

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт общественных наук  
Кафедра экономики и менеджмента

**Ролевые игры как средство развития диалоговой речи  
обучающихся на уроках иностранного языка**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой  
\_\_\_\_\_ С.Л. Фоменко

Исполнитель:  
Стёпкина Елена Александровна,  
обучающийся БП-41zБ группы  
4 курса заочного отделения

\_\_\_\_\_   
подпись

Руководитель:  
Фоменко Светлана Леонидовна,  
д.п.н., зав. кафедрой экономики и  
менеджмента.

Екатеринбург 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
<u>ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГОВОЙ РЕЧИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА</u>	6
1.1 Значение игровых технологий в процессе обучения иностранному языку	6
1.2 Ролевые игры в развитии диалоговой речи в процессе обучения иностранному языку	10
1.3 Современные требования к использованию ролевых игр в процессе обучения иностранному языку	19
Выводы по первой главе	22
<u>ГЛАВА 2 РЕЗУЛЬТАТЫ ОПЫТНО-ПОИСКОВОЙ РАБОТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА БАЗЕ ПЕРВОГО УРАЛЬСКОГО КАЗАЧЬЕГО КАДЕТСКОГО КОРПУСА</u>	24
2.1 Анализ развития диалоговой речи в процессе обучения английскому языку на базе Первого Уральского Казачьего Кадетского Корпуса	24
2.2 Методика и принципы использования комплекса ролевых игр на уроках английского языка	25
2.3 Описание результатов опытно-поисковой работы и интерпретация	29
Выводы по второй главе	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	44
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	46
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	52
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	53
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	54
ПРИЛОЖЕНИЕ 5	55
ПРИЛОЖЕНИЕ 6	56
<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	

Знание иностранного языка становится в современном обществе необходимой частью личной и профессиональной жизни человека. Возникает потребность большого количества граждан, в практическом владении одним или несколькими иностранными языками и получить в связи с этим реальные

шансы занять в обществе более престижное, как социальное, так и материальное отношения положения. Отсюда ясно, что социальный заказ общества по отношению к иностранным языкам в связи с наличием реального выхода на иную культуру и ее представителя выражается не только в практическом знании языка, но и в умении использовать этот язык в реальной коммуникации. Новая социально-экономическая и политическая ситуация обуславливает повышение требования к уровню языковой подготовки обучаемых всех категорий.

В настоящее время при проведении уроков иностранного языка такие методисты как: Е.А. Маслыко, П.К. Бабиская, С.Н. Петрова, А.И. Китайгородская рекомендуют различные формы интенсивного обучения, способствующие выработке речевых навыков, а также развитию коммуникативных умений. Один из продуктивных путей обучения, является ролевая игра. Она способствует развитию коммуникативных умений учащихся; тренирует грамматические, фонетические, лексические навыки; даёт возможность общаться на иностранном языке, не боясь сделать ошибку. Однако существует ряд *противоречий*:

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

2. Между необходимостью совершенствования коммуникативных умений в области говорения и тем фактом, что педагоги в недостаточном количестве используют ролевые игры для достижения этой цели (анализ результатов педагогической практики «Наблюдение и анализ».)

Все вышесказанное обуславливает *актуальность* выбранной темы.

Поэтому тема нашей дипломной работы: «Ролевые игры как средство развития диалоговой речи обучающихся на уроках английского языка».

*Проблема исследования обусловлена* невозможность развития диалоговой речи обучающихся на уроках иностранного языка без использования ролевых игр.

Исходя из заявленной темы мы определили *объект исследования*: процесс обучения диалоговой речи на уроках английского языка, и *предмет*: комплекс ролевых игр как метод обучения иноязычной диалоговой речи.

*Цель*: доказать, что ролевые игры эффективно способствуют развитию диалоговой речи обучающихся на уроках английского языка

Для достижения поставленной цели нам необходимо решить ряд *задач*:

- 1) Описать особенности ролевых игр в развитии диалоговой речи в процессе обучения иностранному языку;
- 2) описать требования к использованию ролевых игр в процессе обучения иностранному языку;
- 3) проанализировать развитие диалоговой речи в процессе обучения английскому языку на базе Первого Уральского Кадетского Корпуса;
- 4) описать методику и принципы использования комплекса ролевых игр на уроках английского языка;
- 5) подобрать инструментарий для программы опытно-поисковой работы;
- 6) обработать и представить результаты опытно-поисковой работы.

Сделать основные выводы.

*Методы исследования*:

- 1) теоретические: изучение и анализ литературных источников;
- 2) практические: опытно - поисковая работа, наблюдение, беседа;

*Экспериментальная база исследования*: обучающиеся 6 класса Первого Уральского Кадетского Корпуса

*Практическая значимость*: практические материалы могут быть использованы учителями иностранного языка, для развития навыков диалоговой речи и навыков говорения, обучающихся.

Структура работы. Представленная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка из 58 используемых источников и 6 приложений.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГОВОЙ РЕЧИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

### **1.1 Значение игровых технологий в процессе обучения иностранному языку**

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Игровая педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств.

Л.Н. Толстой за основу педагогической технологии брал нравственное воспитание человека [43,44].

С.Т. Шацкий отметил, что педагогическая технология оказывает влияние не только на отдельного человека, но и на целый коллектив [48].

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает большую группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к

учебной деятельности. Деятельность обучающихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников [2].

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий [31]:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций [42]:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

По определению М.Ф. Стронина, «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [40].

Игра — это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности.

Наиболее популярным видом уроков с использованием игровых технологий является ролевая игра.

Ролевая игра – совместная групповая игра, в которой участники берут на себя различные социальные роли в специально созданных сюжетных условиях [22].

Ролевая игра – один из элементов психодрамы. Исполнение ее участниками различных ролей, значимых для них в реальной жизни [12].

Отсюда следует то, что ролевая игра – это своеобразный учебный прием, при котором обучающиеся, выбрав роль должны свободно говорить в рамках заданных обстоятельств.

В ролевой игре происходит существенная перестройка поведения ученика – он становится произвольным. Под произвольным в данном случае понимается поведение, осуществляющееся в соответствии с образцом и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как эталоном. Это значит, что в ролевой игре ученик не чувствует той напряженности, которую он можем ощущать при обычном ответе, он более раскрепощен и свободен.

Именно поэтому ролевая игра так популярна среди учителей и обучающихся.

Таким образом, отметим, что значение игровых технологий очень велико. Игровая педагогическая технология – это совокупность психолого – педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств.

Игра – это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности.

Существуют виды уроков с использованием игровых технологий. самым популярным видом является ролевая игра. Рассмотрим особенности ролевой игры в развитии диалоговой речи на уроках иностранного языка.

## **1.2 Ролевые игры в развитии диалоговой речи в процессе обучения иностранному языку**

Специфика иностранного языка как учебной дисциплины определяется тем, что он, характеризуясь чертами, присущими языку вообще как знаковой системе, в тоже время определяется целым рядом отличительных от родного

языка особенностей овладения и владения. Иностранный язык служит для выражения мысли.

А мысль, по выражению Щербы Л.В., наравне с понятиями человека формируется, «отливается» средствами родного языка. В силу этого всякий другой язык неизбежно сталкивается с этой формой. Поэтому речемыслительная деятельность на иностранном языке является сложным умственным процессом. Задача учителя иностранного языка определить характер затруднений в передаче реалий одного языка на другой и уметь помочь в преодолении трудностей [51].

Необходимость широкого использования игровых приёмов диктуется спецификой предмета: в условиях, когда все задачи общения могут быть решены на родном языке, новая игра является «психологическим оправданием» перехода на иностранный язык.

В условиях современной школы методисты и педагоги ищут возможности повышения качества и эффективности обучения иностранному языку.

Такую возможность даёт ролевая игра [8].

Она позволяет учитывать возрастные особенности и интересы обучающихся;

- является эффективным средством создания мотива к иноязычному диалоговому общению;

- способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик.

Ситуации общения, моделируемые в ролевой игре, позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации.

В.М. Филатова и О.Л. Ливенц выделяют следующие компоненты в структуре ролевой игры [45,54]:

1. цели игры;
2. содержание игры;
3. совокупность социальных ролей;

Рассмотрим перечисленные компоненты более подробно:

1) Цели игры. Отличительной чертой общения, организуемого посредством ролевой игры, является его двуплановость, то есть разделение процесса научения. Следовательно, и цели могут рассматриваться с разной позиции, - с позиции обучаемого и обучающего. Для обучаемого ролевая игра – это игровая деятельность, ее учебный характер им не осознается. Поведение обучаемого направлено на достижение прямой цели, то есть на выполнение непосредственного задания игры. В то же время для преподавателя ролевая игра является, главным образом, средством управления групповым взаимодействием обучаемых, реализующим учебные, общеобразовательные и воспитательные цели [45,54].

2) Содержание игры является отношения между людьми, которые возникают и развиваются при их общении. Она моделирует межличностные отношения, ее содержание отражает взаимоотношения между членами группы в процессе их познавательной совместной деятельности. Это содержание реализуется по средствам конкретного учебного материала, предназначенного для актуализации в ходе ролевой игры, и развертыванием по определенному сюжету.

3) Совокупность социальных ролей. Центральным компонентом ролевой игры является роль, точнее совокупность социальных и межличностных ролей, исполнения которых учащимися вовлекает их в процесс общения и овладения общением. Отбор и распределение ролей является важным педагогическим приемом, предполагающим знание учителем индивидуально-психологических особенностей обучаемых, их интересов, возможностей и жизненного опыта. Только творческий подход позволяет учителю рационально распределить роли между учащимися, имея в виду перспективу формирования речевых навыков и гармоническое развитие личности. Теория ролей приобрела больших размеров в своем развитии. В настоящее время она находит применение в социальной

психологии, в социологии, игровой деятельности, театральном искусстве [45,55].

Роль происходит от латинского слова «rolutus» рулон, свиток, на котором в древней Греции и Риме писали текст драмы для суфлеров; позднее сам актер читал текст с «ролутуса». Под ролью стали понимать «персона», «маска», «личина», «личность». Понятие «роль» стало непосредственно соотносится с использованием человеком определенных социальных функций [21].

Существуют различные способы классификации ролей. С точки зрения обучения ролевому общению наибольший интерес представляет классификация У. Герхарда, согласно которой роли делятся на [53]:

а) статусные, которые могут быть заданы от рождения или приобретены в течение жизни: роль гражданина определенного государства, принадлежность к какому-либо классу и так далее;

б) позиционные роли, которые обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе: профессиональная, семейная роли и так далее;

в) ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременными участниками ситуации общения. Роль гостя, туриста, пешехода и так далее.

Для развития иноязычных диалоговых речевых умений наибольший интерес представляет проигрывание ситуативных ролей.

Эти роли не формулированы, они допускают свободу проигрывания, представляют широкие возможности выражения личностных интересов, что соответствует деятельностному подходу к обучению. Согласно теории социальных ролей, личность занимает в системе социальных отношений определенное место, определяемое понятием «позиция». Каждая личность имеет множество позиций. Исследователи выделяют три основные:

- профессиональные;
- общественные;

— семейные.

А.В. Коньшева выделяет следующие функции ролевых игр [24]:

- мотивационно-побудительную;
- обучающую;
- воспитательную;
- ориентирующую;
- компенсаторную.

