

Ролевые игры в обучении иностраннным языкам

Алешина Наталья Владимировна

Учитель.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Луганской
Народной Республики «Петровская школа № 22 имени генерал-майора
М.М.Шаймуратова

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
1 СУЩНОСТЬ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.....	4
1. 1 Определение понятия «игра» в методике преподавания иностранного языка.....	4
1. 2 Ролевая игра как средство обучения иноязычному общению и ее место на уроке иностранного языка.....	7
1. 3 Структура ролевой игры и ее организация.....	11
2 КОММУНИКАТИВНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.....	16
2. 1 Общая характеристика коммуникативно-познавательной деятельности на уроках иностранного языка.....	16
2. 2 Реализация коммуникативно-познавательной деятельности на уроках иностранного языка с помощью ролевой игры.....	19
3 ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР НА СТАРШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ.....	23
3. 1 Опыт проведения ролевых игр в общеобразовательной школе.....	23
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	34
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	35

ВВЕДЕНИЕ

В условиях реализации задач реформы общеобразовательной школы учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Одним из этих резервов можно считать ролевую игру, которая является эффективным средством создания коммуникативной направленности уроков иностранного языка.

Ролевая игра, будучи наиболее точной и доступной моделью иноязычного общения, является той организационной формой обучения, которая позволяет оптимально сочетать групповые, парные и индивидуальные формы на уроке.

При участии в ролевых играх у детей закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение и взаимодействие учащихся на уроках иностранного языка, что является главной целью обучения иностранному языку.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры. Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального общения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Цель исследования: выявление значения ролевых игр и разработка ролевых игр для реализации коммуникативно-познавательной деятельности в старших классах на уроках английского языка.

Объектом исследования данной работы является процесс обучения иностранному языку на основе использования ролевых игр.

Предметом исследования является методика использования ролевых игр на уроках иностранного языка как средства развития коммуникативно-познавательной деятельности.

Задачи исследования:

- 1) рассмотреть понятие «игра» в методике преподавания иностранных языков;

- 2) раскрыть сущность и организацию ролевых игр, их места на уроке иностранного языка и методику их проведения;
- 3) определить значение коммуникативно-познавательной деятельности на уроках иностранного языка;
- 4) разработать и апробировать ролевые игры по изучаемым темам на старшем этапе обучения.

Методологическую основу составили работы отечественных и зарубежных ученых, разрабатывающих качественно новые приемы использования ролевых игр на разных этапах обучения.

Методы исследования:

- 1) анализ научной литературы;
- 2) наблюдение;
- 3) беседа;
- 4) пробное обучение.

Теоретическая значимость исследования состоит в обосновании и выделении наиболее важных в теоретическом плане вопросов сущности и методики проведения ролевой игры как средства активизации коммуникативно-познавательной деятельности на старшем этапе обучения.

Практическая значимость исследования состоит в разработке и проведении ролевых игр, в выделении особенностей проведения ролевых игр на старшем этапе обучения.

Структура работы: введение, три главы, заключение и список использованных источников.

1 СУЩНОСТЬ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1.1 Определение понятия «игра» в методике преподавания иностранного языка

Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих [2]. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. И обучаемые должны вносить значительный вклад в этот процесс. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование различного рода игр. Согласно определению Т.В. Семеновой, игра – это деятельность, предоставляющая всем ее участникам право свободного самовыражения[18]. Э.Берн, крупнейший западный психолог и практический психотерапевт, определяет понятие игра через термин транзакция – единица общения. Такие последовательности транзакций, основанные, в отличие от времяпровождения, на индивидуальном планировании, он называет играми. Для Э. Берна игра выступает как способ структурирования времени в ряду других способов как ритуал, времяпровождение, деятельность. Каждый из членов социальной группы стремится в коммуникации с другими членами группы получить удовлетворение от транзакций[3].

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. Главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленишь и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление. Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны, игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации,

причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету [12]. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. В процессе игры у учащихся возникает чувство равенства, увлечённости и посильности выполнения заданий, что, в свою очередь создаёт благоприятную психологическую атмосферу. В игре легче преодолевается языковой барьер, незаметно усваивается новый материал. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер [22]. По мнению Л.П. Бочаровой, игровая ситуация на уроке английского языка позволяет выполнить очень важные методические задачи:

- 1) обеспечение естественной необходимости многократного повторения учащимися языкового материала;
- 2) тренировка учащихся в выборе необходимого речевого образца, которая является подготовкой к ситуативной спонтанности речи;
- 3) создание благоприятного психологического климата в классе, который позволяет подготовить детей к речевому общению [4].

Как отмечает Д. Стайнберг, особенностью игры на уроке английского языка является то, что она может занимать разное количество времени на уроке, захватывать весь урок или объединять несколько занятий. Например, существуют игры, которые направлены на отработку грамматических, фонетических и орфографических навыков речи. Данные игры позволяют отработать произношение незнакомых или трудно произносимых слов, их написание и варианты использования в различных ситуациях. Данный вид игр позволяет настроить учащихся на изучение определенной темы [20].

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры ролевые. Игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры с игрушками
- настольно-печатные игры
- словесные игры
- псевдосюжетные игры [17].

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя. Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

- игры-путешествия
- игры-поручения
- игры-предположения
- игры-загадки
- игры-беседы (игры-диалоги) [1].

Выбор игры в первую очередь зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическую подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. [4]. По мнению К. Ливингстоуна, игра всегда связана с различными переживаниями учащихся: волнением, чувством ответственности, торжеством победы, радостью успеха, отчаянием, огорчением в случае неудачи и др. Внесение элементов занимательности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительные эмоции, которые обеспечивают успешное протекание целенаправленной деятельности школьников. Выбор игры зависит от времени ее проведения, протяженности времени, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе [13]. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя учителем, игровое творчество и дух соревнования. Применение игр оказывает положительное влияние на развитие коммуникативных способностей учащихся, овладение иноязычным общением в единстве

всех его функций: информационной, регулятивной, ценностно-ориентационной и этикетной. У учащихся развиваются компенсаторные умения, умения выходить из положения при нехватке иноязычных языковых средств. Ребята учатся действовать в коллективе, находить подходы к другим людям. Без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний [6].

Таким образом, игры позволяют создать на уроке благоприятный эмоциональный фон, что ведет к снятию языкового барьера, способствует развитию учебной мотивации, повышает интерес к предмету. Игра служит важным источником формирования социального сознания ребенка. Один из видов игры, а именно ролевая игра, служит наглядным примером эффективного использования игр, которая помогает учащимся в овладении различными аспектами иностранного языка. Игра как средство гарантирующее позитивное эмоциональное состояние, повышает трудоспособность и заинтересованность педагогов и учащихся в отличие от монотонного исполнения определенных заданий.

1.2 Ролевая игра как средство обучения иноязычному общению и ее место на уроке иностранного языка

В методической литературе ролевая игра определяется как своеобразный учебный прием, при котором учащийся должен свободно говорить в рамках заданных обстоятельств, выступая в роли одного из участников иноязычного общения [5;19]. Обязательным элементом игр является разрешение проблемной ситуации [3;10]. Ролевая игра, основанная на решении той или иной проблемы, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности учащихся. Поиск решения поставленной задачи обуславливает естественность общения. Постановка проблемы и необходимость ее решения служат развитию критического мышления [17]. Ролевая игра - это обучение в действии, повышающее качество образования, мотивирующий фактор, вызывающий интерес студентов. Игра дает студентам опору, показывает, какими речевыми моделями

можно выразить ту или иную мысль. Она сопровождается эмоциональным подъемом, что положительно влияет на качество обучения, повышает его эффективность.

По Д.Б.Эльконину, ролевая игра включает в себя:

- 1) роли - они выполняются при помощи игровых действий, которые являются способом осуществления роли;
- 2) сюжет игры — это та область действительности, которую дети воспроизводят в игре;
- 3) содержание игры - то, что дети выделяют как основной момент деятельности или отношения между героями (соблюдений правил в игре);
- 4) игровой материал, который используется в игровых действиях - это игрушки, костюмы, картинки и другие предметы, с помощью которых дети разыгрывают роли;
- 5) ролевые отношения — дети в игре вступают в ролевые отношения, которые определяются ролями и выражаются в игровых действиях [24].

Для эффективного проведения ролевой игры участники должны собрать информацию о своих героях, об их поведении и правильно представить своего героя в игре. Ребята должны владеть языковым материалом. В игре они должны развивать стратегию, как они могут спонтанно действовать, реагировать в сложившейся ситуации [16].

