

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования.

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания иностран-
ных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»

Профиль подготовки «Английский
язык»

БАКАЛАВСКАЯ РАБОТА

на тему

«СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ
НА СРЕДНЕМ И СТАРШЕМ ЭТАПАХ ОБУЧЕНИЯ
В СРЕДНЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

Студент _____ Садукова Анна Омариевна

Руководитель _____ к.ф.н., доцент Костина Н.Ю.

Нормоконтролёр _____ к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Заведующий кафедрой _____ к.и.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК
от № _____)

Секретарь

ГЭК

Пенза 2017

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Научно-теоретические основы ролевой игры.....	6
1.1 Возникновение ролевой игры в ходе исторического развития общества.....	6
1.2 Ролевая игра как метод обучения	11
1.3 Место ролевой игры на уроке английского языка.....	14
Выводы по главе 1	20
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа	
2.1 Организация и проведение ролевой игры.....	22
2.2 Игры в обучении лексике.....	24
2.3 Игры в обучении грамматике.....	28
2.4 Игры в обучении фонетике.....	33
Выводы по главе 2.....	37
Заключение.....	40
Список литературы.....	42
Приложения	

Введение

Каждый из нас любит играть, независимо от возраста, пола, национальности или религии. Игра сопровождает нас с самого рождения. Все мы помним такие игры как дочки-матери, прятки, больница, казаки-разбойники. Игра – ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. Мы выросли, менялись и наши игры, становились более сложными и многоэлементными. В настоящее время игра стала целой индустрией. Существует большое множество игр, отвечающих интересам и потребностям разных групп людей: квесты, сюжетно-ролевые детективные игры, сеть городских игр Encounter.

Почти все педагоги используют в своей повседневной практике игры и игровые методы. Известно, что теоретические знания без практического применения имеют малую ценность. Игра позволяет отработать ту или иную тему в увлекательной и непринужденной форме. А так как человеческая память имеет свойство хранить эмоционально окрашенные события, игра обеспечивает более успешное запоминание изученного материала.

Сюжетно-ролевая игра в современной педагогике – особый вид человеческой деятельности, отражающий окружающую действительность, в частности, жизнь взрослых, их трудовую деятельность и общественные отношения. Конкретные культурные и социально-экономические условия жизни ребенка определяют характер и содержание игры. Ролевая игра как метод обучения английскому языку так же направлена на отражение и воспроизведение окружающей действительности и социально-культурных отношений на другом языке.

Актуальность исследования обусловлена тем, что в настоящее время в методике преподавания иностранных языков все острее встает вопрос заин-

тересованности учащихся в учебном процессе, в их реальном участии в межкультурной коммуникации.

Цель исследования состоит в анализе потенциала сюжетно-ролевых игр как метода обучения английскому языку и выявлении эффективных условий для их применения.

Объектом данной работы является использование метода сюжетно-ролевой игры в обучении детей английскому языку.

Предметом является эффективность применения метода сюжетно-ролевой игры в обучении английскому языку в различных видах речевой деятельности.

Цель, объект и предмет исследования позволили определить рабочую **гипотезу** исследования: использование метода сюжетно-ролевой игры на уроках английского языка способствует более успешному запоминанию и усвоению материала.

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

- рассмотреть и проанализировать литературу по проблеме исследования;
- рассмотреть и проанализировать специфику сюжетно-ролевой игры в обучении английскому языку;
- рассмотреть и проанализировать особенности использования сюжетно-ролевых в обучении разным аспектам речевой деятельности;
- разработать набор сюжетно-ролевых игр и апробировать их на уроках английского языка;
- провести анализ эффективности метода сюжетно-ролевой игры в обучении английскому языку.

Теоретической базой исследования являются положения методики обучения иностранному языку (И.Н.Верещагина, З.Н.Никитенко, М.З.Биболетова, Е.И.Пассов, Н.А.Соловой, А.К.Филатов); психологии обучения иностранному языку (Л.С.Выготский, И.А.Зимняя, И.Я.Лернер);

педагогики (К.Д.Ушинский, Я.М.Коменский, И.Ф.Исаев, В.А.Сластенин, Ю.К.Бабанский); работы, посвященные проблемам игрового обучения и игровых методик (Д.Б. Эльконин, А.Н.Щукин).

Практическая значимость исследования состоит в том, что представленные методы обучения могут быть использованы педагогами на уроках английского языка в целях повышения эффективности и разнообразия обучения.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии. Во введении обосновывается выбор данной темы, определяется актуальность её исследования, а также ставятся цель и задачи данной работы, рассматривается ее структура.

В теоретической части рассматривается понятие сюжетно-ролевой игры, история ее развития, ее роль и функции в педагогическом процессе, в частности на уроках иностранного языка.

Практическая часть посвящена методике использования сюжетно-ролевых игр и классификациям игр. Во второй главе обосновывается использование игровых методик на различных этапах уроках.

В заключении анализируются и обобщаются результаты, полученные в ходе исследований по данной теме, подводятся итоги и делаются выводы на основе полученных результатов.

Исследование проводилось на базе МБОУ «ЛСТУ № 2» г. Пензы с 06.02.2017 по 17.03.2017.

Глава 1.

1.1 Возникновение ролевой игры в ходе исторического развития общества

Для теории ролевой игры одним из самых главных вопросов является вопрос о её историческом происхождении – то есть вопрос о её природе.

Но чтобы ответить на вопросы, какие были предпосылки возникновения ролевой игры, и в связи с какими потребностями общества возникает ролевая игра, необходимо было историческое исследование.

Первым в советской психологии вопрос о важности исторического исследования для построения полномасштабной теории игры поднял Е.А. Аркин: «Только на фактическом материале, почерпнутом из прошлого и сопоставленном с настоящим, может быть построена научная теория игры и игрушки, и только из такой теории может исходить здоровая, плодотворная, устойчивая педагогическая практика. История детской игры и детской игрушки должна служить фундаментом для построения этих теорий» [27, с.38].

Дилемма о возникновении ролевой игры в ходе исторического развития общества считается одной из труднейших для исследователей. Для такого исследования необходимы, с одной стороны, сведения о месте ребёнка в социуме на различных этапах исторического развития, с другой – данные о направленности и содержании игр детей на этих же исторических стадиях. Только соотнеся жизнь ребёнка в обществе и его игры, можно понять их природу.

Информация о развитии и жизни ребёнка и его играх на ранних ступенях развития общества чрезвычайно скудна. Из этнографов никто вообще не ставил себе задачей подобное исследование. Только в 30-е годы двадцатого века появились специальные исследования Маргарет Мид, которые она по-

святила детям племён Новой Гвинеи, в которых имеются данные об образе жизни детей и их играх. Тем не менее, труды этой исследовательницы затрагивали некоторые специальные вопросы (о детском анимизме, половом созревании в условиях общества, стоящего на относительно низкой ступени развития, и т.п.), что, очевидно, повлияло на отбор материала.