Рассмотрим эти функции подробнее.

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке. С этой позиции она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Обучающая функция заключается в том, что ролевая игра в значительной степени определяет отбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учеников в различных речевых ситуациях.

Воспитательная функция говорит о том, что в ролевых играх воспитывается дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включиться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Ролевая игра формирует у школьников способность играть роли другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умения контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам другим. Таким образом, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Компенсаторная функция ролевой игр проявляется в том, что именно в игре разрешается противоречие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции. Дети стремятся к общению, и ролевая игра дает им возможность реализовать свое стремление [36].

Необходимо непосредственно обратиться к видам ролевых игр на уроках иностранного языка.

А.В. Коньшева представляет следующие виды игр [24].

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый, и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее заготовить на карточках и раздать учащимся). Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры [34,41].

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам – взять у него интервью. Причем ученики – репортеры могут задавать не только вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа, может проявить свою фантазию при ответе на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции, помогая учащимся по ходу ролевой игры [1,5,6].

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, открывающее простор для инициативы и творчества. Что касается свободной ролевой игры, то при её проведении сами ученики должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрачивающие различные аспекты данной темы. Так же учитель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом, если потребуется, и помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказать какую-то другую помощь. Длительная ролевая игра предполагает в течение длительного периода разыгрывание серии эпизодов (например, из жизни класса). Эпизодическая ролевая игра предполагает разыгрывание отдельного эпизода [14,15,33].

С точки зрения обучающихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях.

С позиции учителя ролевая игра выступает как форма организации учебного процесса, цель которой заключается в формировании и развитии речевых навыков и умений обучающихся. В игре учитель может занимать следующие позиции: руководитель (сценарист, режиссер), участник (партнер учеников по игре), наблюдатель (контроль за ходом игры в классе), отсутствующий (уходит из класса, оставив играющих) .

Успех проведения ролевой игры имеет важное значение. Именно поэтому методисты выделяют этапы ролевой игры и предполагают алгоритм разработки ролевой игры на уроках иностранного языка. Н. Д. Гальскова, Н.И. Гез выделяют следующие этапы ролевой игры [9]:

1. Подготовительный этап включает предварительную работу учителя и учащихся. Подготовка учителя предполагает:

- а) выбор темы и формулирование проблемы;
- б) отбор и повторение необходимых языковых средств;

в) уточнение параметров ситуации: время, место, количество участников, степень официальности;

г) подготовку атрибутов игры: наглядные пособия, карточки;

д) 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 необходимо провести ряд тренировочных упражнений, необходимых для последующего ролевого общения.

2. Проведение игры. Весь класс делится на группы. Что касается предмета обсуждения, то им может служить тема учебника, статьи из зарубежных журналов или газет, кинофильм. Ролевою игрою можно также построить 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 возрастными и индивидуальными особенностями [38,47].

Большое значение для успешного проведения игры имеет то, насколько удачно сможет учитель подготовить обучающихся к данной форме деятельности. Л. Шиффлер предлагает следующие рекомендации:

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

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

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 тех или иных фрагментов/форм игры;

д) интересно и разнообразно организовать работу [54,56,58].

В случае выполнения этих условий между учителем и обучающимися возникают отношения партнерства и сотрудничества, которые являются необходимым условием для достижения намеченной цели.

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

3.Этап контроля игры. Этап контроля и анализ игры может следовать сразу же по ее завершению или проводится на последующих уроках, что зависит от сложности игры. Психологически более подходящей работой, следующей сразу же после игры, является обмен мнениями об ее успешности о трудностях и наиболее удачных моментах [19].

В зависимости от целей занятия и уровня подготовки ролевые игры могут проводиться:

- в парах;
- в триадах;
- в подгруппах;
- в целой группе.

Ролевые игры в парах самый простой вид игр. Здесь можно использовать анкеты, в которых учащиеся записывают информацию, полученную при задании друг другу вопросов. Ролевые игры в подгруппах могут проводиться по-разному. Иногда все подгруппы должны играть одновременно, а преподаватель контролировать их работу, переходя от одной группы к другой. Допускается и такой вариант, когда подгруппы играют по очереди: одна подгруппа играет, а остальные слушают и оценивают с тем, что бы принять участие в дальнейшем общении.

Довольно часто ролевая игра используется как итоговое занятие по определенной теме [21].

Ролевая игра может использоваться при обучении школьников любого возраста. Поскольку игра остается в младшем школьном возрасте пока еще ведущей формой деятельности, то с ее помощью следует обучать детей иностранному языку. Тем самым повышается мотивация школьников к изучению иностранного языка. Особое значение ролевая игра приобретает в обучении диалоговой речи школьников подросткового возраста.

Подростки стремятся быть похожими на взрослых.

Ролевая игра обеспечивает общение на взрослом уровне, реализуя их стремление к самоутверждению. Она учит планированию собственного речевого поведения, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других.

Её применение способствует усилению мотивации к изучению иностранного языка и её поддержанию, когда как отмечают исследования Кузовлёва В.П. и Никитенко Г.В., происходит снижение мотивации. «Мы упускаем возможность управлять развитием мотивов учебной деятельности в период, когда эти мотивы становятся особенно важными, а именно в подростковом возрасте».

В процессе обучения иностранному языку старших школьников применяется ролевая игра, в основе которой лежит модель некой реальной деятельности. Широко известны такие игры как «Суд», «Выборы», «Дискуссия» и др. Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную активность школьников [3,4,13,16].

Таким образом, ролевая игра способствует реализации цели обучения иностранному языку, развитию иноязычных диалоговых умений – формированию коммуникативной компетенции. Для того чтобы ролевая игра эффективно способствовала развитию диалоговых умений обучающихся на уроках иностранного языка, необходимо учитывать современные требования к использованию ролевых игр в процессе обучения иностранному языку.

### **1.3 Современные требования к использованию ролевых игр в процессе обучения иностранному языку**

Чтобы ролевая игра могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований [10,11].

Учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности, и потребности обучающихся.

1) Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

2) Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

3) Ролевая игра должна быть принята всей группой.

4) Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее будет он в общении [18].

5) Игра организуется таким образом, чтобы ученики могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый языковой материал.

6) Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов. Роль учителя в процессе подготовки и проведения игры меняется. На начальной стадии работы учитель активно контролирует деятельность учащихся, но постепенно он становится только наблюдателем.

7) Большую значимость в этой связи приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной атмосферы на занятии - очень важный фактор, значение которого трудно переоценить [26,27].

Ролевая организация общения требует отношения к обучающемуся как к личности, с присущими ей особенностями, которая может предпочесть те или иные роли. Именно поэтому распределение ролей является ответственной педагогической задачей. Знание мотивов, интересов, индивидуальных отношений обучающихся позволит учителю предложить им те роли, которые в наибольшей степени соответствуют особенностям их личности.

При подборе ролей важно учитывать не только интересы обучающихся, но и их психологические особенности.

На начальном этапе ролевого общения целесообразно давать обучающимся роли, наиболее соответствующие их темпераменту. Преодолевать застенчивость, робость можно начинать лишь тогда, когда учащийся уже привык к ролевому общению, обрел уверенность в себе.

Важную роль при распределении ролей играет учет социально-психологических характеристик обучающихся, под которыми понимается статус ученика в группе.

Поэтому учитель должен сознательно управлять этим статусом, выдвигая то одного, то другого ученика на ведущие (лидерские) позиции в ходе организации игры.

Целесообразно время от времени давать ученикам, занимающим в жизненной практике положение ведомых, роли главных героев, а лидерам коллектива (в психологии их называют «звездами») поручать роли персонажей, находящихся в зависимом положении (младший брат, сестра и т.п.). Особенно тщательно отбираются роли для учащихся, не пользующихся авторитетом в классе (так называемые «отверженные»).

Такие ученики должны получать роли положительных личностей, имеющих влияние и популярность по ходу игры [29,30,32].

Идея использования ролевого поведения в свое время получила подкрепление со стороны теории социальных ролей, разработанной социологами и социопсихологами, такими как Т.Парсонс, Т.Шибутани, Р.Липтон. Сторонники этой теории показали, что связь личности с окружающей ее средой проявляется в том, что личность исполняет определенную социальную роль. Обычно даже несколько ролей, например, отца, мужа и работника [50,52].

С этой точки зрения урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащийся вступают в определенные социальные отношения друг с другом [49].

Социальные (ролевые) отношения принято делить на симметричные и ассиметричные. При симметричных отношениях коммуниканты являются носителями одной и той же социальной роли, например: ученик – ученик, учитель – учитель, брат – сестра и т.д.

Ситуации такого общения направлены на развитие умений строить взаимоотношения с носителями идентичной роли, обсуждать проблемы в рамках общего социального контакта. Ассиметричные отношения наблюдаются тогда, когда участники общения характеризуются различными социальными признаками, например: подчиненный – начальник, ученик – учитель и др.

Таким образом, для того чтобы ролевая игра могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований.

### **Выводы по первой главе**

1. Основная цель обучения иностранному языку заключается в формировании иноязычной коммуникативной компетенции. А это

способность человека понимать и порождать иноязычные высказывания в разнообразных социально детерминированных ситуациях с учетом лингвистических и социальных правил, которых придерживается носители языка.

2. Важное место в коммуникативной компетенции занимает обучение диалоговой речи. Диалоговая речь обладает психологическими (мотивированность, обращенность к слушателю, эмоциональная окраска, ситуативная обусловленность); экстралингвистическими (коллективность информации, различия в оценке информации, активное участие в речи мимики, жестов и т.д.) и лингвистическими (употребление вводных слов, междометий, штампов, выражений оценочного характера, сокращенных и слабых форм и т.д.) особенностями.

3. Игровые технологии представляют глубокую педагогическую ценность, это сфера общения, в которой ученик самораскрывается, происходит его развитие и воспитание; она мотивирует, побуждает к деятельности. Используя игровой метод обучения, мы решаем важные методические задачи такие как: психологическая готовность учащихся к общению; многократное повторение языкового материала; тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта. Еще одним важным ее достоинством является то, что ее можно использовать в качестве урока, части урока, или же, как элемент внеклассной работы.

4. Ролевая игра представляет собой учебный прием, при котором учащиеся, выбрав роль должны свободно говорить в рамках заданных обстоятельств. Она может использоваться при обучении школьников любого возраста. Являясь, моделью межличностного общения она вызывает потребность в общении. Она способствует формированию учебного сотрудничества, партнерства. Повышает качество обучения; обеспечивает практику общения на уроках иностранного языка. Она осуществляет более успешное овладение материалом, условия комплексного использования имеющихся знаний, мотивирует, обеспечивает прямое общение, на

иностранном языке не боясь делать ошибок, тем самым, преодолевая языковой барьер.

## **ГЛАВА 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОПЫТНО-ПОИСКОВОЙ РАБОТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА БАЗЕ ПЕРВОГО УРАЛЬСКОГО КАЗАЧЬЕГО КАДЕСКОГО КОРПУСА**

## **2.1 Анализ развития диалоговой речи в процессе обучения английскому языку на базе Первого Уральского Казачьего Кадетского Корпуса**

Исследование уровня развития диалоговых умений проводилось на базе Первого Уральского Казачьего Кадетского Корпуса с 13 ноября по 31 декабря 2017 года.

