

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных  
языков и культур»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Теория и методика преподавания иностранных языков и культур

(направленность (профиль) / специализация)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему «Ролевая игра как эффективное средство обучения говорению на  
английском языке на среднем этапе обучения»

Студент

Е.А. Ключникова

(И.О.Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

кандидат пед. наук, Е.А. Роганина

(ученая степень, звание, И.О.Фамилия)

Тольятти 2020

## Аннотация

В современном мире знание иностранного языка становится всё более востребованным и актуальным. При этом устная речь, как монологическая, так и диалогическая, является ключевым элементом успешного использования иностранного языка. Данному аспекту уделяется большое внимание на протяжении всего обучения в школе. В достижении цели развития коммуникативных способностей многие преподаватели английского языка применяют инновационные методы. Одним из самых эффективных средств является ролевая игра, которая помогает активизировать, закреплять и контролировать навыки монологической и диалогической речи. Однако, учебниках и учебных пособиях не представлены разработанные ролевые игры, направленные на формирование и развитие навыков говорения с учетом существующей в общеобразовательных школах программы. Именно это и определило **актуальность** данного исследования. **Объект исследования** - процесс обучения говорению на среднем этапе обучения, **предмет исследования** - использование ролевых игр в обучении говорению на английском языке. **Целью исследования** данной работы является повышение эффективности обучения говорению с использованием ролевых игр на английском языке учащихся средних классов. Цель определила следующие **задачи**: 1) изучить и проанализировать особенности обучения говорению на среднем этапе обучения; 2) рассмотреть понятие ролевой игры, структуру и виды ролевых игр; 3) исследовать особенности формирования навыков говорения на английском языке с использованием ролевой игры на среднем этапе обучения; 4) разработать комплект ролевых игр для формирования и развития навыков говорения у учащихся средних классов; 5) апробировать и оценить эффективность использования разработанных ролевых игр. **Практическое значение**: разработанные ролевые игры могут быть применены в работе с учениками средних классов для формирования и развития как монологической, так и диалогической речи.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав с выводами к ним, заключения, списка используемой литературы и приложений. В первой главе нами было проанализировано понятие «говорение», изучены особенности обучения говорению на среднем этапе обучения, понятие ролевой игры, определена структура и виды игр, а также рассмотрен вопрос использования ролевых игр для формирования и развития навыков говорения на среднем этапе обучения. Во второй главе представлен разработанный комплект ролевых игр для среднего этапа обучения, а также проведена апробация на базе общеобразовательной школы, результаты которого подтверждают эффективность использования представленных ролевых игр для развития навыков говорения учащихся средних классов. В заключении даны выводы по проведенному исследованию. Приложения содержат задания разработанного комплекта ролевых игр, бланки входного и итогового контроля.

## Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Теоретические аспекты обучения говорению на среднем этапе обучения с использованием ролевых игр .....	8
1.1 Особенности обучения говорению на среднем этапе обучения ....	8
1.2 Понятие ролевой игры. Структура и виды ролевых игр.....	16
1.3 Формирование навыков говорения на английском языке с использованием ролевой игры на среднем этапе обучения .....	23
Глава 2 Практические аспекты использования ролевых игр при обучении говорению на английском языке на среднем этапе обучения .....	34
2.1 Примеры разработок ролевых игр на среднем этапе обучения ...	34
2.2 Апробация ролевых игр .....	40
Заключение .....	54
Список используемой литературы .....	55
Приложение А Этапы проведения ролевой игры на уроках иностранного языка.....	61
Приложение Б Ролевая игра “ Video Letter” .....	63
Приложение В Ролевая игра “Tours” .....	65
Приложение Г Ролевая игра “ TV-show” .....	67
Приложение Д Ролевая игра “Interview” .....	70
Приложение Е Ролевая игра “Let`s discuss” .....	72
Приложение Ж Задания для входного контроля на тему “Путешествия” .....	75
Приложение И Критерии оценивания говорения. Монологическая форма ...	77
Приложение К Итоговый тест на тему «Путешествия».....	78

## Введение

В современном мире знание иностранного языка становится всё более востребованным и актуальным. При этом устная речь, как монологическая, так и диалогическая, является ключевым элементом успешного использования иностранного языка. Обучению устной речи уделяется внимание на протяжении всего обучения в школе, так как сегодня учащиеся нуждаются в этих навыках не только во время зарубежных поездок, но и в ходе общения со сверстниками из других стран в сети интернет.

В достижении цели развития коммуникативных способностей многие преподаватели английского языка применяют инновационные методы. Одним из самых распространённых и эффективных средств является ролевая игра, которая помогает активизировать, закреплять и контролировать различные знания, умения и навыки. Кроме того, она стимулирует мыслительную деятельность учащихся, развивает познавательную и умственную самостоятельность и инициативность детей. Изучением данного вопроса занимались О.В. Музыченко, Н.Ф. Адилова, О.А. Федосеева и другие. Несмотря на то, что с теоретической точки зрения данная тема широко изучена, ее практический аспект остается недостаточно раскрытым. В учебниках и учебных пособиях не представлены разработанные ролевые игры, направленные на формирование и развитие навыков говорения с учетом существующей в общеобразовательных школах программы. Именно это и определило **актуальность** данного исследования.

**Объектом** исследования данной работы является процесс обучения говорению на среднем этапе обучения.

**Предметом** исследования является использование ролевых игр в обучении говорению на английском языке.

**Целью** данной работы является повышение эффективности обучения говорению с использованием ролевых игр на английском языке учащихся средних классов.

**Задачами** данной работы являются:

- 1) изучить и проанализировать особенности обучения говорению на среднем этапе обучения;
- 2) рассмотреть понятие ролевой игры, структуру и виды ролевых игр;
- 3) исследовать особенности формирования навыков говорения на английском языке с использованием ролевой игры на среднем этапе обучения;
- 4) разработать комплект ролевых игр для формирования и развития навыков говорения у учащихся средних классов;
- 5) апробировать и оценить эффективность использования разработанных ролевых игр.

**Методологическая основа** исследования представлена трудами отечественных и зарубежных ученых: Л.С. Выготского, Г.М. Ахмедовой, О.В. Агаевой, Ф.С. Бацевич и других.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**:

- 1) теоретические: теоретический и сравнительный анализ педагогической, философской и психологической литературы по теме исследования; сравнение, обобщение, абстрагирование, систематизация;
- 2) эмпирические: наблюдение, беседы, тестирование педагогический эксперимент;
- 3) методы математического анализа: статистическая обработка полученных результатов.

**Практическая значимость** данной работы заключается в том, что разработанные ролевые игры могут быть применены в работе с учениками средних классов для формирования и развития как монологической, так и диалогической речи.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав с выводами, заключения, списка используемой литературы и приложений. Во введении представлены актуальность, объект и предмет исследования, цели и задачи, практическая значимость работы, а также методы, использованные в ходе проведения исследования. Первая глава состоит из трёх параграфов. В первой главе проанализировано понятие «говорение», изучены особенности обучения говорению на среднем этапе обучения, понятие ролевой игры, определена структура и виды игр, а также рассмотрен вопрос использования ролевых игр для формирования и развития навыков говорения на среднем этапе обучения. Во второй главе, состоящей из двух параграфов, представлен разработанный комплект ролевых игр для среднего этапа обучения, а также опытно-экспериментальное обучение, проведенное на базе общеобразовательной школы, результаты которого подтверждают эффективность использования представленных ролевых игр для развития навыков говорения учащихся средних классов. В заключении даны выводы по проведенному исследованию, отмечены перспективы дальнейшего исследования данной проблемы. Приложения содержат задания разработанного комплекта ролевых игр, бланки входного и итогового контроля.

## **Глава 1 Теоретические аспекты обучения говорению на среднем этапе обучения с использованием ролевых игр**

### **1.1 Особенности обучения говорению на среднем этапе обучения**

Требования к уровню овладения иностранным языком в целом и к обучению говорению в частности содержатся в Федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС). Стандарты для общеобразовательной школы разработаны на основе учета возрастных психофизиологических особенностей обучающихся [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Согласно ФГОС у учащихся должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

- 1) формирование коммуникативных навыков, как в устной, так и в письменной форме; усвоение специфики речевого и неречевого этикета;
- 2) формирование лингвистических представлений;
- 3) формирование толерантности к носителям языка, который изучается, через знакомство с особенностями жизни сверстников, живущих в других странах [43].

Таким образом, мы видим, что обучению говорению во ФГОС уделяется значительное внимание, поскольку оно является составляющей коммуникативной компетенции учащихся.

Свободное владение иностранным языком предполагает овладение в совершенстве всеми видами речевой деятельности: слушание (аудирование), говорение, чтение, письмо. Иначе говоря, изучающий иностранный язык понимает мысли собеседника, выражает собственное мнение, при этом он соблюдает речевые нормы, грамотно пишет, свободно читает, и использует иностранный язык в различных сферах жизнедеятельности, в совершенстве владеет всеми видами речевой деятельности. Считаем целесообразным

отметить комплексный характер обучения видам речевой деятельности и их взаимосвязанности на среднем этапе обучения английскому языку.

В контексте данной работы считаем необходимым в первую очередь рассмотреть сущность говорения как вида речевой деятельности. Т. Кочеткова и В. Петрушенко трактуют говорение с философской точки зрения в качестве средства, используемого человеком для достижения цели [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. И. Невлева, М. Попович под говорением понимают иллокутивный акт, помогающий создать ситуацию взаимопонимания [32].

С точки зрения философии, говорение является условием «настоящего» бытия человека, которое возможно лишь через бытие с другим человеком. Иначе говоря, для другого в своем существовании говорящий проявляется посредством говорения, позволяющего найти с собеседником общий язык.

Говорение, с точки зрения социального аспекта, является социально обусловленным видом человеческой деятельности. Оно является процессом передачи от человека к человеку (группе людей и тому подобное) информации в ходе общения, в котором участвуют различные коммуникативные средства. Кроме этого, говорение является потребностью человека (духовной, социальной, ментальной, коммуникативной), обеспечивающей полноценную жизнь в целях взаимодействия и общения, социальных преобразований [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Отметим, что в говорении формируется и развивается социальный опыт человека, он познает действительность, развивается самосознание личности. Таким образом, говорение, которое регулирует речевое поведение человека, представляет собой необходимое условие формирования личности, продукт социального взаимодействия, потребность коммуникативного взаимодействия индивидов как части социума.

Согласно мнению психологов В.М. Букатова, А.П. Ершова, П.М. Ершова, «говорение – это своеобразный инструмент влияния на формирование и развитие внимания, чувства, воображения, памяти,

мышления, воли, что побуждает партнера быть внимательным, помнить, чувствовать, представлять и самое главное – думать, что помогает определить содержание высказывания» [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Л.С. Выготский, А.А. Леонтьев, И.А. Зимняя, С.Л. Рубинштейн и другие рассматривают говорение в качестве процесса, задействованного в формировании и формулировании мысли при высказывании [Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.; 35]. А.А. Леонтьев говорит о переходе «внутренней речи в акустическую, перекодировки мысли в звуковые сигналы» [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. На основе сказанного можно сделать вывод, что, с точки зрения психологии, процесс говорения подразумевает способность человека формулировать мысли с помощью устной речи.

С точки зрения лингвистики говорение понимается двояко (Рисунок 1).



Рисунок 1 - Понимание говорения

С одной стороны, говорение является деятельностью говорящего, использующего язык с целью осуществления взаимодействия с окружающими в рамках конкретного языкового социума. Сюда также относится применение языковых средств для передачи информации, выражения обращения (призыва, крика) к слушающему, побуждения к определенному действию ответу и так далее. С другой стороны, говорение

представляет собой образование звуковой речи, что также предполагает наличие слухового восприятия данной речи, как слушателем, так и говорящим. Отметим, что слуховой контроль для говорящего играет роль обратной связи [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Иначе говоря, высказывание, созданное говорящим, рассчитано на восприятие данного высказывания слушателем, далее – на реакцию и обратную связь (ответ словом или поступком).

Роль говорящего в начале речевого акта может быть решающей, но в общении бывает так, что его результат определяет слушающий, его понимание высказывания говорящего. Из этого следует, что высказывание, одновременно являясь продуктом речевого акта и инструментом достижения конкретной цели, влияет на формирование мыслей и чувств с помощью языка в ходе речевой деятельности [25]. На этой основе делаем вывод, что говорение является элементом лингвальной действительности и компонентом языка и речи (в частности, устной), тесно между собой связанных и предусматривающих друг друга.

Отметим также, что говорение представляет собой систему правил использования единиц, которые составляют внутренний лексикон человека и конструируют высказывания. Считаем, что трактовка говорения через «общение» является закономерной, так как говорение представляет собой активный процесс, направленный на осуществление коммуникации.

С точки зрения методистов, говорение – это деятельность одного человека несмотря на то, что оно непосредственно включено в общение, и вне его не воспринимается, поскольку общение понимается как процесс, направленный на взаимодействие коммуникантов. Поэтому, Ф.С. Бацевич, понимая под говорением вид речевой деятельности, в котором обязательным условием является использование вокального канала, состоящий в создании речевых актов, направленных на адресата, отмечает, что «говорение представляет собой сложную систему адаптации, связанную с достижением определенной цели. Все это говорит о важности социальных, психических,

психологических, физических и других факторов, проявления личностей слушающих, в частности, контекста культуры, возможными эффектами воздействия своей речи и так далее» [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Таким образом, речевое высказывание, как правило, связано с процессом общения, к которому, по мнению А. Казарцева, относятся три взаимосвязанных компонента [Ошибка! Источник ссылки не найден.] (Таблица 1).