Для учителя цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, её учебный характер чётко осознаётся учителем. Она обладает большими обучающими возможностями: ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, так как она подражает действительности в самых существенных чертах и в ней, как и в жизни, переплетается речевое и неречевое поведение партнёров; ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана; ролевая игра предполагает усиление личностной причастности ко всему происходящему [2;13]. Как отмечает А.Н. Щукин, ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними [23]. Для учителя основными структурными компонентами обучающей ролевой игры являются:

- 1) игровые, а также практические, воспитательные и развивающие цели;
- 2) содержание ролевой игры, которое базируется преимущественно на учебном материале текущей разговорной темы и которое приобретает определенную сюжетную организацию и развитие;

- 3) совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых учащиеся реализуют значительную часть содержания конкретной речевой ситуации;
- 4) коммуникативные и лингводидактические условия, т.е. прежде всего учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая самими учащимися под руководством учителя;
- 5) реквизит — любые предметы, которые, так или иначе включаются в ролевую игру и приобретают знаковое, сообщающее значение [19].

По В. В. Давыдову, ролевая игра может изображать один элементарный коммуникативный акт (знакомство, поздравление, покупку и пр.) или сложный коммуникативный акт, состоящий из серии элементарных, объединенных общей коммуникативной целью ситуаций. Могут быть ролевые игры, участники которых исполняют обобщенные стандартизованные социальные роли (пассажир, полицейский, летчик...), не имеющие личностных характеристик и действующие в стандартных ситуациях повседневной жизни. Наконец, может быть ролевая игра или серия игр, в которых ученик исполняет роль вымышленного персонажа, обладающего всеми личностными характеристиками конкретного лица (пол, возраст и т.д.). Данная разновидность ролевой игры предполагает наличие определенного количества персонажей и проблемной/конфликтной ситуации, в которой участники игры действуют. Итогом игры должно стать разрешение проблемы/конфликта [8]. Ученики, разыгрывая диалог или сценку, используют языковой материал, который как бы привязывается к ситуации множеством ассоциаций и, тем самым, прочно удерживается в памяти. А эмоции, которые ученики добавляют от себя, связываются с этой ситуацией, создавая благоприятные условия для запоминания [7].

Согласно мнению Р.П. Мильруд, игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Ролевые игры дают возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. Кроме этого, ролевая игра помогает учащимся сформировать такие качества, как сотрудничество, сопереживание, взаимопомощь. Однако, следует учитывать возможности учеников. Учащимся, у которых не сильно развиты актёрские способности, можно дать роль без слов или роль подсказчика. Затем, когда ученик преодолеет страх и робость, можно дать ему полноценную роль со словами. Тем самым, все ученики сумеют поучаствовать в ролевой игре. В результате получается сплочённая команда [15].

Л.П. Бочарова пишет, что в играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент

согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. В условиях обучения устной иноязычной речи ролевая игра – это, прежде всего, речевая деятельность, игровая и учебная одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Учебный характер игры школьниками не осознается. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем [4].

По мнению М.А. Гацкевича, в учебных условиях не просто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующем: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Ролевая игра выполняет также ряд важных функций. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, и в этом смысле она выполняет мотивационно-побудительную функцию [6].

Ролевою игрою можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Обеспечивая осуществление желаний подростка, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию [3].

Таким образом, ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство

создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

1.3 Структура ролевой игры и ее организация

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент – роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки и т.п. [10;17].

Второй компонент ролевой игры – исходная ситуация – выступает как способ ее организации. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения играющих [4].

Третий компонент ролевой игры – ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью – главным компонентом ролевых игр – и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры. Они включают вербальные и невербальные действия [2].

Как отмечает И.А. Зимняя, присвоение каждому учащемуся престижной социальной роли и постоянное внимание к его индивидуальной значимости помогают снять психологические барьеры общения, что является необходимым условием успешного обучения. Роль-маска помогает школьнику проявлять те стороны своей личности, которые он считает возможным открыть в коммуникации, и, с другой стороны, условность игры позволяет скрыть те стороны индивидуальности, которые учащийся не хотел бы делать достоянием коллектива. Занятия строятся таким образом, что доброжелательное отношение к ученику снимает страх перед возможной ошибкой. Проявление интереса к учащемуся как

к значимому партнеру в беседе способствует снятию чувства неуверенности при говорении [9].

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20–25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в связи с повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах. Основные требования к ролевым играм:

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьника интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
2. Ролевою игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.
3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.
4. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.
5. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал.
6. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить [18].

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

У ролевых игр есть ряд особенностей, которые отличают их от всех прочих видов интеллектуальных игр: карточных, логических, настольных и др.:

1. Во-первых, ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он

является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира.

2. Во-вторых, в ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Цель команды игроков – выполнить определенную задачу, изложенную в сценарии, все подробности которого известны только ведущему [15].
3. В-третьих, ролевая игра – интереснейший творческий процесс. Можно смело утверждать, что из всех возможных игр именно данный вид заставляет участников в наибольшей мере проявить свой творческий потенциал. Каждый игрок – создатель, автор своего персонажа, который может влиять на игровой мир и действия прочих персонажей [25].
4. В-четвертых, у ролевых игр отсутствует один важный недостаток, имеющийся у всех прочих игр. Любая игра может наскучить, надоест, но только не ролевая игра. Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности [1]. Игрок может стать ведущим, а ведущий – игроком. Наскучить может сценарий, но не сама игра. Отсюда следует и пятая своеобразная черта ролевой игры – в нее можно играть бесконечно долго, единственным пределом являются фантазия и воображение. Если команда игроков успешно завершила одно приключение, то она сразу может начать новое, если ведущий к этому готов и припас еще один интересный сценарий.

Для того чтобы добиться эффективности проведения ролевых игр на уроках иностранного языка, некоторые методисты, в частности К. Ливингстоун и Т.В. Семенова, предлагают следующие ступени их проведения. К ним относятся:

1. Подбор обучающего материала.
2. Учитель заранее должен отобрать материал, который будет использован для этого вида деятельности, при этом обучающий материал может быть взят как из учебника, так и из дополнительных источников, такие как книги, сценарии, комиксы, кинофильмы, мультфильмы и картины. Учитель может также использовать собственные обучающие материалы для игры. Обучающие материалы должны соответствовать уровню обученности учеников и их интересам [14].
3. Выбор ситуации и создание диалога.

4. Необходимо продумать ситуацию или ситуации для ролевой игры. Для каждой ситуации необходимо составить диалог. В зависимости от уровня учеников учитель дает готовый диалог, либо дети составляют его сами [18].

5. Введение и разучивание лексических единиц.

6. Необходимо разучить с детьми слова и выражения, которые они будут использовать в своих диалогах. Учитель должен убедиться, что детям понятны все лексические единицы, и они могут грамотно использовать их в своей речи

7. Практика.

8. Учащиеся отрабатывают в парах или группах свои диалоги. После того как они разучили свои слова, нужно предложить им поменяться ролями. Тем самым они лучше отработают свой диалог. Когда ученики готовы, учитель просит выступить перед классом.

9. Изменение ситуации.

10. После того как учитель убедился, что ученики хорошо запомнили диалог, он предлагает изменить ситуацию. Ученики создают свои диалоги по образцу.

11. Проверка знаний и оценивание.

По окончании ролевой игры учитель должен оценить эффективность проведения ее и проверить насколько хорошо учащиеся усвоили новые слова и выражения [13].

Творческое ролевое общение требует развитых социальных умений. Поэтому ролевые игры на уроках иностранного языка нередко включают элементы социального тренинга (упражнений в общении). Примеры подобных заданий следующие:

- 1) Line-up (учащиеся стремятся как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком);
- 2) Rounds (участники "круга" произносят каждое своё слово таким образом, чтобы образуемое предложение звучало так плавно, как если бы его произносил один человек);
- 3) Strip-story (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в "рассказе");
- 4) Smile (учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами);
- 5) Merry-go-round (школьники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами);
- 6) Contacts (участники подходят друг к другу и начинают беседу);
- 7) Kindwords (участники говорят любые приятные слова в адрес собеседника);

- 8) Reflection (участники пытаются представить, что о них думают другие школьники);
- 9) Listening (кивая в знак согласия и выражая согласие с ним);
- 10) Politeness (школьники обращаются друг к другу с вежливыми просьбами);
- 11) Concessions (участники учатся уступать друг другу в споре);
- 12) Respect (школьники говорят о своём уважении друг друга и подкрепляют свои слова примерами);
- 13) Gratitude (работая в парах, учащиеся выражают друг другу благодарность за оказанную ранее услугу, помощь, поддержку)
- 14) Rally (участники учатся обращаться к аудитории);
- 15) Conflict (школьники учатся правильно реагировать на эмоциональную фразу партнёра) [25].

