ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

**Развитие навыков диалогической речи с помощью ролевых игр на занятиях по английскому языку в старшей школе**

основная образовательная программа бакалавриата по направлению подготовки 45.03.02 «Лингвистика»

Исполнитель:

Обучающийся 4 курса

Образовательной программы

«Теория и методика преподавания

иностранных языков и культур (английский язык)»

Профиль «Теория и методика преподавания

иностранных языков и культур»

очной формы обучения

Егорова Яна Александровна

Научный руководитель:

к.п.н., доц. Грецкая Т.В.

Рецензент:

к.ф.н., доц. Журавлева О.А.

Санкт-Петербург

2018

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ3

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ УЧАЩИХСЯ СТАРШЕЙ ШКОЛЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР7

1.1. Говорение как вид речевой деятельности 7

1.2 Лингводидактические особенности диалогической речи 12

1.3. Психолого-возрастные особенности учеников старшей школы16

1.4. Воспитательный и образовательный потенциал игровой деятельности19

1.5. Ролевая игра как способ интенсификации процесса обучения диалогической речи на уроках английского языка в старшей школе24

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I31

ГЛАВА II. МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ С ПОМОЩЬЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ 34

2.1. Содержание обучения диалогической речи на английском языке в старшей школе34

2.2. Методическая разработка для 10-11 классов общеобразовательной школы36

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II 41

ЗАКЛЮЧЕНИЕ42

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ44

ПРИЛОЖЕНИЯ47

**ВВЕДЕНИЕ**

На протяжении всей истории человече­ства феномен игры привлекал внимание выдающихся мыс­лителей. В разные периоды развития цивилизации возникали философские, педагогические и культурологические концепции игры, отмечавшие ее образовательный потенциал. Исследователи игры видели в ней эффективный способ приобщения учащихся различных возрастных групп к творческой деятельности, обретения ими навыков сотрудничества и мотивации.

Сегодня игры активно используются в самых разных сферах жизни общества и направлениях обучения. Например, большое распространение в последние годы как в средней, так и в высшей школе получили ролевые и деловые игры в обучении литературе, географии, истории, юриспруденции, туризму, менеджменту и, конечно, иностранному языку.

Однако, потенциал игры в образовании все еще используется недостаточно. Игровая деятельность в учебном процессе часто воспринимается педагогами несерьезно, как средство снятия напряжения.

Основной целью обучения иностранному языку на современном этапе является формирование личности, которая способна участвовать в межкультурной коммуникации. В связи с чем широкое распространение получил коммуникативно-ориентированный подход к обучению иностранным языкам. **Актуальность** данной работы связана с тем, что на уроках иностранного языка над приемами обучения естественной коммуникации еще преобладают приемы бланкового тестирования лексики и грамматики, чтения и слушания. При этом часто остается забытой (необходимая для достижения указанной выше цели обучения иностранному языку) организация учебных заданий по аналогии с функционированием устного языка в реальных жизненных обстоятельствах [Мильруд, 2015].

Важно также отметить, что для большинства научных концепций характерна трактовка игры как преимущественно деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста. Мы же считаем, что потребность личности в игре и способность входить в игру сохраняется и в старшей школе, хотя и имеет свои особенности. В этом также проявляется **актуальность** данного исследования. В любом возрасте игра помогает превратить довольно сложный процесс обучения в увлекательное занятие, способствует интеллектуальному развитию, воспитывает культуру общения и раскрывает личностный потенциал учащихся.

**Объектом** исследования стал процесс развития навыков диалогической речи с помощью ролевых игр у учащихся старшей школы.

**Предметом** исследования выступает методика развития навыков диалогической речи у учащихся старшей школы с помощью ролевых игр.

**Цель** работы заключается в теоретическом исследовании вопросов, связанных с развитием навыков диалогической речи на английском языке у учащихся старшей школы, и разработке комплекса упражнений, включающего ролевые игры.

Поставленная цель определила **задачи** исследования:

1) рассмотреть говорение как вид речевой деятельности и особенности обучения диалогической речи;

2) проанализировать психолого-возрастные особенности учеников старшей школы, выявить факторы, стимулирующие и затрудняющие процесс обучения;

3) выявить воспитательный и образовательный потенциал игровой деятельности;

4) рассмотреть ролевую игру как способ интенсификации процесса обучения диалогической речи на уроках английского языка в старшей школе;

5) определить содержание обучения английскому языку в старшей школе;

6) разработать комплекс упражнений на основе ролевой игры для развития диалогических навыков на уроках английского языка в старшей школе.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**: изучение отечественной и зарубежной литературы в области методики преподавания иностранных языков, лингвистики, психологии, анализ и обобщение научного материала по теме исследования, систематизация, классификация.

**Теоретическую основу** дипломной работы составляют труды российских ученых, таких как Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, Г.В. Рогова, Е.Н. Соловова, Д.Б. Эльконин, И.А. Зимняя, Г.А. Китайгородская, а также таких зарубежных авторов, как P.Gray, G.P.Ladousse, P.Mugglestone, E.A.Graves.

**Теоретическая значимость** работы заключается в обосновании эффективности использования ролевых игр в обучении английскому языку с целью оптимизации процесса обучения в старших классах общеобразовательной школы.

**Практическая ценность** работы состоит в разработке комплекса упражнений на основе ролевой игры, который может найти применение в обучении английскому языку учеников старших классов общеобразовательной школы.

Цель и основные задачи исследования определили **объем и структуру** работы, которая состоит из введения, двух глав и выводов по ним, заключения, списка использованной литературы и 11 приложений. Общий объем работы составляет 57 страниц текста. Список использованной литературы включает 36 наименований.

Во введенииобоснована актуальность исследования, определены объект, цель, задачи и методы исследования, раскрыта теоретическая и практическая значимость работы.

В Главе I рассматриваются говорение как вид речевой деятельности и особенности обучения диалогической речи, психолого-возрастные особенности учеников старшей школы, воспитательный и образовательный потенциал игровой деятельности, ролевая игра как способ интенсификации процесса обучения диалогической речи на уроках английского языка в старшей школе.

Глава II посвящена содержанию обучения диалогической речи на английском языке в старшей школе, а также описанию и объяснению разработанных нами упражнений и ролевых игр.

В заключении подводятся итоги исследования, формируются окончательные выводы.

В приложениях приведены разработанные нами упражнения и образцы ролевых игр.

**ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ УЧАЩИХСЯ СТАРШЕЙ ШКОЛЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР**

**1.1. Говорение как вид речевой деятельности**

В «Новом словаре методических терминов и понятий» авторы дают следующее определение: «Говорение ˗ продуктивный вид речевой деятельности, посредством которого (совместно с аудированием) осуществляется устное вербальное общение» [Азимов, Щукин, 2009: 50].

Более объемное определение мы находим у Н.Д. Гальсковой и Н.И. Гез, которые понимают под говорением «форму устного общения, с помощью которой происходит обмен информацией, осуществляемый средствами языка, устанавливаются контакт и взаимопонимание, оказывается воздействие на собеседника в соответствии с коммуникативным намерением говорящего» [Гальскова, Гез, 2006: 190].

Таким образом, говорение ˗ неотъемлемый элемент устноречевого общения, и, как следствие, обучение говорению ˗ важная составляющая обучения иностранному языку как средству общения.

Результатом образования в области иностранных языков является формирование вторичной языковой личности, способной принимать полноценное участие в межкультурной коммуникации [Гальскова, Гез, 2006].

Цель обучения говорению ˗ овладение учащимися умением выражать мысли в устной форме (выступать с подготовленным и неподготовленным сообщением, адекватно реагировать на реплики собеседника, инициировать общение и принимать в нем участие). Учащихся необходимо учить передавать информацию на иностранном языке, устанавливать контакт с собеседником, оказывать воздействие на собеседника в соответствии со своим коммуникативным намерением.

Важной особенностью в методике преподавания иностранных языков является тот факт, что говорение выступает и как цель обучения, и как средство формирования смежных речевых и языковых навыков.

В основе умения говорения лежат произносительные, лексические и грамматические навыки. Под навыком мы понимаем «действие, достигшее уровня автоматизма и характеризующееся цельностью, отсутствием поэлементного осознания» [Азимов, Щукин, 2009: 150].

Произносительные навыки делятся на ритмико-интонационные (навыки интонационно и ритмически правильного оформления иноязычной речи) и слухо-произносительные (навыки правильного произнесения и понимания звуков в устной речи).

Лексический навык представляет собой автоматизированное действие по выбору лексической единицы в соответствии с замыслом, ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [там же].

Под грамматическим навыком понимают автоматизированное правильное употребление грамматической формы в речи. Различают продуктивный грамматический навык (способность говорящего выбрать модель адекватную речевому намерению и оформить мысль в соответствии с нормами языка) и рецептивный грамматический навык (способность читающего или слушающего узнавать грамматические формы и соотносить их с определенным значением) [там же].

Рассмотрим далее психологическую структуру акта говорения. Как указывает О.Л. Каменская, в нее входят следующие фазы: побудительно-мотивационная, аналитико-синтетическая, исполнительная и контролирующая [Каменская, 1990].

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез отмечают трехфазность структуры речевых действий, выделяя фазу планирования, фазу осуществления и фазу контроля [Гальскова, Гез, 2006].

Нам представляется более удобным придерживаться первой четырехэтапной структуризации, предложенной О.Л. Каменской.

При побудительно-мотивационной фазе появляется потребность в общении под влиянием определенного мотиваи цели высказывания.

Е.Ф. Тарасов отмечал важность восприятия внешних условий деятельности и ориентировки в них в процессе порождения речевого высказывания, [Тарасов, 2004].

Г.В. Рогова к условиям порождения и стимулирования речи относит наличие мотива высказывания, ситуативность и личностную ориентацию [Рогова, 1991]. Она также отмечает, что при естественном акте коммуникации человек высказывается, когда у него возникает потребность, обусловленная обстоятельствами действительности. В учебных же условиях мотив не возникает сам собой, а появляется по принуждению учителя [там же].