Таблица 1- Основные компоненты говорения

Компонент	Описание
1) когнитивный	состоящий в обмене людьми информацией в ходе общения
2) аффективный	состоящий в организации между людьми взаимодействия
3) регулятивный	закрывающийся в том, что участники общения управляют поведением и сотрудничеством, устанавливают эмоциональные отношения друг к другу

Данными компонентами обусловлена необходимость принятия во внимание коммуникативных задач, которые определяют характер говорения. С учетом позиции говорящего выделяются следующие группы [Ошибка! Источник ссылки не найден.], представленные в таблице 2.

Таблица 2 - Коммуникативные задачи, определяющие характер говорения

Характер задач	Описание
1) задачи информативного характера	состоящие в передаче информации
2) задачи прескриптивного характера	состоящие в воздействии адресанта на адресата
3) задачи экспрессивного характера	состоящие в выражении эмоций, оценочных суждений
4) задачи межличностного характера	закрывающиеся в регулировании отношений между собеседниками
5) задачи игрового характера	состоящие в апелляции к эстетическому восприятию, воображению, чувству юмора и так далее.

Посредством говорения участник общения выражает мысли, чувства, волеизъявление для решения определенных задач общения, являющихся

процессами взаимодействия между индивидами. Поэтому, относительно программирования высказывания, различают такие типы говорения, как инициативное (активное) говорение, реактивное (соответствующее) и репродуктивное (стохастическое) говорение.

Цель инициативного говорения состоит в том, чтобы сообщить информацию, побудить адресата к определенным действиям, выразить оценку данных, фактов, событий. Но в процессе говорения не только имеет место передача информации, но и ее прием, иначе говоря, осуществляется обратная связь. Особенность реактивного говорения состоит в том, что оно предполагает со стороны собеседника адекватную реакцию на высказывание и отбор материала под влиянием определенного мотива и цели общения. В репродуктивном говорении программируется последовательность действий, сопровождающих обмен речевыми актами между коммуникантами.

На основе проведенного выше анализа литературы и описанной классификации, мы будем рассматривать говорение в качестве вида устной речевой деятельности, продуктом которой является выражение мыслей и чувств как в инициативной, так и в реактивной формах. При этом высказывание – это коммуникативная, смысловая единица, участвующая в речевом процессе. Как уже было отмечено ранее, неотъемлемое условие говорения – это наличие у говорящего лексических, грамматических и речевых навыков, обеспечивающих овладение единицей говорения – речевым действием.

Обучение говорению, как и всем остальным видам речевой деятельности, осуществляется на всех уровнях овладения иностранным языком (начальном, среднем, продвинутом, старшем). Взаимосвязанное обучение видам речевой деятельности имеет следующие характеристики: одновременность, последовательно-временная соотнесенность, общий языковой материал, специальная серия упражнений (подготовительных, тренировочных, речевых) и так далее.

Наряду с вышесказанным, педагог должен помнить, что в чистом виде виды речевой деятельности существовать не могут. К примеру, слушание и говорение связаны между собой на психологическом и физиологическом уровнях. При этом, в процессе коммуникации, как было уже отмечено ранее, коммуниканты много раз принимают на себя роль говорящего и слушающего.

Письмо и чтение также обладают тесной связью. Так, письмо не существует без чтения, поскольку пишущий, в процессе письма, также читает свой текст. Кроме этого, через чтение происходит расширение словарного запаса, обогащаются знания говорящего в области практической стилистики, поэтому закономерным является то, что много читающий человек, лучше пишет. А декодирование письменного текста становится возможным лишь посредством чтения.

Каждый из видов речевой деятельности на определенном этапе обучения становится доминантным, что обуславливают требования интенсификации учебного процесса. В связи с этим вся система работы на данном этапе согласуется с механизмом становления доминантного вида речевой деятельности. Доминантным видом речевой деятельности на начальном этапе обучения становится говорение, аудирование превалирует на среднем уровне, чтение – на продвинутом, письмо – на старшем. Однако совершенствование говорения осуществляется непрерывно на каждом из этапов обучения иностранному языку.

Использование такого вида речевой деятельности, как говорение, направлено на обеспечение устного общения в двух его формах: диалогической и монологической речи. Важным элементом диалогической формы говорения выступает диалогическое единство, являющееся одной либо несколькими репликами, которые обладают такими характеристиками: структурность, интонационная и семантическая завершенность.

Согласно мнению С.Л. Рубинштейна, «монологическая речь является длительным, последовательным, связным высказыванием одним лицом своих

мыслей, знаний и так далее» [35]. Это находит свое выражение в композиционно-смысловом единстве высказывания как продукта говорения. Монолог не терпит неправильного построения фраз, выбора темпа речи.

Говорение также может реализовываться в различных жанрах. К жанрам говорения исследователи относят рассказ, разговор, беседу и спор. Рассказ – монологически последовательное изложение преимущественно фактического материала. Разговор – это жанр речи, отличающийся от беседы своей целенаправленностью. Беседа – устная форма педагогического общения, которая предполагает смену говорящих. Спор – вид диалога, при котором собеседники изначально имеют различные или противоположные суждения по одному предмету. Использование данных жанров представляется возможным и в педагогической практике, в соответствии с различными целями и задачами урока.

Дидактическими и методическими принципами, на основе которых построено сегодня содержание обучения иностранному языку и говорению в частности, являются принципы коммуникативной направленности, личностно-ориентированного обучения, учет опережающего изучения родного языка, минимизации содержания обучения, ситуативности и тематической организации, дифференциации и индивидуализации обучения, социокультурного направления, взаимосвязанного и сбалансированного обучения, содействия развитию, обучению и воспитанию, а также принцип взаимосвязанного обучения видам речевой деятельности: чтение, аудирование, письмо и говорение [43]. Упомянутые принципы определяют основные характеристики содержания обучения говорению в частности и иностранному языку в целом, который:

– соответствует актуальным коммуникативно-познавательным интересам учащихся на среднем этапе обучения, отражает реальные потребности использования языка как средства общения;

– стимулирует развитие интересов и положительного отношения к иностранному языку, осуществляет влияние на мотивационную сферу учащихся;

– обеспечивает образовательные, воспитательные и развивающие потребности школьников, стимулирует самостоятельную деятельность [Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.; 29; 39].

Таким образом, как отмечает А.Л. Саргсян, согласно ФГОС, обучение говорению является приоритетным направлением школы в процессе обучения иностранному языку. Процесс формирования навыков говорения должен основываться на особенностях возраста учеников на среднем этапе обучения. Конечная цель обучения говорению – сформировать основы умений и навыков связного и логичного изложения своих мыслей [37].

В процессе обучения говорению на иностранном языке на среднем этапе активно используются различные интерактивные технологии и методы. «Интерактив» в переводе с английского «inter» – взаимный, «act» – действовать. Таким образом, «интерактивный» означает «способный к взаимодействию». По заключению ученых, сущность интерактивной методики состоит в том, что обучение основывается на постоянном активном взаимодействии всех участников процесса. Происходит непрерывное сотрудничество в схемах «учитель-ученик» и «ученик-ученик», при этом и педагог, и ребенок являются равноправными субъектами учебного процесса [41, с. 24-26]. Одним из вариантов использования таких технологий является применение ролевых игр для формирования и развития различных навыков и умений. На наш взгляд, процесс обучения говорению можно совершенствовать именно благодаря включению ролевых игр в учебный процесс. Более подробно ролевые игры мы рассмотрим в следующем параграфе.

## **1.2 Понятие ролевой игры. Структура и виды ролевых игр**

Педагогические игры имеют особый признак, который отличает их от других – четко определенная цель обучения и соответствующий ей результат, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью [41, с. 24-26].

Игровые технологии на уроках иностранного языка способствуют развитию и коррекции знаний, активизации интеллектуальной деятельности учащихся. К.А. Яковлев считает, что «продуманная организация урока с использованием игровой технологии позволяет создать благоприятную атмосферу для всестороннего развития учащихся» [49, с. 862-866]. Существуют различные игры, которые помогают достигать определенных целей обучения. Например, настольные игры, которые способствуют освоению грамматики, лексики, произношения. К таким относится игра «Funenglish». Цель участников данной игры заключается в отгадывании слова на английском языке, посредством описания его набором табличек с определениями. Ещё одна познавательная и увлекательная игра - «You've Been Sentenced», где участникам нужно составлять фразы на английском, объясняя их смысл;

К.А. Яковлев пишет: «Ролевая игра - мотивирует речевую деятельность учащихся, поскольку они оказываются в ситуации, актуализирующей потребность в высказывании, вопросе, пояснении и прочее. Ролевая игра позволяет преодолеть языковой барьер неуверенности и усваивать необходимый языковой материал» [49, с. 862-866].

В рамках нашей исследовательской работы мы подробнее рассмотрим именно ролевые игры, их использование на практике. Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн и А.Н. Леонтьев заложили теоретические основы педагогики и психологии игры. Значительный вклад в теорию игры внесли зарубежные ученые – В. Вундт, К. Гросс [38, с. 137]. О.А. Федосеева пишет, что «игровая деятельность, в отличие от других видов деятельности (общение, обучения), имеет комплексный характер» [44, с. 412] (Рисунок 2).

Анализируя данный рисунок, мы видим, насколько много аспектов, характерных для игры, можно выделить с точки зрения психологии. Значение игры отмечают многие психологи и педагоги. Л.С. Выготский считал, что игра является основным условием развития ребенка. Не менее важное значение имеет игра и в другие возрастные периоды. О.А. Федосеева отмечала, что «игра способствует развитию личности, она формирует те стороны психики, что в последствии оказывают влияние на успешность учебной и трудовой деятельности человека, на его взаимоотношения в социуме» [44, с. 412].



Рисунок 2 - Характеристика игры

Д.Б. Эльконин писал: «В игре развивается функция обозначения и замещения, которая в дальнейшем в более сложных формах осуществляется посредством слова в словесно-логическом мышлении. По этой причине игра обладает первостепенным значением для формирования процессов

мышления и волевой регуляции действий» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 48].

Исследованием разработки и применения игр в учебном процессе занимались А.И. Сорокина и Д.Б. Эльконин и другие. Дидактическая игра имела особое место в изучении. Ученые считают, что «игра необходима в учебном процессе, она способствует более прочному усвоению знаний, формированию интереса к учебе, развитию творческих способностей учащихся» [46, с. 444].

Игра позволяет детям и подросткам проверять собственные силы и возможности, фантазировать, совершать открытия [50; 53]. А.А. Токарев пишет: «Игра является мощным средством воспитания, механизмом, который требования социальной среды превращает в потребности самого человека. Он сам определяет, как необходимо себя вести в различных ситуациях и при этом не дожидаться одобрения от окружающих. Чувство радости и удовольствия, которые вызваны выполнением своей игровой судьбы, является для них наградой» [42, с. 522].

Одним из способов познать мир и расширить свои знания о нем является изучение иностранного языка. Сейчас в методике преподавания иностранного языка существуют различные способы оптимизации учебной деятельности, в том числе это – ролевая игра. Игра учит культуре поведения, воспитывает, развивает, развлекает, социализирует и вносит возможность эмоциональной разрядки. Игра мотивирует учебную деятельность, тренирует учеников в иноязычном общении и является для учителя средством контроля знаний, умений и навыков ученика.

Чтобы достичь высокого уровня развития навыков говорения на иностранном языке как компонента коммуникативной компетенции, не находясь среди его носителей, надо усердно работать. Учитель может помочь учащимся, создав на уроке ситуации для общения.

Согласно определению отечественных ученых, ролевая игра – это импровизированное разыгрывание заданной ситуации [Ошибка! Источник ссылки

не найден., с. 93]. Согласно Оксфордскому словарю – это учебная деятельность, где вы выступаете в роли любого человека в определенной ситуации [51, с.1155]. О.В. Агеева отмечает, что «ролевая игра в методической литературе определяется в качестве спонтанного поведения учащихся, их реакции на поведение окружающих, которые участвуют в гипотетической ситуации. Ролевая игра является своеобразным учебным приемом, который подразумевает, что учащийся должен свободно говорить в рамках заданных обстоятельств, выступая в роли одного из участников иноязычного общения» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 93].

По определению Н.Ф. Адиловой ролевая игра является комплексным методическим приемом обучения, в рамках которого группа учащихся в форме игрового взаимодействия критически рассматривает важную тему, ищет решение проблемы. В ролевой игре учащиеся в воображаемой ситуации, которая моделирует реальную ситуацию, исполняют различные роли. В процессе ролевой игры учащиеся критически рассматривают комплексность социального поведения, имеющего гибкое и критическое ролевое отношение к учебной цели [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 122].

По мнению Г.М. Ахмедовой, «основным назначением ролевых игр является обеспечение всестороннего и глубокого анализа определенной проблемы с использованием, так называемых учебных ролей. Учащиеся в ролевой игре, имитируя реальные жизненные ситуации, выполняя настоящие, а не учебные роли, овладевают умениями и навыками, необходимыми для выполнения различных видов практической деятельности» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 7-8]. Люди всю свою жизнь выполняют различные социальные роли, которые были отведены им в социуме. Так, людям при жизни приходится проигрывать множество ролей, к выполнению которых их готовит общество, либо они сами.

Сюжетно-ролевые игры различаются по содержанию, сюда можно отнести воспроизведение бытовых условий, труда и развлечений взрослых, общественной жизни. По организации и количеству участников игры делятся

на: индивидуальные (играет один игрок); групповые (используется для группы игроков, выполняющих групповые действия); коллективные (используется для группы игроков, выполняющих коллективные действия).