В рамках учебных занятий по английскому языку в исследовании принимали участие 13 учеников 6 класса.

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

Комплекс ролевых игр был создан с учетом учебной программы по английскому языку для шестых классов и основывался на материале учебного пособия «New millennium English», автор Н.Н. Деревянко.

Исследование проводился по следующим учебным темам:

- «Keep fit and healthy»;
- «At a department store (Clothes)»;
- «At the restaurant».

Наблюдение за уровнем сформированности диалоговых умений обучающихся осуществлялось по двум замерам: первичного (констатирующего эксперимента) (Приложения 1-5) и итогового (формирующего эксперимента) с целью отслеживания динамики (роста или спада уровня сформированности языкового программного материала).

В соответствии с достигнутым уровнем (высокий уровень; средний уровень; уровень ниже среднего; низкий уровень) обучающиеся получали отметку.

## **2.2 Методика и принципы использования комплекса ролевых игр на уроках английского языка**

Для достижения поставленной цели комплекс ролевых игр был внедрен в учебный процесс.

Данный комплекс ролевых игр создан для обучающихся пятых-шестых классов.

Данный комплекс ролевых игр был создан с учетом учебной программы по английскому языку для шестых классов и основывается на материале учебного пособия « New millennium English», автор Н.Н. Деревянко.

Л.В. Мархадаев дает следующее определение комплексу: «комплекс» - это совокупность психических образований (мотивов, интересов, установок) объединенных единым эффектом, который действует как правило на бессознательном уровне, но определяет направленность и структуру сознательной жизни человека [25].

Именно поэтому подобранные нами ролевые игры являются комплексом, так как они объединены единой целью – развитие навыков общения, способностей обучающихся к иноязычному говорению на уроках английского языка, по изучаемым темам:

1. «Keep fit and healthy».
2. «At a department store (Clothes)».
3. «At the restaurant». (Приложение 6).

Для успешной реализации созданного нами комплекса ролевых игр необходимо учитывать следующие условия:

- 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;

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

При создании комплекса ролевых игр были учтены следующие принципы, позволяющие создать оптимальные условия для самореализации обучающихся, способствующие обеспечению благоприятного психологического климата на занятии, позволяющие учесть возрастные и индивидуальные особенности:

Обще - педагогические принципы:

- принцип гуманизации (использование ролевой игры на занятиях позволяет развивать самостоятельность учащихся, установить искренние и доброжелательные отношения между детьми);

- принцип единства индивидуального и коллективного начала (ролевая игра позволяет создать условия для полноценного развития личности ребенка в коллективе);

Дидактические принципы:

- принцип сознательности (предварительно к каждой игре мы проводим определенную подготовку, а затем уже саму игру);

- принцип активности (соблюдение речевой активности учащихся на уроке);

- принцип наглядности (использование картинок, раздаточного материала);

- принцип доступности и посильности (весь материал предлагается учащимся с учетом учебной программы и возрастных особенностей учащихся; количество лексических единиц и высказываний соответствует нормам и требованиям ГОС по иностранному языку);

#### Частнометодические принципы:

- принцип коммуникативности (в ролевой игре каждый имеет право на выражение своего собственного мнения. Также она позволяет мотивировать учащихся к изучению языка.)

- принцип устного опережения (используется устное введение и закрепление материала; сама ролевая игра предполагает устное общение);

- принцип учета родного языка (ученики получают домашнее задание, тем самым готовятся к участию в ролевой игре, что и обеспечивает предупреждение возможных ошибок);

#### Психологические принципы:

- принцип поэтапности формирования речевых действий (ролевые игры будут проводиться согласно этапам проведения. Гальскова Н.Д. выделяет следующие этапы: а) подготовительный этап; б) проведение игры; в) контроль)

- принцип учета индивидуальных психических особенностей учащихся (учащиеся подросткового возраста характеризуются повышенной общительностью, что является важным при организации парного и группового общения, и проведении ролевых игр. Игра способствует развитию логического мышления, подкрепляет склонность к рассуждениям.

При внедрении комплекса 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),

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]:

- применение карточек с дозированной помощью;
- поощрение (похвала, подбадривание);
- создание ситуации успеха;
- оказание помощи;
- проведение коллективного обсуждения итогов работы.

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

Внедряя комплекс ролевых игр в учебный процесс, учитывались правила проведения ролевых игр, разработанные Е.А. Маслыко, что позволило организовать деятельность обучающихся [26,35]:

1) Обучающиеся должны поставить себя в ситуацию, в которой может быть все, что вне аудитории, в реальной жизни.

2) 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.

3) Участникам ролевой игры необходимо вести себя так, как если бы все происходящее происходило в реальной жизни; их поведение должно соответствовать исполняемой ими роли.

4) Участники игры должны концентрировать свое внимание на коммуникативном использовании единиц языка, а не на обычной практике закрепления их речи [26].

Данный комплекс разработан с учетом методики применения ролевой игры, т.е. согласно этапам, методам, принципам, правилам и рекомендациям, предъявляемым к данному виду игр.

На этапе усвоения используется контролируемый вид ролевых игр. Здесь ролевые игры несут репродуктивный характер. Работа строится на примере образца, которым можно пользоваться. На этапе закрепления используется умеренно контролируемая ролевая игра. Теперь деятельность несет продуктивный характер. И на этапе контроля представлена свободная ролевая игра, которая позволяет применить знания учащихся в диалогической речи.

Таким образом, с учетом всех условий, правил, установок, методов, приемов, принципов, разработанный нами комплекс ролевых игр позволит эффективно повысить уровень сформированности умений, навыков общения, говорения обучающихся.

### **2.3 Описание результатов опытно-поисковой работы и интерпретация**

В условиях овладения языком в искусственной языковой среде имеет место сравнение человеком приобретенного им языкового опыта с имеющимся опытом в родном языке. Г.А. Китайгородская утверждает, что именно ролевая игра более уместна в этом случае. Собственно изучение языка лежит не в области сознательности или интуитивности, а в способе усвоения языковых правил. Учить детей иностранному языку нужно не только с помощью специальных заданий и упражнений, так как это приводит лишь к формированию у обучающихся репродуктивных умений, а обязательно вводить игровые технологии – что повышает результативность обучения. Обучение иноязычному говорению с помощью ролевых игр,

позволит обучаемому адекватно ориентироваться в коммуникативной ситуации, то есть выполнять в той или иной степени роль действительного компонента в рамках конкретного общения. В этом заключается актуальность эксперимента [23].

Тема: комплекс ролевых игр как средство развития диалоговой речи обучающихся на уроках английского языка.

Цель: доказать эффективность использования комплекса ролевых игр для обучения диалоговой речи на уроках английского языка.

Педагогическая значимость:

Повысить уровень сформированности диалогических умений учащихся, используя комплекс ролевых игр на уроках английского языка в шестом классе.

Для достижения цели эксперимента необходимо выполнить ряд задач:

- 1) подобрать диагностический инструментарий для выявления уровня сформированности диалогических умений учащихся в области иноязычного говорения у учащихся шестого класса;
- 2) внедрить комплекс ролевых игр, направленных на обучение диалогической речи учащихся шестого класса на уроках английского языка;
- 3) провести первичную и итоговую диагностику уровня сформированности диалогических умений у учащихся шестого класса;
- 4) сделать вывод о целесообразности/ нецелесообразности использования ролевых игр на уроках английского языка для обучения диалогической речи учащихся шестого класса.

Гипотеза:

Комплекс ролевых игр будет эффективно способствовать развитию диалогических умений обучающихся, если будут учтены следующие условия:

- 1) Учет возрастные особенностей учеников.
- 2) Комплексное использование ролевых игр.

3) Соблюдение обще - педагогических принципов (диалогизации, индивидуализации, гуманизации); дидактических принципов (природосообразности, сознательности, наглядности, связи теории и практики, доступности, активности); частно-методических принципов (коммуникативной направленности, опоры на родную лингвокультуру, устного опережения); психологических принципов (принцип поэтапного формирования речевых действий; принцип учета индивидуальных психических особенностей учащихся).

4) Соблюдение методики преподавания ролевых игр на уроках английского языка (правил, этапов, включения всех структурных компонентов).

5) Включение всех учащихся в игровую деятельность.

6) Использование лично-ориентированного подхода (учет интересов, потребности учащихся).

Этапы:

1) подготовительный: подбор материалов, диагностического инструментария, разработка программы эксперимента;

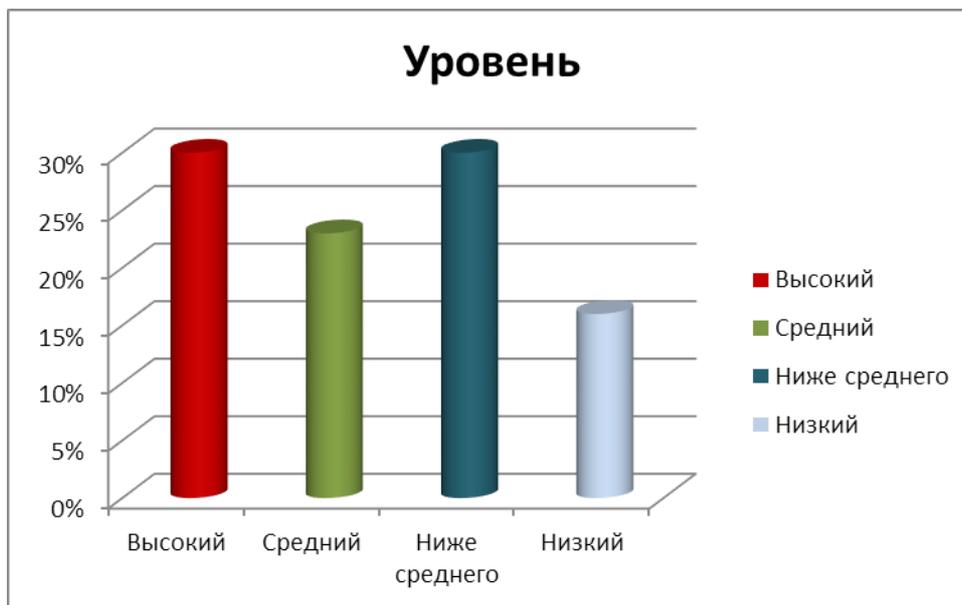
2) практический: осуществление самого эксперимента;

3) обобщающий: анализ результатов эксперимента.