Таким образом, ролевая игра помогает в решении многих методических проблем, в частности, снятие языкового барьера; также ролевая вызывает потребность в общении, что является стимулом к дальнейшему изучению иностранного языка. Ролевая игра заранее тщательно продумывается учителем для эффективного ее проведения. Ролевая игра пробуждает творческий интерес учащихся, способствует формированию коммуникативной компетенции. Ролевые игры на уроках иностранного языка способствуют лучшему усвоению различных аспектов языка (грамматический, лексический).

Выводы по первой главе: итак, существует множество видов игр, в том числе ролевые. Ролевая игра является важным компонентом обучения иностранному языку: ролевая игра выполняет ряд функций, необходимых для успешности обучения. Игровая ситуация на уроке обеспечивает погружение в изучаемую тему, снимается языковой барьер, создается благоприятная психологическая обстановка. Ролевая игра должна проводиться под четким контролем учителя и планироваться заранее, обеспечивая целостность процесса обучения. Ролевые игры не могут обходиться без реквизита или ситуации общения. Роли между учениками должны распределяться по возможностям учеников и по уровню знаний языка. Игра должна содержать ряд компонентов, таких как роли, ситуация и действия, которые помогают ученикам лучше ориентироваться при подготовке к играм. Игра позволяет проявлять творческие и умственные способности учеников, снимает страх в говорении и обеспечивает разнообразие на уроке иностранного языка.

2. КОММУНИКАТИВНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

2.1 Общая характеристика коммуникативно-познавательной деятельности на уроках иностранного языка

В энциклопедических словарях деятельность определяется как процесс (процессы) активного взаимодействия субъекта с объектом, во время которого субъект удовлетворяет какие-либо свои потребности, достигает цели. Деятельностью можно назвать любую активность человека, которой он сам придает некоторый смысл [17]. Деятельность характеризует сознательную сторону личности человека (в отличие от поведения). Коммуникативная деятельность на уроках иностранного языка помогает в первую очередь решать проблемы обучения языку на всех этапах обучения. Н.А.Иванникова рассматривает коммуникативную деятельность как неотъемлемую и составную часть общей деятельности. Систематизируя коммуникативную деятельность, следует отметить, что для обучения англоязычному общению значимым является как специальное, так и взаимосвязанное обучение видам речевой деятельности, обслуживающим общение, в том числе говорению, аудированию, чтению и письменной речи. Иерархия единиц речевой деятельности (речевая операция, речевое действие и собственно речевая деятельность) обеспечивает процессу формирования речевых навыков и умений упорядоченность, систематичность, преемственность и логичность [10].

Коммуникативно-познавательная деятельность представляет собой реализацию такого способа обучения, при котором осуществляется упорядоченное, систематизированное обучение английскому языку как средству общения в условиях моделируемой (воспроизводимой) на учебных занятиях речевой деятельности — неотъемлемой и составной части общей (экстралингвистической) деятельности.

Коммуникативно-познавательная деятельность является ведущей на уроках иностранного языка. Она обеспечивает полный и взвешенный охват всех сторон, аспектов и операций овладения иностранным языком в комплексе всех его функций. Коммуникативно-познавательная деятельность предполагает учебное сотрудничество, в котором заинтересованы, инициативны как обучающие, так и учащиеся [22].

Коммуникативно-познавательная деятельность предполагает полную и оптимальную систематизацию взаимоотношений между компонентами содержания обучения. К ним относятся система общей (например, экстралингвистической, педагогической) деятельности, система речевой деятельности, система речевого общения (коммуникации, интеракции и взаимной перцепции), система самого английского языка, системное соотнесение родного и английского языков (их сознательно-сопоставительный анализ), система речевых механизмов (речепорождение, речевосприятие, речевое взаимодействие и др.), текст как система речевых продуктов, система структурно-речевых образований (диалог, монолог, монолог в диалоге, разные типы речевых высказываний и т. п.), система (процесс) овладения английским языком, система (структура) речевого поведения человека [13]. В результате такой деятельности в обучении формируется, реализуется и действует система владения английским языком как средством общения в широком смысле этого слова. Такая система, с учетом использования ее в целях обучения английскому языку, должна включать и взаимосотнесение общедеятельностных мотивов с мотивами и потребностями связанного с ней общения; предметного содержания и способов выполнения деятельности; типичных условий ее протекания и характера взаимодействия ее участников (межиндивидуальное, групповое), а также определение характера, содержания и форм взаимоотношений и общения участников, принятых в рамках данной деятельности: в единстве их коммуникативного, интеракционного и перцептивного аспектов, роли, места, сфер и ситуаций англоязычного речевого общения [10]. По мнению Т.В. Карих, формированию коммуникативной компетенции способствуют такие задания как:

- 1) составить план текста, высказать основные мысли по плану;
- 2) драматизировать часть текста;
- 3) определить соответствие сказанного тому, что содержится в тексте;
- 4) дать характеристику героям текста, оценку их поступков и мыслей, согласиться или не согласиться с мнением одноклассников; составить собственное высказывание, исходя из прочитанного, услышанного [11].

В процессе отбора и организации языкового и речевого материала и управления овладением им в качестве основных следует использовать принцип оценки их коммуникативной целесообразности (Т.В. Карих) и принцип активной коммуникативности (Т.Г. Угрюмова). Наряду с обучением различным единицам английского языка — фонетическим, грамматическим, лексическим, интонационным (просодическим) — в обучении общению особо значимыми становятся функциональные высказывания,

различные типы речевого взаимодействия собеседников, функциональные сверхфразовые единства, варианты речевой реализации коммуникативных намерений (интенций) собеседников, вариативные способы коммуникативного реагирования, техника речевого общения (включая речевой этикет), образцы обусловленных ролевым поведением высказываний и т. д. Лингвистические основы обучения англоязычному общению должны объединить весь арсенал языковых единиц и речевых средств общения в единое целое [11;22].

Поскольку деятельность на уроке осуществляется с помощью речи, то происходит непрерывное взаимодействие русского и иностранного языков. Систематизация соотнесения родного языка с английским имеет три аспекта:

- 1) отбор и предучебная организация языкового и речевого материала для обучения англоязычному общению;
- 2) динамическое соотнесение языковых и речевых единиц в процессе обучения;
- 3) формирование умений соотнесения родного и английского языков в процессе овладения последним.

В обучение включается лингвометодическая типология изучаемых языковых явлений и формирования навыков и умений иноязычного общения. Такое соотнесение требует и создания специальных коммуникативных справочников и учебных пособий, которые позволили бы развить умение обучаемых быстро переключаться с одного языка на другой и включить в обучение активное сопоставление двух языков, а также сформировать в лингвистическом мышлении обучаемых развитой язык-посредник для внутреннего соотнесения обоих языков в процессе порождения и смыслового восприятия речевых высказываний в англоязычном общении при сохраняющейся первичности родного языка в речевом мышлении. Соотнесение родного и английского языков в обучении англоязычному общению должно быть обеспечено такими комплексами упражнений, которые бы, без ущерба для аутентичности англоязычной речи, позволили полностью реализовать средствами английского языка изначальные коммуникативные намерения (без подстройки их под наличные языковые средства), сформированные в речемышлении на родном языке. В целом же создание таких комплексов упражнений связано с особенностями структуры и функционирования механизмов порождения и смыслового восприятия речевых высказываний, входящих в целесообразную для обучения англоязычному общению систему [9].

Одной из целей обучения иностранным языкам является обучение свободному ориентированию в иноязычной среде и умению адекватно реагировать в различных

ситуациях, то есть общению. Коммуникативная деятельность как нельзя лучше мотивирована: ее задача - заинтересовать обучаемых в изучении иностранного языка по средствам накопления и расширения их знаний и опыта. Обучаемые должны быть готовы использовать язык для реальной коммуникации вне занятий, например, во время посещения страны изучаемого языка, во время приёма иностранных гостей дома, при переписке. При этом термин коммуникативность «не сводится только к установлению с помощью речи социальных контактов, это приобщение личности к духовным ценностям других культур. Использование ролевых игр в таких случаях является неотъемлемой составляющей урока [3;12].