Для того, чтобы создать мотивацию общения на иностранном языке, необходимо использовать ситуацию, то есть «обстоятельства, в которые ставится говорящий и которые вызывают у него потребность говорить» [Рогова, 1991: 124]. Ситуации должны соответствовать психологическим и возрастным особенностями учащихся, быть для них личностно-значимыми.

Следующая, аналитико-синтетическая фаза представляет собой умственные действия по программированию и формулированию мыслей [Каменская, 1990]. На данном этапе «мысли формулируются в виде свернутых умственных действий и оформляются с помощью средств языка во внутренней речи» [Щукин, 2011: 224]. Под внутренней речью понимают речь про себя, с помощью которой происходит логическая переработка (осознание и понимание) чувственных данных [Соколов, 1968]. Аналитико-синтетическая фаза включает в себя два подэтапа: смыслообразование и формообразование.

Исполнительная фаза состоит во внешнем выражении высказывания в виде звукового оформления мысли с помощью средств языка.

При контролирующей фазе происходит сигнализация о возможных ошибках и их исправление. Для осуществления контроля необходимо наличие у говорящего эталона, который формируется в результате языковой практики и сравнения с ним собственной речи [Каменская, 1990].

Переход от одного этапа речевого высказывания к другому осуществляется с помощью механизмов речи [Жинкин, 1998]. С помощью механизма осмысления устанавливается связь между понятиями, которые образуют содержание планируемого высказывания; между членами предложения, образующими логику высказывания; между темой и ремой. Формирование механизма осмысления очень важно, так как правильное установление смысловых связей определяет связность высказывания.

Основным механизмом в говорении является механизм упреждающего синтеза. На смысловом уровне он обеспечивает плавность высказывания без длительных пауз между отдельными его частями, так как с самого начала сообщения имеется определенная последовательность развития мысли. Упреждение осуществляется также на фонетическом, лексическом и грамматическом уровнях оформления высказывания. Оно подразумевает выбор звуков и интонационного оформления, выбор лексических единиц и их соединение.

В процессе порождения речи также велика роль механизма памяти, в частности оперативной. Благодаря оперативной памяти возможна организация высказывания, его сохранение в процессе построения.

Формирование словосочетаний и предложений из единиц языка для выражения замысла происходит с помощью механизма комбинирования. Беглость речи обеспечивает знание готовых речевых блоков.

Механизм конструирования состоит в правильном грамматическом оформлении высказывания.

Благодаря механизму дискурсивности обеспечивается соответствие высказывания теме, а также эффективность речевого общения.

В зависимости от участия мышления в процессе говорения выделяют несколько видов говорения:

1. при инициативном (спонтанном) говорении говорящий руководствуется собственной инициативой, сам выбирает тему высказывания, определяет содержание, отбирает средства общения;
2. при ответном (реактивном) говорении внутреннее побуждение к речи отсутствует или имеет второстепенный характер. Говорение в данном случае является реакцией на речь других;
3. имитативное говорение состоит в воспроизведении принятого сообщения с осознанием смысла, например, воспроизведение заученного текста;
4. при автоматизированном говорении сообщение воспроизводится без понимания смысла.

Целью обучения говорению, как справедливо отмечает А.Н. Щукин, является, в первую очередь, формирование умений инициативного говорения [Щукин, 2011].

Важно отметить, что все ученые выделяют два уровня речи ˗ подготовленный и неподготовленный. Подготовленный уровень речи предполагает наличие определенного языкового материала и наличие времени на подготовку. Неподготовленная речь осуществляется без опор и подготовки во времени. Подготовленное высказывание аналитично, предполагает конструирование формы высказывания, а неподготовленное говорение является синтетическим, т.е. внимание говорящего сосредоточено не на форме, а на содержании. Из этого следует, что более легким является говорение, основанное на известном учащимся материале, заранее подготовленное, имитативное или реактивное. В процессе занятий развитие речевых навыков и умений говорения проходит следующую эволюцию: от подготовленного говорения ˗ к неподготовленному, от аналитического ˗ к синтетическому, от имитативного и реактивного ˗ к инициативному и спонтанному [там же].

**1.2. Лингводидактические особенности диалогической речи**

Устная речь может быть монологической и диалогической. Диалогическая речь представляет собой форму речи, при которой «происходит непосредственный обмен высказываниями между двумя или несколькими лицами» [Азимов, Щукин, 2009: 60]. В отличие от нее монологическая речь обращена к одному или группе слушателей, иногда ˗ к самому себе, и характеризуется «развернутостью, наличием распространенных конструкций, грамматической их оформленностью» [там же: 147].

Навыки монологического и диалогического общения очень важны, причем, как отмечает Е.Н. Соловова, «перевес в сторону диалога значительно сильнее» [Соловова, 2005: 165]. Нельзя не согласиться с автором, которая считает, что естественное повседневное общение в основном диалогично или полилогично.

Единицей диалога является диалогическое единство ˗ «пара реплик, принадлежащих разным собеседникам и образующих органичное целое в содержательном и структурном отношении» [Рогова, 1991: 130]. Диалогическое единство является исходной единицей обучения диалогической речи и представляет собой «соединение реплик, характеризующихся структурной, интонационной и семантической законченностью» [Гальскова, Гез, 2006: 204]. В каждом диалогическом единстве по-разному сочетаются типы высказываний (сообщение, вопрос, побуждение, восклицание).

Принято считать, что диалогическая речь вызывает в процессе обучения больше трудностей, чем монологическая. Эти трудности вызваны специфическими характеристиками диалога. Е.Н. Соловова к главным характеристикам диалога относит реактивность и ситуативность.

Реактивность диалога состоит в том, что реакция партнера по диалогу непредсказуема или же может отсутствовать. В такой ситуации необходимо вносить изменения в намеченную ранее логику разговора. Если у учащихся нет необходимых социальных навыков диалогического общения в определенных ситуациях, то задачей учителя становится их сформировать. В процессе обучения диалогической речи учеников необходимо научить «входить в контакт с людьми, вежливо отвечать на вопросы, проявлять заинтересованность в том, что говорит собеседник, поддерживать разговор с помощью простых реплик реагирования, адекватно использовать мимику, жесты, интонацию и другие паралингвистические средства» [Соловова, 2005: 178].

Следует отметить, что важную роль в диалоге играет умение аудирования. С ним, в свою очередь, связаны трудности, вызванные индивидуальными особенностями речи говорящего. Для успешного ведения диалога необходимо иметь определенный уровень развития речевого слуха (способности к анализу и синтезу речевых звуков), компенсаторных умений (способности в условиях недостаточного владения изучаемым языком привлекать имеющиеся знания, умения и навыки пользования родным или другим иностранным языком), вероятностного прогнозирования (речевого механизма, позволяющего предвосхищать появление тех или иных элементов языка в воспринимаемой речи).

Другая особенность диалогической речи ˗ ситуативность ˗ состоит в том, что диалогическая речь существует только в ситуации, которая определяет мотив говорения. Ситуация охватывает как объективные факторы реальной действительности, так и ее субъективную интерпретацию, «которая не может быть точным отражением действительности, поскольку понимание условий общения зависит от личного опыта и собственных представлений коммуникантов, от их состояния в момент речевого взаимодействия» [Гальскова, Гез, 2006: 199]. Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез также различают учебную ситуацию и понимают под ней «совокупность условий, побуждающих к выражению мыслей и использованию при этом определенного языкового материала» [там же: 200].

При организации учебного процесса рекомендуется создавать учебные ситуации, содержащие проблему. Это позволит учащимся высказывать противоположные точки зрения и станет побуждением к активной дискуссии.

Постоянная смена говорящего и слушающего также является отличительной чертой диалогической речи. Другими важными чертами диалога являются эллиптичность ˗ сокращение языковых средств из-за наличия единой ситуации; использование невербальных элементов, пауз, перебивание, перестройка фраз, эмоциональность, экспрессивность, использование разговорных формул.

Выделяют два типа диалога: свободный и стандартный (типовой) [Рогова, 1991; Соловова, 2005]. Е.Н. Соловова отмечает, что реальное общение определяют социальные роли (например, врач и пациент, родитель и ребенок), поэтому в типичных ситуациях реального общения преобладают стандартные диалоги [Соловова, 2005]. В свободных диалогах содержательные границы общения и логика развития разговора жестко не зафиксированы социальными речевыми ролями. К свободному типу диалога относятся интервью, расспрос, беседа (обмен мнениями), дискуссия [Рогова, 1991].

В методике существуют два пути обучения диалогу: путь «сверху вниз» (дедуктивный / синтетический) и путь «снизу вверх» (индуктивный / аналитический).

Первый способ предусматривает знакомство с отдельными репликами, входящими в состав диалога, с последующим усвоением содержания диалога в целом. Данный способ подразумевает наличие нескольких этапов: представление (чтение диалога учителем целиком и по репликам, повторение учащимися реплик за учителем), объяснение (анализ реплик, новых слов, грамматических структур), закрепление (чтение диалога учащимися по ролям, выполнение упражнений), развитие (составление учащимися своего диалога, речевые упражнения) [Щукин, 2011].

Второй способ предполагает овладение содержанием диалога как связным текстом с последующим усвоением отдельных реплик. Осмысление содержания диалога происходит самостоятельно в результате догадки по контексту и опоры на речевой опыт. Этапы работы в данном случае следующие: представление (восприятие диалога учащимися на слух с установкой на глобальное понимание), закрепление (чтение диалога по ролям, выполнение упражнений, заучивание наизусть), развитие (воспроизведение диалога по ролям, составление своего диалога на его основе) [там же].