По виду деятельности есть игры, сюжет для которых придумывают сами учащиеся 5-9 классов и игры-драматизации, предлагающие разыгрывание сказок и рассказов, перевоплощение в реальных людей, литературных персонажей, героев исторических и современных событий. Н.Ф. Адилова отмечает, что в методической литературе выделяют различные классификации ролевых игр, при этом в ходе их проведения применяются смешанные формы ролевых игр [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 122].

Итак, выделяют различные виды ролевых игр. Спонтанная ролевая игра, при которой определение и разработка темы или ситуации осуществляется самими участниками, что исключает указания руководителя игры, то есть учителя; такой вид более свойственен дошкольному и младшему школьному возрасту в отличие от дидактической, направляемой и управляемой ролевой игры. Относительно открытой ролевой игры отметим, что данным видом ролевой игры не устанавливается течение и завершение игры, что отличает его от закрытой ролевой игры.

Также существуют общественные, сценические игры, имитационные игры [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 122]. Общественная игра предполагает проигрывание различных социальных ситуаций. Сценические игры предполагают короткие сцены, осознанное подхватывание событий, например, из повседневной школьной жизни. Имитационная игра ориентирована на имитацию действительности, к примеру, стратегий разрешения конфликтов для серьезной ситуации.

Д.Ш. Мустафаева выделяет в ролевых играх 4 вида: «Спонтанная игра, определяемая и разрабатываемая участниками без контроля и указаний руководителя игры. Открытая игра, которая характеризуется отсутствием установленного течения и завершения игры. Ролевая игра с участием протагониста, характеризуется наличием главного актера; общественные,

сценические игры, имитационные игры» [31, с. 146]. Также она отмечает, что «помимо ролевой игры имеются и сценические представления игры, которые представлены короткими сценами, событиями, смоделированными из повседневной школьной жизни: психодрама, представляющая собой консультативный, терапевтический вид работы с группой, в ходе которой игротехник проводит драматическую импровизацию; социодрама представляющая собой совместное решение межличностных конфликтов; имитационная игра, характеризующаяся действиями в условном вымышленном пространстве, ориентированном на действительность, выработка модели решения проблемы; деловая игра, характеризующаяся действиями по специально заданному плану» [31, с. 146].

В структуру ролевой игры (Рисунок 3) как учебного процесса входят следующие основные компоненты: тема, которая определяет содержание речевого взаимодействия; ситуация как совокупность конкретных условий речевого общения; сюжет (содержание) – промежуток действительности, который условно воспринимается в игре; роли, которые распределяются между участниками ролевой игры; игровые действия как средство реализации этих ролей; задания (инструкция) разыграть ситуацию, которые моделируются с позиции определенной роли и ролевых взаимоотношений с партнером; реальные отношения между игроками; игровое использование вещей [28; 54].



Рисунок 3 – Структура ролевой игры

Ученые выделяют пять категорий ролей, присущих ролевой игре: врожденные роли, определяющие пол и возраст участников; предоставленные роли, определяющие принадлежность к той или иной социальной сфере; приобретенные роли, конкретизирующие профессиональную сферу деятельности; действующие роли, предлагающие набор действий в определенной заданной ситуации (например, визит на почту, заказ тура в туристическом бюро, покупка билетов в кассе, на вечеринке по случаю дня рождения и так далее); функциональные роли, определяющие функции общения (например, предложение предоставления помощи, выражения сочувствия, радости, поздравления и так далее).

Для обучения иностранному языку важными являются последние две категории ролей, поскольку отвечают деятельностному и коммуникативному подходу в обучении детей. Далее рассмотрим, как именно возможно формировать навыки говорения с использованием ролевой игры на среднем этапе обучения.

### **1.3 Формирование навыков говорения на английском языке с использованием ролевой игры на среднем этапе обучения**

Ролевая игра на уроках иностранного языка сочетает в себе черты игровой и учебной деятельности. Феномен ролевой игры заключается в том, что, являясь развлекательной деятельностью, игра может трансформироваться в процесс обучения. В обучении англоязычному говорению ролевая игра является, прежде всего, речевой деятельностью учащихся, в ходе которой они проигрывают различные социальные и межличностные роли, активизируя при этом жесты, позы, мимику, контакт глаз. Ролевые игры могут эффективно использоваться на различных этапах обучения. Относительно возраста учащихся, целесообразно использовать различные ролевые игры для каждой возрастной категории.

Организуя работу по обучению говорению учащихся на среднем этапе, педагог должен учитывать возможные трудности. Поскольку предпосылка овладения говорением состоит в накоплении словарного запаса, сформированности умения точно и правильно применять его в речи согласно особенностям и условиям коммуникативной ситуации, согласно типу и стилю речи. Данный аспект как можно более полно и точно отражает личность говорящего. В нем проявляются его умственные способности, уровень его возможностей, состояние общей и речевой культуры. Но, отметим, что знания лексики и грамматики языка является недостаточным для осуществления успешного общения, поскольку коммуниканты также должны обладать информацией о правилах использования языковых единиц. Е.А. Соколова пишет: «Говорящему, помимо грамматики, необходимо овладение «ситуативной грамматикой», что требует использования речи не только по смыслу лексических единиц и правил их сочетаний в предложении, но и в зависимости от характера отношений между участниками разговора, цели общения и других факторов» [40, с. 34-35].

Говорение с точки зрения грамматики представлено такими компонентами, как грамматические знания и речевые грамматические навыки, которые в методике преподавания иностранных языков определяются как синтезированное действие, проявляющееся в обучении и обеспечивающее адекватное морфолого-синтаксическое оформление высказывания. Е.А. Соколова отмечает, что «овладение грамматическим аспектом говорения предполагает овладение следующими действиями: выбор структуры, которая соответствует речевому замыслу говорящего в конкретной коммуникативной ситуации; оформление речевых единиц для заполнения структуры согласно с определенным временным параметром; оценка точности, целесообразности и адекватности данных действий» [40, с. 34-35].

Элементами грамматики считаются структурные виды трёх уровней: словосочетания, фразы, надфразовые единства. Для каждого структурного типа исследователи отмечают наличие структурных трудностей, которые приходится преодолевать. Данными трудностями являются следующие: морфологические трудности на уровне словосочетаний, синтаксические – на уровне фраз, логико-синтаксические на уровне надфразовых единств. По мнению исследователя Г.В. Романова, «для того, чтобы обеспечить последовательное овладение учащимися грамматическим аспектом говорения, необходимо на каждом уровне учитывать в грамматическом материале основные структурные типы, степень обучения, а также речевые функции» [34].

Не менее важным представляется фонологический аспект говорения. Он представлен фонетическими знаниями и рече-слухо-произносительными навыками. Кроме этого, уместным является использование в говорении жестов, мимики в качестве средств передачи смысла высказывания и воздействия на реципиента сообщения.

В последнее время установлено, что в ролевой игре прежде развивается воображение, внимание и образное мышление учеников. Ролевые игры

оказывают влияние на развитие способности взаимодействовать с другими людьми. Воспроизводя в игре отношения взрослых, ребенок учится общаться и взаимодействовать со сверстниками. Используя ролевые игры, преподаватели иностранных языков совершенствуют все виды речевой деятельности учащихся, и особенно устную речь, являющуюся основным видом речевой деятельности среди учащихся среднего звена. Данное методическое средство способствует тому, что речь учащихся становится более содержательной, аргументированной, сложнее по структуре. Учителя осознают значимость правильно организованной ролевой игры. Ведь игры, помимо того, что доставляют детям радость и удовольствие, являются эффективным средством их развития.

Ролевая игра помогает реализовать основной принцип – коммуникативной направленности англоязычного обучения. Она способствует повышению у учащихся средней школы мотивации изучения иностранного языка, позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности учащихся на среднем этапе, их интересы и наклонности, моделируя ситуации реального общения.

Известно, что скука на уроках – самый опасный враг обучения. Знания, которые не подкрепляются, не согреваются положительными эмоциями, оставляют ученика холодным и пассивным, не затрагивают за живое, быстро забываются, вылетают из головы. Именно уроки, где есть ролевые игры, запоминаются учениками лучше. Учителя пытаются поощрять учеников, чтобы они были как бы артистами, изучая ту или иную тему на уроке иностранного языка. Ученики имеют возможность развивать таким образом свои навыки англоязычной коммуникации. Использование ролевых игр сближает учителей с учениками, способствует развитию логического мышления учеников, тренирует их память, внимание, формирует познавательную, информационную компетентность.

Г.Г. Храмцова пишет: «Если рассматривать ролевую игру в контексте коммуникативного метода обучения иностранному языку, можно сказать, что

она полностью отвечает главной идее метода коммуникативности и основным принципам этого метода (речевой активности, личностной индивидуализации, функциональности, ситуативности, новизне)» [46, с. 444]. Исследователь высказывает следующее мнение: «Принципу речевой активности ролевая игра отвечает наиболее полно. Без проигрывания ролей, без проговаривания содержания роли не состоится игра, не будет общения. В игре учащийся поставлен перед необходимостью не просто воспроизводить речевые единицы – высказывания, а совершать речевые действия, языковые средства для которых он может заимствовать из опорного материала, реплик преподавателя, конструировать сам. При этом его речемыслительная деятельность служит выполнению конкретных речевых задач. Именно при наличии речевых задач, которые определяются содержанием ролей и правилами игры, у говорящего проявляются речемыслительная и речевая активность. В условиях решения коммуникативных задач игры развивают речевые умения, на основе которых и возможен перенос в реальное общение» [46, с. 444]. Организация игры должна строиться так, чтоб ученики имели возможность эффективно использовать изученные лексические единицы в речи.

К ролевым играм предъявляются определенные требования. Так, они должны мотивировать учащихся, вызывая интерес и желание выполнить задания максимально хорошо. Содержание и форма ролевой игры должна учитываться при ее составлении. Также важным моментом является составление плана по организации и проведению игры. При разработке игры важно брать в ее основу такую ситуацию общения, которая была бы в возможна в реальной жизни. Также одним из требований является то, что ролевые игры должны приниматься всеми учениками в классе. Творческая и доброжелательная атмосфера при проведении игры также является важным условием. Стоит принять во внимание, что чем больше свободы у учащихся в процессе игры, тем больше инициативы они проявляют в общении.

Организовывая ролевую игру, важно также учитывать личность каждого участника. Так Г.Г. Храмцова пишет: «Чтобы игра действительно способствовала повышению эффективности обучения иностранному языку, нужно учитывать индивидуальные (темперамент, задатки, физические особенности), субъектные (умение трудиться, природные способности), личностные свойства учащегося (интересы, склонности, мировоззрение, жизненный опыт, эмоционально-чувственная сфера, статус личности в группе). При общем доброжелательном фоне, опираясь на заданные правила игры, можно создать ситуацию успеха для любого учащегося, имеющего слабую языковую подготовку, пассивного, с задатками лидера, что, конечно же, способствует повышению мотивации обучения» [46].

Ролевые игры имеют различные функции. Коммуникативная функция — одна из основных. Помимо нее, ролевая игра имеет еще и развивающую функцию. Так, Х.Т. Маджитова и Ш.А. Бурибаева отмечают, что ролевая игра подразумевает «игровую дискуссию с жизненными ситуациями, когда просматриваются мотивы и подоплёка, а также альтернативные возможности действия» [24, с. 451].

Ю.В. Рындина и С.Н. Бриж отмечают, что ролевая игра является обучением в действии. Ролевая игра выполняет мотивирующую функцию, так как содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме этого, учащиеся на среднем этапе видят возможность использования в реальной жизни ситуации, которая разыгрывается в ролевой игре [36, с. 1536]. Исследователь Г.Г. Храмцова отмечает следующее: «Использование ролевой игры помогает создать атмосферу свободного общения, снимает психологический барьер в общении и повышает у учащихся уважение и интерес к иноязычной культуре. При этом совсем не исключается значимость других приемов и средств развития речевой деятельности. Напротив, только разумное, целенаправленное и целесообразное использование ролевой игры на занятиях по иностранному языку с учетом соизмеримости функций и возможностей игры, целей и задач обучения, а также индивидуально-

личностных особенностей обучающихся и обучаемых может способствовать формированию и развитию осознанной речевой деятельности на иностранном языке» [46, с. 443].

Одной из функций ролевой игры является создание атмосферы иноязычного общения, ролевая игра объединяет учеников, позволяет создать между ними новые эмоционально-коммуникативные отношения, которые основаны на взаимодействии на иностранном языке [36, с. 1535]. Еще одной из функций ролевой игры является релаксационная функция, поскольку позволяет снять напряжение, которое связано с интенсивным обучением в школе [33]. Кроме того, по мнению Ю.В. Рындиной и С.Н. Бриж, в игре осуществляется психологический тренинг, а также корректируются различные проявления личности.

Учитывая описанные выше функции ролевой игры на уроках иностранного языка, исследователи выделяют основную ее функцию: ролевая игра – форма взаимодействия учащихся средней школы на уроке иностранного языка [36, с. 1535]. О.В. Агаева пишет: «Обязательный элемент ролевых игр – это разрешение определенной проблемной ситуации, что обеспечивает активизацию коммуникативной деятельности учащихся. Посредством поиска решения поставленных в ролевой игре задач обуславливает естественность общения учащихся. Наличие в ролевой игре проблемы и необходимость решить ее способствуют развитию у учащихся критического мышления. Кроме этого, необходимость тщательно продумывать ситуацию, поиск подходящего решения создают условия для развития логического мышления, умения учащихся аргументировать и контраргументировать, убеждать собеседника» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 93].