Информация, которая разбросана по неисчислимым этнографическим, антропологическим и географическим характеристикам, чрезвычайно фрагментарна и неструктурирована. В одних есть указания на образ жизни детей, но нет никаких ссылок на их игры; в других, наоборот, говорится только об играх. В каких-то исследованиях настолько явно проведена колонизаторская точка зрения, когда исследователи различными способами пытались умалить уровень умственного развития детей малых народностей, что подобная информация не может считаться адекватной. Во-первых, сложно определить, на какой ступени развития находилось то или иное общество, племя, род, поэтому соотнесение материалов о детях с жизнью общества также затруднено. Также трудности связаны ещё с тем, что разные общества могут находиться на приблизительно одинаковых этапах развития, но тем не менее, они могут жить в абсолютно разных условиях, и эти условия, в своё время, без сомнения оказывают влияние на жизнь детей в социуме, их место среди остальных, и в следствие, на характер их игр.

Наша задача заключена в том, чтобы найти ответы, хотя бы в теории, на два вопроса. Первый вопрос – всегда ли существовала ролевая игра или было такое время в жизни общества, когда подобной формы игры у детей не было; второй вопрос – какие предпосылки были в обществе для появления ролевой игры.

У нас нет возможности напрямую узнать о процессе появления ролевой игры. Имеющаяся довольно скудная информация позволяет только в самых общих чертах наметить положение о возникновении ролевой игры; выяснить, и то только аппроксимировано, исторические условия, которые

стимулировали потребность в этой своеобразной форме жизни ребёнка в обществе.

Дилемма об историческом появлении и развитии игры напрямую связана с образом воспитания молодых поколений в социумах, находящихся на самых низших уровнях развития культуры и производства. Немецкий учёный Р. Алт, отталкиваясь от обширных материалов, говорит о наличии первоначальной связи воспитания и трудовой деятельности.

Основным моментом, который оказывает формирующее влияние на развитие детей, Р. Алт полагает прямое участие детей в жизни взрослых людей: вовлечение детей в производственный труд с раннего возраста, которое связано с недостаточным показателем развития производительных сил; вовлечение детей вместе с взрослыми в некоторые ритуальные обычаи, танцы, празднества, отдых и торжества.

Говоря об игре как о методе воспитания, немецкий учёный отмечает, что где ребёнку не нужны особая подготовка и практика и где он может принимать участие в работе и жизни взрослых, там он это делает. В местах, где это сделать невозможно, ребёнок приспосабливается к миру и жизни взрослых через игру, которая как зеркало отображает жизнь взрослого общества. Здесь уже присутствует отсылка на возникновение игры в ходе истории и её связь с изменением места ребёнка в социуме [28, с.101].

Не только Алт, но и другие авторы указывают на раннюю самостоятельность детей, которые родились в первобытных обществах. Среди них: Н.Н. Миклухо-Маклай, М. Косвен, В.Ф. Зуев, В. Вольц, А.Г. Базанов и другие. Отсутствие явной грани между взрослыми и детьми, а также ранняя самостоятельность есть нормальные следствия условий существования этих детей, их реального места в социуме.

Была ли ролевая игра у детей тогда, когда орудия труда были ещё достаточно простыми, разделение труда основывалось на естественных половозрастных различиях, дети, наравне со взрослыми, являлись равноправными членами общества, которые принимали участие в коллективном труде

исходя из своих возможностей и способностей? Никакой точной информации о том, во что играли дети на этой ступени развития общества нет. Учёные и исследователи, которые описывали жизнь народностей, находящихся приблизительно на этом уровне развития, пишут, что дети практически не играют в игры, а если и играют, то во взрослые игры, и их игры не являются ролевыми.

Например, Д. Левингстон, пишет о быте негритянского племени – бакалахари, он отмечает: «Я никогда не видел, чтобы их дети играли». Н.Н. Миклухо-Маклай тоже описывает жизнь детей папуасов, что «дети мало играют». А.Т. Брайант, проживший пятьдесят лет среди зулусов, описывает ряд игр зулусских детей, но среди них нет ни одной ролевой [27, с. 179].

Производство развивается дальше, орудия труда усложняются, начинают появляться вещи ремесленного производства, что ведёт к возникновению разделения труда более сложной формы и новых производственных отношений. Таким образом, возможность включения детей в производительный труд становится более сложной, овладение усложнившимися орудиями труда отодвигается на более старший возраст.

В этой ступени развития общества появляется в одно время два изменения в способах и методах воспитания и процессе становления ребёнка как члена социума. Первое изменение состоит в том, что выделяются некоторые схожие способности, которые необходимы для умения владеть любым орудием труда, и поэтому социум делает для упражнения этих способностей особые предметы. Практика с этими предметами, которые можно также называть игрушками, сдвигаются в более ранний возраст. Конечно, взрослые демонстрируют детям как нужно обращаться с этими предметами.

Второе изменение связано с возникновением символической игрушки. С помощью неё ребёнок может воссоздать те сферы жизни взрослого человека, в которые они ещё не включены, но к которым стремятся.

В литературе по этнографии можно найти много указаний на характер ролевых игр в это время. Н. Миллер в его трудах описывает детские игры

Южной Африки и Западной. Н.Н. Харузин рассказывает о жизни лопарей. Он пишет, что дети и взрослые играют в одни и те же игры; более того, у них есть и игры на подражание [26, с. 315].

Итак, можно вывести очень важное для теории ролевой игры следствие: ролевая игра появилась в ходе исторического развития социума в результате смещения положения ребёнка в иерархии общественных связей. Выходит, ролевая игра социальна по своей природе и по своему происхождению. Появление её связано не с силами внутренней, инстинктивной природы, а с достаточно очерченными общественными условиями существования ребёнка в социуме.

Одновременно с появлением ролевой игры возникает и новый этап в становлении детей как личностей, который может быть назван ступенью ролевых игр. Этот период в современной детской психологии имеет название дошкольного периода развития.

Из-за того, что орудия труда совершенствовались, вовлечение ребёнка в производительный труд взрослых отодвинулось во времени. Период детства становится длиннее. Необходимо сказать, что увеличение осуществляется путём так называемого вклинивания нового этапа развития, который приводит к смещению вверх по времени периода овладения орудиями производства.

Появляется такая ситуация, когда детей невозможно обучить владению орудиями производства ввиду их сложности, а так же из-за того, что появившееся разделение труда предоставляет выбор будущей трудовой деятельности, которая уже не определяется полностью родителями. Возникает особое время, которое дети тратят полностью на себя. Появляются детские группы, в которых дети не должны обременять себя заботами о будущем, но органически связанные с жизнью общества. В этих детских сообществах и начинает господствовать игра.

Ролевая игра имеет особую игровую характеристику: один предмет меняется на другой, и над этим предметом происходят условные действия.

До конца непонятно, как ребёнок овладевали техникой ролевой игры на тех этапах становления общества, когда игра возникала как особый вид жизни ребёнка.

Абсолютно понятно, что эта особая игровая техника не могла быть изобретена самостоятельно в результате креативного решения детей. Намного вероятнее, что они «одолжили» эту технику из театрального искусства взрослых, которое было достаточно хорошо развито на этом этапе развития социума. Обрядовые драматизированные танцы, в которых условное изобразительное действие было ясно представлено, были популярны в этих обществах, и дети были или непосредственными участниками этих танцев, или наблюдателями. Есть поэтому все основания считать, что игровая техника была перенята детьми из первобытных форм драматического искусства.

