психодрама, социодрама и др.), с использованием всех или нескольких важнейших элементов игры (игровой ситуации, роли, активном проигрывании, реконструкции реальных событий и т.п.) и направленных на обретение нового опыта, недоступного человеку по тем или иным причинам.
3. Рейтинговые методы, активизирующие деятельность учащихся за счет соревновательного эффекта.
4. Тренинговые методы, направленные на оказание стимулирующего, корректирующего, развивающего воздействия на личность и поведение участников [Сластенин, Исаев 2002: 214].

Каждая группа активных методов обучения предполагает специфическую организацию взаимодействия учащихся. Таким образом, в настоящее время не существует единой классификации методов обучения [Беспалько 1995: 108].

Организация учебного процесса с использованием активных методов обучения опирается на совокупность общедидактических принципов

обучения и включает свои специфические принципы, которые предлагает А.А.Балаев [Балаев 1986: 84]:

1. Принцип равновесия между содержанием и методом обучения с учетом подготовленности учеников и темы занятия.
2. Принцип моделирования. Моделью учебного процесса выступает учебный план, в котором отражаются цели и задачи, средства и методы обучения, ход и режим занятий, конечный результат, планируемые знания и навыки, достигаемые учениками.
3. Принцип входного контроля. Предусматривается подготовка учебного процесса согласно реальному уровню подготовленности обучающихся, установление наличия или потребности в получении и повышении знаний. Входной контроль дает возможность с максимальной эффективностью уточнить содержание учебного курса, пересмотреть выбранные методы обучения и этим вызвать желание учиться.
4. Принцип соответствия содержания и методов целям обучения. Для эффективного достижения учебной цели учителю необходимо выбирать такие виды учебной деятельности обучающихся, которые наиболее подходят для изучения конкретной темы или решения задачи.
5. Принцип проблемности. Требуется такая организация урока, когда обучающиеся узнают новое, приобретают знания и навыки через преодоление трудностей, препятствий, создаваемых постановкой проблем.
6. Принцип «негативного опыта». В практической деятельности вместе с успехом допускаются и ошибки, поэтому необходимо учить человека избегать ошибок. Для этого в учебный процесс, построенный на активных методах обучения, вносятся два новых обучающих элемента:
 - а) изучение, анализ и оценка ошибок, допущенных в конкретных ситуациях;
 - б) обеспечение ошибки со стороны обучающихся.

7. Принцип «от простого к сложному». Занятие организуется с учетом нарастающей сложности учебного материала: индивидуальная работа над первоисточниками, коллективная выработка выводов и обобщений и т.д.
8. Принцип непрерывного обновления. Одним из источников познавательной активности является новизна учебного материала и метода проведения занятия. Информативность учебного процесса привлекает и обостряет внимание обучающихся, побуждает к изучению темы, овладению новыми способами и приемами учебной деятельности.
9. Принцип организации коллективной деятельности. Обучающемуся часто приходится сталкиваться с необходимостью решения каких-либо задач или принятия решений в группе, коллективно. Возникает задача развития способности к коллективным действиям.
10. Принцип опережающего обучения. Подразумевает овладение в условиях обучения практическими знаниями и умение воплотить их в практику, сформировать у обучающегося уверенность в своих силах, обеспечить высокий уровень результатов в будущей деятельности.
11. Принцип диагностирования. Данный принцип предполагает проверку эффективности занятий. Анализ самостоятельной работы обучающихся покажет, удачно ли тема вписывается в контекст курса, правильно ли выбран метод проведения занятий, хорошо ли обучающиеся ориентируются в изучаемых проблемах, можно что-то изменить к следующему занятию и т.д.
12. Принцип экономии учебного времени. Активные методы обучения позволяют сократить затраты времени на освоение знаний и формирование умений, навыков, так как усвоение знаний, овладение практическими приемами работы и выработка навыков

осуществляются одновременно, в одном процессе решения задач, анализа ситуаций или деловой игры.

13. Принцип выходного контроля. Для выходного контроля успешно используются активные методы обучения – серия контрольных практических заданий, проблемных задач и ситуаций. Они могут быть индивидуальными и групповыми.

Таким образом, термин «активные методы обучения» является своеобразным родовым понятием, объединяющим специфические групповые методы обучения, получившие широкое распространение во второй половине XX века и дополняющие традиционные, прежде всего, объяснительно-иллюстративные методы, через изменение позиции учащихся с пассивно-потребительской на активно преобразующую и опору на социально-психологические феномены, возникающие в малых группах [Коджаспирова 2004: 87].

Выбор метода в первую очередь обуславливается дидактической целью урока. Для выбора конкретного активного метода можно воспользоваться таблицей 2, устанавливающей соответствие дидактических целей и методов активного обучения.

Таблица 2

Соответствие дидактических целей и методов активного обучения

№ п.п.	Дидактические цели занятия	Метод активного обучения
1	Обобщение ранее изученного материала	<ul style="list-style-type: none">• Дискуссия• Мозговой штурм• Деловая игра
2	Отработка изучаемого материала	<ul style="list-style-type: none">• Тренинг
3	Развитие способности к самообучению	<ul style="list-style-type: none">• Ролевая игра• Деловая игра• Метод проектов

1	2	3
4	Развитие навыков межличностного общения	<ul style="list-style-type: none"> • Ролевая игра • Деловая игра • Дискуссия
5	Развитие навыков работы в группе	<ul style="list-style-type: none"> • Метод проектов
6	Развитие саморегуляции	<ul style="list-style-type: none"> • Метод проектов • Дискуссия
7	Развитие навыков принятия решений	<ul style="list-style-type: none"> • Деловая игра
8	Развитие навыков активного слушания	<ul style="list-style-type: none"> • Дискуссия

Дискуссия организуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия через обсуждение и разрешение теоретических и практических проблем. В ходе дискуссии школьники учатся точно выражать свои мысли в докладах и выступлениях, активно отстаивать свою точку зрения, аргументировано возражать, опровергать ошибочную позицию.

Особая роль в дискуссии принадлежит учителю. Он должен организовать такую подготовительную работу, которая обеспечит активное участие в дискуссии каждого учащегося. Он определяет проблему и ее компоненты для рассмотрения на уроке; подбирает литературу для выступающих; распределяет роли участников; руководит всей работой на уроке; подводит итоги состоявшейся дискуссии. Во время дискуссии учитель задает уточняющие вопросы, дополняет выступающего, фиксирует противоречия в рассуждениях. На таких занятиях необходимо создать условия интеллектуальной раскованности, использовать приемы преодоления барьеров общения.

Мозговой штурм (мозговая атака, брейнсторминг) – способ коллективного генерирования новых идей для решения научных и

практических задач. Использование метода мозгового штурма позволяет решить такие задачи:

- активизация творческого усвоения школьниками учебного материала;
- установление связи теоретических знаний с практикой;
- формирование способности концентрировать внимание и фокусировать мыслительные усилия на решении актуальной задачи;
- формирование и развитие опыта коллективной мыслительной деятельности.

Проблема, предлагаемая для мозгового штурма, должна иметь вариативность при ее решении, теоретическую или практическую актуальность для школьников и вызывать их активный интерес [Коджаспирова 2004: 148].

Метод проектов характеризуется следующими признаками:

- наличие исследовательской, методической проблемы или задачи;
- деление участников на небольшие конкурирующие группы и разработка ими вариантов решения поставленной проблемы (задачи);
- проведение научно-практической конференции, в ходе которой происходит публичная защита разработанных вариантов решений (с их предварительным рецензированием).

Метод проектов значительно активизирует изучение учебной дисциплины, делает его более эффективным вследствие развития навыков проектно-конструкторской деятельности учащегося. В дальнейшем это позволит ему более эффективно решать сложные организаторские проблемы с точки зрения целе-результативного подхода.