По нашему мнению, оба способа имеют как достоинства, так и недостатки. Недостатком индуктивного / аналитического способа является преобладание языковых упражнений, нетворческий характер деятельности. Минусом дедуктивного / синтетического пути является акцент на заучивании диалогов. Тем не менее, оба способа могут служить дополнением друг друга, их разумное сочетание на уроке иностранного языка может оптимизировать процесс обучения диалогической речи.

Отметим, что успешному проведению уроков по обучению говорению, по мнению Е.Н. Солововой, способствуют: преобладание речи учеников, равное участие в общении всех учащихся, высокий уровень мотивации.

К факторам, определяющим успешность обучения говорению, Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез относят сформированность технических навыков говорения (наличие фонетических и лексико-грамматических автоматизмов, редукции внутренней речи, умения пользоваться эквивалентными заменами и ассоциациями), создание мотивов учения, реализацию ситуативной обусловленности, прогнозирование зон интерференции и переноса [Гальскова, Гез, 2006].

Под интерференцией в методике преподавания иностранных языков понимают «взаимодействие языковых систем, воздействие системы родного языка на изучаемый язык в процессе овладения им», которое «выражается в отклонениях от нормы и системы второго языка под влиянием родного» [Азимов, Щукин, 2009: 87].

Термином «перенос» принято называть «влияние ранее сформированного действия (навыка) на овладение новым действием», а также «воздействие системы одного языка (родного или иностранного) на овладение другим иностранным языком» [там же: 195]. Перенос может затруднять усвоение иностранного языка по причине межъязыковой интерференции или облегчать усвоение при наличии совпадений в системах родного и изучаемого языков.

Перенос оказывает влияние на усвоение системы, нормы, узуса иностранного языка, а интерференция имеет место на уровне значения и употребления.

Прогнозирование зон интерференции и переноса помогает определить перечень трудностей, которые могут возникнуть при обучении, и спланировать систему предупреждения ряда типичных ошибок.

**1.3. Психолого-возрастные особенности учеников старшей школы**

Субъектами учебной деятельности являются учащиеся, от индивидуальных и психолого-возрастных особенностей которых, напрямую зависит успешность обучения. Каждый возраст представляет собой качественно особый этап психического развития и характеризуется множеством изменений, которые в совокупности составляют своеобразие структуры личности ребенка на конкретном этапе его развития [Петровский, 1973]. В большой степени успешность обучения говорению зависит от наличия мотивов учения, внимания, интереса, от умения пользоваться стратегиями устного общения, опираться на прежний речевой опыт [Гальскова, Гез, 2006].

Нам кажется уместным далее привести возрастную периодизацию развития ребенка Д. Б. Эльконина, которая позволяет увидеть все этапы и периоды развития детей на пути к юношеству и времени обучения в старшей школе:

1) [эпоха раннего детства (0-3 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D0%BE_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(0-3_%D0%BB%D0%B5%D1%82)):

а) [период младенчества (2 месяца-1 год)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4_%D0%BC%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(2_%D0%BC%D0%B5%D1%81%D1%8F%D1%86%D0%B0-1_%D0%B3%D0%BE%D0%B4))

б) [период раннего детства (1-3 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4_%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D0%BE_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(1-3_%D0%BB%D0%B5%D1%82))

2) [эпоха детства (3-11 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(3-11_%D0%BB%D0%B5%D1%82)):

[а) период дошкольного детства (3-7 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4_%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(3-7_%D0%BB%D0%B5%D1%82))

[б) младший школьный возраст (7-11 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%9C%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%88%D0%B8%D0%B9_%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82_(7-11_%D0%BB%D0%B5%D1%82))

3) [эпоха подростничества (12-17 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_(12-17_%D0%BB%D0%B5%D1%82)):

[а) младший подростковый возраст (12-15 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%9C%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%88%D0%B8%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9_%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82_(12-15_%D0%BB%D0%B5%D1%82))

[б) старший подростковый возраст (15-17 лет)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%94._%D0%91._%D0%AD%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BD%D0%B0#%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%88%D0%B8%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9_%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82_(15-17_%D0%BB%D0%B5%D1%82)) [Эльконин, 1989].

Для данной работы актуально рассмотрение психолого-возрастных особенностей детей старшего школьного возраста, находящихся на последней ступени развития ребенка по вышеприведенной периодизации ˗ детей старшего подросткового возраста (15-17 лет), второго периода «эпохи подростничества».

Для начала следует отметить, что у учеников старшей школы на более высокую ступень поднимается развитие нервной системы, обусловливающее ряд специфических особенностей познавательной деятельности и чувственной сферы [Харламов, 1999].

По мнению И.А. Зимней, для учителя и ученика основной задачей этого возраста является формирование психологической готовности к профессиональному и личностному самоопределению [Зимняя, 1991].

Известно, что в этот период старшеклассники осознают себя членами общества, ищут и принимают свое место в нем, создают жизненный план.

Юношеский возраст связан с изменением самооценки личности. Несмотря на колебания в уровнях самооценки, тревожности и разнообразие вариантов личностного развития, ученые говорят об общей стабилизации личности в этот период.

В данный период интенсивно развивается саморегуляция, контроль за своим поведением и эмоциями. Улучшается общее физическое и эмоциональное самочувствие детей, снижается тревожность, повышаются их контактность и общительность. Настроение в ранней юности становится более устойчивым и осознанным.

К концу юношеского возраста завершается формирование сложной системы социальных установок: когнитивных, эмоциональных и поведенческих [Кураев, Пожарская, 2002].

С профессиональным самоопределением учащихся старшей школы связано изменение учебной мотивации. В старшем школьном возрасте появляется сознательное отношение к учению. Ведущей деятельностью старшеклассников является учебно-профессиональная деятельность, они начинают рассматривать учебу как необходимую базу для будущей профессиональной деятельности. Их интересуют, главным образом, те предметы, которые им будут нужны в дальнейшем. Отсюда недостаточное внимание к «ненужным» учебным дисциплинам. Следовательно, если учителю удастся показать практическую полезность изучения того или иного предмета, это значительно повысит мотивацию учеников.

Первостепенную роль в познавательной деятельности старшеклассников играет абстрактное мышление, стремление глубже понять сущность и причинно-следственные связи изучаемых предметов и явлений. В этот период школьники осознают, что знание фактов и примеров ценно лишь как материал для размышлений и теоретических обобщений. В их мышлении преобладает аналитико-синтетическая деятельность, стремление к сравнениям, гипотетическим предположениям, необходимость понять диалектическую сущность явлений, видеть их противоречивость, а также взаимосвязи между количественными и качественными изменениями.

И.С. Кон отмечает, что мыслительная деятельность учеников старшей школы более активна и самостоятельна, они более критично относятся к учителям [Кон, 1980]. Им интересно то, что требует самостоятельного обдумывания.

И.С.Кон также подчеркивает, что умственное развитие старшеклассника заключается не столько в накоплении умений и изменении отдельных свойств интеллекта, сколько в формировании индивидуального стиля умственной деятельности. В старшем школьном возрасте большинство учащихся уже имеет устойчивые познавательные интересы, особенно хорошо успевающие школьники. Средне- и слабоуспевающие учащиеся не имеют выраженных познавательных интересов, учатся неохотно. Психологически это объясняется тем, что трудности и отсутствие успехов в овладении знаниями отрицательно сказываются на их эмоциональной и мотивационной сфере [там же].

Итак, старшеклассник обладает относительно высоким культурным уровнем и кругозором, высокой степенью познавательно-логического поведения, сложившимися склонностями и интересами, самостоятельностью, умением сосредоточиться. Ученики старшей школы отрицательно относятся к механическим приемам закрепления и нерасположены к заучиванию наизусть [Гальскова, Гез, 2006]. Поэтому ролевая игра как метод активного обучения и творческий, личностно-ориентированный вид деятельности может заинтересовать старшеклассников и помочь им с удовольствием развивать навыки общения на иностранном языке.

**1.4. Воспитательный и образовательный потенциал игровой деятельности**

Для лучшего понимания термина «ролевая игра», необходимо рассмотреть общее понятие «игры» как вида человеческой деятельности и социального явления.

Игра проявляется в обыденных вещах и является неотъемлемой частью повседневной жизни каждого человека. Живя в обществе человек постоянно следует его «правилам игры», исполняет различные социальные роли.

Широко известны и актуальны во все времена следующие строки из комедии У. Шекспира «Как вам это понравится»:

Весь мир — театр.  
В нем женщины, мужчины — все актеры.  
У них свои есть выходы, уходы,  
И каждый не одну играет роль,.. [Цит. по: Шекспир, 1959: 48].

Игра является предметом рассмотрения различных наук ˗ философии, биологии, психологии, культурологии, педагогики и т.д. Поэтому существует целый ряд представлений о сущности данного явления.

В.И. Даль в «Толковом словаре живого великорусского языка» описывает игру как средство развлечения, «забаву, установленную по правилам» [Даль, 2007: 6].

В «Новейшем культурологическом словаре» игра определена с точки зрения деятельностного подхода как «вид непродуктивной свободной деятельности, которая скрывает в себе забытое символическое значение, развертывается ради удовольствия в особых пространстве и времени в форме либо состязания, либо представления (ролевого исполнения) различных ситуаций в соответствии с добровольно принятыми, но неукоснительно соблюдаемыми правилами и противопоставляется утилитарно-практической активности в качестве сферы серьезного» [Лихвар, Подольская, Погорелый, 2010: 187].

Однако существуют представления об игре не только как неутилитарном, внерациональном виде деятельности, совершаемом ради нее самой и для получения удовольствия.

Древние греки считали игру действенным средством воспитания и обучения. Платон писал, что игровая деятельность необходима для личностного и будущего профессионального развития человека: «Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен еще в играх или обрабатывать землю, либо возводить какие-то детские сооружения» [Цит. по: Платон, 2014: 96].

В трактате Марка Фабия Квинтилиана «Об образовании оратора» автор предлагает метод обучения детей чтению в игровой форме при помощи табличек из слоновой кости с вырезанными на них буквами [Пискунов, 1971].