В этнографической литературе есть ссылки на то, что взрослые управляли этими играми. Однако, об этом говорится только в играх про войну, но можно подумать, что варианты и других видов групповой деятельности предлагались взрослыми.

Таким образом, изложенное нами положение об историческом возникновении ролевой игры и об усвоении её форм имеет основное значение для критики биологизаторских концепций детской игры. Приведённые примеры достаточно наглядно показывают, что игра социальна по своей природе.

С другой стороны, эта гипотеза имеет для нас определённое значение, показывая вектор, в котором следует вести поиски источников ролевой игры в ходе индивидуального развития современных детей.

1.2 Ролевая игра как метод обучения

Является ли игра преобладающим или ведущим видом деятельности? Может быть, она только зеркало процессов, совершающихся в других об-

ластях? Нельзя принимать зеркальное отображение за изображаемый предмет, хотя через зеркальное изображение можно этот самый предмет изучать. Отношение игры к развитию – это отношение обучения к развитию. За игрой стоят изменения потребностей и изменения сознания более общего характера. Игра – источник развития и создаёт зоны ближайшего развития.

В игре ребёнок научается действовать в познавательной ситуации, определяемой внутренними тенденциями и мотивами.

Парадокс игры: ребёнок действует по линии наименьшего сопротивления (получает удовольствие), но научается действовать по линии наибольшего сопротивления [7, с. 43].

Итак, ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

Проанализировав большое количество игр с разнообразными сюжетами, Н.Я. Михайленко выделила в игре следующие основные элементы:

- роль или персонаж,
- ситуация, в которой происходит реализация роли,
- действия, которыми реализуется роль,
- предметы, посредством которых действует играющий,
- отношение к другому персонажу.

В зависимости от элементов, входящих в игру, и связей между ними были выделены сюжеты трёх степеней сложности:

- 1) сюжеты с единственным персонажем и чётко определёнными предметами в одной или нескольких ситуациях,
- 2) сюжеты с несколькими персонажами и набором соответствующих действий, в которых связь между персонажами задана или посредством включения детей в общую ситуацию, или через последовательность производимых действий,
- 3) сюжеты, в которых кроме набора действий и связей между персонажами заданы и отношения между ними [19, с. 76].

Сценарий ролевой игры как будто сжимает время, он сближает происшествия в реальной жизни намного отдаленные, давая возможность участникам игры увидеть и понять, «как слово наше отзовется», и при желании выбрать ту или иную тактику во время игры. Вживание в определенную сценическую роль, отождествление (идентификация) с ней, помогает учащемуся:

- 1) получить эмоциональный опыт сотрудничества с другими людьми в личностно и профессионально важных ситуациях;
- 2) наладить связь между своим поведением и его возможными последствиями на основе исследований своих переживаний, а также переживаний собеседника;
- 3) пойти на риск экспериментирования с новыми образцами поведения в подобных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра из обычного обучения создаёт творческую лабораторию самосовершенствования.

Согласно концепции детской игры Д.Б.Эльконина, ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом – особой связи, характерной для детского возраста. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе [27, с. 265].

Ролевая игра является неопенимым источником формирования общественного мышления детей, поскольку в ней ребёнок сравнивает себя с взрослым, копирует функции, подражает в отношениях в специально созданной им самим среде.

В ролевой игре ребенок сам может создать себе условия: свобода воображения, которая не подчиняется заостенелым правилам и неизменным принципам. Однако, произвольно во время разыгрывания каких-либо ситуаций, дети думают и делают так, как бы поступили реальные люди в реальной жизни. В ролевых играх дети вступают в разнообразные связи друг с

другом и по собственному решению обладают возможностью выстраивать свои взаимоотношения самостоятельно в большей мере, сталкиваясь с противоположными точками зрения своих собеседников. Так они учатся считаться с интересами других и находить компромисс.

Можно сделать вывод, что ролевые игры имеют свойство отображать жизнь и улавливать изменения в развитии социума. В играх происходит процесс становления интереса к окружающему миру, формируется потребность мыслить и делать что-либо лучше.

1.3 Место игры на уроке английского языка

Л. С. Выготский доказывал, что между речью и игрой существует двусторонняя связь. Связана она с речью. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой – сама игра развивается под влиянием развития речи [7, с. 44]. Эта связь находит отражение и в применении ролевых игр в рамках обучающего процесса иностранному языку. Творческая ролевая игра – связующее звено, которое позволяет переходить от воображаемых ситуаций к реальной жизни, вырабатывая и закрепляя языковые умения и навыки, при этом каждый раз опираясь на реальные ситуации из жизни, так как сюжет игры – это цепочка из событий, которые объединены жизненно мотивированными связями.

Ролевые игры на уроках английского языка являются как бы порталом к реальным жизненным ситуациям, то есть они готовят учащихся к непосредственному общению на иностранном языке.

Ролевая игра – модель межличностного группового общения, особо организованная форма обучения устной речи, которая основана на коммуникативном принципе, ролевые игры без проблем вписываются в формат урока по иностранному языку и, более того, приносят ученикам искреннее чувство удовлетворения и радости, так как она непременно организована в комфортной, креативной атмосфере [16, с. 33]. Чем непринуждённее чув-

ствуется себя ученик в своей роли и в игре в целом, тем сильнее он будет проявлять инициативу, т. е. в применении на практике и совершенствовании речевых умений и навыков. Со временем он станет чувствовать себя намного увереннее на уроке, он будет проявлять глубокий познавательный интерес к предмету и формировать коммуникативную компетенцию. Как педагогический феномен сегодняшнего дня, ролевая игра представляет собой инновационную технологию, являющуюся и целью и средством обучения иностранному языку. Ролевая игра может использоваться при обучении иностранному языку учащихся разной возрастной категории. Игра позволяет приблизить игровую ситуацию, созданную в рамках учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную познавательную активность обучающихся [15, с. 14].

Место игры на уроке и отводимое время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке [10, с. 38].

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие, игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо чувство меры,

иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Обратимся сначала к структуре игры. Игра проводится в четыре этапа: подготовительный, организационный, процессуальный и рефлексивный, теперь раскроем суть каждого из этапов.

Первый этап – подготовительный. К этому этапу готовится в первую очередь учитель, а потом класс. В обязанности учителя входит определение темы ролевой игры: выбор её формы, сценарий «логики построения игры» в соответствии с учебником, книгой для учителя, затем он пишет сценарий игры. Теперь к предстоящей игре необходимо подвести учащихся: дать языковой материал и отработать его, дать коммуникативную установку на игру (замотивировать обучающихся, создать положительную психологическую атмосферу на уроке). Ролевая игра должна быть увлекательной, быть по сильной учащимся. Задание должно иметь творческий характер. Правила должны быть чётко и лаконично сформулированы.

Второй этап – организационный. Педагог озвучивает сценарий предстоящей ролевой игры. Сценарий обязательно должен быть понятным для всех, отвечать интересам школьников, он даже может иметь сказочный сюжет. При распределении ролей, делении класса на группы, команды важно считаться с психологическими особенностями каждого учащегося, их уровнем знания языка. В каждой команде или группе должно быть равное распределение сил: как сильные, так и слабые учащиеся, как активные, так и пассивные.