Тренингом называется интенсивное обучение, включающее в себя небольшое количество теоретических знаний и практическую работу. Основными характеристиками тренинга являются краткосрочность и практическая направленность. Особое внимание уделяется получению

практических навыков, изучению схем и алгоритмов поведения в определенных ситуациях.

Ролевая игра – игровой метод обучения, помогающий в решении таких отдельных вымышленных жизненно-ориентированных ситуаций, оптимальное регулирование которых не может быть достигнуто стандартными методами. В условиях ролевой игры участники сталкиваются с определенными коммуникативными ситуациями. Эффективность обучения достигается тем, что человек быстрее и надежнее овладевает знаниями, умениями и навыками во время погружения в те или иные условия.

Деловая игра – метод моделирования ситуаций, имитирующих профессиональную деятельность путем игры по указанным правилам.

Специфика деловой игры в соотнесённости с образовательными, развивающими и воспитательными задачами уроков обуславливает ее особое место в системе активных методов обучения.

1.3. Специфика деловой игры

Деловая игра и ее элементы при овладении учебным материалом и закреплении его позволяют более точно и осознанно усвоить специфику его использования в речи. Именно в условиях игры осуществляется в значительной мере произвольное запоминание. Деловые игры развивают и совершенствуют у учащихся речемыслительную деятельность. Они способствуют также появлению у участников желания общаться на иностранном языке не только на уроке, но и во внеурочное время. Таким образом, при использовании деловой игры формируется внутренний мотив к изучению иностранного языка. Помимо учебных целей деловая игра и ее элементы помогают решать воспитательные задачи: освоение профессионально-ориентированных социальных ролей, принятие альтернативных точек зрения.

Игры в целом, и в частности деловые игры, способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения учащимся языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Деловая игра – форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Она предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре на имитационно-игровой модели отражается содержание, технология и динамика профессиональной деятельности специалистов [Хруцкий Е.А. 1991: 37].

Деловая игра характеризуется следующими основными признаками [Бельчиков Я. М. 1984: 9]:

- моделирование деятельности работников определенной области;

- различие ролевых целей при принятии решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов;
- распределение ролей между участниками игры;
- неограниченное количество взаимосвязанных решений.

Преимуществом проведения деловых игр в обучении является то, что они позволяют освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем в несерьезной обстановке. Данный метод позволяет участникам научиться работать в группе при подготовке и принятии решений. Деловая игра учит концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи [Бельчиков, Бирштейн 1989: 44].

В структуре деловой игры выделяются три основных компонента [Айламазьян А.М. 2000: 16]:

Первый компонент – роли, исполняемые участниками. Действующими лицами в деловой игре являются участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли. Игровая среда представляет профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Подбор ролей в игре должен производиться таким образом, чтобы формировать у учащихся активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности.

Второй компонент деловой игры – исходная ситуация. Она представляет собой способ организации игры. При создании ситуации необходимо учитывать как обстоятельства реальной действительности, так и взаимоотношения участников общения. Выделяют следующие компоненты ситуации: 1) субъект, 2) объект (предмет разговора), 3) отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент – ролевые действия, которые выполняют учащиеся, исполняя роль. Ролевые действия тесно связаны с ролью, которая определяет

различие интересов участников и их побудительных стимулов, и составляют основную, далее неделимую единицу деловой игры.

Основные требования, предъявляемые к деловой игре:

1. Необходимость стимулировать мотивацию учения, вызывать у учащихся интерес и желание хорошо выполнить задание; проводить игру на основе ситуации, соответствующей реальной ситуации профессионального общения.
2. Необходимость качественной подготовки с точки зрения как содержания, так и формы.
3. Создание доброжелательной, творческой атмосферы, вызывающей у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в деловой игре, тем инициативнее будет он в общении.
4. Активное использование отрабатываемого языкового материала в процессе деловой игры.
5. Умение учителя установить контакт с учащимися.

Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. Некоторые психологи считают, что часть ошибок учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

По соотнесенности с дидактическими единицами рассмотрим две группы игровых приемов, основанных на принципах деловой игры:

1. Упражнения в форме деловой игры, являющиеся структурным элементом урока и применяемые на различных его этапах:

- вводно-мотивационном,
- повторения,
- проверки домашнего задания,
- введения нового материала,

- закрепления,
- рефлексии [Мкртчян 2010: 28].

2. Уроки в форме деловой игры, позволяющие более точно и осознанно усвоить специфику использования языкового материала в речи.

Деловая игра является средством развития профессионального творческого мышления. В процессе игры участники приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. Решение подобных задач является результатом компромисса между несколькими оппонентами.

Выводы по главе 1

На основе рассмотренного научного и методического материала по проблеме можно сделать вывод о том, что применение активных методов обучения позволяет максимально вовлечь учащихся в познавательную деятельность. Познавательная активность учеников при использовании этих методов заключается в осознании, отработке, обогащении и личностном принятии имеющегося знания каждым учеником. Стремление к этому у учащихся формируется посредством вовлечения их в специально смоделированные речевые ситуации.

Разумное и целесообразное применение активных методов значительно повышает развивающий эффект обучения, создает атмосферу творческого поиска, вызывает у учащихся массу положительных эмоций от осознания своей сопричастности к познавательному процессу. Сформированные в таких условиях умения и навыки являются долговременными и стабильными.

При формировании навыков продуктивной речевой деятельности на всех этапах обучения английскому языку активные методы играют ведущую роль. При этом, преследуя прежде всего образовательные цели, активные методы обучения воздействуют в комплексе на личность ребенка, влияют на умственное развитие.

Деловые игры занимают особое место в системе активных методов обучения, помогая воспроизводить практическую профессиональную деятельность, выявлять трудности и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы и определять механизмы их реализации. Представление учащимся вариантов применения навыков продуктивной речевой деятельности на английском языке в различных видах профессиональной деятельности является одним из способов повышения мотивации к изучению английского языка.

Глава 2

Практика применения деловой игры на уроках английского языка в общеобразовательной школе

2.1. Учет психолого-педагогических особенностей подросткового возраста

Рассмотрим некоторые психологические особенности современного ученика среднего и старшего звена, имея в виду лишь те его особенности, которые важно учитывать при выборе методов в процессе обучения продуктивным видам речевой деятельности на уроках английского языка.

Советский психолог Д. Б. Эльконин [Эльконин1989: 52] выделял два периода в эпохе подростничества: младший подростковый возраст (12-14 лет) и старший подростковый возраст (ранняя юность) (15-17 лет).

Молодые люди в период подросткового возраста осуществляют выбор в некоторых жизненных сферах: профессиональное самоопределение, формирование мировоззрения, принятие определенной гендерной и социальной роли [Эриксон 2006: 38].

У подростков познание действительности идет во многом от себя, через свои переживания. При этом в своих взглядах и оценках люди этого возраста зачастую проявляют недостаточную гибкость и категоричность [Мухина 1997: 213].

Ведущей деятельностью в подростковом возрасте Х. Ремшмидт считает общение в системе общественно-полезной деятельности [Ремшмидт 1994: 23]. Во всех формах коллективной деятельности подростков наблюдается подчинение отношений кодексу товарищества, который по содержанию воспроизводит наиболее общие нормы взаимоотношений между взрослыми в данном обществе. В процессе общения происходит углубленная ориентация в нормах этих отношений и их освоение. Личное общение становится той деятельностью, внутри которой оформляются взгляды подростков на жизнь,

на отношения между людьми на свое будущее, формируются личные смыслы [Фельдштейн 1987: 41].

Особенностью общения подростков является то, что они часто действуют в расчете на некую «воображаемую аудиторию». Преувеличивая свою уникальность, ученики данного возраста часто создают себе вымышленную биографию, поддержание которой требует постоянных усилий. В результате этого подростковое общение часто бывает напряженным [Немов 1994: 57].

