

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА КАК
ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ**
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 413(1) группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Жаковщиковой Анны Алексеевны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
канд. фил. наук, доцент

дата, подпись

Е.В. Леонова

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

дата, подпись

Г.А. Никитина

Саратов 2020 год

Введение. В настоящее время немало российских школ испытывает определенные сложности при обучении иностранному языку, поскольку школьники теряют мотивацию к его изучению, не имея возможности применять приобретенные знания вне школьного учреждения и не понимая, зачем и для чего необходимо овладеть ими.

Актуальность изучения проблемы формирования мотивации учебной деятельности в настоящее время определяется усилением общего внимания к личности младшего школьника как к субъекту учебной деятельности, так и к учету его психологических и физиологических возрастных особенностей. Помимо этого, одной из главных задач при обучении иностранному языку является формирование навыков устной речи. Ролевая игра помогает ученикам смоделировать ситуации, близкие к реальным, что способствует эффективному формированию речевой компетенции.

Объект исследования: учебно-воспитательный процесс на уроках английского языка.

Предмет исследования: педагогические условия формирования учебной мотивации младших школьников посредством ролевых игр.

Цель исследования: доказать эффективность применения ролевых игр для повышения уровня мотивации на уроке английского языка.

Гипотеза исследования: использование ролевых игр способствует повышению учебной мотивации школьников к изучению английского языка и изменению ее структуры.

Задачи исследования:

1. Изучить и проанализировать методическую литературу по данной тематике.
2. Изучить и описать игровые приемы, применяемые на уроках английского языка.
3. Подобрать комплекс обучающих ролевых игр для повышения мотивации к изучению английского языка.
4. Апробировать комплекс выбранных обучающих ролевых игрв МОУ

"СОШ с. Пигари" Озинского района

5. Обобщить и сделать выводы о воздействии ролевых игр на повышение учебной мотивации учеников к изучению иностранного языка.

В работе были использованы следующие *методы исследования*:

- теоретические (анализ, синтез, обобщение, построение гипотез);
- эмпирические (наблюдение, тестирование);
- экспериментальные (констатирующий, формирующий и контрольный эксперименты).

Методологическая и теоретическая база исследования. Основу данного исследования составили работы ведущих ученых по теме исследования: В. И. Андреева, Л. И. Божович, Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, Н. Лускановой, А. К. Марковой, Р. С. Немова, Е. И. Пассова, А. Шопенгауэра, В. Штерна, Д. Б. Эльконина и пр.

Материалы исследования. УМК по английскому языку «Spotlight» под редакцией Н. Быковой и М. Поспеловой.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

1. На основе анализа имеющейся учебной и методической литературы, учебных планов и примерной программы подобран комплекс ролевых игр на уроках английского языка в начальной школе.

2. Предложены критерии оценки учебной мотивации учеников начальных классов до и после проведения ролевых игр.

3. Определена эффективность использования ролевых игр на занятиях по английскому языку для повышения учебной мотивации учащихся начальных классов школы.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что проанализирован процесс проведения ролевых игр, уточнена структура и содержание ролевых игр на уроках английского языка в начальных классах школы. Кроме того, доказана эффективность применения ролевых игр для повышения мотивации к изучению английского языка.

Практическая значимость заключается в возможности применения рекомендаций по отбору содержания, результатов исследования, сценариев ролевых игр в начальной школе на занятиях по английскому языку независимо от специфики образовательного учреждения. Предлагаемая методика может быть использована при проведении ролевых игр для других иностранных языков.

Структура исследования: настоящая работа состоит из введения, двух глав – теоретической и практической, заключения, списка использованных источников, приложений.

В первой главе рассматриваются теоретические основы использования игровых технологий как средства повышения мотивации. Раскрывается роль мотивации в процессе обучения иностранным языкам, рассматривается процесс применения игровых технологий при обучении иностранному языку.

Исследуются функции и структурные компоненты ролевых игр, а также методические основы их проведения на занятиях по иностранному языку.

Во второй главе описываются этапы эксперимента по использованию ролевых игр на занятиях по английскому языку на начальном этапе обучения. Проверяется эффективность использования ролевых игр как средства повышения учебной мотивации с помощью проведения эксперимента, включающего три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. Анализируются результаты исследования.

В заключении подводятся итоги проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

Список использованных источников состоит из 45 наименований научной и учебной литературы на русском языке.

В приложениях представлены анкеты оценки уровня учебной мотивации на констатирующем и контрольном этапах, задания на определение уровня речевой компетенции, а также банк ролевых игр, проводимых в процессе исследования.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы использования игровых технологий как средства повышения мотивации» рассмотрена роль мотивации в процессе обучения иностранным языкам. Отмечается, что деятельность ученика на уроке должна быть направлена на достижение высоких результатов познания согласно возрастными возможностями и программными требованиями. Учитель должен создать такие условия обучения, чтобы ученик имел в этом личную заинтересованность и понимал, что и зачем он будет выполнять. Без возникновения мотивов учения, без мотивации учебной деятельности познание не может принести положительных результатов и удовлетворения.