Третий этап - процессуальный. Именно на этой ступени проводится сама ролевая игра. Игра находится под контролем ведущего, её соответствие намеченному сценарию контролирует учитель.

Четвертый этап – постигровой (рефлексивный). На этой стадии педагог вместе с учениками анализирует прошедшую игру. Учащиеся рассказывают о своих впечатлениях, делятся чувствами, делятся, какие психологические, языковые или иные трудности они испытывали во время игры [1].

Эффективность применения той или иной ролевой игры во многом зависит от той атмосферы, которую педагог создаёт в классе. Необходимо, чтобы обучающиеся были вовлечены в игру и вместе с учителем стали участниками одного процесса. Если педагог сможет добиться доверительности и непринуждённости в общении в ходе общей игровой деятельности, то затем на уроках английского языка можно будет обсуждать более серьёзные и важные темы, реальные проблемы и жизненные ситуации, поскольку урок английского языка – это не только игра. Опыт убеждает, что использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Также игра имеет в себе воспитательный момент, так как делает труд, то есть овладение английским языком, креативным, увлекательным, радостным. И как раз цель игрового метода обучения состоит в том, чтобы стимулировать развитие устной речи. Также во время игры есть возможности проявления самостоятельности, инициативности, творчества. Важна быстрая реакция, чтобы максимально быстро мобилизовать речевые навыки.

К ролевой игре применимы следующие требования:

- игра обязана создавать для учеников стимул к обучению, вызывать у обучающихся увлечение и потребность выполнить задание хорошо, игру должна базироваться на реальной ситуации, которая адекватна ситуации общения в реальной жизни;
- в игре должна присутствовать занимательная задача, решение которой возможно только при помощи интеллектуального потенциала учащихся;
- игра должна включать в себя занимательность, юмор. Если учащиеся увлечены игрой, то выполнение задачи облегчается.

Нужно обратить внимание и на то, что каждая игра в учебном процессе представляет из себя методический прием, который относится к группе активных методов обучения практическому владению английским языком. Введение этого приема в учебный процесс помогает достичь целей обучения как диалогической речи, так и монологическому высказыванию, активиза-

ции речемыслительной деятельности школьников, формированию у них навыков и умений самостоятельно выражать себя, свои чувства и мысли, образованию и воспитанию учащихся средствами английского языка.

Учащиеся любят играть, поэтому игра вызывает у них радость, увлечение. Инициатива ученика в игре напрямую зависит от того, комфортно ли он чувствует себя в ней. После того, как пройдёт некоторое время, он обретёт уверенность в себе и в своих силах.

Секрет организации игры состоит в том, что учащиеся во время неё могут максимально успешно активизировать пройденный и отработанный языковой материал.

Педагог, в свою очередь, также является участником игры. Он должен «верить» в неё сам. Только соблюдая это условие, можно добиться хороших результатов.

В процессе игр школьники учатся умению вести беседу, начинать разговор, в нужный момент согласиться или опровергнуть мнение собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра требует подготовительной работы, поэтому чтобы коммуникация в рамках определённой темы состоялась, необходимо сформировать эти навыки на уроке в реальных условиях учебного процесса.

Для формирования этих навыков могут быть полезны следующие упражнения на первых порах, которые помогут учащимся чувствовать себя комфортно и правильно реагировать на реальную ситуацию:

- 1) упражнения на отработку учащимися умения правильно реагировать на данные утверждения. Такое упражнение учит употреблять клишированные фразы в речи, в русском языке они звучали бы так: «Да», «Нет», «Неужели?», «Прекрасно!» и т.д.;
- 2) очень большое значение имеет умение правильно начать диалог. Если это хорошо отработано и может быть бегло использовано, то повышается уровень уверенности говорящего в своих возможностях. А это в свою очередь настраивает на непринуждённое и вовлечённое обще-

ние. Оно способствует эффективному «подключению» очередной темы к сумме уже усвоенных школьниками знаний и навыков;

- 3) эффективными являются упражнения на тренировку навыка школьников составления микродиалогов, в рамках предложенной ситуации или темы [5, с. 58].

Также при проведении всевозможных игр немаловажным фактором является использование наглядных методов.

Помимо этого, педагог должен всегда учитывать возрастные особенности учащихся; также важно проследить, чтобы в игре были задействованы все учащиеся. Необходимо удостовериться, что все поняли и усвоили инструкции и учащиеся готовы к началу игровой деятельности.

Можно сделать вывод, что ролевая игра служит средством повышения эффективности урока только тогда, когда грамотно организована познавательная деятельность учащихся, создана доброжелательная атмосфера речевого общения, присутствует увлекательная задача, проведена подготовительная работа. Кроме того, игровые приемы должны соответствовать возрасту детей и изучаемой теме.

Выводы по главе 1

Таким образом, ролевая игра – это интерактивный метод, который даёт возможность обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

Вопрос о возникновении ролевой игры в ходе исторического развития общества является одним из самых сложных для исследования. Возникновение игры тесно связано с характером воспитания подрастающих поколений в обществе. Там, где ребёнок может принимать участие в работе взрослых без особой предварительной подготовки и выучки, там он это делает. Там же, где этого нет, ребёнок включается в мир взрослых через игровую деятельность, которая отражает жизнь общества.

Ролевая игра социальна по своему происхождению и по своей природе. Её возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врождённых инстинктивных сил, а с вполне определёнными социальными условиями жизни ребёнка в обществе.

Ролевая игра служит важным источником формирования социального сознания ребенка, так как он в ней отождествляет себя со взрослым, воспроизводит функции, копирует отношения в специально создаваемых им самим же условиях.

Любая игра в учебном процессе – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение этого приема в учебный процесс способствует достижению целей обучения диалогической речи и расширенному монологическому высказыванию, активизации речемыслительной деятельности школьников, формированию у них навыков и умений самостоятельного выражения мысли, образованию и воспитанию учащихся средствами иностранного языка.

Творческая ролевая игра – своеобразный мостик, дающий возможность переходить от воображаемых ситуаций к действительности, осваивая

и закрепляя языковые умения и навыки, при этом каждый раз отталкиваясь от реальной жизни, поскольку сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями.

Глава 2.

2.1 Организация и проведение ролевой игры

Подготовка и проведение ролевых игр включает несколько этапов. Этап планирования требует от педагога определения цели ролевой игры, выбора формы ее проведения, т.е. способа разыгрывания содержания ситуации и действий участников игры, подготовки ее методического оснащения (инструкций, карточек с описаниями ролевых характеристик, оборудования, необходимого для ее проведения). Нередко материал для этого этапа заимствуется из литературы или других источников. Второй доигровой этап предполагает непосредственное взаимодействие педагога с участниками игры с целью их инструктирования, распределения ролей, подготовки пространства для разыгрывания, при необходимости разогрева и создания необходимого настроения. Третий собственно игровой этап представляет собой погружение в ситуацию и разыгрывание ее участниками в соответствии с их трактовкой ролей и опытом игрового взаимодействия. Этот этап предполагает ротацию в форме поочередного проигрывания участниками одной и той же роли, повтора ситуации с разным составом участников, сменой ролей и т.п. Педагога осуществляет наблюдение за действиями игроков, проводит ротацию, при необходимости вмешивается в ход игрового взаимодействия или даже прерывает его. Четвертый этап включает в себя рефлекссию полученного игроками опыта ролевого взаимодействия по выходу из предложенной ситуации, урегулированию конфликтных отношений, реализации намеченных целей, и подведение ведущим итогов, выделение наиболее значимых результатов, обобщение, установление взаимосвязей игровой ситуации с реальными жизненными ситуациями и личностными позициями участников.