Важное место в жизни подростков продолжает занимать учебная деятельность. Однако она существенно меняется за счет увеличения объема информации, смены учителей и преобразования содержания учебного материала. В результате этого изменяется и отношение к обучению и мотивация школьников. Ведущими становятся социальные мотивы: желание занять достойное место среди сверстников, осознание общественной значимости обучения.

Самоопределение – одна из главных задач подросткового периода.

Старший подростковый возраст (ранняя юность) – это пора завершения физического, умственного, духовного и нравственного развития школьников; это пора психологической готовности к взрослой, самостоятельной жизни [Миславский 1991: 26].

Ведущим видом деятельности становится учебно-профессиональная деятельность. Это характеризуется тем, что учащиеся приобретают личностно-значимый смысл на основе профессионального определения, выбора профессии [Марцинковская 2001: 39].

Профессиональное самоопределение учащегося – это выбор профессии с учетом системы критериев, основными из которых являются [Крайг 2000: 41]:

1. медико-биологический (состояние здоровья человека);

2. психофизиологический (наличие или отсутствие определенных свойств нейродинамики);
3. индивидуально-психологический (наличие или отсутствие определенных способностей, потребностей, склонностей и интересов);
4. социально-психологический (наличие или отсутствие открытости, коммуникабельности, совместимости, толерантности, искренности отношений);
5. социально-экономический (наличие или отсутствие спроса на данную профессию, ее престижность, материальное вознаграждение).

Особенности развития самосознания старших школьников связаны с более адекватным и устойчивым осознанием себя как неповторимой системы, представлением о самом себе, на основе которых они строят свое взаимодействие с окружающими людьми и отношение к себе.

Все указанные психолого-педагогические особенности подростков обуславливают целесообразность применения деловой игры при организации образовательной деятельности средних и старших школьников.

2.2. Примеры применения деловой игры на уроках английского языка

Для подробного рассмотрения применения деловой игры в системе уроков английского языка проанализируем два учебника английского языка для учащихся общеобразовательной школы:

- «Spotlight» для седьмого класса (авторы Virginia Evans, Jenny Dooley, Olga Podolyako, Julia Vaulina);
- «Happy English.ru» для одиннадцатого класса (авторы К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман).

Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений Российской Федерации отводит по 102 часа в каждом классе (5-11, кроме профильных классов (6 часов)).

Требования к уровню подготовки предписывают, что в результате изучения английского языка в седьмом классе ученик должен:

знать/понимать:

- основные значения изученных лексических единиц; основные способы словообразования;
- особенности структуры простых и сложных предложений; интонацию различных коммуникативных типов предложений;
- признаки изученных грамматических явлений;
- основные нормы речевого этикета;
- роль владения иностранными языками в современном мире, особенности образа жизни, быта, культуры стран изучаемого языка;

уметь:

говорение

- начать, вести/поддерживать и заканчивать беседу в стандартных ситуациях общения;
- расспрашивать собеседника и отвечать на его вопросы, опираясь на изученную тематику;

- делать краткие сообщения по темам: взаимоотношения в семье, с друзьями; внешность, досуг и увлечения, переписка; школа и школьная жизнь, изучаемые предметы и отношение к ним; каникулы; родная страна и страна изучаемого языка, столицы и их достопримечательности;

аудирование

- понимать основное содержание несложных аутентичных текстов, выделять значимую информацию, определять тему и выделять главные факты;

чтение

- читать аутентичные тексты различных жанров с пониманием основного содержания;
- читать несложные аутентичные тексты разных жанров с полным и точным пониманием, оценивать полученную информацию, выражать свое мнение;
- читать текст с выборочным пониманием нужной или интересующей информации;

письменная речь

- заполнять анкеты и формуляры;
- писать поздравления, личные письма с опорой на образец;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:
 - а) социальной адаптации, достижения взаимопонимания в процессе устного и письменного общения с носителями иностранного языка;
 - б) осознания места и роли родного и изучаемого иностранного языка в полиязычном мире;
 - в) приобщения к ценностям мировой культуры.

Учебно-методический комплекс «Spotlight» рекомендован Министерством образования и является адаптированной к российским условиям версией международного курса – в основе его создания лежат основополагающие документы современного российского образования: Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования, новый Федеральный базисный учебный план, примерные программы по английскому языку для основного общего образования. Это изначально обеспечивает полное соответствие целей и задач курса, тематики и результатов обучения требованиям федеральных документов.

Учебно-методический комплекс «Spotlight» включает в себя:

1. учебник для учащихся,
2. рабочую тетрадь,
3. аудиозаписи к учебнику и рабочей тетради,
4. книгу для учителя.

Требования к уровню подготовки выпускников средней школы устанавливают, что в результате изучения английского языка в одиннадцатом классе учащийся должен:

знать/понимать:

- существующие в английском языке нормы лексической сочетаемости;
- в процессе устного и письменного общения основные синтаксические конструкции и морфологические формы английского языка в соответствии с коммуникативной задачей в коммуникативно-значимом контексте;
- грамматические особенности употребления тех или иных частей речи;
- на слух и адекватно, без фонетических ошибок, ведущих к сбою коммуникации, произносить все звуки английского языка;
- написание изученных слов;

уметь:

говорение

- рассказывать о себе, своей семье, друзьях, школе, своих интересах, планах на будущее; о своём городе/селе, своей стране и странах изучаемого языка с опорой на зрительную наглядность и/или вербальные опоры (ключевые слова, план, вопросы);
- кратко высказываться без предварительной подготовки на заданную тему в соответствии с предложенной ситуацией общения;
- вести комбинированный диалог в ситуациях неофициального общения, соблюдая нормы речевого этикета, принятые в стране изучаемого языка;

аудирование

- воспринимать на слух и понимать значимую, нужную или запрашиваемую информацию в аутентичных текстах, содержащих как изученные языковые явления, так и некоторое количество неизученных языковых явлений;

чтение

- догадываться о значении незнакомых слов по сходству с родным языком, по словообразовательным элементам, по контексту;
- игнорировать в процессе чтения незнакомые слова, которые не мешают понимать основное содержание текста;
- выборочно понимать при чтении значимую, нужную или запрашиваемую информацию в несложных аутентичных текстах, содержащих некоторое количество неизученных языковых явлений;

письменная речь

- заполнять анкеты и формуляры в соответствии с нормами страны изучаемого языка;
- писать письмо в ответ на письмо-стимул с употреблением формул речевого этикета страны изучаемого языка;

- делать краткие выписки из текста с целью использования в собственных устных высказываниях;
- составлять тезисный план устного или письменного сообщения;
- составлять небольшие письменные высказывания с опорой на образец.

Учебник «Happy English.ru» для одиннадцатого класса предназначен для использования в классах базового уровня, а также в классах профильного уровня, в которых английский язык не является профильным предметом. Содержание учебника полностью соответствует требованиям федерального компонента государственного стандарта общего образования по иностранным языкам Примерной программы по английскому языку для общеобразовательной школы.

В соответствии с федеральным базисным учебным планом учебник рассчитан на 105 учебных часов (при трех занятиях в неделю). Тематика учебника отобрана с учетом возрастных особенностей, интересов и реальных речевых потребностей старшеклассников.

Учебно-методический комплекс «Happy English.ru.» включает в себя:

1. учебник для учащихся,
2. рабочую тетрадь,
3. аудиоприложение,
4. книгу для учителя.

Оба УМК направлены на развитие иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности ее составляющих, а именно:

- речевая компетенция – развитие коммуникативных умений в четырех основных видах речевой деятельности (говорении, аудировании, чтении, письме);
- языковая компетенция – овладение новыми языковыми средствами (фонетическими, орфографическими, лексическими, грамматическими) в соответствии с темами и ситуациями общения, отобранными для

основной школы; освоение знаний о языковых явлениях изучаемого языка, разных способах выражения мысли в родном и иностранном языках;

- социокультурная/межкультурная компетенция – приобщение к культуре, традициям, реалиям стран изучаемого языка в рамках тем, сфер и ситуаций общения, отвечающих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся основной школы на разных ее этапах; формирование умения представлять свою страну, ее культуру в условиях межкультурного общения;
- компенсаторная компетенция – развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче информации;
- учебно-познавательная компетенция – дальнейшее развитие общих и специальных учебных умений, универсальных способов деятельности; ознакомление с доступными учащимся способами и приемами самостоятельного изучения языков и культур, в том числе с использованием новых информационных технологий.