Соответственно, если обучение ребёнка чему-либо будет выглядеть не как определённая схема занятий, представляющих собой труд, а как некие игровые действия, процесс обучения будет творческим, что в свою очередь будет способствовать повышению мотивации учащихся. Можно сделать вывод, что игровые технологии являются действенным инструментом, который активизирует мыслительную деятельность учащихся, способствует развитию всех видов речевой деятельности, творческих способностей учащихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным.

Кроме того, рассматривается применение игровых технологий при обучении иностранному языку. Ролевая игра подразумевает воспроизведение реальной ситуации общения, при которой школьникам приходится использовать сформированные речевые навыки для организации конструктивного диалога или монолога в зависимости от условий, заданных педагогом.

Организация ролевой игры требует от педагога распределения ролей, создания исходной ситуации и постановки ролевых действий. Подбор ролей осуществляется в соответствии с изучаемой темой, а также необходимостью реализации воспитательной задачи урока. Другими словами, выбор роли должен осуществляться с целью усвоения изучаемого учебного материала, а

также формирования активной жизненной позиции, социально – значимых качеств личности.

Ролевые действия подразделяются на вербальные действия и использование бутафории.

Хотя игровые методы имеют длительную историю, в России они реализуются сравнительно недавно. Однако, благодаря деятельности российских и зарубежных исследователей, на современном этапе развития данного метода существует множество вариантов проведения обучающих игр в обучении (лексические, ролевые, фонетические, речевые и др.).

Для повышения эффективности занятий по иностранному языку необходимо использовать различные игровые методы – это вносит разнообразие в процесс обучения и позволяет глубже освоить материал. В частности, ролевые игры являются эффективным средством мотивации детей на уроках английского языка.

Также в первой главе рассматриваются функции и структурные компоненты ролевых игр: роль, правила и сюжет.

Роль – это соответствующий принятым в обществе нормам, правилам способ поведения людей в различных ситуациях, моделирование реальных отношений, существующих между людьми. Роль является центральной единицей игры. Выполнение роли ставит ребёнка перед необходимостью действовать не так, как он хочет, а так, как это предписано ролью. В пределах одного сюжета ребёнок может выполнять разные роли.

Правила ролевых игр составляют центральное ядро роли. Соблюдение правил и сознательное отношение к ним – показатель глубины отражаемой в игре сферы социальной действительности. Невыполнение правил приводит к распаду ролевой игры. Правила успешнее соблюдаются в коллективных играх, т.к. имеется контроль со стороны партнёров.

Сюжет ролевой игры строится в соответствии с темой. Сюжетом называют определённую последовательность событий, разыгрываемых в игре.

Дети разных возрастных групп при игре с одним и тем же сюжетом вносят в неё разное содержание.

Соответственно, ролевая игра – простой и естественный способ познания человеком окружающей действительности, наиболее доступный путь к овладению знаниями, умениями, навыками. При участии в ролевых играх у учащихся закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение на уроках, что является главной целью обучения иностранному языку.

Что касается методики подготовки и проведения ролевых игр, то здесь необходимо отметить, что качество подготовки школьников во многом определяется уровнем подготовки и проведения урока, его содержательной и методической наполненностью, его атмосферой.

Учитель должен заранее спланировать урок, продумать его организацию, провести урок, осуществить коррекцию своих действий и действий учащихся с учётом анализа и контроля. В связи с этим трудно переоценить значимость подготовки к проведению ролевых игр.

Первым этапом организации ролевой игры является теоретическая разработка, включающая в себя следующие компоненты: картина моделируемого мира, правила игры, командные и индивидуальные вводные. Завершающим этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся эмоции.

Таким образом, ролевая игра – простой и естественный способ познания человеком окружающей действительности, наиболее доступный путь к овладению знаниями, умениями, навыками. При участии в ролевых играх у учащихся закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение на уроках, что является главной целью обучения иностранному языку.

Во второй главе было организовано и проведено экспериментальное исследование. Экспериментальной базой послужило образовательное учреждение МОУ "СОШ с. Пигари" Озинского района

Базой для проведения экспериментального исследования послужили 2 группы 3 класса: экспериментальная группа (10 человек) и контрольная группа (11 человек).

В контрольной группе велись занятия, не выходящие за пределы установленного УМК объема, в экспериментальной – с преимущественным использованием разнообразных ролевых игр.

Задачи эксперимента включали в себя:

- 1) выявление уровня мотивации экспериментальной и контрольной групп на констатирующем и контрольном этапах эксперимента;
- 2) проведение занятий с использованием ролевых игр в экспериментальной группе;
- 3) обобщение и описание полученных результатов исследования.