Выделяют следующие способы разыгрывания ролей:

1. Аквариум – основные игроки собираются в центре круга, другие участники рассаживаются вокруг них и наблюдают за действием.
2. Параллель – группа разбивается на микрогруппы по 2-4 человека, которые одновременно разыгрывают ролевую игру. Иными словами, ролевая игра разыгрывается параллельно в одном помещении. За этим следует разбор и рефлексия полученного опыта.
3. Ротация ролей – способ организации разыгрывания ролей, в котором одну роль поочередно исполняют все члены группы. Эта техника полезна для демонстрации участниками своего подхода к решению обозначенной ситуации.
4. Обращение (обмен) ролями. Возможны различные варианты обмена ролями. В одном случае обмен может совершаться между партнерами, в другом случае игрокам предлагается сыграть роли, которые в поведенческом или физическом плане им незнакомы, просто не доступны. Например, роли лиц иного пола, расы и т.п. Это позволяет взглянуть на себя глазами другого человека, отнестись с эмпатией к его переживаниям, лучше понять проблему и конструктивно разрешать межличностные проблемы, предотвратить конфликты и противостояние между участниками игры.
5. Дублирование – способ, в котором участники проигрывают свои роли, но в их действия встраивается другой игрок (или несколько игроков), чтобы высказывать вслух те мысли и чувства, которые, как он думает, испытывают, переживает первый в данный момент времени. При этом помощники стоят за спинами активно действуют игроков и производят «озвучивание» их мыслей и чувств.
6. Отражение (зеркало). Прием заключается в объективной, но непреувеличенной или гротескной имитации поведения одного участника другим или другими, при этом изображаемый следит за действиями имитатора в качестве зрителя. Прием может служить способом показать человеку, каким его видят окружающие. Однако он требует особого

внимания, чувствительности и контроля со стороны ведущего, его высокой компетентности.

7. Стул-собеседник. В поле игры ставится стул, а игрок воображает на его месте человека, с которым он общается. Игрок обращается к «собеседнику на стуле» и отвечает за него, пересаживаясь на его стул и представляя его ответы. Эту идею можно успешно распространить и на несколько стульев. При этом участник игры, по мере того как он поочередно играет роль каждого персонажа, пересаживается с одного стула на другой и с этих позиций говорит с остальными [2].

2.2 Игры в обучении лексике

Лексика – совокупность слов, словарный состав языка. Словарный (лексический) состав – самая изменчивая часть английского языка и языка в целом. Слова постоянно находятся в динамичном состоянии и постепенно пополняют язык, устаревают и выходят из употребления, изменяются. На лексику влияют различные сферы человеческой деятельности: наука, технологии, культуры других народов и т.п. В настоящее время большое влияние на лексический запас английского языка и впоследствии многих других оказывают информационные технологии.

В лексике можно выделить активную и пассивную части. Естественно, что активный и пассивный запас лексики у разных людей различен и зависит от их возраста и образовательного уровня, а также от ряда других обстоятельств.

Активная часть – слова, более или менее часто употребляемые людьми в быту, в сфере обычной трудовой деятельности и в некоторых других речевых ситуациях.

Пассивная часть:

- слова, знакомые носителям языка, но крайне редко употребляемые ими;

- слова, узнаваемые в той или иной степени при употреблении их другими носителями языка — при чтении художественной и специальной литературы, при прослушивании радио- и телепередач;
- слова, которые имеются в языке, даже зафиксированы словарями, но незнакомы большинству говорящих на нем.

Английский язык может быть рассмотрен с разных точек зрения, и слово как его основная единица нуждается в глубоком изучении. Изучение словарного запаса английского языка имеет различные направления.

Лексику английского языка классифицируют по следующим критериям:

- структура;
- стилистика;
- значение;
- форма;
- этимология.

Структурная классификация разделяет словарный состав на:

- простые слова (table – стол, honest – честный). Эти слова являются базой для образования новых слов;
- производные слова (disappear – исчезать). Это слова имеют в своем составе аффиксы;
- сложные слова, имеющие в своем составе две и более основы (hand-made – изготовленный вручную), что является их главным отличием от словосочетаний.

Стилистическая классификация рассматривает и делит лексику английского языка с точки зрения области применения, а также эмоциональной окрашенности данной лексики, в соответствии с критериями места и формы ее употребления.

В связи с этим различают официальную, литературную, современную лексику и т. д.

Классификация лексики английского языка по сходству значений различает синонимы, антонимы и эвфемизмы.

- синонимы — это сходные по значению слова: (a child – a kid – ребёнок, nice – pretty – красивый);
- антонимы – слова, противоположные по значению (cold (холодный) – hot (горячий); to open (открывать) – to close (закрывать));
- эвфемизмы – это слова, употребляющиеся не в прямом, а в переносном значении, то есть грубые или неприличные слова заменяются более корректными (to die – to go west – умереть).

Лексика английского языка в классификации по сходству формы делится на:

- омонимы – слова сходные по написанию, но разные по значению (ball – мяч, ball – бал);
- паронимы – это слова, сходные по звучанию и морфемному составу, но различающиеся лексическим значением (live – жить, leave – покидать).

С этимологической точки зрения вся лексика разделяется на:

- исконную, которая отражает наиболее древние понятия. В абсолютном большинстве исконные слова просты по форме, часто односложны; они активны в словообразовательном отношении и входят в устойчивые словосочетания (child – ребёнок; water – вода).
- заимствованную (фр. infant – ребёнок; лат. aqua – вода).

Существует много различных способов активизации новой лексики на уроках английского языка. Одним из наиболее эффективных методов является ролевая игра. Во время ролевой игры проговариваются слова и фразы по какой-либо теме на эмоциональном уровне, что обеспечивает лучшее запоминание данных лексических единиц.

Для примера возьмём лексическую тему «Food and Drink». В рамках данной темы нами была разработана ролевая игра «Cook&Learn». Она представляет собой кулинарное шоу, участники которого – ученики. Количество участников игры – 8-10 человек. Участники разбиваются на пары и вытяги-

вают карточку с рецептом. На карточке написано название блюда и его ингредиенты. К примеру, chicken sandwich, Greek salad, strawberry milkshake, etc. Так как учащиеся ограничены во времени, приготовление блюд не должно вызывать у них затруднений. После завершения, каждая пара представляет своё блюдо, описывает ингредиенты, рассказывает о процессе приготовления, вариантах подачи. Данный урок является интеграцией английского языка и технологии, соответственно оцениваться может по двум предметам. Эта игра показывает более эффективное усвоение материала по теме «Food and Drink», поскольку повторение лексики в увлекательной и нестандартной форме способствует лучшему запоминанию.