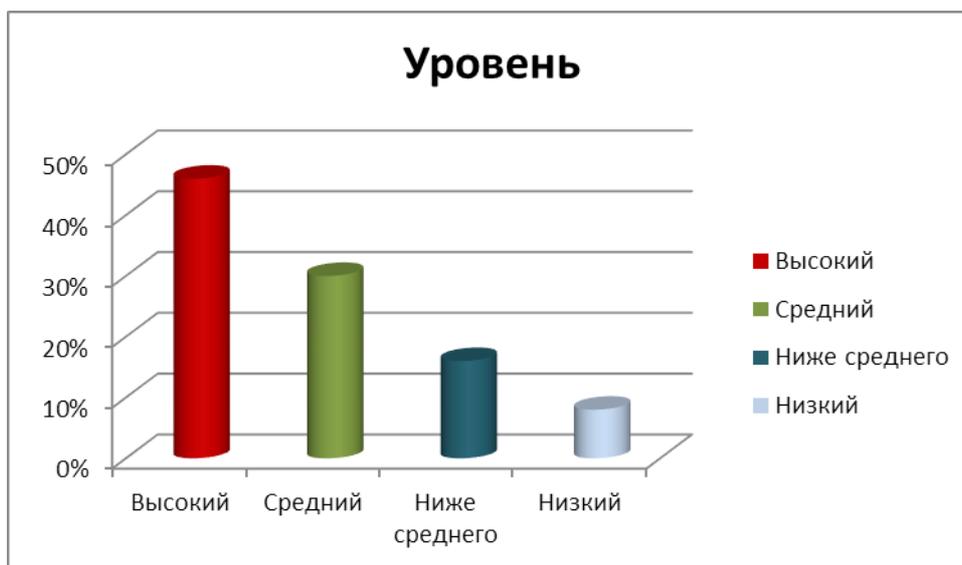
Тип: Формирующий, так как проверка гипотезы предполагает введение в учебную деятельность нового фактора (ролевая игра) и определяется эффективность его применения для обучения иноязычного говорения обучающихся.

Для выявления уровня сформированности языкового программного материала у обучающихся мы использовали следующий диагностический инструментарий.

1. Карта наблюдения сформированности диалоговой речи. Автор А.В. Коньшева [24].



**Рис. 1. Уровни сформированности диалоговой речи у обучающихся шестого класса. (Первичный замер).**



**Рис. 2. Уровни сформированности диалоговой речи у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер).**

В основу карты наблюдения положен эмпирический метод педагогического исследования – наблюдение (непосредственное, кратковременное, открытое).

Преимуществами данного метода педагогического исследования перед другими методами является то, что наблюдение максимально приближает исследователя к естественному ходу педагогических процессов, не искажает

действительности, позволяет видеть среду, в которой существует наблюдаемое явление [24].

Наблюдение осуществлялось по следующим критериям:

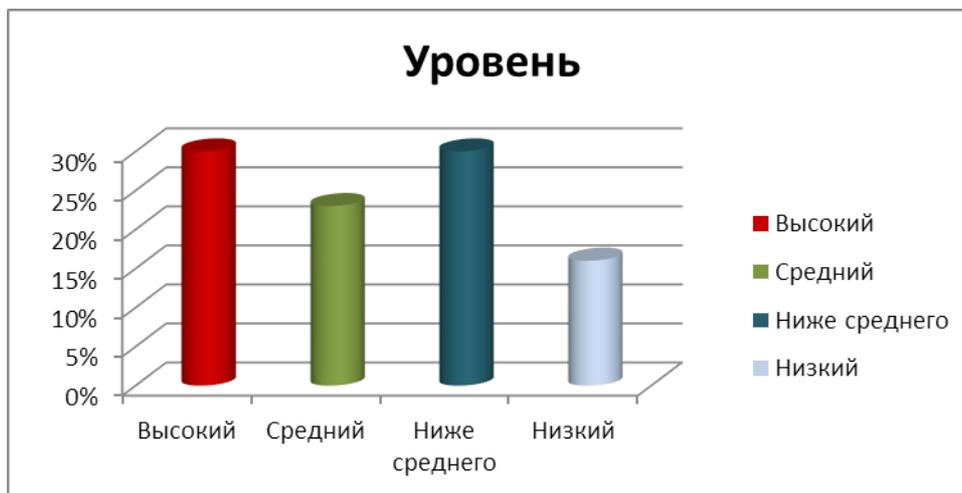
- ситуативность – общее соответствие речевого акта данной ситуации, составы ее участников, реакции на ее изменения;
- реактивность – своевременная и осмысленная реакция на вопрос или реплику собеседника;
- апеллятивность – коммуникативная социально-корректная обращенность говорящего к своему партнеру, находящая свое выражение в отборе и адаптации языковых средств, использование языковых формул;
- коммуникабельность – способность поддерживать разговор путем развернутой реакции на высказывание собеседника.

Для фиксации результатов наблюдения использовалась карта наблюдения. Данная карта выполняла роль вспомогательного средства для более точного аналитического наблюдения, позволяла научно обработать наблюдаемые факты и сделать общий вывод.

В клеточках карты наблюдения ставились баллы в зависимости от частоты наблюдаемых проявлений: 4 балла – проявляется оптимально; 3 балла – проявляется достаточно; 2 балла - единичные случаи проявления; 0 баллов – не проявляется.

Далее подсчитывалось общее количество баллов, полученный результат переводился в уровневую систему, на основе подхода А. В. Коньшевой, где 16-13 баллов – высокий уровень; 12-9 баллов – средний уровень; 8-4 баллов – уровень ниже среднего; 3-0 баллов – низкий уровень [24].

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



**Рис. 3. Уровни сформированности устных ответов у обучающихся шестого класса. (Первичный замер).**



**Рис. 4. Уровни сформированности устных ответов у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер)**

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:

1) способность к коммуникативному партнерству:



**Рис. 5. Уровни сформированности способностей к коммуникативному партнерству у обучающихся шестого класса. (Первичный замер)**



**Рис. 6. Уровни сформированности способностей к коммуникативному партнерству у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер)**

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.



**Рис. 7. Уровни сформированности лексико-грамматической правильности речи у обучающихся шестого класса. (Первичный замер).**



**Рис. 8. Уровни сформированности лексико-грамматической правильности речи у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер).**

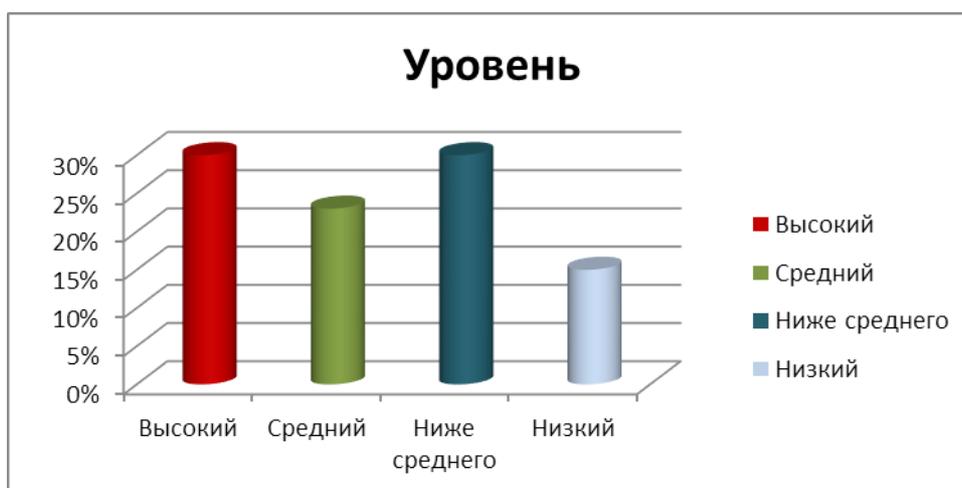
5 баллов – если учащийся и допускает ошибку, то он сам ее исправляет. Он умеет правильно выбрать необходимые глагольные формы и времена, использовать в речи грамматические структуры. И использует правильное интонационное оформление вопросов и ответов;

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:



**Рис. 9. Уровни сформированности коммуникативной целесообразности лексико-грамматического оформления речи у обучающихся шестого класса. (Первичный замер).**



**Рис. 10. Уровни сформированности коммуникативной целесообразности лексико-грамматического оформления речи у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер)**

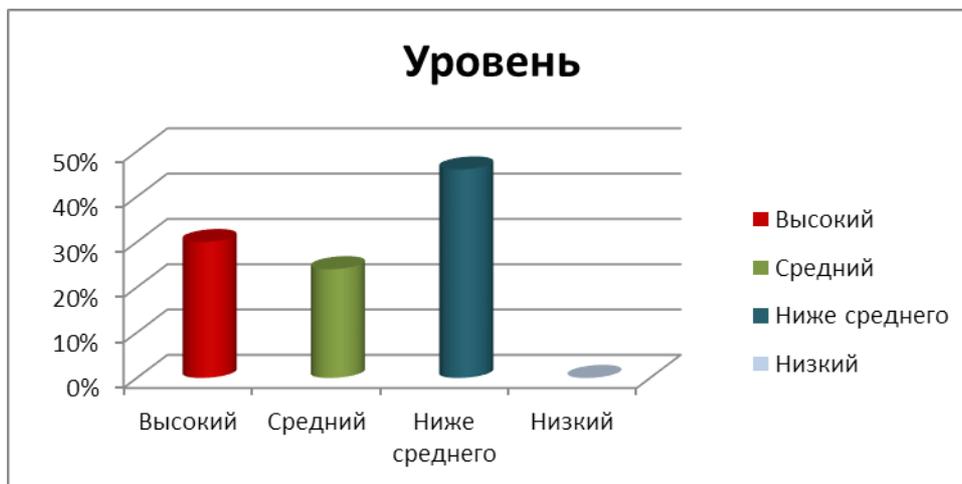
5 баллов – учащийся может поддерживать разговор на заданную тему. Он может задавать вопросы. Использует широкий диапазон лексики, демонстрирует умение преодолевать лексические трудности при выражении своих мыслей;

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

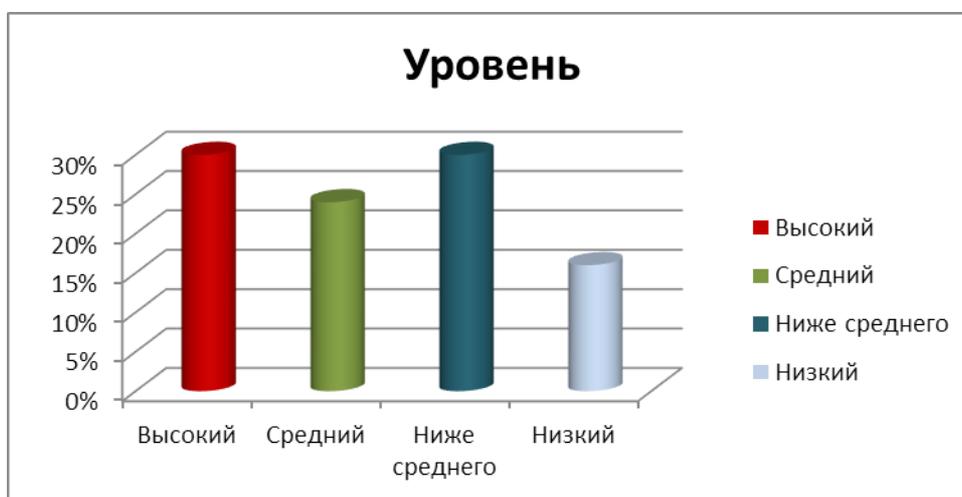
1 балл – учащийся может участвовать в беседе, но в состоянии использовать только очень ограниченный лексический запас, который необходим для обсуждения определенной темы. Его речевое поведение минимально приемлемо;

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:



**Рис. 11. Уровни сформированности фонематического оформления речи у обучающихся шестого класса. (Первичный замер)**



**Рис. 12. Уровни сформированности фонематического оформления речи у обучающихся шестого класса. (Итоговый замер)**

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.

Для фиксации результатов наблюдения использовалась карта наблюдения. Данная карта выполняла роль вспомогательного средства для более точного аналитического наблюдения, позволяла научно обработать наблюдаемые явления и сделать общий вывод.