Очень важно, чтобы учащиеся могли “пропустить ситуацию через себя”, придавая ей личностный характер. Это повышает эффективность усвоения иностранного языка, так как наряду с интеллектом подключаются детские эмоции. Личностно-значимой ситуацию делает роль, которую учащиеся получают на время или постоянно. Наиболее адекватным приёмом обучения говорению являются различные формы драматизации, включая импровизации и ролевые игры [7].

Итак, коммуникативно-познавательная деятельность на уроке иностранного языка удовлетворяет потребность учащихся в говорении, заставляя учеников углубляться в суть происходящего на уроке. Так же данная деятельность способствует накоплению знаний по предмету; происходит соотнесение родного и иностранного языков. Предлагаются различного рода ролевые игры в виде диалога или полилога, работа по тексту с целью нахождения определенной информации. Во время проведения игр коммуникативно-познавательная деятельность обеспечивает учеников ресурсами для нахождения определенной информации (справочники, словари).

2.2 Реализация коммуникативно-познавательной деятельности на уроках иностранного языка с помощью ролевых игр

Для успешной реализации коммуникативных задач урока многие методисты, такие как Т.В.Карих и П.П.Ловкова, выделяют множество моделей проведения уроков на основе коммуникативно-познавательной деятельности с помощью ролевых игр. Особый смысл для обучения имеют ролевые игры как средство активизации коммуникативно-познавательной деятельности на уроке (игры в форме диалога, монолога, монолога в диалоге, диалога в

монолог, полилога, общения (монолог-сообщение, рассуждение, доказательство и др.), беседы, спора, вопросно-ответного диалога и др.). Выделяется несколько параметров для создания оптимальной модели проведения данного вида уроков:

- 1) характер влияния общей деятельности на содержание, отбор и организацию учебного языкового и речевого материала;
- 2) моделирование в учебном процессе ситуаций общения и способы формирования речевых навыков и умений у обучающихся;
- 3) способы и приемы управления их учебной деятельностью на занятиях с преподавателем и в самостоятельной работе [6].

Предлагаемая модель ясно и полно отражает методику проведения урока на основе коммуникативно-познавательной деятельности. Выделяется несколько этапов:

1. Актуализация знаний.

На данном этапе происходит актуализация имеющихся знаний, способов действия в новых условиях; формирование умения задавать вопросы; развитие произвольного внимания и памяти, познавательных интересов и инициативы учащихся; формирование коммуникативных умений, культуры общения, сотрудничества. Учитель предоставляет материал, позволяющий осуществить переход к изучению нового материала. Это может быть повторение лексики по определенной теме. Учитель должен подобрать такую игру, чтобы ученики без труда могли вызвать из памяти свой лексический минимум. Примером такой игры может быть встреча на вокзале, автобусе, магазине; разговор в больнице, дома, в школе [23].

2. Открытие нового знания.

Через ролевую игру ученики не только могут закрепить полученные знания, но и успешно применять их на практике. Новые знания помогают ученикам оперировать новой лексикой как активным лексическим минимумом.

3. Комментирование собственных действий.

Предлагаются задания, побуждающие учеников к определению и выбору видов работы по достижению целей урока, помогающее комментировать учебные действия “ведущему” (сильному ученику). Учитель создает условия для сотрудничества – работы в парах, группах. Ученики могут проговаривать вслух алгоритм действий в ходе совместного выполнения типовых заданий на подстановку лексического материала, попутно комментируются собственные действия и избегаются ошибки.

4. Рефлексия (итог урока).

Ученики оценивают собственные знания друг у друга, совместно проверяется работа, проведенная на уроке. Можно предложить ребятам назвать наиболее удачные роли учеников, ответы учеников [25].

Очень важно, чтобы учащиеся могли “пропустить ситуацию через себя”, придавая ей личностный характер. Это повышает эффективность усвоения иностранного языка, т.к. наряду с интеллектом подключаются детские эмоции. Личностно-значимой ситуацию делает роль, которую учащиеся получают на время ролевой игры. Наиболее адекватным приёмом обучения говорению являются различные формы драматизации, включая импровизации [3].

Как отмечает Н.А.Иванникова, коммуникативно-познавательная деятельность ставит в центр обучения иностранному языку субъектно-субъектную схему общения, т.е. обучающийся выступает как активный, творческий субъект учебной деятельности, управляемой педагогом; способствует развитию инициативности учащихся, их способности к творческому поиску. Ученик должен ощущать, что вся система работы ориентирована на его непосредственную деятельность, опыт, мировоззрение, интересы, чувства, которые учитываются при организации общения на уроке. Таким образом, содержание занятий строится на обсуждении актуальных жизненных проблем, а не готовых тем или текстов [10].

Кроме того, по мнению А.П.Панфиловой, данный подход позволяет реализовать принцип индивидуализации, так как овладение коммуникативной функцией иностранного языка предполагает учет индивидуальных особенностей, интересов учащихся, их способностей, наклонностей и пожеланий. Критерии отбора языковых единиц в процессе обучения иностранному языку довольно просты, так как для школьников всегда интересна информация о современной жизни сверстников, их интересах, увлечениях; учащихся интересуют зарубежная современная музыка, спорт, учеба, традиции и обычаи страны изучаемого языка. Подобная информация способствует формированию социокультурной компетенции учащихся, ценностному отношению к иностранному языку как феномену национальной и общечеловеческой культуры и цивилизации [16].

Как считает Е.Е.Ларина, через ролевую игру коммуникативно-познавательная деятельность проявляется в виде:

- 1) метода обучения, который представляет собой не просто овладение иностранным языком, а обучение иноязычной культуре;
- 2) взаимосвязи и равномерного развития всех видов деятельности (говорение, аудирование, чтение, письмо) ;

- 3) создания дополнительной мотивации, использованиеммежпредметной связи;
- 4) умения планировать свое речевое и неречевое поведение;
- 5) общения, как основного метода обучения английскому языку, и использования реальных ситуаций [12].

В ходе проведения ролевой игры с акцентом на познавательную деятельность расширяются способности учащихся использовать английский язык как инструмент общения в диалоге культур и цивилизаций. Учитель может предложить в качестве игры встречу двух людей разных национальностей. Перед этим необходимо познакомить учащихся с жизнью разных народов. Это могут быть статьи в газетах и журналах о том, как иностранный язык служит лучшему взаимопониманию людей разных континентов, эпизоды из фильмов, герои которых, владея иностранным языком, совершенствуют свои знания, опыт. В ходе диалога культур учащийся -русскийкоммуникант, с одной стороны, проникает в культуры других народов, а, с другой стороны, глубже постигает культуру родной страны, отраженную как в зеркале, в культуре страны изучаемого языка [7].

По Д. Стайнбергу, социальные (ролевые) отношения принято делить на симметричные и асимметричные. При симметричных отношениях коммуниканты являются носителями одной и той же социальной роли, например, ученик — ученик, учитель — учитель, брат — сестра и т.д. Ситуации такого общения направлены на развитие умений строить взаимоотношения с носителями идентичной роли, обсуждать проблемы в рамках общего социального контакта. Асимметричные отношения наблюдаются тогда, когда участники общения характеризуются различными социальными признаками. Например, подчиненный — начальник, ученик — учитель и др. Здесь ученикам предлагается узнать как можно больше информации, узнать собеседника с психологической точки зрения, как он будет вести себя в определенной ролевой ситуации. Здесь главной задачей учителя является контроль уровня подготовленности к восприятию другого собеседника в разных ситуациях общения [20].

Таким образом, коммуникативно-познавательная деятельность способствует развитию индивидуальных, личностных особенностей. Создается ситуация успеха, и самовыражение личности становится важнее демонстрации языковых знаний, участники общения чувствуют себя в безопасности от критики, преследования за ошибки, учебной нормой считаются отдельные нарушения языковых правил и случайные ошибки. Ролевая игра обеспечивает реализацию коммуникативно-познавательной деятельности через взаимодействие группы учеников, активно поддерживающих акт игры.

Выводы по второй главе: итак, одной из важнейшей составляющей процесса обучения иностранному языку является коммуникативно-познавательная деятельность как средство общения в условиях моделируемых ситуаций. Коммуникативно-познавательная деятельность может реализовываться с помощью различных источников, например учебных книг, аудио- и видеоматериалов, Интернет-ресурсов. Такая деятельность позволяет ученикам свободно ориентироваться в изучаемом явлении, а одной из функций является заинтересованность учеников в изучении языка. Эта деятельность удовлетворяет потребность в говорении, происходит накопление знаний. Через ролевую игру коммуникативно-познавательная деятельность может проявляться как планирование своего речевого поведения, полного осмысления изучаемого явления, а также общения между одноклассниками. Такая деятельность позволяет сравнивать изучаемые явления в диалоге русской и иноязычной культурах.

3. ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР НА СТАРШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ

3.1 Опыт проведения ролевых игр в общеобразовательной школе

На уроках английского учащиеся участвуют в учебной деятельности. Ролевые и деловые игры, применяемые на уроке, позволяют моделировать другие виды деятельности, знакомят учащихся с поведенческими штампами, приучают их выполнению личностно-социальной роли.

Включение ролевой игры возможно на любом этапе обучения, однако, обычно лучше оставлять ролевую игру на заключительные уроки или обобщающие уроки, поскольку большинство учителей требует от учащихся свободного владения материалом, а также создание оригинального продукта, схемы, проекта, коммуникативного общения. На начальном этапе отработки материала учитель обычно использует имитационную игру, которая имеет следующие признаки:

1) наличие модели социальной системы (т.е. конкретной ситуации общения: магазин, библиотека, вокзал и т.д.);

- 2) наличие шаблона, схемы общения, доведенных до автоматизма;
- 3) наполнение этого шаблона лексическим и смысловым содержанием, соответствующим данной ситуации.

В качестве примера можно представить следующую ситуацию. Из учебника берется диалог «В библиотеке», отрабатывается и обыгрывается в парах. После чего учащиеся входят в роль, внося свои личностные элементы, индивидуальные особенности (запрашивают именно ту книгу, которую они хотели прочитать, предлагают прочитать книгу, написанную определенным автором). Учащиеся воспроизводят знакомый текст, наполняя его новым содержанием, используя такие экстралингвистические средства, как темп, мимику, интонацию. Доведение до автоматизации учитель осуществляет при помощи транзакционного общения (ритуальному обмену фразами), используя такие схемы, как:

1. Стимул–реакция:

-CanIhelpyou?

-Yes, please.

Такая схема позволяет процессу коммуникации проходить гладко, поскольку учащемуся не приходится задумываться над правильным ответом;

2. Схема постепенно усложняется, особенно в тех случаях, когда учитель задействует для обмена репликами разные психологические роли:

-You must be careful

-I am always careful! Don'tworry!

3. Более сложные, скрытые транзакции, требующие одновременного участия более чем двух состояний:

Shop-assistant: Look! This pair of shoes is very nice, but it is expensive.

Customer: I haven't much money, but I like it so much, that I'll buy it.

Именно эта категория чаще всего используется учителем для основы игры.

Ролевая игра №1.

Тема: Russia.

Цель: формирование разговорных навыков учащихся.

Задачи:

- 1) сформировать разговорные навыки учащихся через коммуникативно-познавательную деятельность в ходе игры;
- 2) расширить кругозор учащихся.

Ученикам был представлен ряд вопросов по изучаемой теме. Введение новой лексики по теме происходило в начале игры с целью расширения словарного запаса учеников, а

также новых реалий: TheSupremeSoviet, theSupremeCourt, Duma, theCouncilofMinisters и т.д. Лексика закрепляется в ситуациях и диалогах, приближенных к теме: покупка билета из одного города в другой на вокзале, обсуждение лучшего места отдыха, беседа о выборах. Ребятам предлагалось самостоятельно распланировать свои роли, учитель выступал в качестве наблюдателя. Ученики разделились на 4 группы, каждая группа оценивалась по 4 параметрам:

- 1) активность;
- 2) желание узнавать новые факты;
- 3) актерское мастерство;
- 4) правильность речи.

Примерный ряд вопросов:

What is the name of the country you live in?

Do you know how big it is?

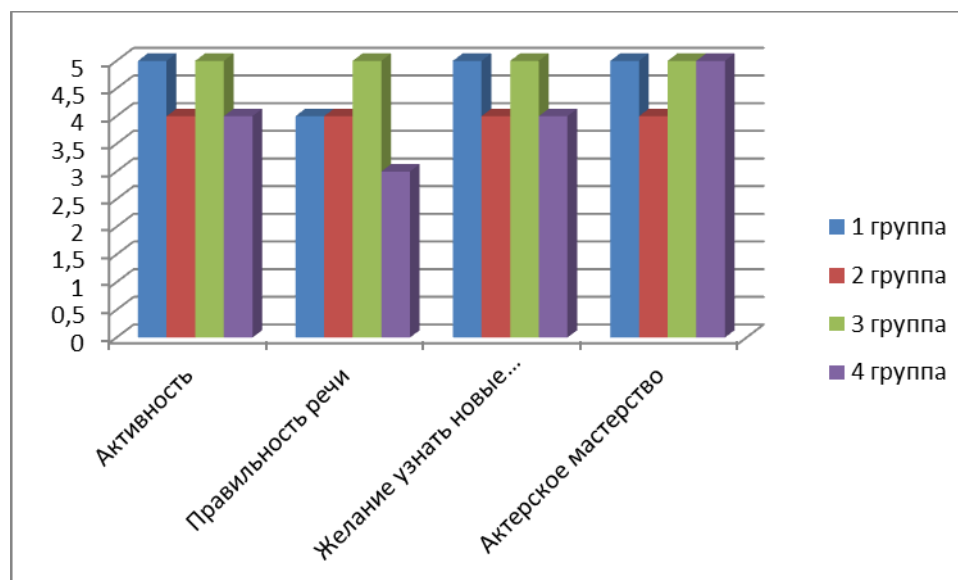
What is the population of Russia?

Name the biggest rivers in of European and Asia parts of the country?

Speak of the countries it borders with?

Результаты проведения игры можно представить в виде диаграммы:

Диаграмма 1. Оценка проведения ролевой игры «Russia».



Наиболее активной оказалась группа №3, набравшая максимальное количество баллов. Наименьший результат оказался у группы №4. Из проведения игры следует, что без четкой установки по вопросам проведения игры ученики способны самостоятельно придумать себе роли и разыграть их. Лексика должна отрабатываться до проведения игры, учителю необходимо проконтролировать уровень ее запоминания. Если во время игры

обнаруживаются новые слова, ученики могут самостоятельно изучить их или прибегнуть к помощи учителя. В ходе подготовки ученики прибегали к помощи словарей, учебников и других лингвострановедческих источников, шел отбор нужного материала.

Ролевая игра №2.

Тема: TV - programs.

Цель: формирование разговорных навыков учащихся.

Задачи:

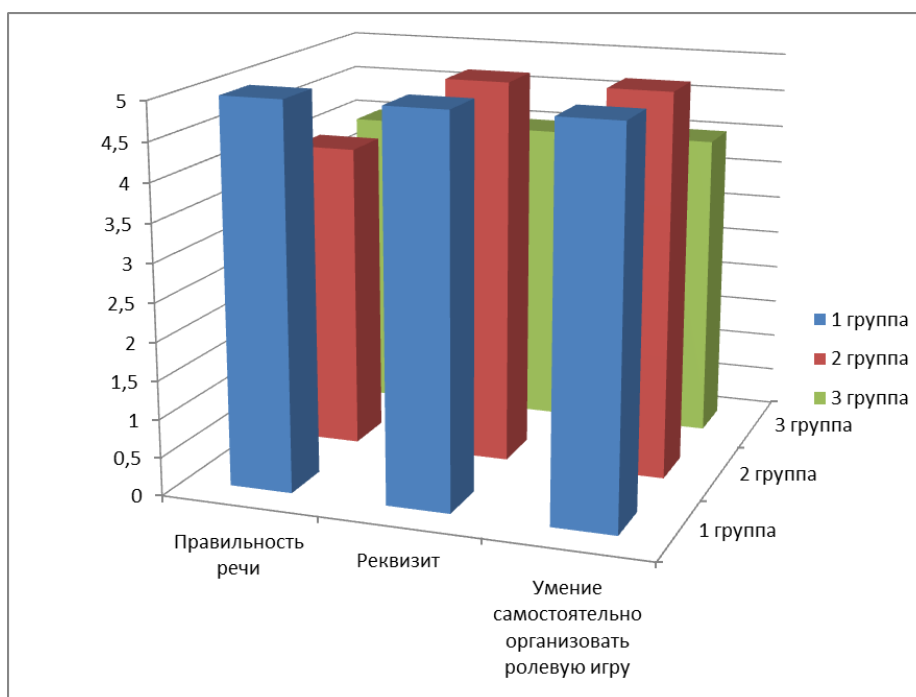
- 1) сформировать разговорные навыки учащихся;
- 2) сплотить коллектив.