Ещё одним примером может являться ролевая игра ««Heal the World» Congress» по лексической теме «Environment». Целью игры является разработка путей по улучшению экологии нашей планеты. Эта тема особенно актуальна в 2017 году, так как этот год объявлен годом экологии в России. Каждому ученику раздаётся карточка с ролью и проблемой. К примеру, the moderator, a representative of World Wildlife Fund, the minister of agriculture, the minister of chemicals and fertilizer, a famous actor, etc. В ходе дискуссии каждый высказывает мнение в рамках своей роли, происходит поиск методов решения проблем. В конце дискуссии подводится вывод о дальнейших совместных действиях, направленных на улучшение экологии нашей планеты. Эта ролевая игра достаточно сложна по своему содержанию. Учащиеся должны быть хорошо подготовлены в лексическом плане. Также игра затрагивает глобальные проблемы всего человечества, их причины и последствия, что заставляет учащихся задуматься об уязвимости мира, в котором мы живём.

Для проверки эффективности разработанных ролевых игр с 6 февраля по 18 марта 2017 г. на базе МБОУ «Лицей современных технологий №2» г. Пензы был проведён обучающий эксперимент. В эксперименте принял участие 10 «А» класс в составе 30 человек (девочки – 17, мальчики – 13). Возраст испытуемых – 16 лет. Эксперимент проводился в естественных

условиях в форме практических занятий по английскому языку. В рамках лексической темы «Environment» с одной из подгрупп 10 «А» класса была проведена ролевая игра ««Heal the World» Congress». Подготовка к игре включала в себя знакомство с лексикой по данной теме. В начале возникли некоторые сложности в проведении игры, поскольку для учащихся это был первый подобный опыт. В первые минуты они стеснялись говорить в рамках установленных ролей, но позже включились в процесс игры.

После окончания эксперимента в ходе тестирования был выявлен уровень усвоения лексики по теме «Environment». Тестирование было проведено в двух подгруппах 10 «А» класса: в первой подгруппе, где была проведена лексическая ролевая игра, и во второй – в которой не использовалась игровая методика. Результаты тестирования следующие: 94% и 76% соответственно.

ДИАГРАММА!!!!!!!!!!!!!!

Тестирование показало, что в экспериментальной подгруппе уровень усвоения лексики значительно выше, чем в другой подгруппе. Итак, полученные результаты эксперимента убедительно свидетельствуют о преимуществах использования лексических ролевых игр при обучении английскому языку.

2.3 Игры в обучении грамматике

Грамматика английского языка – это исторически сложившийся свод правил, на которых основано употребление английских слов и выражений. Изучение любого иностранного языка невозможно без изучения его грамматической основы. Знание грамматики английского языка – это залог правильной и красивой речи и письма. И, конечно, уровень знания грамматики

английского языка — это один из критериев, по которым оценивается знание английского языка в ряде международных экзаменов.

Термин «грамматика» рассматривается в языкознании в двух значениях: 1) совокупность способов и средств построения частей речи и предложений; 2) совокупность знаний о частях речи и предложениях. В первом значении термин «грамматика» соотносится с терминами «грамматический строй» и «грамматика языка»; во втором — с терминами «наука о грамматическом строе», «грамматическая наука».

Одна из главных особенностей грамматического строя (грамматики языка) — это отвлеченность его грамматических значений и средств их внешнего выражения. Каждое грамматическое значение принадлежит, как правило, большому ряду (классу) слов или их форм и обобщает как слова, так и обозначаемые ими классы предметов и явлений действительности. По источнику выражаемой словами (или грамматическими формами) информации грамматические значения столь же реальны, как и значения лексические. Однако далеко не всегда грамматическое значение прямо соотнесено с общими сторонами, свойствами, признаками предметов и явлений реального мира. Язык имеет и формальные грамматические значения.

Основные разделами грамматики являются морфология и синтаксис. Морфология (от греч. *morphē* — форма + *logos* — слово, учение) — раздел грамматики, изучающий слова со стороны их внутренней структуры (морфемного состава), прежде всего в плане образования форм слов и их системы, и те грамматические категории, которые в этих формах выявляются, а также грамматические классы слов (части речи).

В узком смысле морфология — учение о системе форм словоизменения, а предмет морфологии — системы форм слова, или парадигмы, и классификация этих систем.

В качестве самостоятельного раздела грамматики сегодня принято выделять и морфемику, длительное время считавшуюся разделом морфологии.

Морфемика – раздел грамматики, занимающийся описанием морфологических моделей языка, т.е. описанием строения морфем и закономерностей их расположения в более протяженных последовательностях; учение о значимых частях слова (морфах или морфемах).

Синтаксис (греч. *syntaxis* – составление) – 1) раздел грамматики, освещающий синтаксический строй языка, строение и значение синтаксических единиц (словосочетание, предложение); 2) синтаксический строй, совокупность действующих в языке закономерностей, определяющих и регулирующих построение синтаксических единиц; 3) особенности синтаксического функционирования лексико-грамматических классов (частей речи). В целом синтаксис – раздел грамматики, изучающий способы соединения слов и форм слов (словоформ) в словосочетания и предложения, предложений в сложные предложения, а также и самые словосочетания, предложения – их типы, значения, функции, условия употребления, характер и виды взаимодействия.

Грамматическими единицами являются слово, словоформа, синтаксическая конструкция (словосочетание, простое предложение, сложное предложение) как носители обобщенных грамматических свойств, а также средства выражения грамматических значений: служебные морфемы (аффиксы) и их совокупности, служебные слова (предлоги, союзы, частицы) и др [1, с. 10].

Как правило, изучение грамматики английского языка представляется школьникам как непосильный, трудоемкий процесс. Отчасти это правда, поскольку многим грамматическим явлениям английского языка нет аналогов в родном русском языке. Так, например, в русском языке три времени – прошедшее, настоящее и будущее. Английских времен тоже три – *present*, *past* и *future*, но в зависимости от того, является ли действие завершенным или длительным, каждое из этих времен может быть четырех типов – *simple*, *continuous*, *perfect* и *perfect continuous*.

Чтобы изучение грамматики не было в тягость учащимся, можно разнообразить формы закрепления изученных явлений образовательными ролевыми играми, отходя от традиционного дриллинга.

Например, в изучении сослагательного наклонения подойдет игра «School Presidential Election». Цель игры – выбрать будущего президента школы. Можно представить трех-четырех участников в качестве «баллотирующихся на пост президента школы», а остальных в качестве репортеров и журналистов. После небольшой подготовки каждый кандидат произносит речь, представляя свою предвыборную программу. Примеры предложений могут быть следующими:

- 1) If I were the president of the school, I would...
 - a) introduce new uniform;
 - b) add fast food to the canteen menu;
 - c) make additional day-off.
- 2) What would you do if students weren't satisfied with the timetable?
- 3) If you were the president, would you add new events to the school life?