В клеточках карты наблюдения ставились баллы в зависимости от частоты наблюдаемых проявлений:

5 баллов – проявляется оптимально;

3 балла – проявляется достаточно;

1 балл – единичные случаи проявления;

0 баллов – не проявляется.

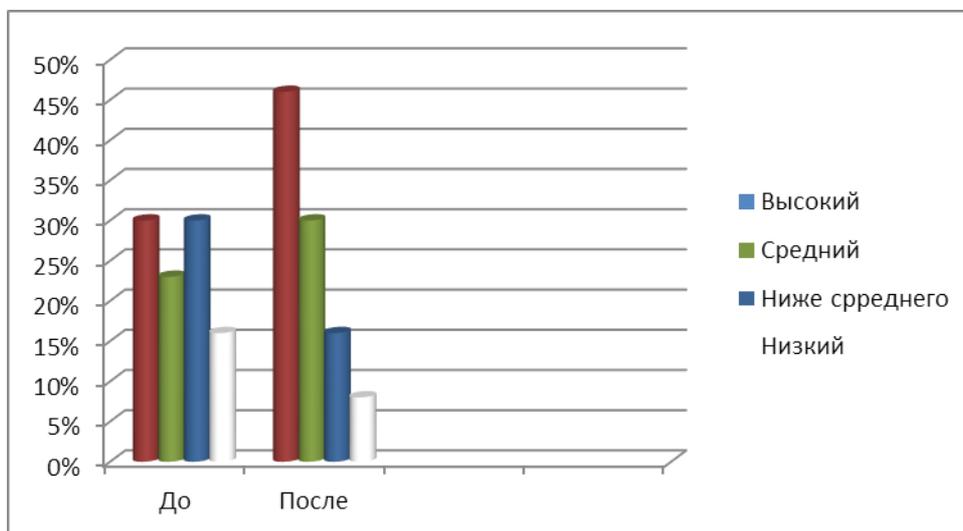
Далее подсчитывалось общее количество баллов, полученный результат переводился в уровневую систему на основе подхода Л.В. Коньшевой, где 20 – 13 баллов - высокий уровень; 12 – 5 баллов – средний уровень; 4 – 2 баллов – уровень ниже среднего; 1 – 0 баллов – низкий уровень [36].

Мы предполагаем, что данный инструментарий позволил оптимально выявить уровень сформированности умений говорения у учеников.

По результатам первичного замера сделан вывод о том, что в группе 6 класса 30% учеников обладали высоким уровнем; 23% - средним уровнем; 30% - уровнем ниже среднего; 16% - низким уровнем.

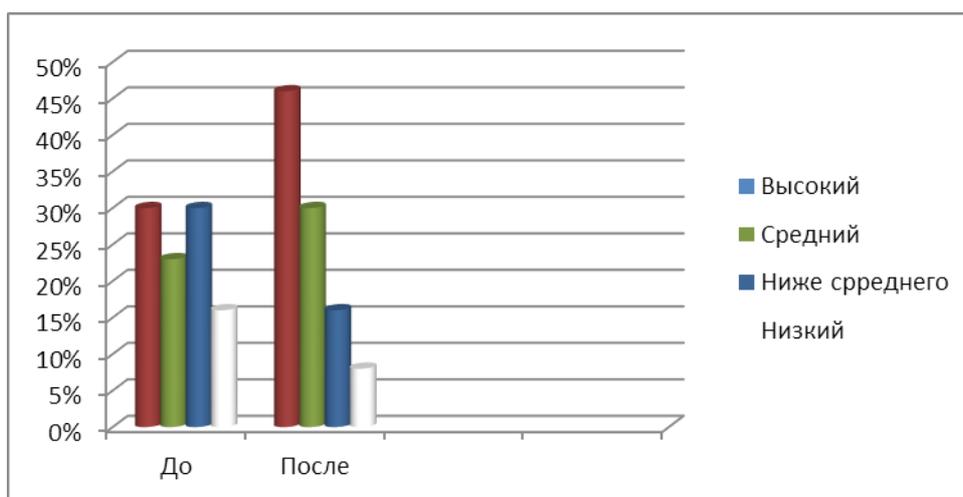
Если сравнить результаты первичного и итогового замера, то можно отметить существенные изменения: если на начало практики 30% учеников обладало высоким уровнем, то наконец практики на высоком уровне уже 46%

обучающихся; на начало 23% обучающихся находилось на среднем уровне, на конец 30% обучающихся; уровнем ниже среднего на начало практики владело 30% обучающихся, на конец 16%; низким уровнем владения коммуникативных умений говорения на начало практики владело 16% обучающихся, на конец 8% обучающихся



**Рис. 13. Уровни сформированности диалоговых умений обучающихся шестого класса**

Таким образом, мы отслеживаем динамику роста. Можно отметить, что после внедрения комплекса ролевых игр у обучающихся заметно повысился уровень сформированности умений говорения. (Приложение 5,6)



**Рис. 14. Уровни сформированности умений говорения обучающихся шестого класса**

Следовательно, на основе полученных показателей отметим положительные результаты работы по развитию диалоговой речи обучающихся на уроках английского языка.

Таким образом, цель исследования достигнута, задачи решены, гипотеза подтверждена. Ролевые игры, действительно, эффективно способствует развитию языкового программного материала обучающихся на уроках английского языка.

### **Выводы по второй главе**

1. Нами был разработан комплекс ролевых игр, направленный на формирование диалоговых умений обучающихся шестого класса.
2. Исследование состояло из трех этапов: подготовительного, практического, обобщающего.
3. Наблюдение осуществлялось согласно следующим критериям: по А.В. Коньшева (ситуативности, реактивность, апеллятивность, коммуникабельность) по Е.Н. Солововой (способность к коммуникативному партнерству, лекс – грамматическая правильность речи, коммуникативная целесообразность лексико - грамматического оформления речи, фонетическое оформление речи).
4. При работе с комплексом мы учитывали возрастные особенности обучающихся; методы (интерактивный, наглядные, практические, самостоятельной работы обучающихся), психологические приемы (поощрение, помощь коллективное обсуждение итогов и т.д.), этапы проведения ролевых игр (подготовительный, проведение игры, контроль), этапы работы над диалогической речью, а также методические рекомендации и правила, разработанные методистами.
5. Опытное наблюдение и результаты исследования доказали, что с помощью ролевых игр, можно повысить уровень сформированности диалоговых умений обучающихся.

Последовательное использование ролевых игр на всех этапах обучения с учетом методики ее применения позволит повысить интерес к предмету, обеспечит постоянное свободное общение учащихся на иностранном языке, а так же осуществить постоянный контроль знаний учащихся.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В нашей работе мы подняли одну из важных проблем методики обучения иностранным языкам – это проблема организации обучения с использованием игровой технологии.

В первой главе было рассмотрено значение игровых технологий, понятие игра, ролевая игра виды игр на уроках иностранного языка в развитии диалоговой речи, современные требования к использованию ролевых игр.

Изучив и проанализировав литературу по данной теме, мы пришли к выводу о том, что основная цель обучения иностранному языку заключается в формировании иноязычной коммуникативной компетенции. А это способность человека понимать и порождать иноязычные высказывания в разнообразных социально детерминированных ситуациях с учетом лингвистических и социальных правил, которых придерживается носители языка.

Важное место в коммуникативной компетенции занимает обучение диалоговой речи. Диалоговая речь обладает психологическими (мотивированность, обращенность к слушателю, эмоциональная окраска, ситуативная обусловленность); экстралингвистическими (коллективность информации, различия в оценке информации, активное участие в речи мимики, жестов и т.д.) и лингвистическими (употребление вводных слов, междометий, штампов, выражений оценочного характера, сокращенных и слабых форм и т.д.) особенностями.

Игровые технологии представляют глубокую педагогическую ценность, это сфера общения, в которой ученик самораскрывается, происходит его развитие и воспитание; она мотивирует, побуждает к деятельности. Используя игровой метод обучения, мы решаем важные

методические задачи такие как: психологическая готовность учащихся к общению; многократное повторение языкового материала; тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта. Еще одним важным ее достоинством является то, что ее можно использовать в качестве урока, части урока, или же, как элемент внеклассной работы.

Ролевая игра представляет собой учебный прием, при котором учащиеся, выбрав роль должны свободно говорить в рамках заданных обстоятельств. Она может использоваться при обучении школьников любого возраста. Являясь, моделью межличностного общения она вызывает потребность в общении. Она способствует формированию учебного сотрудничества, партнерства. Повышает качество обучения; обеспечивает практику общения на уроках иностранного языка. Она осуществляет более успешное овладение материалом, условия комплексного использования имеющихся знаний, мотивирует, обеспечивает прямое общение, на иностранном языке не боясь делать ошибок, тем самым, преодолевая языковой барьер.

Во второй главе мы подобрали комплекс ролевых игр направленный на формирование навыков диалоговой речи, описали условия его внедрения в учебный процесс. Подобрали диагностический инструментарий для отслеживания результатов исследования, представили программу опытно-поисковой работы, и результаты исследований.

По результатам исследований было выявлено то, что ролевые игры способствуют повышению уровня сформированности диалогических умений учащихся. Таким образом, мы доказали гипотезу работы. А также достигли поставленных перед нами целей и задач.

Согласно проведенной опытно-поисковой работы можно твердо заявить о том, что последовательное использование ролевых игр на всех этапах обучения с учетом методики ее применения позволит повысить интерес к предмету, обеспечит постоянное свободное общение учащихся на

иностранным языке, а так же осуществить постоянный контроль знаний учащихся.

Проведенное исследование открывает перспективы дальнейшей работы над внедрением ролевых игр в процесс обучения. И не только для формирования иноязычной диалогической речи, но также и монологической.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арефьева Г. И. Групповая форма работы на уроках английского языка. / Г. И. Арефьева // Иностранные языки в школе. – 1988. – №3. – С.50– 56.
2. Безруких М. М. Педагогический энциклопедический словарь / М. М. Безруких. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с.
3. Борзова Е. В. Диалогическая речь как цель и средство обучения английскому языку в 5-6 классах / Е. В. Борзова // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 2. – С. 43 – 40.
4. Будниченко Е. П. Обучение диалогической речи на уроках английского языка / Е. П. Будниченко // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 3. – С. 58–60.
5. Вайнбург М. Л. Телепередача как опора для организации ролевой игры на уроках / М. Л. Вайнбург // Иностранные языки в школе. – 2002. – №6. – С.-35-40.
6. Вербицкая М. В. Методическое письмо «Об использовании результатов Единого государственного экзамена 2006 года в преподавании ИЯ в средней школе / М. В. Вербицкая // Иностранные языки в школе. – 2007. – №3. – С. 22-30.
7. Верхогляд А. В. Английские народные сказки / А. В. Верхогляд. – М.: Рольф, 2002. – 128 с.
8. Гаврилова О. В. Ролевая игра в обучении иностранному языку [электронный ресурс] / О. В. Гаврилова // Режим доступа: <http://eng.1september.ru/article.php?ID=200800105> – Загл. с экрана.