Ученикам было предложеноделиться на 3 группы. Учитель предложил ученикам выбрать одну из актуальных американских программ и разыграть ее. Тематикой сценариев выступила тема семьи и взаимоотношений. Учитель на уроке рассказал о некоторых передачах, их актуальности в США. Первая группа получила задание приготовить сценку из программы «Letthemspeak». Вторая группа инсценировала программу «TyraBanksShow». Третья группа продемонстрировала программу «OprahWinfrey'sShow». Предварительно ученикам была предложена лексика по теме «Семья и взаимоотношения». Игра подготавливается дома. В качестве критериев оценивания выступили:

- 1) правильность речи;
- 2) умение самостоятельно организовать ролевую игру;
- 3) реквизит.

Каждая группа оценивалась учителем, по 5-бальной шкале.

Диаграмма 2. Оценка проведения ролевой игры «TV-programs».



Из приведенных данных видно, что все группы владеют правильной речью, т.е. умеют правильно построить предложения. Также видно, что ребята хорошо подготовились к игре, принесли реквизит, костюмы. Однако 3 группа уступает двум другим, поскольку задание получили не все ученики, и игра проводилась практически спонтанно. В ходе подготовки было отмечено, что ученики консультируются с учителем, спрашивают о трудных моментах, проверяют, правильно ли оформлено высказывание. В качестве источника для реализации коммуникативно-познавательной деятельности выступала непосредственно сама ролевая игра, так как для успешного ее проведения ученики использовали интернет, словари и примеры проведения игр в других классах. Во время подготовки также отмечено большое желание работать коллективно, ученики с удовольствием входили в предложенные роли. У учеников появилась возможность сыграть кого-то другого и проверить свои актерские способности.

Ролевая игра №3.

Тема: Musicians.

Цель: формирование умения самостоятельно работать в группах

Задачи:

- 1) сформировать разговорные навыки учащихся;
- 2) организовать работу учеников в группах.

Учитель предлагает ученикам ролевую игру, связанную с музыкой, поскольку в школе проходит фестиваль песен. Предварительно повторяется лексика (названия музыкальных жанров, групп, инструментов и т.д.) разыгрывается пробная ролевая игра.

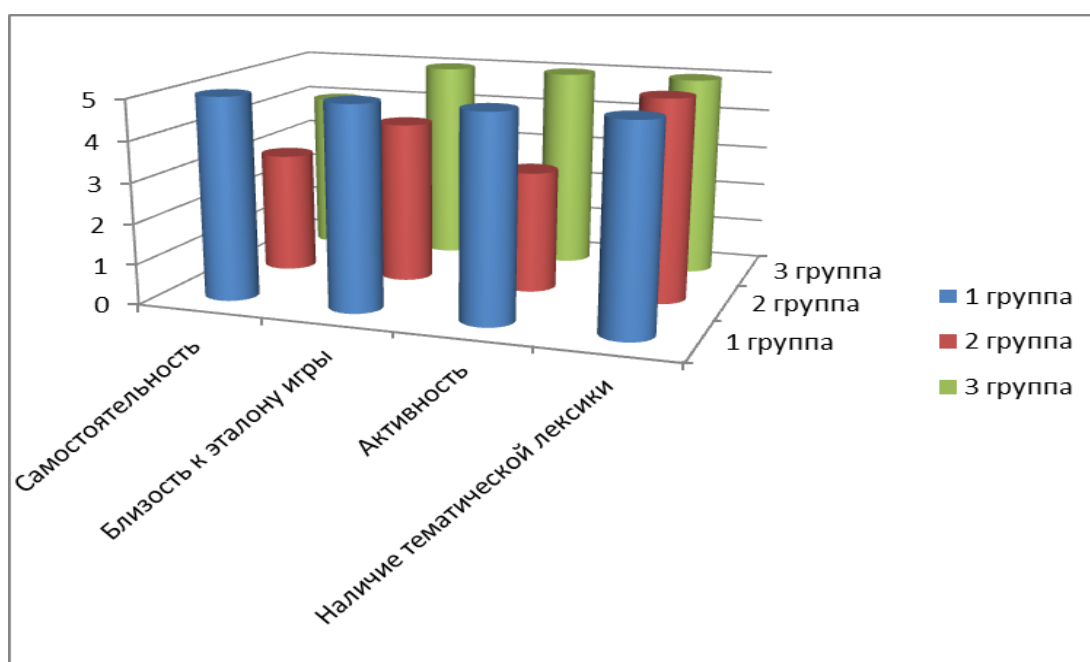
Домашним заданием является придумать похожую игру и провести ее в классе. Примером ролевой игры для учеников послужила игра с такой формулировкой:

Some of you are members of a group of musicians (classical, pop, jazz). Some of you are journalists who are going to interview the musicians. Musicians: talk together to decide the following – the kind of music you play, the name of your band, who plays what, what has influenced your music, how long have you been together, the records you have made, the countries you have toured. Journalists: work together to think of some questions to ask the musicians. When you are ready, conduct the interview.

Ученикам предложено самостоятельно разделиться на группы, подготовить игру и провести ее. Результаты были оформлены по следующим параметрам:

- 1) самостоятельность группы;
- 2) близость к эталону игры;
- 3) активность;
- 4) наличие тематической лексики.

Диаграмма 3. Оценка проведения ролевой игры «Musicians».



Данная ролевая игра послужила для учеников хорошим примером того, как должна проводиться такая игра. Ученики проявили инициативу и практически все справились с заданием. Группа №2 не смогла полностью справиться с заданием, так как слабые ученики не подготовили свою часть задания и в данной группе не все были активны. Коммуникативно-познавательная деятельность проявилась в поиске информации об определенной музыкальной группе, ученики выявляли кросскультурные особенности

музыкальных жанров родной страны и страны изучаемого языка. Использовались словари и страноведческие справочники, в частности книга Кейт Фокс «Наблюдаем за англичанами».

Ролевая игра №4.

Тема: Different life situations (отрабатываем лексику).

Цель: сформировать разговорные навыки учащихся по определенной теме.

Задачи:

- 1) отработать определенный лексический материал по теме «Different life situations»;
- 2) организовать работу учащихся в парах.

Для данной ролевой игры характерна спонтанность речи. Учитель раздает ребятам карточки с вопросами, на которые они должны ответить, одновременно придумав место и время для своей ситуации (например, в магазине, аптеке, вокзале). Тренировки перед ролевой игрой не было, лексический материал вводился спонтанно. Ребятам предложено работать в парах. Ролевая игра проводилась за 15 минут до конца занятия.

Примерные карточки для учащихся:

Role card A: You are a student. You are complaining to your course tutor that you have been put in the wrong group as a result of your placement test, and that the lessons are too easy or too difficult. You want to change groups.

Role card B : You are a course tutor. You listen to a complain from one of your students who wants to change groups. You apologize, but explain that there is no room in any other group for the moment.

Role card C: At the dry cleaners: you say the cleaners have ruined a dress or pair of trousers that you left for cleaning, and you want a refund. The cleaner is apologetic, but says that it's not his or her fault.