В эпоху Возрождения в романе «Гаргантюа и Пантагрюэль» писателя-гуманиста Франсуа Рабле перечислены более 200 игр, с помощью которых герой должен занимать свой ум и тело.

Немецкий философ XVIII века Иммануил Кант считал, что игровая активность «сопричастна как познавательной, так и нравственной деятельности человека, выступая связующим звеном в архитектонике сил души» [Цит. по: Королькова, 2012: 166].

Педагог Ян Амос Коменский стремился пробудить в детях интерес к занятиям и широко использовал игровой метод и метод драматизации учебного материала. В работе «Школа-игра» Коменский предложил систему развивающих игр и тексты пьес для разыгрывания на уроках. Коменский видел суть дидактического искусства в том, чтобы «довести учеников до вершин наук без трудности, скуки, окриков и побоев, а как бы играя и шутя» [Коменский, 1982: 243].

Теория немецкого философа и психолога Карла Гросса также обнаруживает связь игры с развитием. К. Гросс видит сущность игры в том, что она «служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности» [Цит. по: Рубинштейн, 2002: 654].

 В XX веке Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин занимались изучением психологического аспекта детской игры. Л.С. Выготский отмечал, что в детской игре «происходит помимо прочего подготовка к будущей профессиональной деятельности и овладение социальными отношениями» [Цит. по: Эльконин, 1999: 170].

В своей работе «Искусство в ряду моделирующих систем» Ю.М. Лотман также отмечает обучающее и тренировочное значение игры: «...она помогает преодолеть ужас перед подобными ситуациями и воспитывает необходимую для практической деятельности структуру эмоций. «Сквозная атака» Суворова — упражнение, превращавшее ситуацию боя в игровую (условную) и состоявшее в том, что два строя (иногда конный и пеший) стремительно сближались, проходя через взаимные интервалы, — имела целью преодоление ужаса перед аналогичной ситуацией в действительности и строила эмоциональную модель победы» [Лотман, 2002: 278]. Автор также проводит параллель между игрой и искусством и делает вывод о том, что оба эти вида моделирующей реальность деятельности являются одновременно и средством познания, и средством отдыха.

C точки зрения нидерландского философа Йохана Хейзинги, игра относится к сущностным характеристикам человека наряду с разумностью и созидательной способностью, а «человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра» [Хейзинга, 1997: 19].

Таким образом, практически все исследователи игры отмечали большое значение игровой деятельности, ее воспитательный и образовательный потенциал. Игра ˗ вид деятельности, состоящий в моделировании ситуаций действительности в соответствии с определенными правилами, совершаемый как ради нее самой и для получения удовольствия, так и используемый в качестве средства образования и воспитания личности, развития ее познавательных интересов и мотивации.

Важно отметить парадоксальный момент: игра служит серьезной цели образования, но игрок преднамеренно не обучает себя. Игрок играет только из-за желания играть, а не для чего-нибудь еще, а образование становится побочным продуктом [Gray, 2009].

С.А. Шмаковым были выявлены основные черты, присущие большинству игр, а именно: свободная развивающая деятельность; осуществляется по желанию, ради удовольствия от процесса; творческий, импровизационный, активный характер деятельности; эмоциональное напряжение, состязательность; наличие правил; логическая и временная последовательность развития [Шмаков, 1997].

Удовольствие от процесса игры, ее творческий, активный характер, а также эмоциональное напряжение позволяют игровым приемам и ситуациям на уроках выполнять функцию средств побуждения, стимулирования учащихся. Поэтому современная школа, проявляющая особый интерес к активизации и интенсификации учебного процесса, включает игровую деятельность в процесс обучения.

Особенностями педагогической игры являются четкая цель обучения и соответствующий ей результат.

В.В. Петрусинский выделяет следующие функции игры:

1) обучающая ˗ закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;

2) развлекательная ˗ создание благоприятной атмосферы на занятии;

3) коммуникативная ˗ объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов;

4) релаксационная ˗ снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;

5) психотехническая ˗ формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности [Петрусинский, 1994].

Классифицируя игры по характеру педагогического процесса, Г.К. Селевко выделяет следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные и т.д. [Селевко, 2005].

Также разделяют игры с готовыми «жесткими» правилами и игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий. По характеру игровой методики автор выделяет игры предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации [там же].

**1.5. Ролевая игра как способ интенсификации процесса обучения диалогической речи на уроках английского языка в старшей школе**

Под ролевой игрой в педагогике понимается деятельность, в которой дети берут на себя роли и, отображая ситуации действительности, овладевают ею [Махлах, 1955].

В методике преподавания иностранных языков под ролевой игрой понимают «форму организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющую целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения» [Азимов, Щукин, 2009: 264].

Преимуществом ролевой игры перед другими видами работ, направленными на развитие устного общения, является то, что в них речевая деятельность рассматривается в социальном контексте, т.е. учитывается тема разговора, отношения между партнерами по общению, место и время действия, предварительные знания о собеседнике. Это способствует приближению процесса обучения к условиям общения в реальной жизни.

В структуру игры как процесса входят: роли, игровые действия, игровое употребление предметов, реальные отношения между играющими и сюжет (содержание) [Селевко, 2005].

К основным чертам ролевой игры относят наличие проблемной ситуации, лежащей в основе игры, и наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме [Гальскова, Гез, 2006].

Содержанием игры является область действительности, которая условно воспроизводится в игре. Ролевая игра «особенно чувствительна к сфере человеческой деятельности, труда и отношений между людьми» [Эльконин, 1999: 31]. Следовательно, содержанием любой ролевой игры являются отношения между людьми, а главным в ней ˗ общение. Выше мы уже отмечали, что на сегодняшний день целью изучения иностранного языка является овладение языком как средством коммуникации, овладение иноязычной речью, не только изучение языка как системы. В этом заключается причина, по которой ролевая игра, по нашему мнению, должна быть неотъемлемой частью обучения иностранному языку.

Социально-психологическое воздействие игры состоит в преодолении боязни общения на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности, культуры ведения диалога. Ролевая игра способствует формированию у учеников таких умений, как начинать и завершать разговор, стройно и логично выстраивать высказывание, выражать оценочное суждение. Ролевые игры способствуют формированию умения принимать и исполнять роль, ориентироваться в ролях партнеров, выбирать языковые средства в соответствии с ситуацией и отстаивать свою точку зрения, находить компромисс, видеть конфликт и находить пути для его устранения, формулировать проблему и предлагать пути ее решения, менять тактику своего поведения, уместно употреблять речевые и этикетные формулы: знать формулы обращений, уметь выражать благодарность, просьбу, согласие, возражение и т.д.

Использование ролевой игры на уроке иностранного языка наилучшим образом подходит для тренировки неподготовленной диалогической речи.

Главную причину неудач при обучении иноязычному общению в средней и высшей школе Г.А. Китайгородская видит в низком уровне коммуникативной мотивации [Китайгородская, 1986]. По ее мнению, обучающийся не должен просто имитировать деятельность, оперируя определенной суммой навыков, но общение должно стать творческим, личностно-мотивированным процессом, ученик должен владеть мотивом деятельности. Педагогическая ценность игры в том, что она является сильным мотивационным фактором, ученик руководствуется личностными установками и мотивами.

Ролевая игра принадлежит к категории технологий обучения языку с низким вводом и высоким выводом ˗ после короткого вступления учителя учащиеся погружаются в деятельность. Э. A. Грейвс отмечает, что при активной деятельности учащегося в процессе обучения, которую обеспечивает ролевая игра, улучшается качество запоминания материала [Graves, 2008].

В ролевой игре наличие роли позволяет ученику выйти за рамки своего обычного поведения, снимает психологические барьеры. В игровой деятельности проявляются личностные черты каждого ученика, появляется возможность самореализоваться, самоутвердиться, что создает дополнительный мотив деятельности. Г. П. Ладус считает, что наличие роли позволяет учащимся чувствовать себя более раскрепощенно и безопасно и, как следствие, быть более активными участниками процесса обучения [Ladousse, 1987].

Более того, соотнесенность игровых ситуаций с реальными облегчает поиск эталонов поведения и средств вербализации высказываний, так как у обучаемых уже есть определенный социально-коммуникативный опыт [Китайгородская, 1986].

Говоря о функциях ролевой игры в обучении иностранному языку, можно выделить следующие: 1) мотивационно-побудительная; 2) обучающая (способствует развитию речевых навыков и умений, моделирует общение учащихся в различных речевых ситуациях); 3) воспитательная (формирует общественно ценные качества личности, совершенствует культуру поведения учащихся, способствует их личностному развитию, учит умению высказывать и отстаивать свою точку зрения, развивает инициативность, ответственность, коллективность); 4) ориентирующая (ориентирует на планирование собственного речевого поведения, развивает умение контролировать свои поступки, оценивать поступки других); 5) компенсаторная (позволяет выйти за рамки обычного поведения и привычной реальности, побыть взрослым или оказаться в необычной для учащегося ситуации).

Г.В. Рогова отмечает, что ролевая игра способствует развитию коллективистических качеств учащихся, воспитанию чувства зависимой ответственности, так как для ее успешного осуществления необходимо взаимодействие, взаимопомощь и поддержка друг друга [Рогова, 1991].

Г.П. Ладус одним из преимуществ ролевой игры считает то, что благодаря ей учащиеся лучше понимают непредсказуемый характер речевого общения и учатся с ним справляться [Ladousse, 1987].

Существует несколько классификаций ролевых игр.

А.Н. Щукин подразделяет их на социально-бытовые (их цель ˗ формирование навыков и умений иноязычного общения в социально-бытовой сфере) и профессионально-педагогические (их цель ˗ формирование навыков и умений профессионального общения) [Щукин, 2011]. Профессионально-педагогические игры являются, по мнению автора, разновидностью деловой игры, которая воссоздает будущую профессиональную деятельность.