9. Гальскова Н. Д. Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам: учебное пособие. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 336 с.
10. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова. – М.: Аркин, 2000. – 165 с.
11. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя. – М.: АРКТИ, 2004. – 192 с.
12. Головин С. Ю. Словарь психолога – практика / С. Ю. Головин. – М.: АСТ, 2001. – 976 с.
13. Горская Л. Н. Начальный этап обучения диалогической речи / Л. Н. Горская // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 2. – С. 51–54.
14. Диомидова Г. С. Ролевая игра на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / Г. С. Диомидова // Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/rolevaya-igra-na-urokakh-inostrannogo-yazyka> – Загл. с экрана.
15. Елухина Н. В. Устное общение на уроке, средства и приемы его организации / Н. В. Елухина // Иностранные языки в школе. – 1993. – №2. – С. 15–19.
16. Задворнова Л. И. Обучение диалогической речи как динамическая система [Электронный ресурс] / Л. И. Задворнова // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/528891/> – Загл. с экрана.
17. Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке / И. А. Зимняя. – М.: Наука, 1987. – 69 с.
18. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И. А. Зимняя. – М.: Наука, 1987. – 128 с.
19. Иванцова Г. Ю. Игры на английском языке / Г. Ю. Иванцова // Иностранные языки в школе. – 2008. – №4. – С. 52–56.
20. Каиров И. А. Педагогическая энциклопедия / И. А. Каиров, Ф. Н. Петров. – М.: Современная энциклопедия, 1965. – 568 с.
21. Каллимулина В. О. Ролевые игры в обучении диалогической речи / В. О. Каллимулина // Иностранные языки в школе. – 2003. – №3. – С. 17–25.
22. Клак О. П. Ролевая игра как средство развития навыков говорения учащихся [Электронный ресурс] / О. П. Клак // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/601803/> – Загл. с экрана.

23. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г. А. Китайгородская. – М.: Высшая школа, 1988. – 245 с.
24. Коньшева А. В. Современные методы обучения английскому языку / А. В. Коньшева. – М.: Петра Систем, 2005. – 298 с.
25. Мархадаев Л. В. Словарь по социальной педагогике / Л. В. Мархадаев. – М.: Академия, 2002. – 368 с.
26. Маслыка Е. А., Бабинская П. К. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справочное пособие. – М.: Высшая школа, 2001. – 538 с.
27. Назарова Н. А. Овладение иностранным языком в школе / Н. А. Назарова // Высшее образование в России. – 1999. – №6, – С. 73–76.
28. Осечкин В. В. Популярный энциклопедический иллюстрированный словарь / В. В. Осечкин. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2003. – 1168 с.
29. Пашнев Б. К. Психодиагностика: практикум школьного психолога / Б. К. Пашнев. – М.: Феникс, 2010. – 317 с.
30. Петровский А. В. Возрастная и педагогическая психология: учебное пособие. – М.: Просвещение, 1973. – 288 с.
31. Пидкасистый П. И. Технология игры в образовании / П. И. Пидкасистый. – М.: РПА, 2005. – 150 с.
32. Рахманов И. В. Некоторые теоретические вопросы методики обучения иностранным языкам в средней школе: хрестоматия. – М., 1991.
33. Селевко К. Г. Современные образовательные технологии / К. Г. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
34. Скляренок Н. К., Олейник Т. И. Обучение диалогической речи с использованием ролевой игры в 6 классе / Н. К. Скляренок, Т. И. Олейник // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 1. – С. 28–33.
35. Скульте В. И. Английский для детей / В. И. Скульте. – М.: Оникс, Айрис, 1993. – 496 с.
36. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: учебное пособие. – М.: Просвещение, 2006. – 239 с.
37. Спасская Е. Б. Уроки английского языка / Е. Б. Спасская. – М.: КАРО, 2002. – 160 с.
38. Спивановская А. С. Игра – это серьезно / А. С. Спивановская. – М.: Просвещение, 2002. – 60 с.

39. Стайнберг Д. А. 110 игр на уроках английского языка / Д. А. Стайнберг. – М.: Издательство Астель, 2003. – 186 с.
40. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка (из опыта работы) [Текст]: Пособие для учителя / М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 1981. - 112 с.
41. Тархова Т. М. Обучение диалогической речи на уроках английского языка [Электронный ресурс] / Т. М. Тархова // Режим доступа: [http://bank.orenipk.ru/Text/t27\\_344.htm](http://bank.orenipk.ru/Text/t27_344.htm) – Загл. с экрана.
42. Токарева О. В. Игровые технологии в обучении иностранному языку в старших классах. Сценарий ролевой игры [Электронный ресурс] / О. В. Токарева // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/503919/> – Загл. с экрана.
43. Толстой Л.Н. и современность: сборник статей и материалов / Ред. коллегия: Г.П. Бердников и др. М.: Наука. – 1981. – 280с.
44. Толстой Л.Н. Педагогические сочинения / Сост. Н.В. Вейкшан. – М.: Педагогика. – 2000г. – 544с.
45. Филатов, В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку/ В.М. Филатов // Класс. - 2000. - № 4. – С. 35-40.
46. Хегболдт П. Изучение иностранных языков: Пер. с англ. – М.: Наука, 1963. – 250 с.
47. Шарафутдинова Т. М. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе / Т. М. Шарафутдинова // Иностранные языки в школе. – 2006. – №3. – С. 64–65.
48. Шацкий. С.Т Опыт педагогической деятельности Сборник статей / Сост. Ю.В.Новикова; Под ред. В.Н.Шацкой, Л.Н.Скаткина. [текст] Скаткина, Л.Н - М.: Педагогика, 1976. - 390 с.
49. Шереметьева А. В. Английский язык. Страноведческий материал / А. В. Шереметьева. – М.: Лицей, 2008. – 208 с.
50. Шмахов С. А. Игра учащихся – феномен культуры / С. А. Шмахов. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
51. Щерба Л. В. Преподавание иностранных языков в средней школе. Общие вопросы методики / А. В. Щерба. – М.: Наука, 1974. – 360 с.
52. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика / А. Н. Щукин. – М.: Филоматис, 2007. – 480 с.

53. Gerhard R. E., Abdulla A. M., Much S. /., Hudson J. B. Isolated ultrafiltration in the therapy of volume overload accompanying oliguric vascular shock state//Amer. Heart J.—1979.—Vol. 98.—P. 567.
54. Holden S. Drama in Language Teaching. / S. Holden. – London: Longman, 1981. – 84p.
55. Lieven D. Empire: The Russian Empire and Its Rivals. Yale University Press, 2001.
56. Oller, J. W. Methods that work. / J. W. Oller. – Heinle and Heinle Publishers, 1993. – 197p.
57. Philips, S. Drama with children. / S. Philips. – Oxford University Press, 1999. – 143p.
58. Scrivener, J. Learning Teaching: a guidebook for English language teachers. – Heinemann, 1994. – P.32-41.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Список обучающихся шестого класса

1. Артемонов Глеб;
2. Бормин Николай;
3. Буслаев Александр;
4. Диктярев Андрей;
5. Колясников Артем;
6. Михеев Максим;
7. Носонов Ярослав;
8. Пелевин Александр;
9. Старков Никита;
10. Ступин Валерий;

11. Нелюбин Ярослав;
12. Чуркин Даниил
13. Чуркин Максим
14. Якушев Роман
15. Явликин Антон

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**Карта наблюдения за сформированностью диалоговых умений обучающихся шестого класса (Коньшева А.В.) Уровни: 16-13 – высокий, 12-9 – средний, 8-4- ниже среднего, 3-0 низкий.**

### Первичный замер

Таблица 1

№ респондента	Ситуативность	Реактивность	Апеллятивность	коммуникативность	Кол-во баллов	Уровень
1	3	3	2	3	11	Высокий
2	2	0	2	0	4	Ниже сред.

3	2	0	2	0	4	Ниже сред.
4	2	0	2	0	4	Ниже сред.
5	2	3	2	2	9	Средний
6	2	0	2	0	4	Ниже сред.
7	2	0	0	0	2	Низкий
8	0	0	2	0	2	Низкий
9	2	2	3	2	9	Средний
10	4	4	3	4	15	Высокий
11	3	3	3	3	12	Средний
12	4	3	3	3	13	Высокий
13	4	3	3	3	13	Высокий
30% высокий, 23% – средний, 30% - ниже среднего, 16% - низкий						

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**Карта оценки устных ответов обучающихся шестого класса (Е.Н. Соловова). Уровни: 20-13 – высокий, 12-5 – средний, 4-2 – ниже среднего, 1-0 – низкий. Первичный замер**

Таблица 2

№ респондента	Способность к коммуникатив	Лекс – грамматич. правиль	Коммуникативная целесообразность	Фонетическое оформление речи	Кол-во баллов	уровень
---------------	----------------------------	---------------------------	----------------------------------	------------------------------	---------------	---------

	ному партнерству	ность речи	лекс – грамматич оформ. речи			
1	5	3	5	5	18	Высокий
2	1	1	1	1	4	Ниже сред.
3	1	1	1	1	4	Ниже сред.
4	1	1	1	1	4	Ниже сред.
5	3	3	3	3	12	Средний
6	1	1	1	1	4	Ниже сред.
7	0	0	0	1	1	Низкий
8	0	0	0	1	1	Низкий
9	3	3	3	3	12	Средний
10	5	5	5	5	20	Высокий
11	3	3	3	3	12	Средний
12	5	5	5	5	20	Высокий
13	5	5	5	5	20	Высокий
30% высокий, 23% – средний, 30% - ниже среднего, 16% - низкий						

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

**Карта наблюдения за сформированностью диалоговых умений обучающихся шестого класса (Коньшева А.В.) Уровни: 16-13 – высокий, 12-9 – средний, 8-4- ниже среднего, 3-0 низкий.**

### Итоговый замер

Таблица 3

№ респондента	Ситуативность	Реактивность	Апеллятивность	коммуникабельность	Кол-во баллов	Уровень

1	4	4	4	4	16	Высокий
2	3	3	3	2	11	Средний
3	3	2	3	2	10	Средний
4	2	2	2	2	8	Ниже сред.
5	3	4	4	4	15	Высокий
6	2	2	2	2	8	Ниже сред.
7	3	3	3	3	12	Средний
8	0	0	2	0	2	Низкий
9	3	3	3	3	12	Средний
10	4	4	3	4	15	Высокий
11	3	4	4	4	15	Высокий
12	4	4	4	4	16	Высокий
13	4	4	4	4	16	Высокий
46% - высокий, 30% – средний, 16% - ниже среднего, 8% - низкий						

## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

**Карта оценки устных ответов обучающихся шестого класса (Е.Н. Соловова). Уровни: 20-13 – высокий, 12-5 – средний, 4-2 – ниже среднего, 1-0 – низкий. Итоговый замер**

Таблица 4

№ респондента	Способность к коммуникативно	Лекс – грамматич. правильность речи	Коммуникативная целесообразность	Фонетическое оформление речи	Кол-во баллов	уровень
---------------	------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	------------------------------	---------------	---------

	му партнер ству		лекс грамматич оформ. речи	–		
1	5	3	5	5	18	Высокий
2	3	3	3	3	12	Средний
3	3	3	3	3	12	Средний
4	1	1	1	1	4	Ниже сред.
5	5	3	5	5	18	Высокий
6	1	1	1	1	4	Ниже сред.
7	3	3	3	3	12	Средний
8	0	0	0	0	0	Низкий
9	3	3	3	3	12	Средний
10	5	3	5	3	16	Высокий
11	5	3	5	5	18	Высокий
12	5	5	5	5	20	Высокий
13	5	5	5	5	20	Высокий
46% - высокий, 30% – средний, 16% - ниже среднего, 8% - низкий						

### **Комплекс ролевых игр направленный на развитие диалогической речи учащихся.**

Тема: «Keep fit and healthy».