Рассматривая процесс формирования навыков говорения на уроках иностранного языка с использованием ролевых игр, важно отметить этапы проведения такой работы. Р.Д. Бейсенова считает, что «ролевая игра происходит в несколько этапов. Сначала педагог сообщает тему, цель,

информирует участников о содержании каждой роли, после чего создаются ролевые группы. Далее происходит овладение ролями и выяснение сути проблемного вопроса или ситуации. В течение следующего этапа участники игры готовятся к обсуждению проблемы или проигрыванию ситуации, то есть вырабатывают общее мнение по вопросам, которые им предстоит проработать на уроке, или производят обусловленную определенной ролью стратегию поведения в конфликте» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 141].

Моделируя ситуацию как средство обучения, учитель должен принять во внимание следующие факторы: степень подготовленности учеников; тему урока; цель урока; обстоятельства в конкретный момент. Роли для игры распределяются согласно ее учебным целям. Как правило, роли между учениками распределяет учитель, учитывая уровень знаний, сформированность у школьников навыков и умений иноязычного общения, индивидуальные и психологические особенности учащихся. Однако в зависимости от личностных характеристик школьников в группе, их возраст, а также желания творить, проявлять артистические черты и способности, уровня владения иностранным языком роли могут избираться самими учащимися. Кроме того, целесообразно время от времени на ключевые роли назначать более слабых учеников.

Рассматривая последовательность проведения ролевой игры, Р.Д. Бейсенова указывает: «По мере готовности учащихся начинается этап обсуждения проблемы или проигрывания «реальной» ситуации. Последовательно разные ролевые группы выражают свою позицию по рассматриваемой проблеме, или же моделируют выполнение необходимых действий. В течение игры педагог-ведущий определяет смысловую линию анализа теоретической проблемы или практической ситуации, нарушает дополнительные вопросы и ставит задачи. Он призывает всех учащихся к игре в атмосфере доброжелательности, взаимопомощи, равноправия. Учитель завершает урок подведением итогов, подчеркивая содержание и результат замысла» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 141].

С методической точки зрения ролевою игру рассматривают как полный цикл, состоящий из четырех этапов: подготовительный (в классе и дома), объяснение, проведение ролевой игры (собственно игра), заключительный (контроль, анализ и обобщение) (Приложение А).

На подготовительном этапе выбирается тема ролевой игры, определяется содержание и учебная цель ролевой игры, выявляются проблемы, выделяются основные этапы ролевой игры. Также на данном этапе уточняются условия игры. На данном этапе составляются инструкции и материалы, подготавливаются реквизиты и атрибуты для проведения ролевой игры (карточки с заданиями, видеоматериалы, тексты и так далее), разрабатываются критерии оценок.

На этапе пояснения выполняются следующие действия. Учитель проводит вступительную беседу с учащимися, ориентирует учащихся по выполнению игровых действий, объясняет режим работы, формулирует главные цели ролевой игры, проблему игры, объясняет ученикам правила ролевой игры, знакомит учащихся с пакетом материалов, инструкций. На этапе проведения игры имеет место процесс ролевой игры, а также наблюдение за процессом игры со стороны учителя.

На четвертом этапе – контрольном – организуется анализ, рефлексия. Осуществляется оценка и самооценка, делаются выводы и обобщения. Учитель предоставляет рекомендаций по дальнейшему улучшению организации и проведению ролевых игр. Также выполняются различные задачи (написание статьи в газету, письма и так далее) по результатам проведенной ролевой игры.

В ходе проведения ролевой игры, участникам должно отводиться максимум времени для речевой практики. Таким образом, ролевая игра повышает качество обучения говорению на среднем этапе, это мощный мотивационный фактор, который помогает учащимся стать более уверенными в себе, развивает творческие способности учеников, и в целом,

повышает эффективность обучения говорению на среднем этапе обучения иностранному языку.

Мы считаем, что проведение ролевой игры, безусловно, подходит для всех видов работ с иностранным языком. При проведении игры необходимо использование различных грамматических структур и интонационных моделей. Побуждая учащихся говорить в различных речевых ситуациях, усиливая личную причастность ко всему, что происходит вокруг, ролевая игра может превзойти в этом плане любой другой вид групповой или парной деятельности. Играя определенную роль, ученик забывает о себе, и ведет себя в ситуации нетипично.

Организуя ролевую игру на уроках иностранного языка на среднем этапе, учитель должен предусмотреть время, которое отводится для нее на занятии. Факторы, от которых зависит время проведения игры следующие: цели урока, цели ролевой игры, языковая подготовка учеников, сложность изучаемого материала и его объем. Если ролевая игра используется как тренировочное упражнение при первичном закреплении учебного материала, то на ее проведение будет достаточно пятнадцати-двадцати минут. В будущем можно проводить ролевую игру за пять минут, используя ее как повторение пройденного материала, или как паузу для релаксации.

Говоря об использовании ролевой игры для обучения говорению на уроке иностранного языка на среднем этапе, следует остановиться на положительных и отрицательных моментах применения ролевых игр. Так, А.В. Конишева, А.М. Щукин положительными моментами в проведении ролевой игры на уроке иностранного языка считают следующие моменты: «В первую очередь, учащиеся получают удовольствие от проведения игры, поскольку любая игра имеет высокую мотивацию. Во-вторых, урок проходит на высоком эмоциональном уровне. В-третьих, во время игры учащиеся имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учатся применять свои знания. В-четвертых, обсуждение, которое

проводится после ролевой игры, способствует закреплению знаний» [Ошибка! Источник ссылки не найден.; 48].

Одновременно эти же методисты отмечают такие трудности организации проведения ролевой игры, как высокая трудоемкость подготовки к уроку (для учителя), большое напряжение для учителя. Навыки сценариста, режиссера и актера просто необходимы учителю для организации и проведения ролевой игры, так как неудача в проведении игры может разочаровать учащихся и снизить их мотивацию в обучении в дальнейшем. Также методисты указывают на возможность возникновения трудностей в связи с заменой участников ролевой игры.

Таким образом, ролевая игра в обучении англоязычной коммуникации— это, в первую очередь, речевая деятельность учащихся, в ходе которой они проигрывают различные социальные и межличностные роли.

### **Выводы по первой главе**

В данной главе мы рассмотрели говорение, особенности обучения говорению, а также выделили ключевое определение данного понятия. Также выделены компоненты говорения и коммуникативные задачи, определяющие характер говорения. Мы пришли к выводу, что неотъемлемым условием говорения является наличие у говорящего лексических, грамматических и речевых навыков, обеспечивающих овладение единицей говорения – речевым действием.

Далее мы изучили понятие ролевой игры, рассмотрели ее структуру, характеристики и выделили виды ролевых игр. Благодаря анализу методической и психологической литературы, мы отметили значение игровой деятельности для развития личностных и психологических качеств учащихся. Говоря о ролевых играх, было выделено их положительное влияние на развитие устной речи, которая приобретает такие качества, как

содержательность, аргументированность, она становится более сложной по структуре.

Далее мы рассмотрели особенности формирования навыков говорения с использованием ролевой игры. Были изучены требования к разработке и проведению ролевых игр на уроках английского языка, выделены этапы проведения, а также содержание каждого этапа. На основе проведенного анализа методической литературы можно сделать вывод, что одним из эффективных средств формирования и развития навыков говорения у учащихся средней общеобразовательной школы является ролевая игра на уроках иностранного языка, так как в ходе игрового взаимодействия в устной форме учащиеся критически рассматривают важную тему, находят решение проблемы. Посредством ролевой игры учитель иностранного языка может задействовать все виды речевой деятельности и прежде всего устную речь.

Таким образом, ролевая игра является эффективным средством обучения, которое используют педагоги на уроках английского языка в средних классах с целью формирования и развития коммуникативных навыков, развития памяти, внимания и мышления.

## **Глава 2 Практические аспекты использования ролевых игр при обучении говорению на английском языке на среднем этапе обучения**

### **2.1 Примеры разработок ролевых игр на среднем этапе обучения**

В рамках данного исследования нами были разработаны ролевые игры для учащихся средних классов общеобразовательной школы, а именно для 7 классов. Учебник *Spotlight* послужил базой для разработки данного комплекта игр.

На тему путешествия было разработано 3 игры. Одна из них - игра «Video Letter» (Приложение Б). Целью данной игры является совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling». Задачами игры является повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling», совершенствование коммуникативных навыков, повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка. Для игры требуется следующее оборудование: ноутбук с видео, карточки с заданиями, телефоны. Ученики выступают в роли туристов, которые записывают видео-послание для своей семьи. Концепция игры следующая: каждый ученик получает карточку со своей ролью и подготавливает речь, затем просит своего партнера записать видео, в котором он рассказывает своей семье о своем путешествии. На проведение игры уделяется 15 минут.

На подготовительном этапе игры учитель здоровается с классом, задает вопросы по теме «Путешествия», интересуется, были ли они когда-нибудь за границей, где отдыхали прошлым летом и так далее. Учащиеся отвечают на вопросы. После этого учитель спрашивает, важно ли во время путешествий звонить своим родным и сообщать, что с вами все в порядке. Учащиеся отвечают. Затем учитель сообщает задание и раздает карточки ученикам. Для выполнения данного задания им необходимо будет записать видео-послание для своей семьи. Учитель также уточняет, что помимо информации, указанной в карточках, они могут вносить свои дополнения. На этапе проведения игры учитель показывает учащимся короткие видео о городах, которые указаны в карточках учеников. После просмотра дается десять минут на запись видео-сообщений. Учащиеся записывают видео-сообщения с помощью своих телефонов. В случае необходимости ученики могут попросить своих одноклассников помочь со съемкой видео. На этапе контроля учитель предлагает ученикам просмотреть получившееся видео и обсудить их. После просмотра и обсуждений учитель хвалит учащихся и спрашивает, понравилась ли им игра. Учащиеся отвечают на вопрос и

делятся своими впечатлениями. Предполагаемые результаты игры следующие: выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи; отработка лексических единиц по данной теме; проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков; задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Следующая игра на тему «Путешествия» называется «Tours» (Приложение В). Целью игры является совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling». Задачами игры является: повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»; совершенствование коммуникативных навыков; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка. Из оборудования требуются карточки с ролями и заданиями. Игровые роли в игре следующие: ученики – тур - агенты, которые делают презентацию тура, учитель - потенциальный клиент, рассматривающий предложения турагентств. Концепция игры следующая: класс делится на 6 групп. Каждая группа получает карточку с заданием и названием своего турагентства. Ученики получают время на разработку презентации тура. Затем каждая группа представляет свою разработку. Время проведения игры: 15 минут.

На подготовительном этапе учитель здоровается с классом и задает вопросы по теме «Путешествия», узнает, нравится ли ученикам путешествовать, как часто они путешествуют и так далее. Ученики отвечают на вопросы. Также учитель спрашивает, на каком транспорте они обычно путешествуют, как и кто покупает билеты или бронирует отель. Ученики рассказывают о своих путешествиях. После этого учитель интересуется, знают ли ученики, чем занимается туристическое агентство. Ученики высказывают свое мнение. Затем учитель предлагает попробовать себя в роли тур-агентов и раздает карточки с заданиями и ролями, объясняет правила, делит класс на группы. На этапе проведения игры учитель дает

старт началу игры и говорит, сколько времени есть у учащихся на подготовку презентации тура. Учащиеся готовят презентации туров, затем представляют их перед классом. На этапе контроля учитель отмечает самые лучшие презентации и благодарит всех за проделанную работу. Также учитель задает вопросы относительно проведенной игры, спрашивает, понравилось ли ученикам быть в роли тур-агентов. Ученики отвечают на вопросы. Предполагаемые результаты игры следующие: выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи; отработка лексических единиц по данной теме; проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков; задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Последняя игра на тему «Путешествия» - игра под названием «TV-show» (Приложение Г). Целью игры является совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling». Задачи игры следующие: повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»; совершенствование коммуникативных навыков; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка. В качестве оборудования для игры потребуются карточки с ролями и заданиями. Участники игры получают следующие игровые роли: ведущие ТВ-шоу; приглашенные гости, которые вернулись с отдыха. Концепция игры следующая: учитель делит учеников на группы, в каждой из которых от 4 до 6 человек. Один из учеников в своей группе - ведущий ТВ-шоу, остальные - приглашенные гости, которые недавно вернулись с отдыха и делятся своими впечатлениями. Ведущий представляет гостей и задает вопросы, а гости рассказывают о своих путешествиях. Проводится игра в течение 15 минут. На подготовительном этапе учитель здоровается с классом, сообщает тему данной игры и задает вопросы, связанные с данной темой. Учащиеся отвечают на вопросы. Далее учитель информирует учеников, что сегодня они все станут гостями телевизионного шоу. Затем учитель делит класс на

группы по 6 человек, раздает карточки с ролями и объясняет задание. Для активизации игры учитель задает вопросы учащимся и подталкивает их на начало обсуждений в их группах. На этапе проведения игры ученики работают в группах. В каждой группе есть ученик, получивший роль ведущего телешоу. Он задает по очереди вопросы другим ученикам в своей группе. Учащиеся отвечают на вопросы согласно полученной роли. В ходе проведения игры ученики рассказывают о своих путешествиях по Африке, Америке, Японии и так далее. На этапе контроля учитель хвалит учащихся за активное обсуждение предложенной темы, благодарит их за участие в игре, интересуется, чьи истории им понравилась больше всего. Учащиеся отвечают на вопросы учителя и делятся впечатлениями. Предполагаемые результаты игры следующие: выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи; отработка лексических единиц по данной теме; проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков; задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Разработанная нами ролевая игра на тему «Спорт» называется «Interview» (Приложение Д). Цель игры - совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Sport». Задачами является повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling», совершенствование коммуникативных навыков, повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка. Для проведения игры в качестве оборудования требуются карточки с ролями. Учащиеся получают роли спортсменов и журналистов. Концепция игры следующая: класс работает в парах. Один из учеников - известный спортсмен, другой - журналист, который берет у него интервью. Время проведения игры- 15 минут.