Ещё одним примером ролевой игры для тренировки грамматики является игра «Solve the Case». Цель игры – попытка раскрыть преступление. Сюжет игры представляет собой классическое английское убийство с одной жертвой и множеством подозреваемых. Группа разбивается на две части: полицейские и подозреваемые. У каждого из подозреваемых своя роль и алиби. В листе персонажа представлена основная и дополнительная информация. Полицейский в ходе допроса пытается выяснить детали произошедшего. После окончания допроса все полицейские обсуждают полученную информацию и выносят вердикт. При правильной коллаборации выбор падет на человека, реально совершившего убийство.

Методическая ценность данной игры заключается в том, что во время нее происходит активизация в речи времен группы Past, поскольку само убийство произошло в прошлом. Данная форма игры, как правило, более интересна школьникам старшего звена обучения, так как детективные сю-

жетно-ролевые игры на английском языке требуют не только концентрации на языковой составляющей, но также и на логических, причинно-следственных связях.

В период школьной практики одной из грамматических тем для рассмотрения в 10 «А» классе была тема Conditional Sentences. Для проверки эффективности грамматических ролевых игр в этом же классе была проведена ролевая игра «School Presidential Election». На доигровом этапе были изучены все типы Conditional Sentences. Трудности у учащихся вызвал второй тип условных предложений. Именно он и закрепляется во время игры «School Presidential Election». Ребята подошли к игре с энтузиазмом, поскольку каждый хотел почувствовать себя на месте президента школы.

В ходе проверочной работы после окончания эксперимента был выявлен уровень усвоения грамматической темы Conditional Sentences. Проверочная работа была проведена в обеих подгруппах 10 «А» класса: в первой подгруппе, где проходила грамматическая ролевая игра, и во второй – в которой не использовалась игровая методика. Результаты тестирования следующие: 89% и 71% соответственно.

ДИАГРАММА!!!!!!!!!!!!!!

Эксперимент показал, что в испытываемой подгруппе уровень усвоения грамматического материала по теме выше, чем во второй подгруппе. Таким образом, полученные результаты показывают эффективность использования грамматических ролевых игр на уроках английского языка.

2.3 Игры в обучении фонетике

Термин «фонетика» происходит от греч. слова *phōnē* – «звук» или «*phonetikos*» – «звуковой» и буквально значит «наука о звуках (речи)». Фонетику иногда так и определяют: «Фонетика- это наука о звуках речи».

Но такое определение надо признать неполным и недостаточным, т.к. фонетика изучает не только звуки речи, а также и все звуковые средства языка, например, слоги, фонетические слова, такты, фразы, паузы, интонации. Поэтому общее определение должно быть широким.

Фонетика – это наука о звуковой стороне языка, изучающая способы образования звуков речи, их отличительные признаки, их изменение в речевом потоке, их роль в функционировании языка как средства общения людей. Но основной частью фонетики является учение о звуках.

В зависимости от целей исследования различаются, с одной стороны – общая и частная фонетика, а с другой – фонетика описательная, историческая и сравнительная (сопоставительная).

Так, общая фонетика рассматривает общие, вопросы, связанные со звуковой стороной языка: природу языковых явлений, общие условия образования звуков речи, закономерности сочетания и изменения звуков, членение речевого потока.

Частная фонетика изучает звуковую сторону конкретного языка (например, фонетика русского, французского и др. языков).

Общая и частная фонетики теснейшим образом связаны и предполагают друг друга. Общая фонетика основывается на фактах многих языков. Частная фонетика может рассматривать факты какого-то языка на определенном этапе его развития – в этом случае мы имеем дело с описательной фонетикой (чаще всего объектом описания служит современное состояние языка). Частная фонетика может проследивать и развитие каких-либо явлений на протяжении более или менее длительного периода времени – в этом случае мы имеем дело с исторической фонетикой.

Историческая фонетика исследует изменения в звуковой стороне языка и объясняет фонетические особенности современного состояния языка историческими причинами.

Для более глубокого объяснения фактов истории языка нередко бывает необходимо обратиться к материалу других, родственных языков. В этом случае фонетическое исследование становится уже сравнительным, т.к. сравниваются факты разных языков. Это сопоставительная фонетика. Она тесно связана с исторической.

Предметом нашего изучения является описательная фонетика современного русского литературного языка.

В фонетике выделяются следующие разделы:

1. собственно фонетика, изучающая звуки речи со стороны их артикуляционно-акустических свойств и признаков, а также фонетическую членимость речи;
2. фонология, изучающая функциональную сторону звуков речи, фонемы и их систему;
3. орфоэпия (греч. orthos – правильный, epos – слово), изучающая нормы современного русского литературного произношения;
4. графика (греч. grafo- пишу), которая знакомит с составом русского алфавита, соотношением между буквами и звуками;
5. орфография – совокупность правил, определяющих написание слов. Она знакомит с основным принципом русского написания – морфологическим, фонетическим, традиционным, дифференцирующим [3].

Овладение языком включает в себя овладение всеми его разделами, фонетикой в том числе. К сожалению, в школе не уделяется должное внимание обучению произношения. В первую очередь изучаются грамматика и лексика – на фонетику времени не остается. А овладение правильным про-

изношением – это такой же трудоемкий процесс, требующий внимания. Трудность овладения фонетикой состоит в том, что фонетический строй английского и русского языков заметно отличается. Так, например, в английском языке гласных звуков гораздо больше (20), чем в русском (6). Разница в фонетике затрагивает и интонацию. Если учесть все эти особенности и уделить время для их тренировки, можно добиться аппроксимированного произношения – произношения, приближенного в той или иной мере к орфоэпическому.

Для отработки навыков произношения нами была разработана игра «Intelligence Service». Группа разбивается на три части – разведчики, получатели информации и враги. У каждого своя задача: разведчики, имея специально подготовленный текст, должны передать сообщение. Сообщение может быть любого характера, даже юмористического. Время для передачи сообщения ограничено. Получатели информации должны правильно принять и записать сообщение. Задача же врагов – создавать помехи для разведчиков и получателей. Таким образом, цель игры состоит в том, чтобы сообщение дошло в исходном виде. Для осуществления этой цели от участников требуется правильное и чёткое произношение, а также концентрация внимания на восприятии речи при помехах. После окончания игры можно сменить роли и повторить игру уже с другим сообщением.

Ещё одним примером фонетической ролевой игры является игра «Sound Volleyball». Группа разбивается на две команды. Они соревнуются друг с другом, набирая очки. Один из членов команды называет слово, таким образом «подавая мяч». Команда соперников «отбивает мяч», называя слово на тот же звук и исходное слово. Например: cat – kettle – cow, etc. Таким образом, образуется цепочка из слов на один и тот же звук. Команда, на которой цепочка прерывается, теряет очко – им забивают гол. Счёт ведёт учитель. Такая игра прекрасно подойдет как речевая разминка перед уроком.

В ходе школьной практики была использована фонетическая ролевая игра «Sound Volleyball» в качестве речевой разминки перед основной частью урока. Учащиеся подошли к игре с интересом, так как в ней присутствует соревновательный момент, и каждой команде хотелось одержать победу. Игра по своему содержанию не вызывает сложностей и прекрасно настраивает учащихся на работу. Также данная игра позволяет заострить внимание учащихся на особенностях произношения английского языка, которому уделяется недостаточное внимание на уроках.