Особый акцент в используемых комплексах делается на личностном развитии и воспитании учащихся, на развитии готовности к самообразованию, универсальных учебных действий, на владении ключевыми компетенциями.

К задачам курсов относятся развитие и воспитание потребности школьников пользоваться английским языком как средством общения, познания, самореализации и социальной адаптации; развитие национального самосознания, стремления к взаимопониманию между людьми разных культур и сообществ.

Одной из ведущих характеристик курсов «Happy English.ru» и «Spotlight» в целом является преимущество в организации обучения: выбранные учебно-методические комплексы являются частями полных серий

для 2 – 11 классов. Структура учебников позволяет учителю оптимально организовать планирование работы. Учебники состоят из тематических модулей, направленных на формирование актуальной лексики.

К основным отличительным характеристикам учебников серий «Happy English.ru» и «Spotlight» следует отнести:

- аутентичность языковых материалов;
- адекватность методического аппарата целям и традициям российской школы;
- соответствие структуры учебного материала модулей полной структуре психологической деятельности учащихся в процессе познавательной деятельности: мотивация, постановка цели, деятельность по достижению цели, самоконтроль, самооценка, самокоррекция;
- интерактивность, вывод ученика за рамки учебника;
- личностную ориентацию содержания учебных материалов;
- включенность родного языка и культуры;
- систему работы по формированию общих учебных умений и навыков, обобщенных способов учебной, познавательной, коммуникативной, практической деятельности;
- воспитательную и развивающую ценность материалов, широкие возможности для социализации учащихся.

Оба курса способствуют активизации познавательной деятельности учащихся. При прохождении программы перед контролем знаний используются методы активного обучения, в том числе игровые.

Планирование учебного процесса по учебнику «Spotlight» для седьмого класса представлено в таблице 3.

Таблица 3

Календарно-тематический план курса по учебнику для учащихся
седьмого класса средней общеобразовательной школы «Spotlight»

Четверть	Название модуля	Количество часов	Сроки
1	МОДУЛЬ 1. LIFESTYLES (Образ жизни)	12	Сентябрь – октябрь
	МОДУЛЬ 2. TALE TIME (Время рассказов)	14	
2	МОДУЛЬ 3. PROFILES (Внешность и характер)	10	Ноябрь – декабрь
	МОДУЛЬ 4. IN THE NEWS (Об этом говорят и пишут)	11	
3	МОДУЛЬ 5. WHAT THE FUTURE HOLDS (Что ждет нас в будущем)	9	Январь – март
	МОДУЛЬ 6. HAVING FUN (Развлечения)	10	
	МОДУЛЬ 7. IN THE SPOLIGHT (В центре внимания)	9	
4	МОДУЛЬ 8. GREEN ISSUES (Проблемы экологии)	9	Апрель – май
	МОДУЛЬ 9. SHOPPING TIME (Время покупок)	10	
	МОДУЛЬ 10. HEALTHY BODY, HEALTHY MIND (В здоровом теле – здоровый дух)	11	

В каждом модуле можно применить деловую игру. Соответствие подобранных деловых игр модулям курса приведем в таблице 4.

Соответствие деловых игр тематическим модулям курса по учебнику для учащихся седьмого класса средней общеобразовательной школы «Spotlight»

№ модуля	Название модуля	Деловая игра
1	LIFESTYLES (Образ жизни)	«Ярмарка вакансий»
2	TALE TIME (Время рассказов)	«Репортер»
3	PROFILES (Внешность и характер)	«Собеседование для приема на работу в новые школы»
4	IN THE NEWS (Об этом говорят и пишут)	Редакция журнала «Школьный альманах»
5	WHAT THE FUTURE HOLDS (Что ждет нас в будущем)	«Встреча выпускников»
6	HAVING FUN (Развлечения)	«Экскурсовод»
7	IN THE SPOLIGHT (В центре внимания)	Шоу «Пусть говорят»
8	GREEN ISSUES (Проблемы экологии)	«Активисты Гринписа VS застройщиков»
9	SHOPPING TIME (Время покупок)	«Супермаркет»
10	HEALTHY BODY, HEALTHY MIND (В здоровом теле – здоровый дух)	«Приемное отделение больницы»

Планирование учебного процесса по учебнику «Happy English.ru» для одиннадцатого класса представлено в таблице 5.

Календарно-тематический план курса по учебнику для учащихся
 одиннадцатого класса средней общеобразовательной
 школы «HappyEnglish.ru»

Четверть	Раздел	Название	Количество часов	Сроки
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • Я и мои друзья; • Как я провел лето; • Выпускные экзамены в школах Англии и Америки; • Вступительные экзамены в Кембриджский университет; • МГУ. • Вступительные экзамены, учеба, студенческая жизнь; • Готовься к экзаменам. 	26	Сентябрь – октябрь
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Правила приема в британские университеты; • Как воспользоваться информацией из Интернета; • Блоги и блоггеры; • Условия жизни и быта на кампусе и вне его; • Эссексский университет; • Что лучше: жить на кампусе или снимать квартиру; • Как снять квартиру в 	26	Ноябрь – декабрь

1	2	3	4	5
		<p>Англии;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как читать объявления в английских газетах о сдаче квартир; • Готовься к экзаменам. 		
3	3	<ul style="list-style-type: none"> • Достопримечательности Англии; • Посещение Кентербери; • Томас Беккет; • Джеффри Чосер; • Глобализация – плюсы и минусы; • Возвращение к фермерским рынкам; • Фермерский рынок в Кентербери; • Экологические катастрофы и их влияние на ситуацию в мире; • Последствия извержения исландского вулкана весной 2010 года; • Как защитить свои права в суде; • Курьезные судебные дела; • Готовься к экзаменам 	29	Январь – март

1	2	3	4	5
4	4	<ul style="list-style-type: none"> • Поиск работы; • Выбор профессии; • Молодежь в поисках работы; • Какими качествами и образованием надо обладать, чтобы найти достойную работу после окончания школы; • Как составлять резюме; • Как правильно вести себя на интервью; • Готовься к экзаменам. 	24	Апрель – май

У учащихся одиннадцатых классов игровая деятельность уже не является ведущей, поэтому среди методов активизации наряду с игрой выступают метод проектов, мозговой штурм и т.п. В связи с этим соотношение деловых игр и тематических модулей приведено в таблице 6.

Таблица 6

Соответствие деловых игр тематическим модулям курса по учебнику для учащихся седьмого класса средней общеобразовательной школы «Happy English.ru»

№ раздела	Деловая игра
1	«Образовательная конвенция»
2	«Риелтор»
3	«Министерство финансов»
4	«Ярмарка вакансий»

Все приведенные варианты деловых игр могут быть использованы на уроках, направленных на выработку речевых умений, в качестве центральной части урока. Целью данных уроков будет формирование или отработка лексического навыка на материале тематической группы слов.

Для рассмотрения вариантов применения деловой игры на уроке по учебно-методическому комплексу для седьмого класса «Spotlight» представим пример подготовки и планирования **урока из модуля №3 PROFILES (Внешность и характер) в форме деловой игры «Собеседование для приема на работу в новые школы».**

Целью данного урока определяем развитие умения строить диалогическую речь по теме «Описание человека и его хобби».