На подготовительном этапе учитель здоровается с классом и задает вопросы на тему «Спорт», интересуется, какие виды спорта им нравятся

больше всего. Учащиеся отвечают на вопросы. Затем учитель спрашивает класс, каких известных спортсменов они знают и в каких видах спорта они прославились. Ученики отвечают, рассказывают о популярных спортсменах. Далее учитель предлагает классу сыграть в игру и представить себя на месте одного из известных спортсменов. Учитель раздает карточки с ролями и заданиями, объясняя, что часть учеников будут в роли спортсменов, другие будут журналистами, которые берут у них интервью. На этапе проведения игры учитель задает вопросы учащимся, убеждаясь, что все поняли задание и выбрали спортсмена, роль которого они будут играть, давая интервью. Ученики отвечают на вопросы. Далее учитель сообщает время, которое есть у учащихся для проведения интервью. Учащиеся работают в парах. На этапе контроля учитель спрашивает мнение учеников о проведенных интервью, о самых интересных вопросах. Ученики отвечают на вопросы. В завершении игры учитель благодарит всех за активное участие. Предполагаемые результаты игры следующие: выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи; отработка лексических единиц по данной теме; проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков; задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Ролевая игра на тему «Семья» называется «Let`s discuss» (Приложение Е). Целью игры является совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Family». Задачи игры следующие: повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Family»; совершенствование коммуникативных навыков; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка. Оборудование для игры - карточки с ролями и заданиями. Игровые роли: учащиеся получают роли членов семьи (мама, папа, дочь, сын и так далее). Концепция игры следующая: класс работает в группах по 5 человек. У каждого учащегося роль одного из членов семьи и задание. Каждая группа обсуждает тему

совместного отдыха, и у каждого игрока своя идея. На игру выделяется 15 минут времени.

На подготовительном этапе учитель здоровается с классом и предлагает обсудить тему семейного отдыха, задает вопросы о том, кто в семье решает, где отдыхать и были ли у учеников семейные поездки за границу. Учащиеся отвечают на вопросы. Учитель также интересуется, обсуждают ли ученики совместно с родителями планы на отдых или нет. Затем учитель сообщает, что ученикам предстоит побывать на семейном ужине и обсудить предстоящий совместный отдых с учетом того, что у каждого члена семьи есть свои интересные предложения. Далее учитель делит класс на группы и раздает карточки с ролями и заданиями, объясняя правила игры. На этапе проведения игры учитель задает вопросы учащимся, убеждаясь в том, что каждый получил роль и понял задание. Учащиеся отвечают на вопросы учителя. Далее учитель говорит, сколько времени отведено на дискуссию и дает старт игре. Учащиеся работают в группах. На этапе контроля учитель спрашивает, какое решение приняла каждая из имеющихся семей и куда они планируют отправиться на отдых. Также учитель задает вопросы по игре, благодарит всех за активное участие. Учащиеся отвечают на вопросы и делятся своими впечатлениями от игры. Предполагаемые результаты следующие: выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи; отработка лексических единиц по данной теме; проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков; задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся; повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Таким образом, разработанный нами комплект ролевых игр призван повысить качество обучения говорению учащихся на среднем этапе обучения. Оценить эффективность разработанных игр предстоит в рамках опытно-экспериментального обучения, которое будет рассмотрено и проанализировано в следующем параграфе.

## 2.2 Апробация ролевых игр

В ходе прохождения производственной практики на базе МБУ «Школа № 74» был проведен эксперимент среди учеников 7 классов. Эксперимент состоял из трёх этапов: подготовительного, формирующего и завершающего. Тема ролевых игр, использованных для проведения эксперимента - «Путешествия». Подготовительный этап включал в себя диагностику знаний учащихся по теме через тестирование. Был отобран материал по теме и произведен анализ. Разрабатывался комплекс упражнений для подготовки учащихся к проведению ролевой игры, также были составлены карточки с ролями и сценарии игр.

В эксперименте принимали участие два седьмых класса. 7 «А» класс был экспериментальным, 7 «Г» - контрольным. В обоих классах проводился подготовительный этап и завершающий, в целях определения эффективности использования ролевых игр в обучении говорению на английском языке. В 7 «А» классе были проведены 2 ролевые игры по теме. В 7 «Г» классе обучение проходило согласно программе учебника, без применения ролевых игр.

На подготовительном этапе проводилось тестирование в 7 «А» и 7 «Г» классах, в ходе которого учащиеся выполнили задание по теме «Путешествия», так называемый входной контроль, для выявления имеющихся знаний по теме. Данное задание включало в себя 3 части: первая часть состояла из текста, которые учащиеся должны были прочитать, и отметить какие утверждения по тексту правда, а какие нет. Второй частью задания был перевод слов и словосочетаний по теме «Travelling» с русского языка на английский. Последняя часть задания - это устный ответ на вопрос по теме «Travelling» (Приложение Ж). Для проверки заданий входного контроля нами были разработаны следующие критерии выставления оценок.

Критерии выставления оценок

Учащиеся получают за один правильный ответ - один балл.  
 Максимальное кол-во баллов: 20 (100%)  
 1-ое задание - 6 баллов (максимальное)  
 2-ое задание - 9 баллов (максимальное)  
 Устный ответ на 3-е задание - 5 баллов (максимальное). За устный ответ учащиеся получают от 2 до 5 баллов (Приложение И).

Результаты входного тестирования представлены в таблице 3.

Таблица 3 - Входной контроль 7 «А» класса

<b>И.Ф. ученика</b>	<b>Задание 1</b>	<b>Задание 2</b>	<b>Задание 3</b>	<b>Итог</b>
Даниил М.	2	3	3	8 (40%)
Юлия П.	2	2	2	8 (40%)
Юлия Б.	3	4	3	10 (50%)
Елисей Г.	2	3	2	7 (35%)
Сергей К.	3	3	3	9 (45%)
Виктор И.	4	5	4	13 (65%)
Павел К.	4	4	3	11 (55%)
Александра М.	2	2	3	7 (35%)
Кирилл М.	3	3	2	8 (40%)
Вадим Н.	4	2	3	9 (45%)
Леонид П.	3	2	2	7 (35%)
Виктория Р.	3	5	4	12 (60%)
Оксана С.	3	4	3	10 (50%)
Николай С.	5	3	2	10 (50%)
Наталья Ц.	4	3	3	10 (50%)

Полученные результаты можно представить в виде диаграммы (Рисунок 4).



Рисунок 4 - Результаты входного контроля. 7 «А» класс

Данная диаграмма позволяет нам сделать следующие выводы: во-первых, 20% учеников хорошо справились с заданиями. Во-вторых, 80% учеников удовлетворительно справились с заданиями. В-третьих, количество учеников, справившихся с заданиями на отлично, равно 0. В-четвертых, количество учеников, не справившихся с заданиями, равно 0.

Отдельно представим результаты выполнения устного задания входного контроля в экспериментальном классе 7 «А» (Рисунок 5, стр. 43). Данная диаграмма позволяет нам сделать вывод, что развитию навыков устной речи необходимо уделить особое внимание, так как никто из учащихся не смог на отлично выполнить задание, большая часть учеников удовлетворительно справились с заданием. Только два ученика хорошо справились с заданием, а пятеро учащихся не смогли выполнить задание.



Рисунок 5 - Результаты прохождения устного задания. 7 «А» класс

Далее рассмотрим результаты входного контроля, которые получили учащиеся контрольного класса 7 «Г» (Таблица 4).

Таблица 4 - Входной контроль 7 «Г» класса

Ф.И. ученика	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Итог
Михаил М.	2	2	3	7 (35%)
Артур Л.	1	2	2	5 (25%)
Влад Н.	3	3	3	9 (45%)
Дарья Т.	2	2	3	7 (35%)
Стефания М.	4	6	4	14 (70%)
Данил М.	3	4	3	10 (50%)
Артём К.	3	6	4	13 (65%)
Борис Л.	2	3	3	8 (40%)
Матвей В.	2	4	3	9 (45%)
Елизавета С.	2	1	2	5 (25%)
Мария Р.	1	3	2	6 (31%)
Иван П.	4	5	4	13 (65%)
Екатерина Л.	3	4	3	10 (50%)
Петр Ш.	3	3	3	9 (45%)
Юлия К.	2	4	2	8 (40%)

Представим полученные результаты в виде диаграммы (Рисунок 6). Данная диаграмма позволяет нам сделать следующие выводы: 70% учеников

справились с заданиями удовлетворительно. 15% учащихся получили хорошие оценки. 15% учеников не смогли справиться с заданиями. Никто из учеников не получил отличную оценку.



Рисунок 6 - Результаты входного контроля. 7 «Г» класс

Также отдельно представим результаты устного задания в контрольном классе 7 «Г» (Рисунок 7, стр. 45). Рассмотрев данную диаграмму, можно сделать вывод, что большинство учащихся удовлетворительно справились с устным заданием. Хорошо с заданием справились только 3 ученика. 4 ученика не смогли справиться с заданием. Никто из учеников в этом классе не получил наивысшую оценку за устное задание.

Проанализировав полученные результаты в экспериментальном (7 «А») и контрольном (7 «Г») классах, можно сделать вывод, что знания учащихся по теме «Путешествия» и навыки монологической речи находятся на низком и среднем уровнях.



Рисунок 7 - Результаты прохождения устного задания. 7 «Г» класс

На формирующем этапе экспериментального обучения вводились новые лексические единицы на тему «Путешествия», комплекс упражнений на работу с активной лексикой из текстов, представленных на уроке. Также выполнялись лексико-грамматические задания. В заключении проводились ролевые игры, которые способствовали активации материала, изученного в модуле, путем воссоздания ситуации реального общения.

Формирующий этап экспериментальное обучения проводился в 7 «А» классе. С учащимися были проведены две, разработанные нами игры на тему «Путешествия» - ролевая игра “ Video Letter” и ролевая игра “Tours”. Работа с учащимися проходила легко, ученики с радостью и интересом принимали участие в играх. Трудностей в проведении игр не возникало. Больше всего учащихся заинтересовала игра, в которой они должны были использовать свои телефоны для записи видео (игра “Video Letter”). Данный этап являлся самым важным звеном в экспериментальном обучении, проведенном нами, с целью доказать эффективность ролевых игр при обучении говорению на английском языке. Учащиеся активно принимали участие в играх, проявляя свою заинтересованность и получая удовольствие от процесса. В процессе

проведения некоторых игр, учащимся разрешалось использовать телефоны для решения определенных задач. Многие из учеников были удивлены и заинтригованы, а некоторые из них проявляли находчивость и изобретательность, скачивая приложения в интернете для более интересного варианта выполнения задания.

Завершающий этап экспериментального обучения включал в себя выполнение задания, так называемого итогового тестирования, и последующую рефлексию. На данном этапе учащиеся получили итоговую работу, которая состояла из трёх заданий. Первое задание состояло из короткого текста и задания к нему. Второе задание представляло из себя перевод предложений по теме «Путешествия» с русского на английский. Последним заданием было составление короткой истории по теме «Путешествия» (Приложение К).

Для проверки заданий итоговой работы нами были разработаны следующие критерии выставления оценок.

#### Критерии выставления оценок

Учащиеся получают за один правильный ответ - один балл.

Максимальное кол-во баллов: 20 (100%)

1-ое задание - 7 баллов (максимальное)

2-ое задание - 8 баллов (максимальное)

Устный ответ на 3-е задание - 5 баллов (максимальное) Критерии оценивания устного задания те же самые, что и при входной работе. (Приложение И).

По результатам контрольного тестирования, мы получили следующие результаты, представленные в таблице 5.

Таблица 5 - Результаты контрольного тестирования. 7 «А» класс

И.Ф. ученика	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Итог
Даниил М.	4	3	4	11 (55%)
Юлия П.	4	4	3	11 (55%)
Юлия Б.	3	5	4	12 (60%)
Елисей Г.	3	3	3	9 (45%)
Сергей К.	4	4	3	11 (55%)

Продолжение таблицы 5

Виктор И.	4	6	5	15 (75%)
Павел К.	5	6	4	15 (75%)
Александра М.	3	5	4	12 (60%)
Кирилл М.	3	5	3	11 (55%)
Вадим Н.	4	5	3	12 (60%)
Леонид П.	3	5	3	11 (55%)
Виктория Р.	4	5	5	14 (72%)
Оксана С.	5	5	4	14 (72%)
Николай С.	4	5	3	12 (60%)
Наталья Ц.	4	5	4	13 (65%)

Полученные результаты экспериментального класса можно представить в виде диаграммы (Рисунок 8). Данная диаграмма позволяет нам сделать следующие выводы: во-первых, 70% учеников хорошо справились с заданиями. Во-вторых, 25% учеников отлично справились с заданиями. В-третьих, 5% учеников удовлетворительно справились с заданиями. В-четвертых, количество учеников, не справившихся с заданиями, равно 0.