Ролевые игры также делят на контролируемые, когда участники игры используют заранее предложенные им реплики; умеренно контролируемые, когда учащиеся получают описание сюжета игры и своих ролей; свободные, когда предлагается лишь тема игры и распределение ролей; эпизодические, когда разыгрывается один из эпизодов игры [Азимов, Щукин, 2009].

Г.П. Ладус делит ролевые игры на два типа: игры, в процессе которых учащиеся максимально эффективно используют накопленные ранее знания, и игры, которые направлены на закрепление и отработку нового материала [Ladousse, 1987].

В основе ролевой игры всегда лежит речевая ситуация. Она является ключевым приемом обучения устной речевой деятельности, в особенности диалогической. Данный прием реализовывается в учебном процессе с помощью одной из трех организационно-педагогических технологий: когнитивного диссонанса, информационного неравенства и логического тупика [Мильруд, 2015]. Считаем полезным рассмотреть эти технологии более подробно.

Технология когнитивного диссонанса основана на идее о том, что неожиданная информация порождает коммуникативную потребность, стимулирует коммуникативно-познавательную активность. Для того чтобы в условиях когнитивного диссонанса обучать устноречевому общению, «важно сделать так, чтобы учащиеся предварительно побольше узнали об обсуждаемой проблеме, накопили необходимые речевые средства для обмена информацией и выражения своего отношения к событиям, а также эмоционально откликнулись на предложенные им факты и обстоятельства» [Мильруд, 2015: 111].

Технология информационного неравенства состоит в том, что каждый из участников речевого общения владеет недостаточной информацией для решения задачи, в то время как отсутствующие знания имеются у других участников. Смысл состоит в том, чтобы стимулировать речевое общение, побуждая учеников собрать воедино всю информацию, необходимую для решения познавательной задачи и выполнения задания [там же]. Данная технология делает учебное речевое общение более естественным и мотивированным.

Технология логического тупика основывается на пробуждении у индивида чувства любопытства и желания разобраться в проблеме, вызываемого препятствием. Логический тупик – это «столкновение развиваемой говорящим мысли с препятствием в форме неожиданных открытий, контраргументов и возражений» [там же: 114]. Для активизации речевого взаимодействия используется раздаточный материал с содержательными фрагментами, противоречащими друг другу. Противоречивая информация создает для участников логические тупики, которые они сообща преодолевают.

Ролевая игра включает в себя 3 этапа.

В процессе первого, подготовительного, этапа учитель выбирает тему и формулирует проблему, отбирает необходимые языковые средства, уточняет параметры ситуации: время, место, количество участников, степень официальности, статусно-ролевые характеристики партнеров, личностные характеристики персонажей, их речевые намерения.

Важным моментом на данном этапе является создание и распределение ролей. П. Маглстоун выделяет следующие типы ролей: 1) роли, которые учащиеся уже исполняли и исполняют в реальной жизни на родном языке и которые им понадобятся в иноязычном общении в будущем; 2) роли, которые учащиеся исполняли и исполняют в реальной жизни на родном языке, но которые им вряд ли понадобятся в будущем общении на иностранном языке; 3) роли, которые учащиеся не исполняют, используя родной язык, но которые им понадобятся в общении на иностранном языке; 4) роли, в исполнении которых у учащихся нет опыта на родном языке и которые они вряд ли приобретут в общении на иностранном языке [Mugglestone, 2015]. По мнению автора, задача учителя ˗ создавать ролевые игры с учетом данных типов ролей для того, чтобы облегчить учащимся процесс принятия роли и осознания того, что от него требуется, а также чтобы избегать нерелевантных ролей, которые затруднят процесс игры и будут бесполезными в обучении иностранному языку.

Учащиеся на подготовительном этапе занимаются поиском дополнительной информации, изучают раздаточный материал, повторяют речевые формулы и лексику по теме [Гальскова, Гез, 2006].

Второй этап ˗ этап проведения ˗ включает непосредственно процесс игры. Успех ролевой игры во многом обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний, реквизитов и размещения участников игры. В помощь участникам игры могут быть предложены карточки, которые содержат информацию о данном персонаже, указывают возможную линию поведения. Г.П. Ладус отмечает, что в карточках должен содержаться минимум самой необходимой информации, чтобы предоставить свободу творческому воображению учащихся. Также автор советует, чтобы учащиеся как можно меньше смотрели в карточки во время игры и больше импровизировали [Ladousse, 1987].

Заключительный этап ˗ этап анализа и обобщения игры ˗ состоит из анализа ошибок и положительных моментов игры, рефлексии, оценки работы учителем, оценки друг друга и самооценки, выводов и рекомендаций. Г.П. Ладус предлагает вести видеозапись ролевой игры для последующего совместного разбора с учащимися, но предупреждает, что делать это можно лишь тогда, когда учащиеся привыкли к данному виду работы [Ladousse, 1987].

Следует отметить, что ролевая игра подразумевает трудоемкость подготовки к уроку для учителя ˗ подготовка и проведение таких уроков требует наличия большого творческого потенциала у преподавателя, а также благоприятной и дружелюбной атмосферы в группе учащихся.

**ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I:**

В первой главе были рассмотрены основные теоретические пункты, связанные с процессом обучения диалогической речи на уроках английского языка в старшей школе при помощи ролевой игры. Одним из них стало рассмотрение говорения как вида речевой деятельности. В качестве основной в работе принята идея о том, что целью обучения говорению является овладение учащимися умением выражать мысли в устной форме (выступать с подготовленным и неподготовленным сообщением, адекватно реагировать на реплики собеседника, инициировать общение и принимать в нем участие). Было установлено, что в основе умений говорения лежат произносительные, лексические и грамматические навыки. Более того, была рассмотрена психологическая структура акта говорения, включающая побудительно-мотивационную, аналитико-синтетическую, исполнительную и контролирующую фазы. Нами были определены условия порождения и стимулирования речи, такие как мотив высказывания, ситуативность и личностная ориентация. В теоретической части работы были рассмотрены такие механизмы речи, как механизм осмысления, механизм упреждающего синтеза, механизм памяти, механизмы комбинирования и конструирования, механизм дискурсивности. Мы представили виды говорения в зависимости от участия мышления в процессе говорения ˗ инициативное (спонтанное), ответное (реактивное), автоматизированное. Было обнаружено, что ученые выделяют два уровня речи ˗ подготовленный и неподготовленный. Мы отметили разделение речи на монологическую и диалогическую, а также рассмотрели особенности диалогической речи, а именно: реактивность, ситуативность, эллиптичность, использование невербальных элементов и пауз нерешительности, эмоциональность, использование разговорных формул и т.д. Было установлено, что существуют два типа диалога: свободный и стандартный (типовой). Мы проанализировали два пути обучения диалогу (путь «сверху вниз» / дедуктивный / синтетический и путь «снизу вверх» / индуктивный / аналитический) и выявили достоинства и недостатки каждого способа. В данной части работы были определены факторы, определяющие успешность обучения говорению, такие как наличие фонетических и лексико-грамматических автоматизмов, создание мотивов учения, реализация ситуативной обусловленности, преобладание речи учеников и т.д.

Проанализировав психолого-возрастные особенности учеников старшей школы и рассмотрев возрастную периодизацию развития ребенка Д. Б. Эльконина, мы выявили особенности познавательной деятельности и чувственной сферы старшеклассников. Основной задачей этого возраста является формирование психологической готовности к профессиональному и личностному самоопределению.

Далее мы рассмотрели понятие игры с точки зрения представителей разных наук и эпох и сделали вывод о том, что большинство авторов отмечали воспитательный и образовательный потенциал данного вида деятельности. В ходе исследования были выявлены основные черты, присущие большинству игр (творческий, импровизационный, активный ха­рактер деятельности, эмоциональное напряжение, состяза­тельность, наличие правил и т.д.).

В первой части работы были определены особенности педагогической игры и ее функции.

Нами было рассмотрено понятие ролевой игры в педагогике и методике преподавания иностранных языков. Также были выявлены преимущества ролевой игры перед другими видами работ, направленными на развитие устного общения (например, наличие социального контекста). Была представлена структура игры и основные черты ролевой игры (наличие проблемной ситуации и персонажей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме). Мы сделали вывод о том, что содержанием любой ролевой игры являются отношения между людьми, а главным в ней является общение. Это способствует интенсификации процесса обучения диалогической речи, овладению языком как средством коммуникации. Было выявлено социально-психологическое воздействие игры, состоящее в преодолении боязни общения на иностранном языке и в формировании культуры общения. В ходе исследования мы пришли к выводу, что основной целью ролевой игры является тренировка неподготовленной диалогической речи. Нами были изучены функции и этапы ролевой игры, а также несколько классификаций ролевых игр. Основываясь на утверждении, что в основе ролевой игры всегда лежит речевая ситуация, мы рассмотрели технологии реализации данного приема обучения (когнитивный диссонанс, информационное неравенство и логический тупик).

**ГЛАВА II. МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ С ПОМОЩЬЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ**

**2.1. Содержание обучения диалогической речи на английском языке в старшей школе**

В соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 № 413 (ред. от 29.06.2017) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» требования к предметным результатам освоения базового курса иностранного языка должны отражать:

1. сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире;
2. владение знаниями о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка и умение строить свое речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и страны/стран изучаемого языка;
3. достижение порогового уровня владения иностранным языком, позволяющего выпускникам общаться в устной и письменной формах как с носителями изучаемого иностранного языка, так и с представителями других стран, использующими данный язык как средство общения;
4. сформированность умения использовать иностранный язык как средство для получения информации из иноязычных источников в образовательных и самообразовательных целях.