Для достижения цели в ходе урока должны будут решены следующие задачи:

1. продолжить формировать лексические навыки по теме «Описание человека и его хобби»;
2. продолжить формировать грамматические навыки использования относительных местоимений и наречий;
3. побуждать учащихся к использованию уже известной лексики и информации на английском языке;
4. организовать тренировку коммуникативного взаимодействия обучающихся;
5. содействовать преодолению коммуникативного и эмоционального барьера при говорении на английском языке;
6. знакомство с кругом понятий, связанных с требованиями к личности учителя, к компетенциям в соответствии с различными предметными областями; связанных с деловой этикой в диадах «руководитель – подчиненный», «работодатель – соискатель».

На этапе подготовки к уроку определяем роли, которые будут играть на уроке учащиеся. В данном случае это будет две группы. Первая группа –

руководство двух новых школ, то есть два директора и два завуча. Вторая группа – соискатели по педагогическим вакансиям в эти школы. Таким образом, на уроке будет продемонстрировано сочетание профессиональных и социально-демографических ролей.

Учитель на таком уроке также принимает на себя роль: он представитель управления образования. В таком случае он вправе контролировать процесс.

При подготовке второго компонента деловой игры, т.е. исходной ситуации, проектируется способ организации группового собеседования.

В качестве субъектов диалога будут выступать ученики, играющие роли работодателей и соискателей. Объектом (предметом разговора) будет сложившаяся в момент собеседования ситуация: конкурентные преимущества школы, с одной стороны, и потенциального работника – с другой. Отношение субъекта к предмету разговора проявится в момент выступлений учащихся и ответов на вопросы партнеров по игре.

Для организации третьего компонента деловой игры – ролевых действий, которые выполняют учащиеся, исполняя роль, ученики получают дифференцированное домашнее задание:

1. ученикам (из числа наиболее подготовленных), занятым в роли работодателей, предлагается попарно продумать «легенду школы» – место расположение (в пределах муниципального образования), архитектурные особенности, профилизацию и т.п.;
2. ученикам – будущим соискателям необходимо продумать свою личную и профессиональную «легенду».

На предшествующем игре уроке повторяется весь вокабуляр, так или иначе применяемый в ходе деловой игры.

Класс делится на три условных зоны:

1. максимально удаленные друг от друга две зоны собеседований.
Это могут быть две парты (для представителей школ) и поставленные напротив парт стулья для соискателей;
2. нейтральная зона.

Игра проходит в три этапа:

Первый этап – собеседования. Собеседования проходят одновременно в двух разных зонах с последующим переходом соискателей между работодателями. Расчет времени при этом исходит из следующих норм: не более двух минут на представление «легенды» каждого участника. Итого в подгруппе численностью одиннадцать человек данный этап занимает от двадцати до двадцати двух минут.

Второй этап – осмысливание результатов собеседования, выбор. Суть второго этап в том, что выбор в данном случае делают обе стороны собеседования: и работодатель, и соискатель. Для реализации этого этапа в зонах собеседования остаются работодатели, а соискатели проходят в нейтральную зону. Время, отводимое на этот этап, – четыре-шесть минут.

Третий этап – приглашение на работу. Работодатели поочередно озвучивают свой выбор, обосновывая его; соискатели в свою очередь принимают или отвергают предложения работодателей. На диалог работодателя с каждым соискателем отводится не более минуты, длительность этапа не превышает десять минут.

В ходе игры учитель наблюдает и при необходимости направляет процесс формирования диалоговых пар и разворачивания диалога, следит за корректностью поведения игроков, контролирует правильность использования тематической лексики, помогает в случае затруднений. Также в процессе игры учитель словесно поощряет игроков за грамотные, развернутые ответы и грамматически правильно поставленные вопросы.

При подведении итогов урока учитель выходит из роли, напоминает ученикам о практической значимости проведенной игры, отмечает особо

отличившихся учеников, озвучивает оценки. Оценивание производится по следующим критериям:

1. допущено не более пяти ошибок при говорении (из расчета ответа на один вопрос) при достаточном объеме использованной тематической лексики – оценка «5».
2. допущено от шести до восьми ошибок при говорении (из расчета ответа на один вопрос) – оценка «4».
3. попытка участия в диалоге, но допущено более восьми ошибок при говорении (из расчета ответа на один вопрос); либо от шести до восьми ошибок при говорении при отсутствии инициативы в диалоге и односложных ответах – оценка «3».

Если учащийся не участвовал в игре, оценка не ставится, так как одной из задач урока с использованием деловой игры является побуждение (мотивация) к речевой активности.

Для рассмотрения вариантов применения деловой игры на уроке по учебно-методическому комплексу для одиннадцатого класса «Нарру English.ru» представим примеры упражнений и урока в форме деловой игры.

Упражнение «Правила проживания в общежитии»

Место упражнения в структуре урока: проверка домашнего задания.

Задачи:

- развивать речевую реакцию учащихся;
- тренировать учащихся в употреблении лексики по теме «Студенческая жизнь»;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся.

Домашнее задание: Вы комендант общежития в студенческом городке, составьте правила проживания студентов в общежитии.

Ход выполнения:

Вызванный к доске ученик презентует правила проживания студентов в общежитии как комендант общежития.

Остальные ученики представляют студенческий совет и должны при обнаружении нарушений прав студентов отстоять корректировку свода правил.

По завершении игры учащиеся, не презентовавшие подготовленный текст, сдают его на проверку.

Оборудование для выполнения упражнения: компьютер, проектор.

Упражнение «Эссе претендента на стипендию»

Место упражнения в структуре урока: проверка домашнего задания.

Задачи:

- развивать речевую реакцию учащихся;
- тренировать учащихся в употреблении лексики по теме «Вступительные экзамены»;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся.

Домашнее задание: Вы абитуриент, обладающий качествами, на Ваш взгляд, подходящими для получения стипендии; в форме эссе презентуйте эти качества, убедите стипендиальную комиссию в том, что стипендии достойны именно Вы.

Ход выполнения:

Вызванный к доске ученик презентует эссе.

Остальные ученики представляют стипендиальную комиссию.

Примечание: к доске последовательно вызываются 3-4 ученика со своими эссе. Каждый из учеников, окончивший свою презентацию, садясь за парту, принимает роль «члена стипендиальной комиссии». Обратная связь от «стипендиальной комиссии» запрашивается только после выступления последнего «претендента», при этом учитель вводит в игру дополнительные условия:

- стипендия достанется только одному претенденту;
- стипендиальная комиссия голосует тайно (при этом учащиеся, выступавшие в роли «претендентов», не могут голосовать за себя).

После подсчета голосов озвучивается обладатель стипендии. Учитель просит поднять руки тех, что голосовал заданного «претендента» и просит его обосновать свой выбор.

По завершении игры учащиеся, не презентовавшие свое эссе, сдают его на проверку учителю.

Оборудование для выполнения упражнения: компьютер, проектор.

Раздаточный материал: листы для тайного голосования.

Урок из раздела №1 по теме «Профессиональное образование» в форме деловой игры «Образовательная конференция».

Цель урока: развитие умения строить монологическую речь по темам «Вступительные экзамены», «Учеба», «Студенческая жизнь».

Задачи урока:

1. продолжить формировать лексические навыки по теме «Вступительные экзамены», «Учеба», «Студенческая жизнь»;
2. продолжить формировать грамматические навыки использования герундия;
3. организовать тренировку монологической речи обучающихся;
4. побуждать учащихся к использованию уже известной лексики и информации на английском языке;
5. содействовать преодолению коммуникативного и эмоционального барьера при говорении на английском языке;
6. расширение и развитие представлений, связанных со структурой и содержанием образовательных программ высшего образования;
7. тренировка навыков проектной деятельности.

На этапе подготовки к уроку определяем роли, которые будут играть на уроке учащиеся. В данном случае это будет две группы. Первая группа – представители ВУЗов. Вторая группа – абитуриенты. Таким образом, на уроке будет продемонстрировано сочетание профессиональных и социально-демографических ролей.

Учитель на таком уроке также принимает на себя роль: он модератор конференции. В таком случае он вправе руководить мероприятием, находясь внутри процесса.