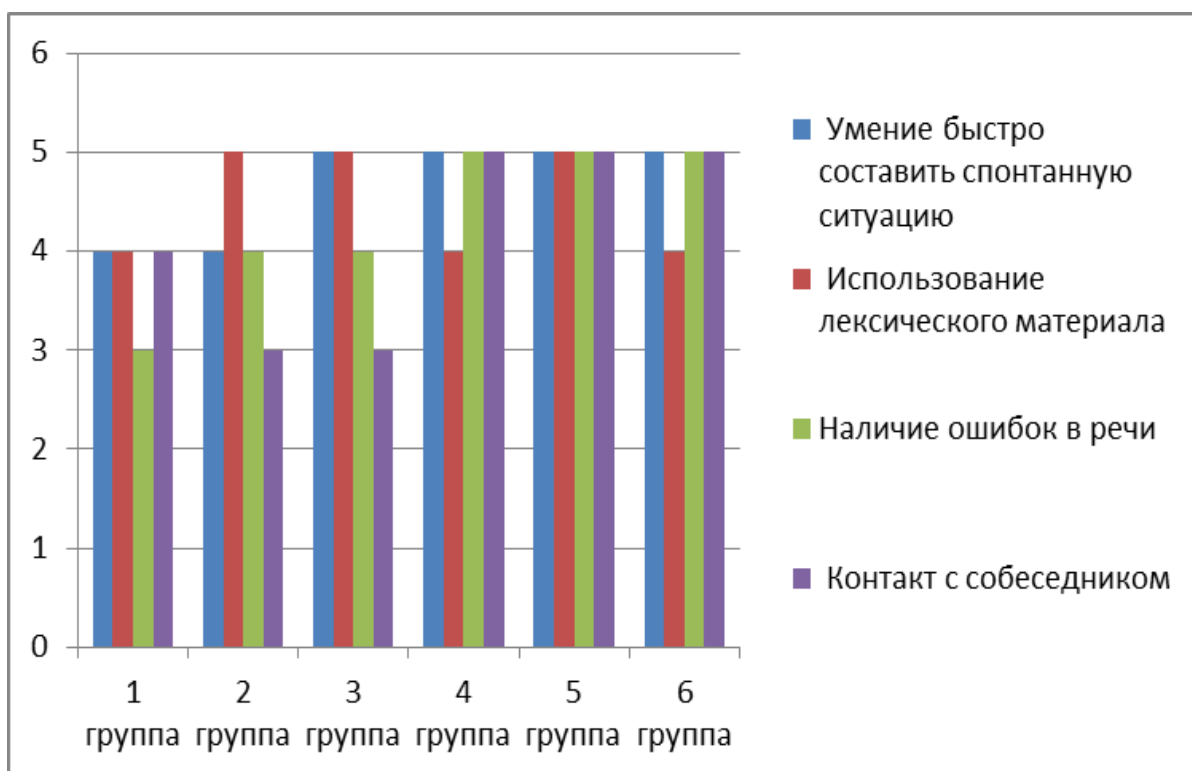
Role card D: At the reception desk of a hotel: the client is complaining that his or her room is not what was booked. He or she insists on another room. The receptionist is apologetic, but explains that no other rooms are available for the moment.

Ученики оценивались по следующим параметрам:

- 1) умение быстро составить спонтанную ситуацию;
- 2) использование лексического материала;
- 3) наличие ошибок в речи;
- 4) контакт с собеседником.

Результаты игры представим в виде диаграммы.

Диаграмма 4. Оценка проведения ролевой игры «Different life situations».



Из приведенных данных следует отметить тот факт, что не во всех группах произошел контакт с собеседником. Также наблюдается некоторое количество ошибок в речи, и низкое использование определенного лексического материала в процессе говорения. Способность быстро составлять спонтанную ситуацию под контролем учителя была свойственной практически всем группам учеников. Принцип коммуникативно-познавательной деятельности осуществлялся через личный опыт учеников, так как всем пришлось разыгрывать ситуацию из жизни. Также после проведения игры ученики высказывались об исполнении других инсценировок, делились мнениями об улучшении проведения такого рода занятий.

Ролевая игра №5.

Тема: Interviewing e a chother.

Цель: формирование навыков говорения.

Задачи:

- 1) воспитать толерантное отношение друг к другу;
- 2) развивать навыки говорения.

. Учитель раздает карточки с заданиями, задача учеников – максимально быстро придумать ситуацию общения. В качестве эталона использовались следующие модели:

- 1) *Read the job advertisement. Decide who will be the applicant and who will be the interviewing board. Read your role card and get ready for the interview. The students who*

have gone through the interview become observants. Exchange your opinions about questions/answers. Be positive and friendly.

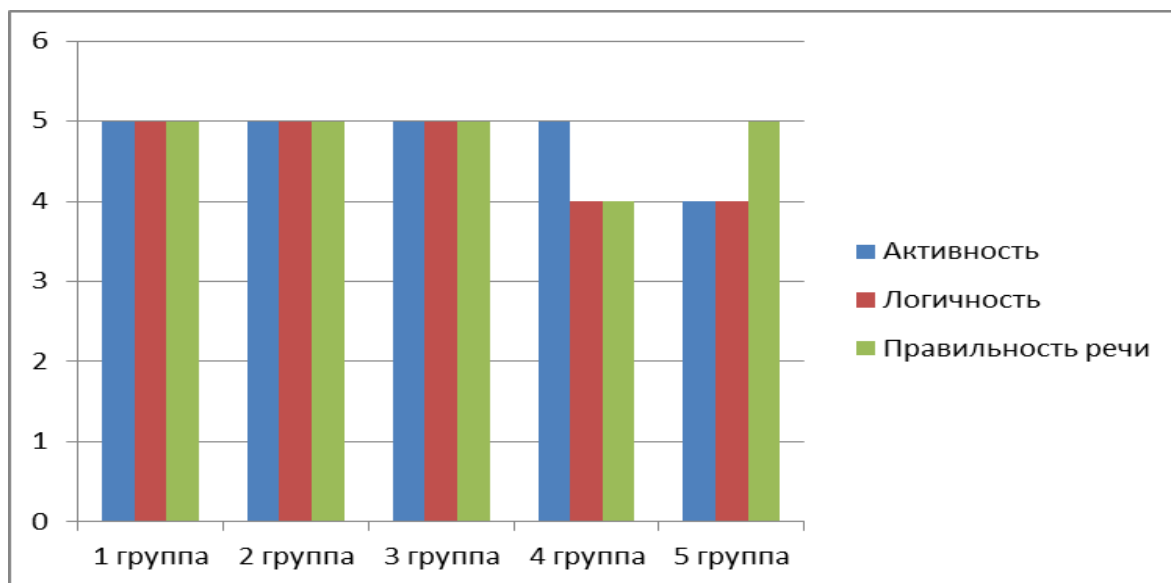
- 2) *You are invited to take part in a TV show called “Do you believe in...?” The show will start in 10 minutes. Take a role card and get ready to play your role. Take part in the show; try to be as active as possible. Vote on the question in the programme – Do you believe in supernatural phenomena?*
- 3) *You are going to take part in the International Student Science Conference. In turn, you will be a speaker, a participant, an interpreter, and some of you may wish to be the Chair.*

Ученики работали в парах и оценивались по следующим параметрам:

- 1) активность;
- 2) логичность ситуации;
- 3) правильность речи.

Результаты отражены в диаграмме.

Диаграмма 5: Оценка проведения ролевой игры «Interviewinge achother».



Полученные данные свидетельствуют о хорошей подготовке учеников к данному виду деятельности. В ходе проведения ролевой игры не возникало вопросов, ученики самостоятельно планировали свою деятельность, консультируясь с учебником. Группы 1,2,3 полностью справились с заданием, получив максимальное количество баллов за каждый из оцениваемых параметров. Группы 4 и 5 уступают предыдущим в логичности и правильности речи. Этот недостаток ребята старались компенсировать активным участием в игре, живой речью, мимикой и жестами.

Ролевая игра №6.

Тема: Inviting friends.

Цель: формирование разговорных навыков учащихся.

Задача: обучение учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

При проведении такой игры учитель знакомит учащихся с деловой лексикой на иностранном языке. Диалоги деловой игры записаны на аудиокассету, а потом прослушаны в классе. Примером ролевой игры послужило следующее задание:

ROLE CARD

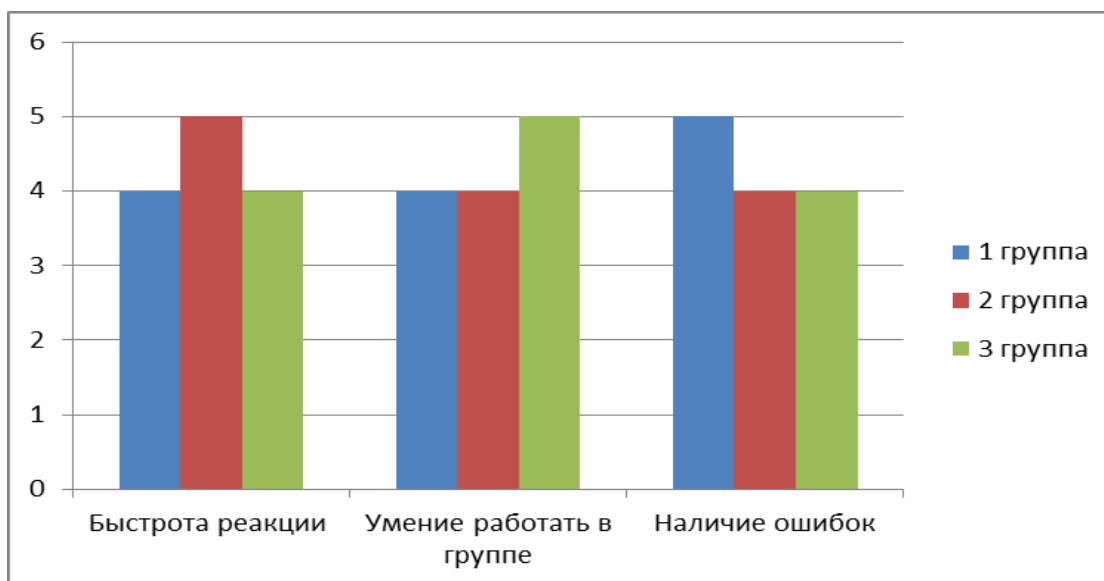
You are all very close friends, and one of you (Mr. _____) organized a party in his cosmetics office on Friday evening. Choose that person and tell it to group A. The party starts in an informal way: mainly you are welcome to exchange the news with your guests. Then Mr. _____ suddenly says that he is going to run a new business. Though, you all know about it (but not your guests). You will be selling teenage clothes in this country and abroad in about two months' time. The guests are very much interested in that project and have a lot of ideas and questions. Discuss them. Be sure everyone is involved in the discussion.