«Примерная основная образовательная программа среднего общего образования» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 28.06.2016 № 2/16-з) по иностранному языку утверждает, что в результате изучения учебного предмета «Иностранный язык» (английский) на уровне среднего общего образования выпускник на базовом уровне в области диалогической речи научится:

1. вести диалог/полилог в ситуациях неофициального общения в рамках изученной тематики;
2. при помощи разнообразных языковых средств без подготовки инициировать, поддерживать и заканчивать беседу на темы:

* повседневная жизнь (домашние обязанности, покупки, общение в семье и в школе, семейные традиции, общение с друзьями и знакомыми, переписка с друзьями);
* здоровье (посещение врача, здоровый образ жизни);
* спорт (активный отдых, экстремальные виды спорта);
* городская и сельская жизнь (особенности городской и сельской жизни в России и странах изучаемого языка, городская инфраструктура, сельское хозяйство);
* научно-технический прогресс (прогресс в науке, космос, новые информационные технологии);
* природа и экология (природные ресурсы, возобновляемые источники энергии, изменение климата и глобальное потепление, знаменитые природные заповедники России и мира);
* современная молодежь (увлечения и интересы, связь с предыдущими поколениями, образовательные поездки);
* профессии (современные профессии, планы на будущее, проблемы выбора профессии, образование и профессии);
* страны изучаемого языка (географическое положение, климат, население, крупные города, достопримечательности, путешествие по своей стране и за рубежом, праздники и знаменательные даты в России и странах изучаемого языка);
* иностранные языки (изучение иностранных языков, иностранные языки в профессиональной деятельности и для повседневного общения, выдающиеся личности, повлиявшие на развитие культуры и науки России и стран изучаемого языка).

1. выражать и аргументировать личную точку зрения;
2. запрашивать информацию и обмениваться информацией в пределах изученной тематики;
3. обращаться за разъяснениями, уточняя интересующую информацию.

Выпускник на базовом уровне получит возможность научиться:

1. вести диалог/полилог в ситуациях официального общения в рамках изученной тематики; кратко комментировать точку зрения другого человека;
2. проводить подготовленное интервью, проверяя и получая подтверждение какой-либо информации;
3. обмениваться информацией, проверять и подтверждать собранную фактическую информацию.

Итак, в результате освоения образовательной программы среднего общего образования по английскому языку выпускник должен владеть пороговым уровнем, то есть уровнем B1, или B2 (пороговый продвинутый уровень) по шкале CEFR (European Framework of Reference).

**2.2. Методическая разработка для 10-11 классов общеобразовательной школы**

За основу методической разработки нами были взяты учебники «Enjoy English» авторов М.З. Биболетовой, Е.Е. Бабушис, Н.Д. Снежко для 10 и 11 классов общеобразовательных учреждений, рекомендованные Министерством образования и науки РФ и используемые сегодня в образовательном процессе большого количества школ по всей стране.

Первая игра называется «Reporting a crime» и соответствует теме «Describing people`s appearance» (Описание внешности). Данная игра может служить дополнительным материалом к Unit 1 Section 2 учебника Enjoy English для 10 класса, где ученики повторяют пройденную ранее и изучают новую лексику по теме «Clothes» (Одежда). Игра позволяет учащимся использовать эти лексические единицы в процессе общения на иностранном языке. Грамматический фокус данной ролевой игры ˗ использование косвенных вопросов в условиях речевой коммуникации.

Перед проведением ролевой игры может возникнуть потребность в лексико-грамматической подготовке учащихся к этому виду деятельности. На первом этапе учитель предлагает ученикам вспомнить порядок слов в косвенных вопросах в английском языке. Для этого необходимо выполнить упражнение на трансформацию (см. Приложение 1).

Далее при необходимости можно повторить лексику по теме «Одежда и внешность». Учитель просит учеников вспомнить как можно больше слов по этой теме (упражнение «Brainstorm») и выписывает их на доску в виде схемы (см. Приложение 2). Для лучшей организации работы учитель может обозначить основные разделы ˗ *clothes* (items of clothing, colours, style, materials, patterns on materials, how things fit), *people`s appearance* (age, hair, face, skin/complexion, distinctive features, height and build).

На следующем этапе учитель объявляет ролевую игру, формирует пары учеников и раздает карточки с описанием ролей (см. Приложение 3 и 4), например:

Student A - Victim

You were robbed half-an-hour ago. The police officer has just arrived

and you are going to report the robbery. Decide:

* what was stolen
* where it happened
* how the thief (or thieves) took it

Moreover, you should give the police a detailed description of the

thief (or thieves) in case they need to create a sketch of the suspect.

Think about:

* approximate age
* appearance
* clothes

В течение 5-7 минут ученики изучают карточки с содержанием ролей, а затем приступают к осуществлению игры.

Далее следует подведение итогов. Учащиеся и учитель могут выразить свое мнение о том, насколько полно собеседники проявили себя в роли, выполнена ли коммуникативная задача, насколько реалистичной выглядела ситуация общения. Также возможна запись ролевой игры на видео с последующим совместным просмотром и обсуждением, если это не создаст психологических барьеров для учащихся.

Следующая игра под названием «TV talk show» может быть дополнением к Unit 3 Section 6 в учебнике Enjoy English для 11 класса, где рассматривается тема «Ecological problems and environmentally-friendly technologies».

Данная игра нацелена на отработку навыка оперирования лексикой по теме «Environment» (Окружающая среда) в процессе общения на английском языке, а c позиции грамматических навыков ˗ на употребление условных предложений. Кроме того, важным элементом игры является отработка образцов функциональной лексики, используемой во время дискуссии/обсуждения.

|  |
| --- |
| Giving your opinion |
| In my opinion... |
| From my point of view... |
| The way I see it... |
| If you ask me... |
| I`m convinced that... |
| It seems to me that... |

В качестве лексико-грамматической подготовки учащихся к ролевой игре предлагается подстановочное упражнение в Приложении 5 на заполнение пропусков в условных предложениях. После этого учащиеся знакомятся с полезными типовыми диалогическими единицами (см. Приложение 6), часто используемыми в любом обсуждении (как выразить собственное мнение, согласиться или не согласиться с собеседником, запросить мнение), например:

Далее учитель объявляет ролевую игру. Для введения темы обсуждения на ток-шоу учащимся необходимо прочитать следующее новостное сообщение:

A couple of days ago there was a dramatic fish die-off on the Creek River. Dead fish still float on the banks of the river. There is a factory and a farm nearby which are said to be the heaviest pollutants of the river. Both of them reject all accusations and blame each other.

Both flora and fauna of the area suffer from the polluted water. Moreover, local residents and their pets are affected by the unpleasant smell and the poor quality of drinking water production in the local area.

A talk show is going to take place in order to discuss this burning issue and to determine the main cause of the problem.

После этого учитель раздает ученикам карточки с описанием ролей (см. Приложение 7), например:

Student D

You are **a Green party activist**. Express your indignation about what happened. Accuse the factory which has no wastewater treatment system of polluting the water in the river and killing fish. Do mention that pollution is also caused by agricultural runoff.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

Также предлагается использовать значки для того, чтобы каждый участник игры знал роли остальных участников и мог в них ориентироваться (см. Приложение 8).

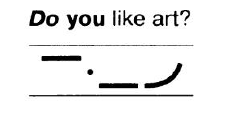
Роль ведущего может исполнять сам учитель или активный, хорошо успевающий ученик. В течение 5 минут ученики изучают карточки, а после приступают к игре. В процессе игры можно использовать микрофон, который участники будут передавать друг другу.

Следующая игра «At the restaurant» может дополнить Unit 3 Section 5 в учебнике Enjoy English для 11 класса, где изучается тема «Health. Food. Healthy eating.».

В процессе данной игры учащиеся повторяют знакомую и отрабатывают новую лексику по темам «Food» и «Health», используя ее в процессе общения. Перед началом игры в качестве лексической подготовки предлагается выполнить подстановочное упражнение (см. Приложение 9).

Грамматический акцент в данной ролевой игре сделан на адекватное употребление модальных глаголов в речевой коммуникации. Поэтому будет полезным выполнение подстановочного упражнения по образцу данного в Приложении 10.

В этой игре мы предлагаем также поработать над развитием произносительных ритмико-интонационных навыков**.** Например, формат игры делает возможным отработку интонацииобщих вопросов. Для начала можно предложить ученикам рассмотреть интонационный рисунок общего вопроса, послушать примеры произнесения таких вопросов в записи или учителем и потренироваться в их самостоятельном чтении, например:



Do you speak English?

Are you slimming?

Are you against healthy lifestyle?

Do you follow a special diet?

Have you ever been to the gym?

Would you like a glass of water?

Are you a vegetarian?

Далее следует объявление игры, деление на группы, распределение карточек (см. Приложение 11) и сам процесс игры.

**ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II:**

Во второй главе были рассмотрены требования к предметным результатам освоения базового курса иностранного языка в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации, а также примерная основная образовательная программа среднего общего образования по иностранному языку.

Кроме того, во второй главе была описана созданная нами методическая разработка ролевых игр и упражнений, которые могут быть использованы в качестве лексико-грамматической подготовки к ним. Все они могут служить дополнительным материалом к учебникам «Enjoy English» авторов М.З. Биболетовой, Е.Е. Бабушис, Н.Д. Снежко для 10 и 11 классов общеобразовательных учреждений.

Первая игра «Reporting a crime» посвящена теме описания внешности на английском языке и сопровождается тренировкой построения и употребления косвенных вопросов. В качестве лексико-грамматической подготовки предложено упражнение на трансформацию и коллективное задание типа «Brainstorm».

Вторая ролевая игра «TV talk show» соответствует лексической теме «Окружающая среда» и грамматической теме «Conditionals». Лексико-грамматическая подготовка включает изучение типовых диалогических единиц и выполнение подстановочного упражнения.

Третья игра «At the restaurant» посвящена лексике по темам «Еда» и «Здоровье», а также нацелена на отработку употребления модальных глаголов и развитие произносительных ритмико-интонационных навыков (интонация общих вопросов).