При подготовке второго компонента деловой игры, т.е. исходной ситуации, проектируется способ организации мероприятия – конференции с участием представителей учебных заведений (в нашем случае – четырех ВУЗов) и абитуриентов. Формат мероприятия известен ученикам, поэтому предполагается их активное включение в процесс.

В качестве субъектов диалога будут выступать ученики, играющие роли представителей и абитуриентов. Объектом (предметом разговора) будет сложившаяся в момент ситуации обмена мнениями: конкурентные преимущества ВУЗа, с одной стороны, и предпочтений абитуриентов – с другой. Отношение субъекта к предмету разговора проявится в момент выступлений учащихся и ответов на вопросы партнеров по игре.

Для организации третьего компонента деловой игры – ролевых действий, которые выполняют учащиеся, исполняя роль, ученики получают дифференцированное домашнее задание:

1. ученикам (из числа наиболее подготовленных), занятым в роли представителей ВУЗов, предлагается попарно спроектировать современную образовательную программу с учетом профессий, по мнению учеников востребованных в настоящее время, и ориентированных на будущую профессию учебных дисциплин; в подгруппе численностью двенадцать человек уместно представление четырех ВУЗов;

2. ученикам – абитуриентам необходимо продумать и внутренне сформулировать свои предпочтения.

На предшествующем игре уроке повторяется весь вокабуляр, так или иначе применяемый в ходе деловой игры.

Игра проходит в три этапа:

Первый этап – представления ВУЗов. Презентацию можно проводить с использованием любых средств (проектор, аудио-аппаратура, различная творческая атрибутика). Расчет времени при этом исходит из следующих норм: не более шести минут на представление одного ВУЗа каждой пары представителей. Итого в подгруппе численностью двенадцать человек данный этап занимает до двадцати четырех минут.

Второй этап – осмысливание абитуриентами презентаций, выбор. Суть второго этапа в том, что выбор абитуриенты делают исходя из собственных предпочтений, сформулированных ранее. Время, отводимое на этот этап, – две минуты.

Третий этап – общение модератора с абитуриентами. Абитуриенты поочередно озвучивают свой выбор, обосновывая его. На оглашение каждого мнения отводится не более трех минут; в монологе абитуриента должны быть озвучены собственные предпочтения и соответствие предложения ВУЗа этим предпочтениям. Итого данный этап длится около двенадцати минут.

В ходе игры учитель наблюдает и при необходимости направляет ход монолога, следит за корректностью поведения игроков, контролирует правильность использования тематической лексики, помогает в случае затруднений. Также в процессе игры учитель словесно поощряет игроков за грамотные, развернутые ответы и грамматически правильно поставленные вопросы.

При подведении итогов урока учитель выходит из роли, напоминает ученикам о практической значимости проведенной игры, отмечает особо отличившихся учеников, озвучивает оценки. Оценивание производится по следующим критериям:

1. допущено не более пяти ошибок при говорении (в пределах одного монологического высказывания) при достаточном объеме использованной тематической лексики – оценка «5».

2. допущено от шести до восьми ошибок при говорении (в пределах одного монологического высказывания) – оценка «4».
3. попытка высказывания, но допущено более восьми ошибок при говорении (в пределах одного монологического высказывания) – оценка «3».

Если учащийся не участвовал в игре, оценка не ставится, так как одной из задач урока с использованием деловой игры является побуждение (мотивация) к речевой активности.

Возможность применения разработанных игровых упражнений и реализации урока в форме деловой игры вытекает из планирования учебного процесса в седьмом и одиннадцатом классах общеобразовательной школы с опорой на курсы «Spotlight» и «Happy English.ru».

2.3. Исследование практики применения деловой игры на уроках

В качестве методов исследования результативности применения деловой игры, помимо метода изучения литературы, избран эксперимент, реализованный в ходе прохождения производственной практики. Под методами исследования понимаются научно разработанные способы получения фактического материала и теоретических знаний об объекте [Пассов 2009: 204].

Отправным моментом любого научного исследования является четкое определение проблемы, целей и задач изучения. Правильно поставленная проблема предопределяет направление и границы исследования. В основе решения проблемы лежит определенная гипотеза.

По результатам изучения научно-методической литературы была выдвинута гипотеза, т.е. положение, которое требуется доказать [Пассов 2009: 206]. Гипотеза состоит в следующем: использование на уроках английского языка деловой игры как средства активизации процесса обучения повышает уровень сформированности навыков говорения и письма у учащихся одиннадцатого класса общеобразовательной школы.

Подтверждение истинности гипотезы было получено в ходе эксперимента – опыта, основанного на изучении состояния и динамики только одного изучаемого явления при условной нейтрализации всех других факторов [Пассов 2009: 206].

Прежде чем представить процесс и результаты эксперимента, отметим, что исследование педагогических процессов, организация педагогических экспериментов имеют свои особенности [Кашина 2006: 9]:

1. испытуемыми являются подростки, поэтому необходимо придерживаться принципа «не навреди», что предполагает положительный педагогический эффект экспериментальной работы;

2. необходимо учитывать динамичность, изменчивость педагогического процесса и в связи с этим планировать длительный характер исследования педагогических процессов;
3. ввиду многофакторности педагогического процесса, что выражается во влиянии на конечный результат целой системы факторов и условий, сложность при планировании эксперимента заключается в выделении исследуемых факторов и условий, чтобы дифференцировать их влияние и экспериментально оценить их результаты.

Экспериментальная работа была направлена на проверку целесообразности использования деловой игры на уроках английского языка. Нами были определены следующие задачи экспериментального исследования:

- применить разработанную деловую игру на уроке английского языка в одиннадцатом классе;
- разработать контрольно-измерительный материал и мониторинговый инструментарий «Эффективность применения деловой игры»;
- обнаружить эффективность использования деловой игры в формировании навыка говорения и письма у учащихся одиннадцатого класса посредством сравнения результатов срезов в экспериментальной и контрольной группах.

Были выделены две группы испытуемых. В качестве экспериментальной и контрольной групп были определены две подгруппы в разных одиннадцатых классах одной школы численностью по двенадцать и тринадцать человек. В экспериментальной группе применялись разработанные игровые упражнения. В контрольной группе те же дидактические задачи решались в рамках традиционных условий.

Неварьируемые условия эксперимента были одинаковы для обеих подгрупп в экспериментальном и контрольном классах:

- одинаковый уровень знаний английского и русского языка,

- предлагаемый языковой материал.

Варьируемым условием являлось применение только в экспериментальной группе деловой игры.

Критериями эффективности педагогического эксперимента были определены следующие:

- знание и способность использовать лексический запас (в частности, из тем «Вступительные экзамены»; «Студенческая жизнь»; «Учеба»);
- знание и правильность использования грамматических структур английского языка (герундий в функции определения);
- умение понимать содержание устного сообщения;
- умение устно/письменно грамотно и четко формулировать свое мнение на предложенную тему;
- участвовать в беседе/дискуссии на знакомую тему.

В процессе эксперимента были разработаны и реализованы 2 упражнения и урок в форме деловой игры. Упражнения и урок описаны в параграфе 2.2. Для проведения результирующего этапа эксперимента осуществлены два диагностических среза с использованием составленных контрольно-измерительных материалов. Последовательность разворачивания эксперимента представлена в таблице 7.

Таблица 7

Содержание этапов эксперимента

№ п.п.	Этап эксперимента	Содержание этапа
1.	Упражнение в форме деловой игры №1	«Правила проживания в общежитии»
2.	Упражнение в форме деловой игры №2	«Эссе претендента на стипендию»
3.	Урок в форме деловой игры	«Образовательная конференция»
4.	Диагностический срез	Тест

Параллельно с работой с экспериментальной группой контрольной группе предлагались задания традиционного характера, представленные в таблице 8.