Рисунок 8 - Результаты контрольного тестирования. 7 «А» класс

Отдельно представим результаты выполнения устного задания итогового контроля в экспериментальном классе (Рисунок 9).

Данная диаграмма позволяет нам сделать выводы, что 7 учеников удовлетворительно справились с устным заданием. Хорошо с данным заданием справились 6 учащихся. Наивысший балл за устный ответ получили 2 ученика. Ни один из учеников не получил наименьший балл. Важно отметить, что оценки учащихся за устное задание стали гораздо лучше после проведения экспериментального обучения с применением ролевых игр, в ходе которых они активно использовали лексику по теме при составлении монологических и диалогических высказываний.



Рисунок 9 - Результаты устного ответа (контрольное тестирование),  
7 «А» класс

Далее рассмотрим результаты контрольного тестирования, которые получили учащиеся контрольного класса 7 «Г» (Таблица 6).

Таблица 6 - Результаты контрольного тестирования. 7 «Г» класс

Ф.И. ученика	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Итог
Михаил М.	2	3	4	9 (45%)
Артур Л.	1	2	3	6 (30%)
Влад Н.	3	4	4	11 (55%)
Дарья Т.	3	3	4	10 (50%)
Стефания М.	5	6	5	16 (80%)
Данил М.	4	4	4	12 (60%)
Артём К.	5	5	4	14 (70%)
Борис Л.	4	4	3	11 (55%)

Продолжение таблицы 6

Матвей В.	3	5	3	11 (55%)
Елизавета С.	3	3	2	8 (40%)
Мария Р.	2	4	3	9 (45%)
Иван П.	4	6	4	14 (70%)
Екатерина Л.	4	5	3	12 (60%)
Петр Ш.	3	4	3	10 (50%)
Юлия К.	4	3	3	10 (50%)

Представим полученные данные в виде диаграммы (Рисунок 10). Анализируя данную диаграмму, можно сделать вывод, что половина класса хорошо справилась с заданиями. 40% учеников удовлетворительно справились с заданиями. На отлично тестирование прошли 5% учеников. И также 5% учеников не справились с заданиями. Отметим, что несмотря на то, что учащиеся контрольного класса также выполняли различные упражнения на закрепление и отработку изученной лексики, их знания оказались хуже учащихся 7 «А» класса. На наш взгляд, это связано с тем, что в ходе их обучения не были задействованы различные коммуникативные ситуации, которые помогают снять психологические барьеры и активизировать изученную лексику.



Рисунок 10 - Результат контрольного тестирования 7 «Г» класса

Также отдельно представим результаты выполнения устного задания в контрольном классе (Рисунок 11).

Рассмотрев данную диаграмму, можно сделать вывод, что большинство учеников справились с заданием хорошо и удовлетворительно. Один учащийся получил высший балл, и один не справился с заданием. В целом задание было выполнено хорошо.



Рисунок 11 - Результаты устного задания (контрольное тестирование)  
7 «Г» класс

Для того чтобы наглядно увидеть разницу в использовании лексики по теме «Travelling», а также уровень развития навыков говорения, нами разработана диаграмма (Рисунок 12, стр. 51).

Анализируя данную диаграмму, важно отметить, что до начала экспериментального обучения в экспериментальном классе 7 «А» большинство учащихся выполнили только 31-50% заданий входного тестирования. После обучения большинство справились с 51-70% заданий, а также многие учащиеся данного класса выполнили 71-100%.

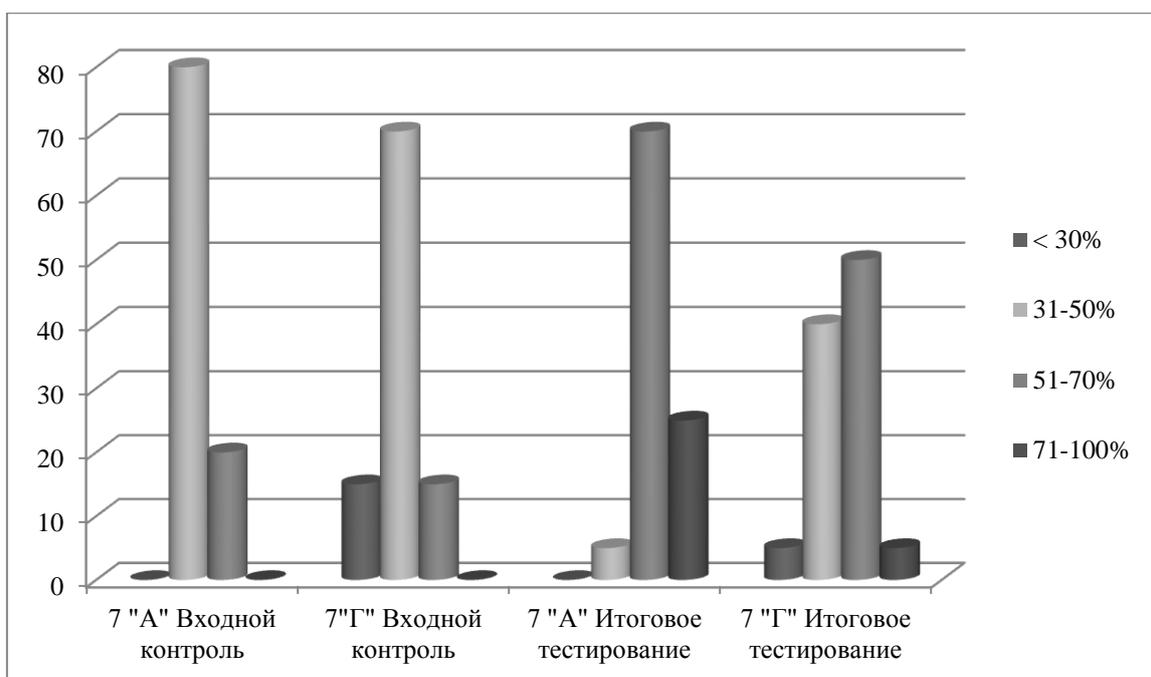


Рисунок 12 - Результаты входного контроля и итогового тестирования обоих классов

Говоря о результатах контрольного класса 7 «Г» отметим, что учащиеся показали прогресс в освоении навыков говорения и лексического навыка, однако по сравнению с экспериментальной группой, мало кто из учащихся смог выполнить правильно 71-100% заданий. По результатам итогового тестирования, большинство учеников выполнили лишь 51-70% заданий.

Отдельно рассмотрим результаты выполнения устного задания в обоих классах до и после экспериментального обучения (Рисунок 13, стр. 52).

Проводя анализ данной диаграммы, следует подчеркнуть, что большинство учащихся в 7 «А» классе до начала экспериментального обучения получили 3 балла за устное задание, а также не было ни одного ученика, кто бы справился с заданием на отлично. После обучения большинство справились с устным заданием на 3 и 4 балла, а также появились те, кто справился с заданием на 5 баллов.

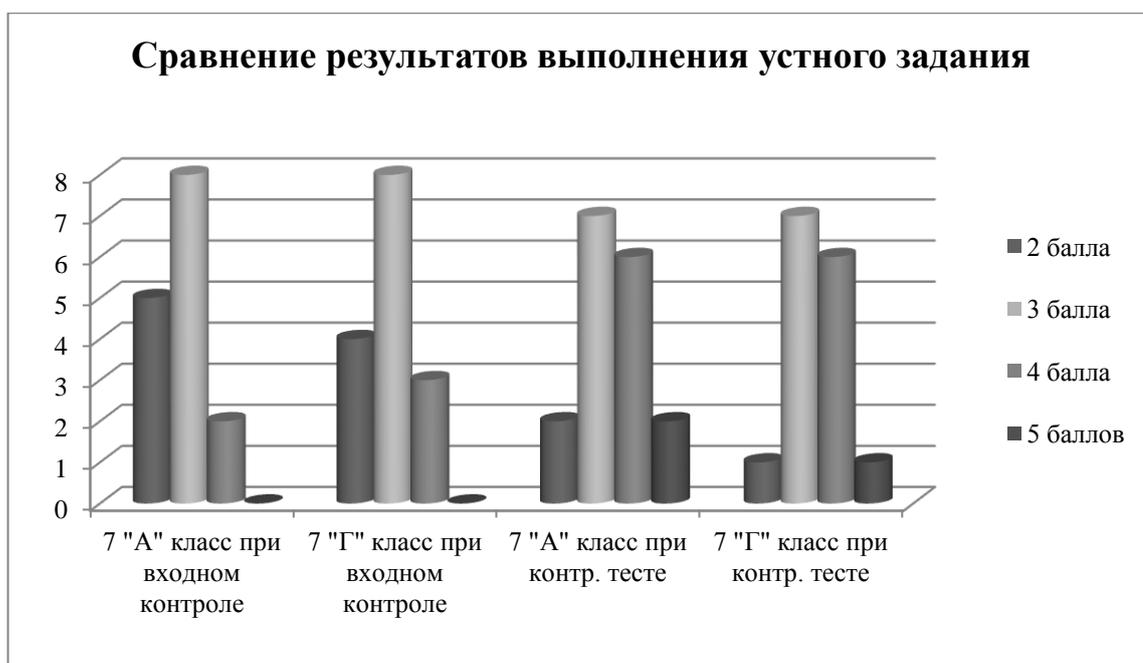


Рисунок 13. Сравнение результатов выполнения устного задания классами

Говоря о результатах контрольного класса 7 «Г» отметим, что учащиеся показали прогресс в освоении навыков говорения, однако по сравнению с экспериментальной группой, мало кто из учащихся смог выполнить устное задание на отлично. По результатам итогового тестирования, большинство учеников выполнили лишь задание на 3 балла.

Благодаря проведению ролевых игр, учащиеся улучшили свои навыки говорения и лучше усвоили лексику по данной теме. Это позволяет нам говорить об эффективности разработанных ролевых игр для обучения учащихся средних классов.

### **Выводы по второй главе**

В данной главе нами был рассмотрен разработанный комплект ролевых игр для учащихся среднего этапа обучения английскому языку. Всего было разработано пять игр - три игры на тему «Travelling», одна на тему «Sport» и одна на тему «Family». При разработке данного комплекта ролевых игр мы учитывали возраст учащихся, а также современные средства коммуникации,

такие как социальные сети, видео сообщения, что также способствовало вовлечению учеников в образовательный процесс.

Две ролевые игры из представленного комплекта были апробированы на базе общеобразовательной школы с учащимися 7 класса. Результаты, полученные по окончании обучения, позволили нам оценить эффективность обучения в экспериментальной группе, а также помогли увидеть разницу в результатах учащихся обоих классов.

Результатом данного опытно-экспериментального обучения стало подтверждение того, что ролевые игры действительно способствуют развитию навыков говорения, оказывают положительное влияние на учащихся и повышают их заинтересованность в изучении иностранного языка, что подтверждают полученные нами результаты итогового тестирования. Результаты эксперимента доказали, что учащиеся улучшили свои навыки говорения благодаря проведению в их классе ролевых игр. Они легче запомнили лексический материал и научились употреблять его в речи.

## Заключение

В ходе проведенного исследования мы изучили и проанализировали литературу по данной теме. Были изучены существующие определения понятия «говорение», выделено ключевое определение для нашей работы. Изучены компоненты говорения, а также особенности обучения данному виду речевой деятельности учащихся средних классов. Далее мы рассмотрели понятие ролевой игры, структуру и виды ролевых игр. Анализ существующих исследований показал, что игровая деятельность способствует развитию личностных и психологических качеств.

В рамках нашей работы были исследованы особенности формирования навыков говорения с использованием ролевой игры на уроках английского языка в средних классах. Рассмотрены и приняты во внимание требования к разработке таких игр, отмечены этапы проведения ролевой игры, включая содержание каждого этапа.

Практической частью настоящего исследования стала разработка комплекта ролевых игр для формирования и развития навыков говорения у учащихся средних классов. В комплект вошли пять игр, разработанных в соответствии с программой обучения 7 классов МБУ «Школа № 74», на базе которой проведено опытно-экспериментальное обучение. Апробирование и оценка эффективности использования разработанных ролевых игр подтвердили положительное влияние данных игр на развитие навыков монологической и диалогической речи. Результаты, полученные в экспериментальном классе, превзошли результаты учащихся контрольного класса, что подтверждают данные итогового контроля.

Таким образом, поставленные задачи решены, цель исследования достигнута. Разработанный нами комплект ролевых игр может быть рекомендован к использованию. В перспективе планируется дополнить разработку ролевыми играми по другим темам, предусмотренным программой.

## Список используемой литературы

1. Агаева О.В. Обучение диалогической речи на уроках английского языка // Актуальные задачи педагогики: материалы Междунар. науч. конф. (г. Чита, декабрь 2011 г.). Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. С. 92-94.
2. Адилова Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. 2011. №12. Т.2. С. 121-124.
3. Айрумян Г.С., Нагорнова Л.В. Дидактическая игра в младшем школьном возрасте // Актуальные задачи педагогики: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Чита, октябрь 2013 г.). Чита: Издательство Молодой ученый, 2013. С. 60-62.
4. Акимова Л.Н. Значение игры для психического развития детей с интеллектуальными нарушениями // Проблемы современной науки и образования. 2014. №6 (24). С. 45-53.
5. Алимсаидова С.А. Дидактические принципы при обучении неродному языку // Молодой ученый. 2015. №23. С. 1062-1063.
6. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания. Психологические труды: в 2-х т. М.: Педагогика, 1980. Т. 2. 1980. 322 с.
7. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. Москва: КомКнига, 2007. С. 576.
8. Ахмедова Г.М. Эффективность использования ролевых и деловых игр на уроках иностранных языков // Молодой ученый. 2016. №10.2. С. 6-8.
9. Бацевич Ф.С. Основы коммуникативной лингвистики: учеб. для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2004. 344 с.
10. Бейсенова Р.Д. Игровые технологии на уроках как средство активизации мыслительной и творческой деятельности учащихся // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). Краснодар: Новация, 2016. С. 139-142.