Фонетические ролевые игры на уроках английского языка позволяют заострить внимание учащихся на особенностях произношения. Однако учителю стоит помнить, что основная цель этих игр – тренировка произношения, поэтому не следует во время игры исправлять ошибки другого рода.

Выводы по главе 2

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок будет при этом говорить на иностранном языке? Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже для слабых учеников. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – всё это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми». [25, с. 5]

Детская игра – понятие широкое. Это и игра по ролям, и игра по заранее установленным правилам, где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и

действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. 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 в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жесты, мимику, имеет здесь ярко выраженную целенаправленность и носит обязательный характер.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Так, 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 течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ролевой игре можно отвести даже целый урок. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует только помнить, что использовать игры на уроках нужно грамотно, чтобы они не утомили учащихся и не потеряли свою свежесть.

Эффективность использования ролевых игр зависит, прежде всего, от атмосферы речевого общения, создаваемую учителем в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса.

Урок английского языка – не просто игра. Но опыт убедил, что игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении английского языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным.

Заключение

В данной работе были рассмотрены ролевые игры как метод обучения английскому языку. Эта тема особенно актуальна в настоящее время, потому что вопрос заинтересованности учащихся в обучении иностранным языкам встаёт всё острее. Школьный возраст – время активного усвоения знаний различного характера. Английский язык не является исключением. Поэтому задача учителя состоит в том, чтобы преподнести материал в интересной форме, создать комфортную обстановку на уроке, поддерживать мотивацию учащихся на высоком уровне. Обучающие ролевые игры позволяют это сделать.

В ходе изучения материалов по данной теме, было выявлено, что игра обостряет мыслительную деятельность учащихся, так как предполагает принятия решения: как поступить, что сказать, как выиграть. Любой урок должен быть увлекательным, вызывать интерес у детей, ведь интерес является главной движущей силой познавательной деятельности. Использование игровых методик повышает интерес к изучению иностранного языка, развитию разговорных навыков, повторению и закреплению изученной лексики, расширению словарного запаса.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование её на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся. Также, игра на уроке способствует преодолению боязни говорения на английском языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога.

Педагогическое влияние учебной игры заключается в воспитании чувства коллективизма и товарищества, а также чувства высокой личной ответственности перед коллективом за успех общего дела. Влияние учебной

игры сказывается и на преподавателе; она способствует развитию его как личности и как специалиста.

Также были выявлены методические особенности применения игровых методик в обучении иностранному языку:

- преподаватель должен быть уверен в целесообразности использования игры как формы обучения, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса;
- игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, её следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения;
- в игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей;
- игра должна включать в себя занимательность, юмор.

Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи. Но нельзя забывать о том, что к ролевой игре нельзя подойти без специальных знаний – она требует особой подготовки. Сначала необходимо сформировать навыки в реальных условиях учебного процесса.

В ходе изучения литературы по данной теме, были систематизированы методические материалы для использования на уроках игр, также были разработаны и апробированы оригинальные игры.

Эксперимент показал, что ролевая игра как метод обучения английскому языку имеет огромный потенциал. Она повышает мотивацию учащихся к изучению иностранного языка, а также создаёт положительную атмосферу творческого сотрудничества на уроке.

Список литературы

1. Аверьянова Н. А. A Handbook of TheoretitacI English Grammar: учебное пособие. Пенза: Изд-во ПГУ, 2014. 92 с.
2. Аракин В. Д. Практический курс английского языка. 3 курс. М: ВЛАДОС, 2010. 440 с.
3. Аракин В. Д. Практический курс английского языка. 4 курс. М: ВЛАДОС, 2012. 352 с.
4. Аркин Е. А. Ребёнок и его игрушки в условиях первобытной культуры. -
5. Бегларян С. Г. Обучающие игры на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе//Актуальные вопросы современной педагогики. Уфа: Лето, 2013. С. 54.
6. Биболетова М. З. Enjoy English. Английский с удовольствием. 10 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений, 2016. 216 с.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 42.
8. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. М: АРКТИ, 2003. С. 192.
9. Герасимук А. С. И др. Методика преподавания иностранных языков. Английский язык. Минск: РИПО, 2014. 179 с.
10. Гурьева Н.А. Игры-занятия с детьми 4-7 лет./Н.А.Гурьева, Н.А. Пых. СПб: Паритет, 2006. 96с.
11. Зырянова А. В. Теоретическая фонетика. Учебно-практическое пособие. Челябинск: Изд-во Юж.-Урал. ГГПУ, 2016. 154 с.
12. Карневская Е. В. и др. Практическая фонетика английского языка. – Минск: Симон, 2004. – 356 с.
13. Каушанская В. Л. Грамматика английского языка. М: Айрис Пресс, 2008. 384 с.
14. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь. М: Москва academa, 2003. 171 с.

15. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам//Иностранные языки в школе. № 4, 1989. С. 14–16
16. Н. В. Краснощекова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Изд. 3-е. Ростов.: Феникс, 2008. 251 с.
17. Крылова И. П., Гордон Е. М. Грамматика современного английского языка. М: Университет, 2003. 448 с.
18. Кутузов Л. Ф. Практическая грамматика английского языка. М: ВЕЧЕ, 1998. 239 с.
19. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры. М: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. 96 с.
20. Подласый И. П. Педагогика в 3-х кн. М: ВЛАДОС, 2007.
21. Рогова Г.П. Методика обучения английскому языку. Л.:Просвещение, 2008. 312с.
22. Соколова М. А. Практическая фонетика английского языка. М: ВЛАДОС, 2001. 384 с.
23. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М: Просвещение, 2001. 370 с.
24. Федотова Н. Л., Касаткина А. Ю. Фонетические игры при обучении иностранцев русскому произношению, 2016. 15 с.
25. Фурманов И. А. и др. Основы психологии. – Минск: Современная школа, 2011. 496 с.
26. Харузин Н. Н. Русские лопари. СПб., 2012. 508 с.
27. Эльконин Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. М: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
28. Alt R. Vorlesungen über die Erziehung auf frühen Stufen der Menschheitsentwicklung. Berlin, 2014. 305 s.
29. Banville S. 1000 Ideas and Activities for Language Teachers. – Routledge, 2011. – 243 p.
30. Bearne E. Making progress in English. Routledge, 1998. 376 p.

31. Hadfield J. Elementary Communication Games. Thomas Nelson and Sons Ltd, 1984. 97 p.
32. Hawker S. (edited) Little Oxford English Dictionary. – Oxford University Press, 2006. 818 p.
33. Murphy R. English Grammar in Use. Cambridge ELT, 2012. 380 p.
34. Redman S., Grains R. English Vocabulary in Use Pre-Intermediate and Intermediate. Cambridge ELT, 2011. 263 p.

Интернет-источники

1. URL:<http://festival.1september.ru/articles/516717/>
2. URL:<http://cyberleninka.ru/article/n/syuzhetno-rolevaya-igra-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoy-deyatelnosti-kursantov-v-uralskom-institute-gps-mchs-rossii>
3. URL:<http://morfema.ru/publ/15-1-0-2>