В проведенном эксперименте можно выделить 3 этапа:

- 1) констатирующий этап;
- 2) формирующий этап;
- 3) контрольный этап.

Каждый из этапов характеризуется определёнными целями и задачами.

Целями констатирующего этапа стало выявление начального уровня мотивированности на занятиях по английскому языку у обучающихся при помощи входного анкетирования и тестирование уровня речевой компетенции.

Цель формирующего этапа заключалась в организации учебного процесса с использованием ролевых игр на занятиях по английскому языку в экспериментальной группе.

Цель контрольного этапа – определение уровня мотивации младших школьников обеих групп при помощи повторного проведения анкетирования и тестирования, а также сравнение уровня мотивации в контрольной и экспериментальной группах.

Для выявления уровня мотивированности было проведено анкетирование обучающихся. Ребята выражали своё отношение к самому предмету и описывали испытываемое состояние во время занятия. Использовалась анкета, составленная с учетом материалов учителя английского языка Н. Г. Лускановой.

Анализ полученных данных показал, что у обеих групп наблюдается средний уровень мотивации к изучению английского языка.

Также обеим группам было также предложено пройти тест по английскому языку на определение уровня речевой компетенции для 3 класса, о чём школьники были оповещены заранее. Тестирование было взято из УМК «Spotlight».

Результат контроля речевой компетенции показал, что большинство обучающихся выполнили задание средне, допустив несколько ошибок. Школьники не смогли правильно выбрать названия некоторых членов семьи и профессий. Осознание пробелов в своих знаниях явилось для школьников дополнительным стимулом при работе на уроках английского языка.

На формирующем этапе эксперимента использовались ролевые игры в экспериментальной группе детей. Игры были привязаны к темам УМК «Английский в фокусе», а именно: «Family moments», «Furry friends», «Holidays» и «Home, sweet home». В контрольной группе занятия проводились также с применением ролевых игр, но только с предусмотренными по УМК «Английский в фокусе». Занятия включали выполнение заданий по переводу текста, использования диалогов, написание сочинений и пр.

Анализ полученных данных показал следующее: уровень мотивации к изучению английского языка в целом по экспериментальной группе изменился с «низкого» на «высокий», а у контрольной группы уровень мотивации изменился незначительно. Также было вновь проведено тестирование среди учеников обеих групп, показавшее, что уровень владения английским языком детей контрольной группы повысился незначительно. Небольшой рост продиктован тем, что в контрольной группе также проводились занятия и,

соответственно, хоть и в меньшей степени, но происходило формирование речевой компетенции.

В итоге выбранный комплекс ролевых игр дал положительный результат. Таким образом, можно утверждать, что проведение ролевых игр, учет индивидуальных особенностей, формирование позитивного психологического климата не только благоприятствуют росту их учебной мотивации к изучению предмета, но и повышает уровень речевой компетенции.

Соответственно, проведенный эксперимент подтвердил выдвинутую гипотезу о том, что применение ролевых игр оказывает положительное влияние на мотивацию, а задачи исследовательской работы были выполнены в полном объеме.

Заключение. Мотивация является одной из важных и фундаментальных проблем психологии и педагогики. Это ведущий регулятор активности человека, а в частности школьника, и поэтому феномен мотивации должен играть огромную значимость для учителя и для всего педагогического состава школы в целом.

Несомненно, ведущая роль в достижении цели повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка принадлежит педагогу. Эффективность работы учителя иностранного языка зависит от того, насколько успешно он овладеет принципами современного образования и будет ли он внедрять эти идеи в практику преподавания иностранного языка.

Одним из эффективных средств для повышения мотивации к изучению иностранного языка в рамках школы является ролевая игра. Ролевые игры представляют собой игры развлекательного назначения, участники которого действуют в рамках предложенной им ситуации и руководствуются характером данной им роли, вместе создавая и проигрывая ситуацию с ее логическим началом и завершением.

Проведенный эксперимент – применение ролевых игр на уроке английского языка – подтвердил выдвинутую в начале работы гипотезу, о чем свидетельствуют результаты анкетирования. Благодаря применению ролевых

игр на уроках английского языка уровень учебной мотивации детей экспериментальной группы существенно повысилась.

Подводя итог, нужно сказать, что развитие мотивации очень значимо, так как от нее зависит, насколько хорошо школьники выполняют свои задания и добиваются поставленных целей, например, получить хорошие оценки.

Эксперимент показал, что использование ролевых игр эффективно повышает мотивацию к изучению иностранного языка. следовательно, необходимо исследовать такие игры чаще в процессе обучения.

Перспектива в использовании ролевых игр заключается в том, что у школьников будет стабильный рост речевой компетенции, знаний и желания связать свою жизнь с иностранным языком.