Ученики работали в группах по 5 человек и были оценены по следующим параметрам:

- 1) умение работать в группе;
- 2) правильность речи;
- 3) наличие ошибок;
- 4) быстрота реакции при ответах.

Последний критерий подразумевает быстроту реакции на ответ собеседника, что поможет выявить, насколько эффективно и слаженно дети работали в группе. Результаты отражены в диаграмме.

Диаграмма 6. Оценка проведения ролевой игры «Inviting friends».



Из приведенных данных видно, группа №1 была лучшей в оценивании правильности речи. Группа №2 – в быстроте реакции. Группа №3 – в умении работать в группе. Каждая из групп представила себя в игре с лучшей стороны, ребята активно разрабатывали методику проведения игры, спорили в написании сценариев, консультировались с учителем. Ребята пользовались учебником в качестве источника информации (в рамках темы «Different countries: their traditions»).

Таким образом, использование ролевых игр на старшем этапе обучения способствует активизации коммуникативно-познавательной деятельности учащихся. Именно групповая работа помогает учащимся преодолевать трудности в усвоении лексических и грамматических явлений в языке; происходит сплочение каждой отдельной группы или пары учеников, работающих в процессе подготовки и проведения ролевой игры. Данные свидетельствуют о том, что учащиеся способны «пройти» через игру только в рамках определенной темы, под контролем учителя и с четкой установкой на определенные цели. Группы, в которых были слабые ученики, показали наименьший результат по каждой игре. Наблюдается высокий уровень языковой подготовки учащихся, по этому параметру набиралось максимальное число баллов практически в каждой группе и в каждой игре. Ученики активны в проведении и подготовки к игре, задействован весь класс. В рамках определенной темы не обязательно ограничиваться материалом учебника, подойдут также собственные разработки с целью повышения языковой компетенции учащихся. Такие разработки должны быть максимально приближены к теме, содержать знакомый лексический материал, допускается 1% незнакомых слов.

\\\\\\

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра является той формой организации жизнедеятельности школьника, в условиях которой педагог может, применяя различные методы, формировать навыки устной речи, особенностями которой являются: инициативность, контактность, спонтанность, эмоциональная окрашенность.

Ролевые игры на уроках иностранного языка должны организовываться учителем заранее, с использованием дополнительных материалов, опор и наглядности. Место ролевой игры зависит от степени подготовленности к ней класса, с учетом реальных возможностей каждого ученика.

Коммуникативно-познавательная деятельность на уроках призвана обеспечить целостность процесса обучения языку через использование ролевой игры и она дает возможность ученикам максимально полно погрузиться в иноязычную культуру через роли, которые предлагаются ученикам в рамках определенной темы.

Анализ УМК В.П. Кузовлева выявил, что большинство ролевых игр не соответствуют высокому уровню развития коммуникативно-познавательной деятельности, так как в них не дается достаточное количество информации, необходимых для успешного проведения игры.

Опыт проведения игр в школе установил, что у учеников есть опыт проведения игр, они активны, любознательны и готовы к самостоятельной подготовке к игре без помощи учителя.

Использование ролевых игр на уроках иностранного языка дает возможность повысить интерес к иностранному языку, создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность, а главное, ролевые игры влияют на освоение языкового материала и влияют на развитие навыков говорения, чтения, аудирования и письма учеников на старшем этапе обучения. Ролевые игры способствуют активизации коммуникативно-познавательной деятельности, тем самым обеспечивая непрерывный процесс обучения иностранному языку через работу со словарями, дополнительными литературными источниками, использованием межпредметных связей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: учеб.пособие / Н.П. Аникеева. 3-е изд., доп.-М. : Просвещение, 1999. – 144 с.
2. Арустанянц, Е.С. Ролевые упражнения как одно из средств интенсификации обучения диалогической речи. Проблемы интенсификации обучения иностранному языку в высшей школе: учеб.пособие / Е.С. Арустанянц. – М. : Просвещение, 1998. – 455 с.
3. Берн, Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди: учеб.пособие / пер. с англ. М.А. Макаровой. – М. : Просвещение, 2005. – 219 с.
4. Бочарова, Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения / Л.П.Бочарова // Иностранные языки в школе. - 1996. - № 3. –с. 5-9.
5. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: учеб.пособие / Н.Д. Гальскова. – М. : Арти-ГЛАССО, 2002. – 281 с.
6. Гацкевич, М.А. Учись, играя!: учеб.пособие / М.А. Гацкевич. – СПб: Каро, 2005. – 256 с.
7. Давыдов, В. В. Новый подход к пониманию структуры и содержания деятельности / В.В. Давыдов //Вопросы психологии, - 2003. - №5. – 95с.
8. Елухина, Н.В. Устное общение на уроке, средства и приемы его организации / Н.В. Елухина // Иностранные языки в школе, - 1995. - № 4. –с. 13-15.

9. Зимняя, И. А. Ключевые компетенции - новая парадигма результата образования / И.А. Зимняя // Высшее образование сегодня, - 2004. - №4. – 96 с.
10. Иванникова, Н.А. Коммуникативно-познавательная деятельность на уроках иностранного языка в начальной школе / Н.А. Иванникова // Классное руководство, - 2006. – Вып.5. – 64 с.
11. Карих, Т.В. Коммуникативно-познавательная модель овладения технологией текстовой деятельности: учеб.пособие для вузов и колледжей / Т.В. Карих. – М. : Арт, 2005. – 184 с.
12. Ларина, Е.Е. Игра и ее роль в развитии диалогических навыков / Е.Е. Ларина // Классное руководство. - 2010. - №7. – 68 с.
13. Ливингстоун, К. Ролевая игра в обучении иностранным языкам: учеб. Пособие/ К.Ливингстоун. 3 изд., перераб. – М. : Высшая школа, 2001. – 236 с.
14. Ловкова, П.П. Самостоятельная работа студентов как путь к профессиональной карьере / П.П. Ловкова, А.Е. Суркова //Среднее специальное образование. – 2002. - №5. – 113 с.
15. Мильруд, Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранному языку. / Р.П. Мильруд // Иностранные языки в школе, - 2000. - №4. – с. 19-26.
16. Панфилова, А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: учеб.пособие / А.П. Панфилова. – СПб: Знание, 2001. – 496 с.
17. Педагогический энциклопедический словарь / под ред. Л.С.Глебова. – М. : Большая Российская Энциклопедия, 2008. – 527 с.
18. Семёнова, Т.В.Ролевые игры в обучении иностранным языкам/Т.В. Семенова // Иностранные языки в школе, – 2005. - №1. – с. 6-8.
19. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е.Н. Соловова. - М.: Просвещение, 2001. - 239 с.
20. Стайнберг, Д. 110 игр на уроке английского языка: учеб.пособие / пер. с англ. И.О. Винниченко. – М. :Астрель, 2003. – 126 с.
21. Тюкавкина, Т.В. УМК – как основное средство обучения: учеб.пособие / Т.В. Тюкавкина. – М. :Владос, 2010. – 253 с.
22. Угрюмова, Т.Г. Психологический аспект на уроке иностранного языка / Т.Г. Угрюмова //Среднее специальное образование. - 2002. - №5. – 124 с.

23. Щукин, А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учеб.пособие для студентов и преподавателей /А.Н. Щукин. – М. :Филоматис, 2004. – 408 с.
24. Эльконин, Д.Б. Психология игры: учеб.пособие / Д.Б.Эльконин. М. :Педагогика, 1978. – 331 с.
25. Tompkins, P.K. Role Playing Simulation // The Internet TESL Journal, Vol. IV, No. 8, 1998, URL: <http://itesli.org/>