1 этап: усвоение новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: Ввести и использовать в диалогической речи новую лексику:

(a sore throat; a cold; a headache; stomachache; treatment, flu, sunburn, earache, stomachache, cough, temperature), фразы (keep warm, stay in bed, to feel sick, to feel dizzy, to be sick, to take a medicine, to drink tea with lemon, to catch a cold, running nose, to send for a doctor) и грамматические конструкции (I have got).

Подготовительный этап: вводится новая лексика, отрабатывается произношение чтение, перевод, выполняются различные упражнения на использование новых слов, читаются, переводятся диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 1:

Задание первому участнику: role of a friend. You invite your friend to go to the cinema. But he/she is ill. You give him /her a piece of advice. Роль друга. Вы пригласили своего друга в кино. Но позвонив ему вы выяснили, что он/она болен/а. вы даете ему/ей совет.

Задание второму участнику: You are ill. You can't go out. Your friend invite you to go to the cinema. Make a talk with him. Роль друга. Ваш друг пригласил вас в кино. Но вы заболели. Поговорите с ним/с ней по телефону.

Ролевая игра 2:

Задание первому участнику: Role of a cousin. You promised your cousin

to visit him in the evening and to help with his math. But suddenly you feel bad. Talk with him. Роль двоюродной сестры. Вы пообещали вашему двоюродному брату встретиться вечером так ему нужна помощь с домашним заданием по математике. Но вы заболели. Поговорите с ним.

Задание второму участнику: Role of a cousin. Your sister promised you to help you with your math in the evening. But suddenly she feels bad. Give her a piece of advice. Роль двоюродного брата. Вы договорились с вашей двоюродной сестрой встретиться вечером так вам нужна помощь с домашним заданием по математике. Но она заболела. Дайте ей совет.

Подготовка: копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

- 1) организовать работу в парах;
- 2) в течение 5 минут учащиеся обдумывают, какие нужно вставить слова, обсуждают в парах и разыгрывают диалог перед классом.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Pupil 1: Let`s go...

Pupil 2: I`m sorry, I can`t. I `m not well.

Pupil 1: What`s the matter?

Pupil 2: I`ve got a ...

Pupil 1: Oh, no. You should... I hope you get better soon.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

2 этап: закрепление новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: закрепить изученный материал по теме и использовать ее в диалогической речи: (a sore throat; a cold; a headache; stomachache; treatment, flu, sunburn, earache, stomachache, cough, temperature), фразы (keep warm, stay in bed, to feel sick, to feel dizzy, to be sick, to take a medicine, to drink tea with lemon, to catch a cold, running nose, to send for a doctor) и грамматические конструкции (I have got).

Подготовительный этап: повторение изученных слов, проводятся различные упражнения на использование новых слов, читаются диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 3:

Задание первому участнику: Role of the patient. You are ill. You visit the doctor and answer his/her questions. Роль пациента. Вы на приеме у врача. Ответьте на его вопросы.

Задание второму участнику: Role of the doctor. You are a doctor. Ask your patient questions and give him/her a piece of advice. Роль врача. Задайте своему пациенту вопросы и дайте ему совет.

Ролевая игра 4:

Задание первому участнику: Role of the mother. Your daughter or son ate too much of ice cream. But you didn't know about it. Suddenly your son or daughter had a running temperature. You ask questions to your son or daughter and determine treatment. Роль мамы. Ваш сын или дочь съели слишком много мороженого тайком от вас. У дочери/сына поднялась температура. Вы задаете вопросы и определяете лечение.

Задание второму участнику: Role of the daughter/son. You ate too much of ice cream. That's why you had a running temperature. Answer mother's questions. Роль дочери/сына. Вы съели слишком много мороженого тайком от мамы. У вас поднялась температура. Ответьте на вопросы мамы.

Подготовка: копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

- 1) организовать работу в парах;
- 2) в течение 3 минут учащиеся обдумывают, какие нужно вставить слова, обсуждают в парах. Затем проверка правильности выполнения задания. Далее учащиеся составляют и представляют свои диалоги, разработанные на основе карточек в классе.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Card 1.

Mike: Good morning, doctor.

Doctor: Good morning. ....

Mike: Doctor, I've eaten four ..... and I feel ill.

Doctor: Open your ....., please. Oh, It's red. Temperature? Headache?

Mike: Yes, doctor.

Doctor: Well, I think you've caught a ..... Stay in bed. Drink a lot of..... and take .....

Mike: Thank you, doctor.

Words and phrases: medicine, mouth, cold, tea with lemon, ice creams, How can I help you?

### Card 2.

Mother: Honey, what's happened? You are so pale.

Daughter/son: Sorry mummy, I've eaten four ..... and I feel ill.

Mother: Open your ....., please. Oh, It's red.

Daughter/son: Yes, mum. And I have a .....

Mother: Well, you have a high..... You are so hot.

Daughter/son: Yes, mum. I am not well.

Mother: I'll send for the .....

Daughter/son: No, I think it's not so serious.

Mother: I think you've caught a ..... You should stay in.....  
.....a lot of tea with lemon, and take .....

Mike: Thank you, mum. Now I have to stay in ..... I'll never eat so much ice cream.

Words and phrases: medicine, mouth, headache. cold, bed, ice creams, temperature, to drink, doctor, bad.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

3 этап: контроль.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: применить в диалогической речи изученный материал:

(a sore throat; a cold; a headache; stomachache; treatment, flu, sunburn, earache, stomachache, cough, temperature), фразы (keep warm, stay in bed, to feel sick, to feel dizzy, to be sick, to take a medicine, to drink tea with lemon, to catch a cold, running nose, to send for a doctor) и грамматические конструкции (I have got), повторение Present Simple Tense.

Подготовительный этап: повторение изученного материала, упражнения на использование слов, грамматических структур, фраз.

Ролевая игра 5:

Задание первому участнику: Role of the daughter/son. On this weekend you were going to go to the picnic with your parents. But you felt bad. Your mother sent for a doctor. Answer doctor's and mother's questions. Роль дочери/сына. На выходные вы собирались с родителями на пикник. Но вы заболели. Ваша мама вызвала врача. Ответь на вопросы мамы и врача.

Задание второму участнику: Role of the mother. On this weekend you were going to go to the picnic with your family. But your son/daughter felt bad. Ask questions to your child. Send for the doctor and speak with him. Роль мамы. На выходные вы собирались с семьей на пикник. Но ваш сын/дочь заболел/ла. Задайте вопросы своему ребенку. Вызовите врача. Поговорите с врачом.

Задание третьему участнику: Role of the doctor. You were asked to come to the patient at home. Speak with patient and his mother. Put diagnosis and determine treatment. Роль врача. Вас вызвали на дом к больному. Поговорите с больным с его мамой. Поставьте диагноз и определите лечение.

Ролевая игра 6:

Задание первому участнику: Role of the bad pupil. You are a bad pupil. You didn't want to go to school and said your mother that you've caught a cold. Your mother believed you and said to stay at home. But your form master didn't believe and decided to visit you himself/herself. Роль двоечника. Вы двоечник. Вы не захотели идти в школу и соврали маме, что простудились. Мама поверила и сказала оставаться дома. Но ваш классный руководитель вам не

поверил и решил навестить вас сам.

Задание второму участнику: Role of the mother. Your son said you that he caught a cold and felt bad. You believed him and told to stay at home, although you know, that he can do everything for staying at home. Suddenly your son's form muster decided to visit you. Роль мамы. Ваш сын сказал вам, что он простудился и плохо себя чувствует. Вы ему поверили и оставили дома, хотя и знаете, что он готов на любые уловки лишь бы не идти в школу. Вдруг вас решил навестить классный руководитель вашего сына. \_

Задание третьему участнику: Role of the form muster. One of your pupils didn't go to school. You didn't believe words about his illness because you know that he can do everything to stay at home. You decided to visit him yourself and see if he really feels bad. Роль классного руководителя. Один из ваших учеников не пришел в школу. Вы не поверили в его болезнь, так как знаете, то он готов на любые уловки, чтобы не идти в школы. Вы решили навестить его сами и проверить, действительно ли он болен.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

- 1) предварительно повторить грамматический материал, конструкции, лексику; провести упражнения;
- 2) разделить класс на группы по три человека;
- 3) в течение 10 минут учащиеся обдумывают, обсуждают в тройках свои роли и представляют ролевую игру перед классом.

Наглядность: картинки с видами болезней, молоко, мед, чай с лимоном, лекарства; карточки с устойчивыми выражениями, фразами.

Для учащихся с низким уровнем подготовки используются карточки из предыдущих ролевых игр.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

Тема: «At a restaurant».

1 этап: усвоение новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: ввести и использовать в диалогической речи новую лексику: (to put, to cut, to pass, ham, waiter, waitress), фраз (a cup of, a glass of, a slice of) и грамматических конструкций (what would you like? Could I have... Would you like...).

Подготовительный этап: вводятся новые слова, отрабатывается чтение, перевод, выполняются упражнения на использование новых лексических единиц, читаются и переводятся диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 7:

Задание первому участнику: You visit your friend. His mother invites you to the table to have a supper with their family. Вы пришли в гости к другу. Его мама усадила вас за стол ужинать.

Задание второму участнику: Friend of your child visited you. You were going to have supper and offered your child's friend to have supper together. Друг вашего ребенка пришел в гости. Вы как раз собирались ужинать. Пригласите друга поужинать с вами.

Ролевая игра 8:

Задание первому участнику: You came to visit your friend. At this time he was going to have dinner and offered you to have dinner with him. Вы пришли в гости к другу. В это время он собирался обедать и пригласил вас за стол.

Задание второму участнику: Your friend visited just at the time you were going to have dinner. Offer him to have dinner with you. К вам пришел друг в гости. Вы как раз собирались обедать. Пригласите его за стол.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся. Картинки фруктов, овощей, видов блюд.

Проведение игры:

1. организовать работу в парах;
2. в течение 5 минут учащиеся обдумывают, какие нужно вставить слова, обсуждают и представляют ролевую игру перед классом.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Card 1

Waiter: Good afternoon! What .....

Client: Could I have....., please?

Waiter: With milk?

Client: Yes, please, but no sugar.

Waiter: Anything.....?

Client: Yes, mushroom soup, and a slice of.....

Waiter: O.K. Wait a minute,.....

Words and phrases: else, a cup of tea, would you like, bread please.

Card 2

Waiter: Good Evening. ....

Client: I'd like .....of coffee, please.

Waiter: White or.....?

Client: White, please.

Waiter: With.....?

Client: Yes, please.

Waiter:.....?

Client: Yes, fruit....., please.

Waiter: O.K. Wait a minute,.....

Words and phrases: Anything else? sugar, a cup, black, salad, please.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

2 этап: закрепление новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: закрепить изученный материал по теме и использовать ее в диалогической речи: (to put, to cut, to pass, ham, waiter, waitress), фраз (a cup of, a glass of, a slice of) и грамматических конструкций (what would you like? Could I have Would you like...).