Таблица 8

Соответствие игровых упражнений и заданий контрольной группы

№ п.п.	Игровые упражнения	Задания для контрольной группы
1.	«Правила проживания в общежитии»	Выпишите из текста положительные и отрицательные стороны проживания в общежитии.
2.	«Эссе претендента на стипендию»	Переведите предложения на английский язык.
3.	«Образовательная конференция»	Прослушайте высказывания студентов МГУ. Соедините предмет и информацию о нем.

Умения складываются из ряда приобретенных и усвоенных навыков [Мандель 2012: 51]. Выявление факта формирования навыков говорения и письма проводилось на основе сравнения данных срезов, проведенных в экспериментальной и контрольной группах. Для выявления степени сформированности лексических, грамматических навыков и умения письменного высказывания сформировано контрольное задание (см. Приложение 2). Данные о степени сформированности умения устного высказывания фиксировались по результатам непосредственного оценивания при выполнении упражнений.

Результаты срезов учитывались в баллах в зависимости от количества правильно выполненных заданий относительно каждого раздела тестирования (лексика, грамматика, письменное речевое высказывание, устное речевое высказывание). Сравнительный анализ показателей

осуществлялся по результатам двух срезов, итоги которых отражены в таблицах 9 и 10.

Таблица 9

№	Инициалы участников экспериментальной группы	Лексика (макс.6, по группе 72)	Грамматика (макс. 18, по группе 216)	Речевое высказывание		Всего (макс. 34, по группе 408)
				письменное (макс. 5, по группе 60)	устное (макс. 5, по группе 60)	
1.	А.М.	6	18	5	5	34
2.	А.А.	6	12	4	5	27
3.	Б.Р.	5	18	4	5	32
4.	В.Ю.	6	17	5	5	33
5.	В.И.	6	17	4	4	31
6.	Г.О.	5	17	5	5	32
7.	К.О.	6	18	5	5	34
8.	К.А.	6	18	4	5	33
9.	К.О.	6	17	3	5	31
10.	Л.С.	6	17	4	5	32
11.	С.И.	6	18	5	5	34
12.	С.Т.	6	18	5	5	34
	Итого по экспериментальной группе:					
	В абсолютных показателях	70	205	53	59	387
	В относительных показателях	97,2%	94,9%	88,3%	98,3%	94,9%

Из таблицы следует, что относительные показатели по группе по разделу «Лексика» составили 97,2%, по разделу «Грамматика» – 94,9%, «Устное речевое высказывание» – 88,3%, «Письменное речевое высказывание» – 98,3%.

Экспериментальная группа в целом показала 387 баллов, что составило 94,9% от максимального показателя по итогам тестирования.

Таблица10

№	Инициалы участников контрольной группы	Лексика (макс.6, по группе 66)	Грамматика (макс. 18, по группе 198)	Речевое высказывание		Всего (макс. 34, по группе 374)
				письменное (макс. 5, по группе 55)	устное (макс. 5, по группе 55)	
1.	Б.Т.	4	12	2	5	23
2.	В.Ю.	4	15	5	4	28
3.	К.О.	5	12	3	3	23
4.	Л.Н.	6	14	3	5	28
5.	М.Н.	6	17	4	5	32
6.	Н.А.	4	18	5	4	31
7.	Р.О.	6	18	4	5	33
8.	С.К.	4	17	5	4	30
9.	С.Н.	3	14	4	5	26
10.	Ч.О.	6	17	5	5	33
11.	Ш.Е.	6	18	5	5	34
	Итого по контрольной группе:					

Продолжение таблицы 10

1	2	3	4	5	6	7
	В абсолютных показателях	54	172	45	50	321
	В относительных показателях	81,8%	86,9%	81,8%	90,9%	85,8%

Из таблицы следует, что максимальный балл по группе по разделу «Лексика» составил 81,8%, по разделу «Грамматика» – 86,9%, «Устное речевое высказывание» – 81,8%, «Письменное речевое высказывание» – 81,8%.

Контрольная группа в целом показала 321 балл, что составило 81,8% от максимального показателя по итогам тестирования.

Сравнение результатов срезов (в относительных показателях) в экспериментальной и контрольной группах показано в таблице 11.

Таблица 11

№	Наименование группы, участвующей в эксперименте	Лексика	Грамматика	Речевое высказывание		Всего
				письменное	устное	
1.	Экспериментальная группа	97,2%	94,9%	88,3%	98,3%	94,9%
2.	Контрольная группа	81,8%	86,9%	81,8%	90,9%	85,8%

Из таблицы видно, что показатели экспериментальной группы по всем разделам теста выше, чем показатели контрольной группы:

- по разделу «Лексика» – на 15,4%,
- по разделу «Грамматика» – на 8%,
- по разделу «Устное речевое высказывание» – на 6,5%,
- по разделу «Письменное речевое высказывание» – 7,4% баллов.

Результат педагогического исследования доказывает результативность применения деловой игры.

Выводы по главе 2

Деловые игры – эффективный метод обучения. Учащиеся применяют осваиваемый языковой материал в ситуациях, характерных для окружающей их действительности, что способствует развитию речевой инициативы и усиливает естественно-коммуникативную направленность урока.

Деловые игры при овладении учебным материалом и закреплении его позволяют более точно и осознанно усвоить специфику его использования в речи. Именно в условиях игры осуществляется в значительной мере произвольное запоминание. Преимущество использования деловой игры в том, что она строится на основе реально существующих социальных взаимосвязей.

Исследование технологии применения деловых игр на уроках английского языка в седьмых и одиннадцатых классах, а также обобщение результатов педагогического эксперимента позволили нам сделать выводы о том, что включение деловой игры возможно на любом этапе учебного процесса у школьников-подростков, однако предпочтительнее оставлять ее на итоговые или обобщающие уроки, так как на заключительном этапе изучения материала полученной базы учащимся достаточно для использования ее в коммуникативных ситуациях.

Деловые игры можно применять для формирования любого языкового и речевого навыка: грамматического, фонетического, орфографического или лексического. Деловая игра помогает в развитии умений говорения и письма через формирование лексических и грамматических навыков.

Планирование учебного процесса в общеобразовательной школе с опорой на курсы «Spotlight» и «Happy English.ru» дает достаточно ресурсов для применения деловых игр в качестве элемента урока (упражнений) и целого урока.

Для подтверждения гипотезы о том, что использование на уроках английского языка деловой игры повышает уровень сформированности умений говорения и письма у учащихся одиннадцатого класса общеобразовательной школы, был разработан комплекс из трех деловых игр и контрольно-измерительных материалов, подобраны экспериментальная и контрольная группы с учетом условий эксперимента.

В процессе проведения педагогического эксперимента были учтены критерии сформированности умений письма и говорения. По завершении экспериментального обучения нами зафиксированы позитивные сдвиги согласно определенным параметрам. Результаты педагогического эксперимента позволяют сделать вывод, что использование деловой игры способствует достижению позитивных результатов в формировании навыков письма и говорения в обучении английскому языку, что подтверждает выдвинутую гипотезу.

Заключение

Данная дипломная работа посвящена актуальной проблеме повышения эффективности обучения учащихся средних и старших классов общеобразовательной школы продуктивным видам речевой деятельности на английском языке.

На первом этапе, в процессе исследования особенностей и типологии методов активного обучения продуктивным видам речевой деятельности анализа специфики деловой игры, определено, что суть этого метода заключается в том, чтобы сделать учеников активными участниками образовательного процесса, повысить их мотивацию, заинтересовать их изучаемым предметом, продемонстрировать его тесную связь с окружающими учащимися современными социально-экономическими реалиями. Все это приводит к повышению уровня овладения иностранным языком, что в настоящее время особенно важно, в связи с возросшими требованиями к выпускникам.

Потенциал деловой игры, в случае применения ее для учащихся с опорой на психолого-педагогические особенности современного ученика среднего и старшего звена, широк. Причины этому следующие:

1. Перечень ситуаций, которые можно воплотить через деловую игру, основывается на личном социальном опыте учащихся;
2. Количество развиваемых с помощью деловой игры аспектов велико.