11. Волконская С.А., Погрбнякова Е.Ю. Мозговой штурм и его разновидности как эффективная технология на уроках иностранного языка // Молодой ученый. 2015. №3. С. 745-746.
12. Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти томах. / Под ред. В.В. Давыдова. М.: Педагогика, 1982. Т. 2. 504 с.
13. Диденко С.Ю., Кучманова, Е.Г., Ряполова, М.В. Понятие личностно-ориентированного обучения, его виды и формы организации в современной общеобразовательной школе // Педагогическое мастерство: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2015 г.). М.: Буки-Веди, 2015. С. 44-46.
14. Ершов П.М., Ершова А.П., Кукатов В.М. Обучение на уроке, или режиссура поведения учителя. М.: Моск. псих.Ссоц. инСт, Флинта, 1998. 336 с.
15. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Эксперимент и инновации в школе. 2009. № 2. С. 7-14.
16. Казарцева О.М. Культура речевого общения: теория и практика обучения: учеб. пособ.. М.: Флинта: Наука, 2003. 496 с.
17. Конецкая В.П. Социология коммуникации. М.: Междунар. ун-т бизнеса и управления, 1997. 304 с.
18. Конышева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. Минск: ТетраСистемс, 2004. 176 с.
19. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, Минск: Изд-во «Четыре четверти», 2006. 192 с.
20. Кочеткова Т.Ю. Акт речи как объект философского осмысления: Автореф. дис. на получение наук. степени канд. философ. наук: спец. 09.00.03. М., 1998. 16 с.
21. Леонтьев А.А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания. М.: URSS, 2020. 312 с.

22. Леонтьев А.А. Язык, речь и речевая деятельность. М.: URSS, 2019. 216 с.
23. Ломакина Г.Р., Скоробогатова, А.С. О требованиях к результатам обучения иностранному языку в современном информационном обществе // Молодой ученый. 2013. №12. С. 491-493.
24. Маджитова Х.Т., Бурибаева Ш.А. Ролевые игры как метод интенсификации учебного процесса // Молодой ученый. 2017. №20. С. 450-452.
25. Мазенцева Е.А. Взаимосвязанное обучение видам речевой деятельности // Молодой ученый. 2015. №3. С. 803-805.
26. Матыцина И.Г. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогических кадров // Последипломное образование: достижения и актуальные направления развития: материалы междунар. науч.-практ. конф. Ч.2 /М-во образования Респ. Беларусь, ГУО “Акад. Последиплом. Образования”. Мн.: АПО, 2005. С. 14-18.
27. Мехтиханлы С.Г. Связь аудирования как речевой деятельности с говорением в обучении русскому языку как иностранному в иранской аудитории // Образование и воспитание. 2016. №5. С. 158-162.
28. Музыченко О.В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе // Молодой ученый. 2014. №7. С. 527-529.
29. Муллаголова Э.Ш. Ключевые аспекты обучения иностранному языку на современном этапе // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). Казань: Бук, 2015. С. 17-19.
30. Мурзаева В.В., Тумакова Н.А. К вопросу о лингвистических особенностях диалогической речи // Молодой ученый. 2015. №10. С. 1233-1235.
31. Мустафаева Д.Ш. Использование ролевой игры в подготовке бакалавров педагогического образования // Ученые записки университета Лесгафта. 2015. №6 (124). С. 144-148.

32. Невлева И.М. Философия: Учеб. пособ. Х.: Консум, 2011. 432 с.
33. Низаева Л.Ф. Обучение диалогической речи в контексте профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам // Молодой ученый. 2016. №15. С. 481-484.
34. Романова Г.В. Проблема развития иноязычной грамматической компетенции обучающихся при подготовке к единому государственному экзамену // Педагогическое образование в России. 2015. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-razvitiya-inoyazychnoy-grammaticheskoy-kompetentsii-obuchayuschih-sya-pri-podgotovke-k-edinomu-gosudarstvennomu-ekzameni> (дата обращения: 20.02.2020).
35. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: «Питер», 2002. 720 с.
36. Рындина Ю.В., Бриж С.Н. Из опыта применения ролевых игр на занятиях по иностранному языку // Молодой ученый. 2016. №11. С. 1534-1536.
37. Саргсян А.Л. Современные подходы к обучению иноязычному говорению // Актуальные задачи педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2016 г.). Чита: Издательство Молодой ученый, 2016. С. 137-140.
38. Скалозуб И.С. Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков // Молодой ученый. 2015. №4. С. 674-677.
39. СклярOVA Ю.Н. Современные образовательные технологии личностно-ориентированного подхода в образовании // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Уфа, март 2015 г.). Уфа: Лето, 2015. С. 33-36.
40. Соколова Е.А. Формирование грамматических навыков на уроке иностранного языка // Среднее профессиональное образование. 2011. №6. С. 34-35.

41. Султанова В.К. Педагогические особенности общения между учителем и учащимися и пути его организации // Педагогика: традиции и инновации: материалы III Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, апрель 2013 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2013. С. 24-26.
42. Токарев А.А., Аленкина Ж.Р. Влияние сюжетно-ролевых игр на развитие игровой деятельности у детей дошкольного // Молодой ученый. 2012. №5. С. 520-523.
43. ФГОС – Федеральные государственные образовательные стандарты. – Режим доступа: URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 20.02.2020).
44. Федосеева О.А. Использование игры как средства развития произвольной памяти младших школьников с нарушениями интеллекта // Молодой ученый. 2013. №9. С. 411-415.
45. Фоминых В.М. Ролевая игра при обучении английскому языку: метод. пособие для преподавателей. Красноуфимск: Изд-во «Объединение Лагран», 2008. 46 с.
46. Храмцова Г.Г. Возможности использования игр и игровых упражнений в коррекции познавательных процессов младших школьников с нарушением интеллекта // Молодой ученый. 2014. №10. С. 443-444.
47. Швецова М.Г., Подлевский М.Ю. Грамматическая сторона говорения в обучении иностранному языку // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №60-1. С. 393-396.
48. Щукин А.Н. Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц. М.: Астрель: АСТ: Хранитель, 2007. 746 с.
49. Яковлев К.А., Волконская С.А. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка // Молодой ученый. 2015. №3. С. 862-866.
50. Fadilah F. Teaching speaking by role-play activity // MARKETING 2005. –

[https://www.researchgate.net/publication/311905433\\_TEACHING\\_SPEAKING\\_BY\\_ROLE-PLAY\\_ACTIVITY](https://www.researchgate.net/publication/311905433_TEACHING_SPEAKING_BY_ROLE-PLAY_ACTIVITY) (дата обращения 03.06.2019).

51. Hornby A.S. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. – Oxford University Press, 2005. 1905 p.

52. Krebt D.M. The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students // Journal of Language Teaching and Research. 2017. Vol. 8. № 5. P. 863-870.

53. Kuśnierek A. Developing students' speaking skills through role-play // World Scientific News. 2015. №1. P. 73-111.

54. Livingstone, C. Role Play in Language Learning. Harlow: Longman, 1983. 94 p.

**Приложение А**  
**Этапы проведения ролевой игры на уроках иностранного языка**

Этап	Содержание этапа
Подготовительный	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выбор темы ролевой игры;</li> <li>– формулирование проблемы, содержания и учебной цели ролевой игры;</li> <li>– определение основных этапов, типичных проблемных ситуаций ролевой игры;</li> <li>– формулирование конкретных целей деятельности в ролевой игре;</li> <li>определение цели игры и планируемого результата;</li> <li>– проработка сценария ролевой игры;</li> <li>– составление плана;</li> <li>– общее описание ролевой игры;</li> <li>– разработка правил ролевой игры;</li> <li>– выбор характерных особенностей действующих лиц;</li> <li>– предварительное распределение ролей между участниками ролевой игры;</li> <li>– разработка инструкций и материалов для участников игры;</li> <li>– отбор материала для повторения;</li> <li>– выбор объектов контроля;</li> <li>– составление критериев оценки результатов игры и действий ее участников;</li> <li>– подготовка необходимого реквизита и другое.</li> </ul>
Пояснение	<ul style="list-style-type: none"> <li>– вступительная беседа учителя с учащимися;</li> <li>– ориентация учащихся по выполнению игровых действий;</li> <li>– объяснение режима работы;</li> <li>– формулировка главной цели ролевой игры;</li> <li>– постановка проблемы;</li> <li>– объяснение ученикам правил ролевой игры;</li> <li>– ознакомление учащихся с пакетом материалов, инструкций;</li> <li>– психологическая подготовка участников ролевой игры.</li> </ul>

## Продолжение Приложения А

Проведение ролевой игры	<ul style="list-style-type: none"><li>– процесс ролевой игры;</li><li>– наблюдение за процессом игры со стороны учителя.</li></ul>
Контроль, анализ и обобщение	<ul style="list-style-type: none"><li>– анализ, рефлексия;</li><li>– оценки и самооценки;</li><li>– выводы и обобщения;</li><li>– предоставление рекомендаций по дальнейшему улучшению организации и проведению ролевых игр;</li><li>– выполнение различных задач (написание статьи в газету, письма и т.д.) по результатам проведенной ролевой игры.</li></ul>

## Приложение Б

### Ролевая игра “ Video Letter”

Цель: совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling».

Задачи:

- повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Оборудование: ноутбук с видео, карточки с заданиями, телефоны.

Роли: ученики-туристы, которые записывают видео-привет для своей семьи.

Концепция игры: Каждый ученик получает карточку со своей ролью и подготавливает речь. Затем просит своего партнера записать видео, в котором он рассказывает своей семье о своем путешествии.

Время проведения игры: 15 минут

Подготовительный этап:

Teacher: Good morning, pupils! Today we are going to travel! Have you ever been abroad? Did you make a trip last summer?

Pupils: Yes/No

Teacher: Good. What do you think, is it important to call your family during your trip and say that everything is good, that you still alive and so on?

Pupils: Yes, important/ No.

Teacher: Well, today we are going to travel and make video messages for our families and friends. Now I will give you cards with your roles. Use the information there to make your video. You can add as much information as you like.

Проведение игры:

Teacher: Now we are going to watch videos about cities and other places you have got on your cards. (Pupils watch short videos)

You have 10 Minutes to make a short video. Ask your partner to help you with camera. You may start.

## Продолжение Приложения Б

Контроль:

Teacher: And now let`s watch your videos and discuss it. What do you think about the videos of your classmates? Well done! Did you like the game?

Предполагаемые результаты:

- выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи;
- отработка лексических единиц по данной теме;
- проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков;
- задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

### Карточки с ролями и заданиями для игры “Video letter”

<p>You are in Berlin, the capital of Germany. Today you have visited Reichstag, museums and walked around the city. You booked the hotel in the center of Berlin. And now you are sitting in the restaurant.</p>	<p>You are in London, the capital of England. Today you have walked around the city and visited the most popular places. You booked a room in hostel. And now you are in the center of the city.</p>	<p>You are in Moscow, the capital of Russia. Today you have walked around the city, visited the Red Square and museums. You are going to stay for the night at your grandmother`s house. You are sitting in the Gorky Park at the moment.</p>	<p>You are in Tokyo, the capital of Japan. Today you have walked around the city and visited museums. You booked the hotel in the center of the city. Now you are in the restaurant.</p>
<p>You are in the hotel in Egypt. Today you have swum in the sea and played volleyball. You are going to stay there for one more week. Tomorrow you will go to the tour to see the Pyramids.</p>	<p>You are Paris, the capital of France. Today you have walked around the city and took a lot of photos. You booked the hotel in the center of the city. Now you are sitting in front of the Eiffel Tower.</p>	<p>You are in Rome, the capital of Italy. Today you have walked around the city, visited Vatican, and museums. You booked apartments in the center of the city. Now you are eating an ice-cream.</p>	<p>You are on a Cruise Ship in the Caribbean Sea. Today you have visited Jamaica, walked around an Iceland, relaxed on the beach and swam in the sea. Now you are going to the disco.</p>

## Приложение В

### Ролевая игра “Tours”

Цель: совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling».

Задачи:

- повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Оборудование: карточки с ролями и заданиями.

Игровые роли: ученики – тур - агенты, которые делают презентацию тура, учитель - потенциальный клиент, рассматривающий предложения турагентств.

Концепция игры: Класс делится на 6 групп. Каждая группа получает карточку с заданием и названием своего турагентства. Ученики получают время на разработку презентации тура. Затем каждая группа представляет свою разработку.

Время проведения игры: 15 минут

Подготовительный этап:

Teacher: Good morning pupils! Do you like to travel?

Pupils: Yes/No

Teacher: Good. And how do you usually travel? How do you buy tickets and book hotels? (Pupils answer)

Do you know what the travel agency is? (Pupils answer)

Teacher: You are right. Let`s try to arrange tours ourselves! Now we need to divide into 6 groups. (Pupils divide into groups and get cards)

Проведение игры:

Teacher: You have 10 minutes to prepare your presentations. Let`s start.