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В настоящее время главной целью обучения иностранному языку является формирование личности, способной принимать участие в межкультурной коммуникации. Поэтому при обучении английскому языку в школе необходимо более активно использовать приемы обучения естественной коммуникации, организовывать учебные задания по аналогии с функционированием языка в реальных жизненных ситуациях. Ролевая игра как метод активного обучения и как средство развития навыков общения как нельзя лучше подходит для реализации этой цели.

Потребность в игре и способность играть существует не только у детей дошкольного и младшего школьного возраста. В нашей работе мы попытались доказать, что ролевая игра как метод обучения может успешно применяться и в старшей школе.

В данной работе мы провели теоретическое исследование вопросов, связанных с развитием навыков диалогической речи на английском языке у учащихся старшей школы: рассмотрели трудности обучения диалогической речи, проанализировали психолого-возрастные особенности учеников старшей школы. Далее мы изучили точки зрения различных ученых и мыслителей на образовательный потенциал игровой деятельности. В рамках теоретической части исследования мы рассмотрели положительные стороны ролевой игры как метода обучения и пути интенсификации процесса обучения диалогической речи на уроках английского языка в школе с помощью ролевой игры.

Мы пришли к выводу, что большим преимуществом ролевой игры является наличие социального контекста, способствующего приближению процесса обучения к условиям коммуникации в реальной жизни. Кроме того, игра обладает особенным социально-психологическим воздействием, которое помогает преодолеть боязнь общения на иностранном языке. Ролевая игра также является сильным мотивационным фактором, творческим процессом формирования культуры общения.

В практической части работы нами были рассмотрены требования к результатам освоения базового курса иностранного языка в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации и примерная основная образовательная программа среднего общего образования по иностранному языку, а также разработан комплекс ролевых игр, направленных на развитие диалогических навыков на занятиях по английскому языку в старшей школе, и упражнений, которые могут быть использованы в качестве лексико-грамматической подготовки к ним. Данные упражнения и игры могут стать дополнительным материалом к учебникам «Enjoy English» авторов М.З. Биболетовой, Е.Е. Бабушис, Н.Д. Снежко для 10 и 11 классов общеобразовательных учреждений.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 336 с.
3. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4-х томах. Том 2. – М.: Русский язык Медиа, 2007. – 779 с.
4. Жинкин Н.И. Язык - речь - творчество. Избранные труды. – М.: Лабиринт, 1998. – 368 с.
5. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
6. Каменская О.Л. Текст и коммуникация. – М.: Высшая школа, 1990. – 152 с.
7. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Высшая школа, 1986. – 103 с.
8. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. Т. 1. – М.: Педагогика, 1982. – 656 с.
9. Кон И.С. Психология старшеклассника. – М.: Просвещение, 1980. – 192 с.
10. Королькова А.А. Игра как форма эстетического воспитания личности (на основе текстов Канта и Шиллера) // Сетевой журнал научно-образовательного центра проблем философии, религии и культуры [Электрон. ресурс] . – Режим доступа: http://centre.einai.ru/wp-content/uploads/2015/09/2012\_11\_16\_Korolkova.pdf – Загл. с экрана. (Дата обращения: 29.03.2018).
11. Кураев Г.А., Пожарская Е.Н. Возрастная психология: Курс лекций. – Ростов-на-Дону: УНИИ валеологии РГУ, 2002. – 146 с.
12. Лихвар В.Д., Подольская Е.А., Погорелый Д.Е. Новейший культурологический словарь. Термины, биографические справки, иллюстрации. – Ростов: Издательство Феникс, 2010. – 411 с.
13. Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. – СПб: Гуманитарное агентство «Академический проект», 2002. – 542 с.
14. Махлах Е.С. Психологические особенности ролевой игры в школьном возрасте: Автореф. дис... канд.психол. наук. – Москва , 1955. – 15 с.
15. Мильруд Р. П. Приемы и технологии обучения устной речи // Язык и культура, №29. – Томск: Издательский дом Томского государственного университета, 2015. – С. 104-121.
16. Петровский А.В. Возрастная и педагогическая психология. – М.: Просвещение, 1973. – 288 с.
17. Петрусинский В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг. – М.: Новая школа, 1994. – 351 с.
18. Пискунов А.И. Хрестоматия по истории зарубежной педагогики. – М.: Просвещение, 1971. – 560 с.
19. Платон. Законы. Послезаконие. Письма. – СПб: Наука, 2014. – 517 с.
20. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.
21. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – СПб: Питер, 2002. – 720 с.
22. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.
23. Соколов А.Н. Внутренняя речь и мышление. – М.: Просвещение, 1968. – 247 с.
24. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2005. –239 с.
25. Тарасов Е. Ф. Языковое сознание // Вопросы психолингвистики, №2. –Институт языкознания РАН, 2004. – С. 34-47.
26. Харламов И.Ф. Педагогика. – М.: Гардарики, 1999. – 520 с.
27. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры. – М.: Прогресс, 1997. – 416 с.
28. Шекспир У. Полное  собрание  сочинений  в  восьми  томах. Т. 5. – М.: Искусство, 1959. – 640 с.
29. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. – М.: Новая школа, 1997. – 336 с.
30. Щукин А.Н. Методика обучения речевому общению на иностранном языке. – М.: Икар, 2011. – 454 с.
31. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. – 560 с.
32. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
33. Graves E.A. Is Role*-*Playing an Effective Teaching Method? [Электрон. ресурс]. – Режим доступа: https://www.ohio.edu/education/academic-programs/teacher-preparation/ department-of-teacher-education/masters-programs/loader.cfm?csModule =security/getfile&amp;PageID=2184638 – Загл. с экрана. (Дата обращения: 01.04.2018).
34. Gray P. The Value of Play: Nature’s Way of Teaching Us New Skills [Электрон. ресурс]. – Режим доступа: https://www.psychologytoday.com/ us/blog/freedom-learn/200901/the-value-play-iv-nature-s-way-teaching-us-new-skills – Загл. с экрана. (Дата обращения: 01.04.2018).
35. Ladousse G. P. Role play. – Oxford: Oxford University Press, 1987. – 181 p.
36. Mugglestone P. Role-play // Games, stimulations and role-playing. – London: The British Council, 2015. – P. 14-16.

Приложение 1.

Упражнение на трансформацию

по теме «Порядок слов в косвенных вопросах»

в рамках грамматической подготовки

к ролевой игре «Reporting a crime».

Change the sentences so that they begin as follows.

**Example:**

Did the man have any distinctive features?

Did you notice *if the man had any distinctive features?*



1) What were you doing when the doorbell rang yesterday?

Сan you remember

2) Was she the first to arrive?

Do you know

3) Who did you see at the party yesterday?

I'd like to know

4) Were you inside the house or outdoors when the accident happened?

Could you tell me

5) How did the cat manage to get into the house last night?

Can you explain

6) Have you ever thought of moving to another city?

Would you mind telling me

7) How long have you known this woman?

Would you mind telling me

Приложение 2.

Схема по теме «Одежда и внешность»

в рамках упражнения «Brainstorm»

как лексической подготовки

к ролевой игре «Reporting a crime».

tall

thin

lanky

well-built

short

plump

stout

slim

obese

overweight

stocky

muscular

hairstyle

hairdo

haircut

pigtail

ponytail

fringe

dreadlocks

bun

braid

black

grey

blonde

fair

dark

ginger

red

chestnut

dyed

straight

wavy

curly

bald

receding

spiky

bushy

sleek

split ends

freckles

beard/moustache

a scar

a tattoo

wrinkles

striped

flowery

polka-dotted

checked

plain

tartan

bronzed

brown

tanned

pale

olive

dark

sallow

fair

silk

cotton

velvet

denim

leather

wool

suede

fur

nylon

polyester

long

short

shoulder-length

He must be thirtyish/in his eighties/around 35/between 20 and 25/under18/middle-aged

eyes:

slanting

wide open

close together

deep set

almond-shaped

thick eyelashes

thin

round

nose:

long

short

high-bridged

snub

large

wide

mouth:

curving up

straight lips

plump lips

suit

shirt

tie

dress

blouse

skirt

coat

jacket

t-shirt

trousers

jeans

shorts

pullover

cardigan

ears:

sticking out

pointed

baggy

loose

tight

long/short-sleeved

V/round-neck

elegant

smart

chic

trendy

scruffy

old-fashioned

close-fitting

watch

umbrella

glasses

jewellery

handbag

hat

gloves

Приложение 3.

Образцы карточек Student A

в ролевой игре «Reporting a crime».

Student A - Victim

You were robbed half-an-hour ago. The police officer has just arrived

and you are going to report the robbery. Decide:

* what was stolen
* where it happened
* how the thief (or thieves) took it

Moreover, you should give the police a detailed description of the

thief (or thieves) in case they need to create a sketch of the suspect.

Think about:

* approximate age
* appearance
* clothes





Student A - A friend seeker

Three hours ago you and your friend visited a big public event and you

lost your friend. You failed to find him/her anywhere and he/she

doesn`t answer the phone. The police officer has just arrived and you

are going to report your missing friend. Decide:

* what kind of event it was
* where it took place
* when and where you last saw your friend

Moreover, you should give the police a detailed description of your

friend. Think about:

* age
* appearance
* clothes

Student A - Eyewitness

An hour ago you saw a car being hijacked. The police officer has just

arrived and you are going to testify. Decide:

* where it happened
* what you were doing
* how the hijacker (or hijackers) acted

Moreover, you should give the police a detailed description of the

hijacker (or hijackers) in case they need to create a sketch of the suspect.

Think about:

* approximate age
* appearance
* clothes

Приложение 4.

Образцец карточек Student B

в ролевой игре «Reporting a crime».

Student B - Police officer

You are a police officer. You were called by Student A who needs your help. You need

to question Student A to get to know what happened in details and fill in the form. Ask

any questions you need to get all the necessary information. Be polite and use indirect

questions (Did you notice...? Could you tell me? ...). After you have finished repeat the

description to make sure it is correct.