По результатам изучения методической литературы, в частности программ и учебных пособий по курсу английского языка «Spotlight» и «Happy English.ru» определено, что современные учебно-методические комплексы, на примере учебного пособия по курсу английского языка для учащихся седьмого класса средней общеобразовательной школы «Spotlight» авторского коллектива в составе: Virginia Evans, Jenny Dooley, Olga

Podolyako, Julia Vaulina, и «Happy English.ru» К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман делают опору на активное участие учеников в образовательном процессе, в том числе предоставляют педагогу достаточно ресурсов для применения на уроке игровых элементов, и в частности деловой игры. В связи с этим были предложены две системы тематических деловых игр и разработаны примерные планы деловой игры на уроке английского языка в седьмом и одиннадцатом классах.

В ходе экспериментальной деятельности в рамках настоящего исследования доказано, что использование деловой игры на уроках английского языка повышает уровень сформированности навыков говорения и письма у учащихся одиннадцатого класса общеобразовательной школы. Разработанный в ходе экспериментальной деятельности комплекс деловых игр апробирован в ходе производственной практики, что позволяет сделать вывод о его применимости при проведении занятий по курсу.

Разумное и целесообразное применение такого активного метода обучения как деловая игра значительно повышает развивающий эффект обучения, вызывает у учащихся массу положительных эмоций от осознания своей причастности к познавательному процессу, что ускоряет процесс усвоения материала. Сформированные в таких условиях умения и навыки являются долговременными и стабильными.

Библиография

Нормативная литература

1. Примерные программы основного общего образования. Иностранный язык (Стандарты второго поколения). – М.: Просвещение, 2009

Печатные издания

2. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. – М.: Владос-пресс, 2000 – 80с.
3. Ахвачева Н.А., Пачина Л.Г. Игровые формы учебной деятельности как средство ее активизации на занятиях по иностранному языку – иностранный язык в школе 1980, №1.
4. Балаев А.А. Активные методы обучения. – М., 1986 – 267с.
5. Бельчиков Я.М. Деловые игры // Наука и техника № 5, – 1984
6. Бельчиков Я.М. Бирштейн М.М. Деловые игры – Рига: АВОТС, 1989 – 304с.
7. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.: Издательство ИРПО МО РФ, 1995 – 336с.
8. Братцева Г.Г. Активные методы обучения и их влияние на смену педагогической парадигмы. Философия образования: сб. материалов конф. – СПб, 2002 – 180с.
9. Голант Е.Я. Методы обучения в советской школе. – М., 1957 – 151с.
10. Данилов М.А. Процесс обучения в советской школе. – М., 1960 – 124с.
11. Емельянов Ю.Н. Активное социально-педагогическое обучение. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1995 – 167с.
12. Зарукина Е.В. Логинова Н.А., Новик М.М., Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010 – 59с.
13. Кашина Е.Г. Традиции и инновации в методике преподавания иностранного языка: учеб.пособие для студентов филологических

- факультетов университетов. – Самара: Издательство «Универс-групп», 2006 – 275с.
14. Коджаспирова Г.М. Педагогика. – М.: ВЛАДОС, 2004 – 352с.
15. Колокольникова З.У. Митросенко С.В., Петрова Т.И., Технология активных методов обучения в профессиональном образовании: учеб.пособие. – Красноярск: Сибирский федеральный ун-т; Институт естественных и гуманитарных наук, 2007 – 176 с.
16. Крайг Г. Психология развития: Пер. с англ. – СПб, 2000 – 203с.
17. Леонтьев А.А. Язык, речь, речевая деятельность. – М.: Просвещение, 1969 – 214с.
18. Мандель Б.Р. Педагогическая психология: Учебное пособие. – М.: КУРС: НИЦ Инфра-М, 2012 – 368с.
19. Марцинковская Т.Д. Психология развития. – М., 2001 – 284с.
20. Миславский Ю.А. Саморегуляция и активность личности в юношеском возрасте. – М., 1991 – 307с.
21. Мухина В.С. Возрастная психология. – М., 1997 – 278с.
22. Немов Р.С. Психология. Кн. 2 (психология образования). – М., 1994 – 146с.
23. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. – М.: Русский язык, 1989 – 276с.
24. Пассов Е.И. Терминосистема методики, или Как мы говорим и пишем. – Златоуст, 2009. – 124с.
25. Примерные программы основного общего образования. Иностранный язык (Стандарты второго поколения). – М.: Просвещение, 2009
26. Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст. Проблемы становления личности. – М., 1994 – 294с.
27. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии, 1946 – СПб, 2002 – 720с.
28. Слостенин В.А. Исаев И.Ф. Педагогика: учеб. Пособие для студ. Высш. Пед. Учеб. Заведений. – М.: Академия, 2002 – 576с.

29. Фельдштейн Д.И. Психология современного подростка. – М., 1987 – 236с.
30. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб, заведений. – М.: Высш. шк., 1991 – 320с.
31. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – Москва: Педагогика, 1989 – 168с.
32. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. Пер. с англ. – М.: Флинта, 2006 – 342с.
33. Мкртчян М.А. Становление коллективного способа обучения: монография. – Красноярск, 2010 – 139с.
- Электронные ресурсы
34. Новая философская энциклопедия: В 4 тт., Под редакцией Степина В. С. – М.: Мысль 2001. [Электронный ресурс] URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/4276 (дата обращения: 24.10.2016)
35. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)., Азимов Э. Г., Щукин А. Н. – М.: Издательство ИКАР. 2009. [Электронный ресурс] URL: http://methodological_terms.academic.ru/1522 (дата посещения: 24.10.2016)

Контрольное задание для выявления степени сформированности лексических, грамматических навыков и умения письменного высказывания

1 Choose the right words to complete the sentences.

1. Ann worked extremely hard to ... this university.
a) get into b) graduate c) admit
2. There is a high ... for places, so many applicants will be disappointed.
a) requirements b) competition c) exam
3. Kate is ... school this year, so she needs to decide what she wants to do next.
a) graduating b) leaving c) getting into
4. I don't think she has any ... yet. She is an undergraduate student.
a) degree b) Bachelor of Arts c) Master of Arts
5. I want to impress my examiners, so I am taking a lot of ... exams.
a) compulsory b) optional c) entrance
6. If you are interested in this university, you can ... online.
a) write b) apply c) send

5 Use the infinitive or the gerund forms.

1. I started **writing** my letter this afternoon.
2. She promised **to go** to the doctor.
3. **Travelling** by air is interesting.
4. She enjoys **cooking** Indian meals.
5. Would you mind **opening** the window?
6. Let me **explain** the exercise to you.
7. I'm looking forward to **seeing** my parents again.
8. Peter gave up **learning** Chinese.
9. Last night, we tried **calling** our parents.
10. Are you interested in **visiting** museums?
11. My mother had forgotten **to buy** sugar. So she made me **go** back to the supermarket.
12. Have you finished **painting** the room yet? No, I haven't.
13. I hope **to see** you again soon.
14. May I **help** you? Yes, you can start **cleaning** the kitchen.
15. We agreed **to cook** a typical English meal for our guests.
16. He dislikes **dancing**.
17. Is **eating** ice cream allowed on this bus?
18. Don't let him **drive** the car.

1 a) Open the brackets using gerund forms.

b) Think of a witty ending for the story.

I crossed the street to avoid **meeting** him, but he saw me and came **running** towards me. It was no use **pretending** that I had not seen him, so I waved to him. I never enjoy **meeting** Tony Bush. No matter how busy you are, he always insists on **coming** with you. I had to think to a way to prevent him from **following** me around all morning.

“Hello, Tony,” I said. “Imagine **meeting** you here!”

“Hello, Margaret,” Tony answered. “I was just wondering how to spend the morning until I saw you. You’re not busy doing anything, are you?”

“No, not at all,” I answered. “I’m going to...”

“Oh, thank you for giving me a great idea,” he continued, before I had finished speaking.