Pupils: We are ready to present our tour.

Teacher: Ok, let`s see. (Groups present their tours)

Контроль:

## Продолжение Приложения В

Teacher: Well done! I liked your presentations very much! You did it great! Did you like the job of a tour agent? Would you buy one of the tours we have seen today?

Предполагаемые результаты:

- выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи;
- отработка лексических единиц по данной теме;
- проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков;
- задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

### Карточки с ролями и заданиями для игры “Tours”

<p>Tour agency “Sea Adventures” Tour on a Cruise Ship. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment.</p>	<p>Tour agency “Golden Europe “ Tour through Europe by bus. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment.</p>	<p>Tour agency “Russian soul“ Tour of Russian cities. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment</p>
<p>Tour agency “Sunshine“ Tour to Turkey to the 5 Star hotel. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment.</p>	<p>Tour agency “Wild Safari“ Safari tour to Kenya. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment.</p>	<p>Tour agency “Mountains“ Tour to Altai. Presentation of the tour has to include: the route, cost, accommodations, food, excursion, entertainment.</p>

## Приложение Г Ролевая игра “ TV-show”

Цель: совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Travelling».

Задачи:

- повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Оборудование: карточки с ролями и заданиями.

Игровые роли: ведущие ТВ-шоу; приглашенные гости, которые вернулись с отдыха.

Концепция игры: Учитель делит учеников на группы, в каждой из которых от 4 до 6 человек. Один из учеников в своей группе - ведущий ТВ-шоу, остальные - приглашённые гости, которые недавно вернулись с отдыха и делятся своими впечатлениями. Ведущий представляет гостей и задаёт вопросы, а гости рассказывают о своих путешествиях.

Время проведения игры: 15 минут

Подготовительный этап:

Teacher: Good morning pupils! Today we are going to visit popular TV-shows. Do you know any TV-shows?

Pupils: Yes/No. (Pupils name TV-shows they know)

Teacher: Good. Now let`s make 4 groups with 6 pupils in each one. (Make groups)

The topic of our TV-show is travelling. Well, now choose 1 card. There are two different kinds of roles- the TV-show host and a guest. Every guest has to tell a short story about his holiday (about 2-3 minutes). The place of your holidays is written on your card. Let`s start!

Teacher: Well, who is TV-show host? Put your hands up. Good, at the beginning, you welcome your guests and offer them to introduce themselves. Then ask them about their travel adventures. Remember, everyone is welcome to ask questions and share his/her opinion about a story of guests. Be active and don`t be shy!

## Продолжение Приложения Г

Проведение игры:

TV-show host: Hello, everyone! Today the topic of our program is travelling. Let`s meet our guests.

Nastya: Hello, my name is Nastya. I spent my holidays in America.

Boris: Hi, everyone, my name is Boris. I visited many European countries during my winter holidays.

Olya: Hello, I`m Olga. I spent my holidays in Africa.

Sonya: Hello, my name is Sonya and I spent my holidays at the best Russian Ski Resort in Sochi - Rosa Hutor.

Dima: Hi, my name is Dima. I visited Japan.

TV-show host: Thank you! Olya, tell us more about your trip. What countries did you visit in Africa? Was it hot there?

Olya: Well, I was there with my family. We visited only one country, but it was wonderful!

TV-show host: Thank you, Olya for your story! Now let`s aks Nastya about her American trip. Nastya, where were you exactly?

Nastya: I was in Washington and Philadelphia. I was there with my friends, we visited...

TV-show host: Super! Thank you very much! Sonya, what interesting facts can you tell us about your holidays?

Контроль:

Teacher: Well, done! I thank you all for participating! Did you like the game? What story did you like the most?

Предполагаемые результаты:

- выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи;
- отработка лексических единиц по данной теме;
- проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков;
- задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся;

Продолжение Приложения Г

- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

**Карточки с ролями заданиями для игры “TV-show”**

TV show host	Guest Holidays in Africa	Guest Holidays in America
Guest Holidays in Europe	Guest Holidays in Russia	Guest Holidays in Japan

## Приложение Д Ролевая игра “Interview”

Цель: совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Sport».

Задачи:

- повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Оборудование: карточки с ролями.

Игровые роли: спортсмены и журналисты.

Концепция игры: класс работает в парах. Один из учеников - известный спортсмен, другой - журналист, который берет у него интервью.

Время проведения игры: 15 минут

Подготовительный этап:

Teacher: Good morning, pupils! Today we are going to talk about sport. What kinds of sport do you know?

Pupils: Football/ Volleyball/ Chess

Teacher: Good. Do you know any famous sportsmen?

Pupils: Yes (name sportsmen)/ No

Teacher: Well done. Can you imagine yourselves as famous sportsmen? Now everyone will get a card with his role. There are two kinds of roles: role of a famous sportsman and a journalist. Journalist has to interview the sportsman and find out the secret of his success in sport. Let`s start!

Проведение игры:

Teacher: Well, everyone has his role now. Nastya, who are you?

Nastya: I am Maria Sharapova, the most famous Russian tennis player.

Teacher: Good. And you, Dima, who are you?

Dima: I am a football player. My name is Cristiano Ronaldo.

Teacher: Well, I hope your interview will be interesting! You have 10 minutes.

Контроль:

## Продолжение Приложения Д

Teacher: Well done! Did you like your interviews? What was the most interesting question?

Pupils: Yes/No.

Предполагаемые результаты:

- выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи;
- отработка лексических единиц по данной теме;
- проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков;
- задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

### Карточки с ролями и заданиями для игры “ Interview”

Tennis player	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?
Basketball player	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?
Football player	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?
Volleyball player	Journalist Questions: 1. Tell us about your sport. 2. What is your secret of success? 3. What is your favorite kind of sport?	Figure- skater

Приложение Е  
**Ролевая игра “Let`s discuss”**

Цель: совершенствование монологической и диалогической речи на основе темы «Family».

Задачи:

- повторение ранее изученных лексических единиц по теме «Travelling»;
- совершенствование коммуникативных навыков;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Оборудование: карточки с ролями и заданиями.

Игровые роли: члены семьи.

Концепция игры: класс работает в группах по 5 человек. У каждого учащегося роль одного из членов семьи и задание. Каждая группа обсуждает тему совместного отдыха, и у каждого игрока своя идея.

Время проведения игры: 15 минут

Подготовительный этап:

Teacher: Good morning, pupils! Let`s talk about holidays. Do you often go abroad?

Pupils: Yes/No

Teacher: Good. Do your parents decide where to go? Do you discuss it together?

Pupils: Yes / No

Teacher: Well done. Let`s make up 4 groups (Build groups). Let`s imagine that your family has a dinner, everyone has an idea of spending holidays abroad. Discuss all the ideas and decide which one is the best for your family. Now everyone will get a card with his role and task. Let`s start!

Проведение игры:

Teacher: Well, everyone has his role. Andrey, who are you?

Andrey: I am a child, and I want to go to sport camp in Turkey.

Teacher: Good. And you, Masha, who are you?

Masha: I am a mother and I would like to go to 5-star hotel in Egypt.

## Продолжение Приложения Е

Teacher: Good. Well you have 15 minutes to discuss your holidays and then we will see what decisions you will have. (Pupils discuss)

Контроль:

Teacher: Well done! Let`s find out your results! The first group, what did you decide?

Pupils: We will spend our holidays in the village.

Teacher: That`s interesting. Well, and you, the second group?

Pupils: We will go to Asia.

Teacher: Good. (Ask the rest groups). Well done! Did you like the game?

Pupils: Yes/No.

Предполагаемые результаты:

- выполнены задания по совершенствованию навыков монологической и диалогической речи;
- отработка лексических единиц по данной теме;
- проведена работа по совершенствованию коммуникативных навыков;
- задания игры способствуют развитию творческих способностей учащихся;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка.

Таким образом, разработанный нами комплект ролевых игр призван повысить качество обучения говорению учащихся на среднем этапе обучения. Оценить эффективность разработанных игр предстоит в рамках опытно-экспериментального обучения, которое будет рассмотрено и проанализировано в следующем параграфе.

### Карточки с ролями и заданиями для игры “Let`s discuss ”

Mother 5-star hotel in Egypt	Mother Yoga-tour on Bali	Mother Holidays in the village	Mother Spa-tour to Asia
Father Safari-tour to Africa	Father Fishing-tour to Asia	Father Holidays in the village	Father Hiking-tour to Altai

Продолжение Приложения Е

Child Disneyland in Paris	Child 5-star hotel in Turkey	Child Sport-camp to Turkey	Child 5-star hotel in Egypt
Grandmother Holidays in the village	Grandfather Holidays in the village	Grandfather 5-star hotel in Turkey	Grandmother 5-star hotel in Turkey
Child Holidays in the village	Child Fishing-tour to Asia	Child Hiking-tour to Altai	Child Europe bus-tour

Приложение Ж  
Задания для входного контроля на тему “Путешествия”

Exercise 1. Read the text. Mark the statements true (T), false (F)

My trip to Canada

I had a great time on my adventure trip to Canada. I went with two teachers and all my classmates. At first, I was unhappy because I couldn't see my family but by the end of the holiday, I didn't want to go home.

On my favorite day, we went on a really long walk in the mountains. We had to carry all our things in bags on our backs. It was very hard work, but we never got bored because we all chatted the whole time. We had a rock-climbing lesson just before our lunch and later that afternoon we arrived at a lake where we camped for the night. All teachers and two of the older students made supper. Then we sat in our blankets around the fire and sang songs and made wishes in the dark.

We decided not to sleep inside the tents, but outdoors because we wanted to look at the stars. Some of the boys made bear sounds trying to make us afraid, but we were still laughing at midnight because we were having so much fun. I'll never forget that day.

- |                                                       |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| 1) Tessa was unhappy on the first day.                | T / F |
| 2) Tessa talked a lot with other children.            | T / F |
| 3) The children had after their rock-climbing lesson. | T / F |
| 4) 3 people made supper.                              | T / F |
| 5) The children wanted to look at the stars.          | T / F |
| 6) The children were afraid of the bear sounds.       | T / F |

Exercise 2. Translate into English.

остановиться в отеле- \_\_\_\_\_

провести неделю в...- \_\_\_\_\_

осматривать достопримечательности- \_\_\_\_\_

посетить разные страны- \_\_\_\_\_

## Продолжение Приложения Ж

по всему миру- \_\_\_\_\_

гулять по городу- \_\_\_\_\_

путешествовать (ехать) на поезде- \_\_\_\_\_

музеи и галереи- \_\_\_\_\_

автобусная остановка- \_\_\_\_\_

Exercise 3. Answer the question: What ways of travelling do you prefer? Why?

Приложение И  
**Критерии оценивания говорения. Монологическая форма**

Кол-во баллов	Характеристика ответа
<b>5</b>	Учащийся логично строит монологическое высказывание в соответствии с коммуникативной задачей, которая сформулирована в задании; уместно использует лексические единицы и грамматические структуры. Ошибки практически отсутствуют. С точки зрения фонетики все верно: практически все звуки произносятся правильно, соблюдается интонация. К объёму высказывания претензий нет.
<b>4</b>	Учащийся логично строит монологическое высказывание в соответствии с коммуникативной задачей, которая сформулирована в задании. Лексические единицы и грамматические структуры соответствуют поставленной коммуникативной задаче. Есть некоторые лексические или грамматические ошибки, которые не влияют на понимание речи. С фонетической точки зрения речь понятна, фонематических ошибок не допускает. К объёму высказывания претензий нет.
<b>3</b>	Учащийся логично строит монологическое высказывание в соответствии с коммуникативной задачей, сформулированной в задании. Но высказывание не всегда логично, имеются повторы. Есть некоторые лексические и грамматические ошибки, которые затрудняют понимание. В целом речь понятна, учащийся старается соблюдать правильную интонацию. Объём высказывания недостаточный.
<b>2</b>	Поставленная коммуникативная задача не решена. В речи присутствуют множественные лексические и грамматические ошибки, затрудняющие понимание; много фонематических ошибок.

Приложение К  
**Итоговый тест на тему «Путешествия»**

Exercise 1. Choose the right variant

Moscow

The Golden Ring of Russia is a special group of (o)ancient towns and cities not far from Moscow. All the towns were (1) ----- in the 1970s and many (2) ----- are now museums.

Suzdal is part of the Golden Ring. Suzdal was (3) ----- in the eleventh century. It was (4) ----- important religious centre in old Russia. There was a period in ancient times when the town had forty churches for four hundred families. (5) ----- Suzdal Kremlin (6)----- wonderful museums.

1. a) ancient b) popular c) rare
2. a) built b) restored c) designed
3. a) things b) monuments c) buildings
4. a) invented b) founded c) made
5. a) the b) an c) –
6. a) the b) a c) an
7. a) houses b) collects c) prepares

Exercise 2. Translate the sentences:

- 1) Он провел 2 недели в Берлине.
- 2) Ты собираешься поехать в автобусный тур по Европе?
- 3) Ты когда-нибудь был в Англии?
- 4) Я никогда еще не был за границей.
- 5) Мы целый день гуляли по городу и осматривали достопримечательности.
- 6) Я с мамой путешествовала по Европе в мае прошлого года.
- 7) Я бы хотела отправиться в Москву на машине.
- 8) Мы сегодня посетили 2 музея и сделали много фотографий.

Exercise 3. Make up a short story: «A Trip I Made Last Summer».