LONDON POLICE SERVICE FORM

Name of the person testifying and who he/she is (victim/eyewitness):

....................................................................................................................................................................................................................

Address:

....................................................................................................................................................................................................................

Description of the problem:

..............................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

Where/when:

..............................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

Description of the missing person / suspect(s) (age, appearance, clothes):

........................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

Приложение 5.

Упражнение на заполнение пропусков

в условных предложениях

в рамках грамматической подготовки

к ролевой игре «TV talk show».

Complete the sentences by filling in the gaps:

1) If plants and factories \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ their wastes into streams and rivers, the level of water pollution\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

2) If humans\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ more aware of the harm of some industries in the 20th century, they\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ environmentally-friendly technologies earlier.

3) If people\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ so many trees, a lot of species of animals \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ their homes.

4) If glaciers\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , there\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ little fresh water left on the planet.

5) If people\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ household waste, the problem of land pollution\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

6) If people\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ so much coal, air pollution \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ so many Londoners in 1952.

7) If oil and coal\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, acid rains form in the air.

8) Fish\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ in the water unless there is oxygen.

9) If chemicals\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ rivers, they\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ fish.

10) If people\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ old tins and bottles in the streets, animals may\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ themselves.

11) If people\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ exposed to loud noises all the time, they\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ deaf.

12) If tanker ships \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ so much oil into the oceans over the years, many species of birds and mammals \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

Приложение 6.

Перечень некоторых типовых

диалогических единиц

к ролевой игре «TV talk show».

|  |
| --- |
| Giving your opinion |
| In my opinion... |
| From my point of view... |
| The way I see it... |
| If you ask me... |
| I`m convinced that... |
| It seems to me that... |

|  |
| --- |
| Asking for opinion |
|  |
| What is your opinion? |
| What do you think about it? |
| What is your point of view? |
| Would you like to say something about it? |
| What is your attitude to this problem? |

|  |
| --- |
| Agreeing with an opinion |
| I quite/completely/entirely agree. |
| That`s right. |
| That`s exactly how I see it. |
| I couldn`t agree more. |
| Yes, indeed. |

|  |
| --- |
| Disagreeing with an opinion |
| I don`t quite agree there. |
| I can`t agree, I`m afraid. |
| I`m sorry I can`t agree. |
| That`s one way of looking at it, but... |
| You don`t really mean that, do you? |

Приложение 7.

Карточки с описанием ролей для игры «TV talk show».

**Student B**

You are **the TV talk show`s own correspondent**. Imagine you are in the place where the events take place. Introduce yourself, describe the situation and create a short report about what is happening. Interview a local resident about the situation (for example, if it has happened before) and the reasons for it from his/her point of view.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

**Student C**

You are **a local resident** of the place where the events take place. Talk to the correspondent, give him/her some information about yourself (for example, how long you have been living in this place) and the event (when you got to know about it, what you saw). Express your opinion about the problem and say who is to blame for it (there is a plant nearby pouring untreated sewage and wastes into the river).

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

**Student A**

You are **the** **host of the TV talk show**. You may come up with the name of the programme. Make a short introduction of the show and the theme of today`s show. Introduce the guests in the studio. Give the floor to the show`s own correspondent and then to everyone in the studio. Conduct the discussion, involve all participants, specify certain points and direct the discussion towards some conclusion. Prepare some questions for the Green party activist, the owner of the factory, the manager of the farm and the ecologist.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*







**Student G**

You are **an ecologist and an invited expert**. Say that the sample of water from the polluted river has been taken for investigation. Speculate on the possible reasons for the fish kill (such as algae bloom, high temperature, waste spills, oxygen depletion,..).

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

**Student D**

You are **a Green party activist**. Express your indignation about what happened. Accuse the factory which has no wastewater treatment system of polluting the water in the river and killing fish. Do mention that pollution is also caused by agricultural runoff.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

**Student E**

You are **the** **owner of the factory** which everyone accuses of not having a wastewater treatment system and polluting the water in the river. Reject all the accusations and blame it all on the farmers whose use of chemicals and pesticides in agriculture has a direct impact on the quality of water.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

**Student F**

You are **the manager on the farm** situated near the polluted river. Reject the accusations that your chemicals get into the water and kill fish. Do emphasize that you use nature-friendly harmless technologies and fertilizers.

*Make use of conditional sentences to show cause-effect relation of the events and of the set phrases for giving/asking opinion, agreeing/disagreeing.*

Приложение 8.

Образец значков для игры «TV talk show».

Use this badge for other participants of the show to know who you are.

Complete the gaps with your name (either a real one or an imaginary one) and your role. Attach the badge with a pin to your jacket or somewhere suitable for everyone to see it.



THE TALK SHOW

Name:

Role in the show:

Приложение 9.

Подстановочное упражнение

по теме «Food, Health and Fitness»

в качестве лексической подготовки

к ролевой игре «At the restaurant».

1) Complete the following sentences with the words given in the box. Make sure that you understand the meaning of every word. If not, try to guess, look it up in a dictionary or ask your teacher. There are 3 extra words which you do not need to use.

meat poultry dairy products herbs grains root vegetables

tropical fruit leaf vegetables nuts fish citrus fruit seafood fungi

Beef, pork, veal, lamb and mutton are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Thyme, parsley, basil , mint and dill are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Chicken, duck, turkey and goose are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Milk, cheese, butter and yoghurt are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Wheat, rye, rice, barley are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Salmon, herring, trout, bass and tuna are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Lettuce, spinach and cabbage are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Potatoes, carrots and beets are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Oranges, limes and lemons are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Bananas, pineapples, mangos and papayas are \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

2) Complete the following sentences with the words given in the box. Make sure that you understand the meaning of every word. If not, try to guess, look it up in a dictionary or ask your teacher. There are 2 extra words which you do not need to use.

protein exercises sedentary vitamins obesity healthy

fast food jogging carbohydrates



In the last thirty years \_\_\_\_\_ rates have increased among young people who are influenced by advertisements for \_\_\_\_\_ like pizzas, donuts and hamburgers.

\_\_\_\_\_ lifestyle means spending too much time sitting in front of a television or a computer and not doing enough physical work or exercise.

Yoga is an Indian system of physical and mental \_\_\_\_\_ intended to create a \_\_\_\_\_ body and mind.

There are three different kinds of \_\_\_\_\_. They include starch, sugar, and fiber.

\_\_\_\_\_ and minerals are essential nutrients that your body needs in small amounts to work properly.

Приложение 10.

Подстановочное упражнение

на употребление модальных глаголов

в рамках грамматической подготовки

к игре «At the restaurant».

Think of all the possible variants to fill in the gaps in the exercise with modal verbs and phrases.

should (not)/ had better (not)/ need (not) / have to (not)/ must (not)

Children \_\_\_\_\_\_\_\_ eat junk food very often.

People with diabetes \_\_\_\_\_\_\_\_ eat starchy food.

We \_\_\_\_\_\_\_\_ eat the right amount of calories to balance the energy we consume with the energy we use.

One \_\_\_\_\_\_\_\_ be a couch potato if he doesn`t want to become obese.

You \_\_\_\_\_\_\_\_ avoid stress because it makes you feel exhausted.

You \_\_\_\_\_\_\_\_ give up smoking. It weakens the immune system.

People \_\_\_\_\_\_\_ at least eight to ten hours of restful sleep a night.

In order to keep fit you \_\_\_\_\_ walk the stairs instead of using the elevator.



Приложение 11.

Образцы карточек для ролевой игры «At the restaurant».

**Student A.**

You are at a restaurant with your friends. Order some food, discuss your tastes, preferences and lifestyle.

Order a full-course dinner not taking into account how healthy what you eat is. Taste is what matters the most. You prefer to enjoy life as it is. You are not a fan of sport at all except watching it on TV. You smoke and drink and see no point in giving these habits up. Try to explain the benefits of your lifestyle to your friends. Give your opinion about theirs.

Be interested in other people, ask questions (mind the intonation pattern) and use modal words and phrases.

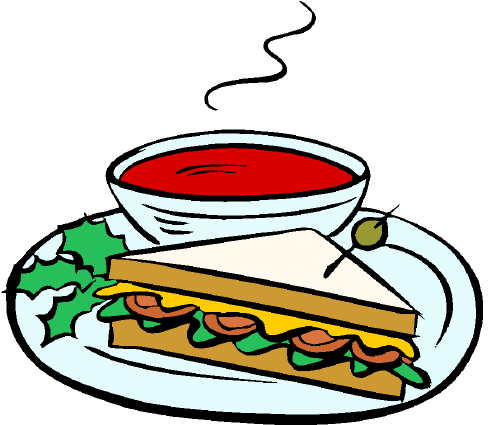
**Student B.**

You are at a restaurant with your friends. Order some food, discuss your tastes, preferences and lifestyle.

You are a vegetarian. Try to explain your view of life and nutrition to your friends. Give your opinion about theirs. Order something accordingly. You are also fond of yoga and recommend it to everyone.

Be interested in other people, ask questions (mind the intonation pattern) and use modal words and phrases.





**Student C.**

You are at a restaurant with your friends. Order some food, discuss your tastes, preferences and lifestyle.

You are a fan of healthy lifestyle. You do sports every day and have a balanced diet. You don`t have any bad habits. Order some food in accordance with your views. Try to explain the benefits of your lifestyle to your friends. Give your opinion about theirs.

Be interested in other people, ask questions (mind the intonation pattern) and use modal words and phrases.

**Student D**.

You are at a restaurant with your friends. Order some food, discuss your tastes, preferences and lifestyle.

You are an actor/actress and are slimming to get a role in a new musical. Health is not the most important thing for you at this period of time. Order some food according to the rules of your diet. Try to explain your position to your friends. Give your opinion about theirs.

Be interested in other people, ask questions (mind the intonation pattern) and use modal words and phrases.