Подготовительный этап: повторение изученной лексики, упражнения на использование новых слов, читаются диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 9:

Задание первому участнику: Role of client of a restaurant. You are in the restaurant. Do the order. Роль: посетителя ресторана. Вы в ресторане. Сделайте заказ.

Задание второму участнику: Role of a waiter/waitress. Be polite. Ask your client questions. Роль: официанта. Вежливо примите заказ у посетителя ресторана.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

- 1) организовать работу в парах;
- 2) в течение 10 минут учащиеся обдумывают свои роли, обсуждают в парах и представляют ролевую игру перед классом.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Card: to put, to cut, to pass, ham, waiter, waitress, a cup of, a glass of, a slice of what would you like? Could I have... Would you like....

Для учащихся с низким уровнем подготовки используются карточки из предыдущих ролевых игр.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

3 этап: контроль

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: применить в диалогической речи изученную лексику по теме (to put, to cut, to pass, ham, waiter, waitress), фраз (a cup of, a glass of, a slice of) и грамматических конструкций (what would you like? Could I have... Would you like...).

Подготовительный этап: повторение слов, выполняются различные упражнения на использование слов, грамматических структур, фраз.

Ролевая игра 10:

Задание первому участнику: You have a birthday. You invited your friends to go on a birthday party in restaurant and said them that they can order everything they want. Роль именинника. У вас День рождения. Вы пригласили друзей в ресторан и сказали им, что они могут заказывать, что угодно.

Задание второму участнику: Role of a friend. You were invited in the restaurant on your friend's birthday party. Your friend said that you could order everything you want. Do the order. Роль друга. Вас пригласили в ресторан на День рождения. Ваш друг сказал вам, что вы можете заказывать, что угодно. Сделайте заказ.

Задание третьему участнику: You were invited in the restaurant on your friend's birthday party. Your friend said that you could order everything you want. Do the order. Роль друга. Вас пригласили в ресторан на День рождения. Ваш друг сказал вам, что вы можете заказывать, что угодно. Сделайте заказ.

Задание четвертому участнику: Role of a waiter/waitress. Your restaurant was visited by a group of young people. They had a Birthday party. Ask questions to every client and give advice. Роль официанта. К вам в ресторан пришла группа людей отметить День рождения. Примите заказ у каждого посетителя. Посоветуйте что-нибудь из меню.

Ролевая игра 11:

Задание первому участнику: Role of father. You and your family are in the restaurant. Speak with the waiter/waitress. Роль отца. Вы и ваша семья в ресторане. Поговорите с официантом.

Задание второму участнику: Role of mother. You and your family are in the restaurant. Speak with the waiter/waitress. Роль мамы. Вы и ваша семья в ресторане. Поговорите с официантом.

Задание третьему участнику: Role of daughter. You, your parents, and your brother are in the restaurant. Speak with the waiter/waitress and with members of your family. Роль дочери. Вы ваши родители и брат в ресторане. Проведите беседу с официантом и с.

Задание четвертому участнику: Role of son. You, your parents, and your sister are in the restaurant. Speak with the waiter/waitress and with members of your family. Роль сына. Вы ваши родители и сестра в ресторане. Проведите беседу с официантом и членами вашей семьи.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся. Наглядность: Картинки фруктов, видов блюд.

Проведение игры:

- 1) организовать работу в четверках;
- 2) в течение 10 минут учащиеся обдумывают диалоги и разыгрывают перед классом.

Для учащихся с низким уровнем подготовки используются карточки из предыдущих ролевых игр.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

Тема: «At a department store (Clothes)».

1 этап: усвоение новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: ввести и использовать в диалогической речи новую лексику:

Clothes (belt, blouse, coat, costume, dress, gloves, handkerchief, jacket, leather jacket, jeans, jumper, scarf, shirt, shorts, skirt, socks, suit, sweater, tie, tights, trousers, T-shirt, umbrella, boots, shoes, slippers, trainers, size, pair – часть из этой лексики только повторение т.к. была изучена на предыдущей ступени обучения), фразы (Can I help you? Anything else? How much is it? Can I pay by card? Does it fit? What size are you? It suits you. To try on) грамматических конструкций (Here you are, I'd like, that's all).

Подготовительный этап: этап усвоения новых знаний, вводится лексика, отработка чтения, перевода, выполняются различные упражнения, читаются и переводятся диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 12:

Задание первому участнику: Role of the customer. You are in a shoe shop. Make a talk with assistant and do a purchase. Роль покупателя. Вы в обувном магазине. Поговорите с продавцом и сделайте покупку.

Задание второму участнику: Role of the assistant. You are working in a shoe shop as an assistant. Make a talk with a customer. Answer his/her questions. Make a sale. Роль продавца. Вы продавец в магазине обуви. Поговорите с покупателем. Ответьте на его/ее вопросы. Продайте товар.

Ролевая игра 13:

Задание первому участнику: Role of the customer. You are in a clothing store. Make a talk with assistant and do a purchase. Роль покупателя. Вы в магазине одежды. Поговорите с продавцом и сделайте покупку.

Задание второму участнику: Role of the assistant. You are working in a clothing store as an assistant. Make a talk with a customer. Answer his/her questions. Make a sale. Роль продавца. Вы продавец в магазине одежды. Поговорите с покупателем. Ответьте на его/ее вопросы. Продайте товар.

Подготовка: копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

1. организовать работу в парах;
2. в течение 5 минут учащиеся в парах вставляют слова, обсуждают

и разыгрывают ролевую игру перед классом.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Card1.

Assistant: ..... I help you?

Alex: I'd like a ..... of trainers, please.

Assistant: What.....?

Alex: Size 41, please.

Assistant: What colour?

Alex: ....., please.

Assistant: .....this pair on. They are the cheapest, the lightest and the most..... And they're very popular.

Alex: They're rather small.

Assistant: Try these then. They're bigger.

Alex: How much are they?

Assistant: Seven hundred rubles.

Alex: I'll .....it.

Words: size, pair, can, comfortable, much, try, take, white.

Card2.

Ann: Hello, could you show me one of those .....?

Assistant: Hello, Here's a nice one. What.....?

Ann: Size 44 I think.

Assistant: Here you are.

Ann: ..... much is it?

Assistant: Five hundred.....

Ann: Can you ..... this T-shirt please?

Assistant: Why? What's wrong with it?

Ann: It's too big for me.

Assistant: How about this one?

Ann: Can I .....it .....?

Assistant: Certainly.

Ann: Does it?

Assistant: It .....you.

Ann: I'll take it.

Words: big, size, try on, how, T-shirts, fit, change, suits.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

2 этап: закрепление новых знаний.

Вид деятельности: ролевая игра.

Цель: закрепить изученный материал по теме и использовать ее в диалогической речи: Clothes (belt, blouse, coat, costume, dress, gloves, handkerchief, jacket, leather jacket, jeans, jumper, scarf, shirt, shorts, skirt, socks,

suit, sweater, tie, tights, trousers, T-shirt, umbrella, boots, shoes, slippers, trainers, size, pair), фразы (Can I help you? Anything else? How much is it? How will you pay? Can I pay by card? Does it fit? What size are you? It suits you. To try on) грамматических конструкций (Here you are, I'd like, that's all).

Подготовительный этап: изученный материал повторяется, выполняются различные упражнения на использование новых слов, диалоги с грамматическими структурами, фразами и новыми словами.

Ролевая игра 14:

Задание первому участнику: You were invited to the Birthday party. Suddenly you understood that you had nothing to wear on such kind of a party. Go to the shop and using the advice of a polite assistant buy clothes for the Birthday party. Вас пригласили на День рождение. Вдруг вы понимаете, что вам совершенно нечего надеть. Сходите в магазин, пользуясь советом вежливого продавца, подберите себе наряд.

Задание второму участнику: you are an assistant. You have a customer who needs help. Be polite. Help him/her to choose clothes he needs. Вы продавец. К вам пришел покупатель, которому нужна помощь в выборе наряда. Помогите ему сделать выбор. Будьте вежливы.

Ролевая игра 15:

Задание первому участнику: Role of customer. Imagine that you were invited on the carnival. Choose your clothes. Use assistant's advice. Роль покупателя. Представьте, что вас пригласили на карнавал. Подберите свой наряд. Пользуйтесь консультацией продавца.

Задание второму участнику: Role of assistant. You have a customer who wants' to by fancy dress. Offer the customer several variant. Give a piece of advice. Роль продавца. К вам пришли с целью покупки карнавального костюма. Предложите покупателю несколько вариантов. Дайте совет.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся.

Проведение игры:

1. организовать работу в парах;

2. в течение 10 минут учащиеся обдумывают, обсуждают в парах, затем представляют ролевую игру в классе.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Card1.

Can I help you? Anything else? How will you pay? It suits you. What size are you? To try on. Here you are, Do you need another size? Do you like it? Anything else?

Card2.

How much is it? Can I pay by card? I'd like... That's all. I'll take it. It's too big on me. Does it fit? To try on.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.

3 этап: контроль

Вид деятельности: ролевая игра.

1. Цель: применить в диалогической речи изученный материал: (belt, blouse, coat, costume, dress, gloves, handkerchief, jacket, leather jacket, jeans, jumper, scarf, shirt, shorts, skirt, socks, suit, sweater, tie, tights, trousers, T-shirt, umbrella, boots, shoes, slippers, trainers, size, pair), фразы (Can I help you? Anything else? How much is it? How will you pay? Can I pay by card? Does it fit? What size are you? It suits you. To try on) грамматических конструкций (Here you are, I'd like, that's all).

Подготовительный этап: повторение изученной лексики, упражнения на использование слов, фраз, грамматических структур.

Ролевая игра 16:

Задание первому участнику: Role of the foreign star. You are a foreign star. This is your first visit to Russia. You want to go shopping because you are interested in fashion all over the world, and you want to look like citizens of this country. Роль: зарубежная звезда. Вы зарубежная звезда. Вы впервые в России и хотите устроить шопинг, так как вас интересует мода по всему миру, и вы хотите выглядеть также как жители этой страны.

Задание второму участнику: Role of the assistant. Your shop was visited by a foreign star. She is interested in fashion all over the world and wants to know about clothes in our country. Advice the foreign star more suitable variant. Роль продавец. К вам в магазин пришла зарубежная звезда. Так как ее интересует мода по всему миру, она желает пополнить свой гардероб российскими вещами, посоветуйте иностранной звезде более подходящий вариант.

Возможные варианты карточек для учащихся:

Ролевая игра 17:

Задание первому участнику: Role of the journalist. Tomorrow you will have interview with the star of show business. Choose clothes according to the situation. Вы журналист. Завтра у вас интервью с звездой шоу бизнеса. Подберите соответствующий ситуации наряд.

Задание второму участнику: Role of the assistant. Your customer is a journalist. He asked you to help with the clothes for interview. Show possible variants. К вам пришел журналист и попросил помочь подобрать наряд для его будущего интервью. Покажите возможные варианты.

Подготовка: сделать копии карточек для учащихся. Картинки одежды.

Проведение игры:

- 1) предварительно повторить изученную лексику;
- 2) организовать работу в парах;
- 3) в течение 10 минут учащиеся обдумывают, обсуждают в парах свои роли, затем представляют ролевую игру перед классом.

Для учащихся с низким уровнем подготовки используются карточки из предыдущих ролевых игр.

Заключительный этап игры: Проходит оценивание диалога: обсуждение ошибок, самооценка, оценка педагога и учащихся.