

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 В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ НА
УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ МАГИСТЕРСКОЙ
РАБОТЫ

Студента 3 курса 302 группы
направления 44.04.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранные языки в контексте современной культуры»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Кроткова Ивана Михайловича

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

Ю.Н. Мухина

дата, подпись

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

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2023 год

Введение. Значимость иностранного языка в формировании современного общества неоспорима. Владение им содействует постижению всемирной культуры и приобщению к ней, независимому применению потенциала Интернет-ресурсов, работе с разнообразными технологиями.

Перед учителем иностранного языка в школе и других образовательных организациях стоит большое количество задач. Одной из основных тем представляется формирование сознательного и инициативного ребенка, его подготовка к качественному взаимодействию с окружающим миром: ребенка необходимо адаптировать к быстро меняющимся условиям, обучить искусству исполнять плюральный выбор, содействовать его самообразованию и саморазвитию. Кроме того, преподавателю нужно раскрывать у детей таланты к деятельности, содержащей в себе готовность к целеполаганию, оценке, действию, рефлексии.

К решению данных проблем нужно подходить уже на начальном этапе изучения иностранного языка. Избрание преподавателем действенной методики упрощает решение определенных задач.

Занятие должно соответствовать определенным критериям, чтобы считаться образцовым. Во-первых, должна быть гарантия, что материал будет изложен последовательно, будет прослеживаться преемственность и актуальность для каждого ребенка. Во-вторых, объем знаний должен стремиться к расширению и пополнению. В-третьих, гарантия частной ответственности обучающегося за итоги учебной деятельности должна быть им осознана на начальном этапе. Поэтому игровые формы наиболее часто выбираются преподавателями среди других форм обучения, их эффективность прослеживается в преподавании многих предметов, что обеспечивает удачное решение вышеназванных задач.

Для сохранения энтузиазма игры выступают первыми помощниками учителей, с помощью них становится возможным придать урокам атмосферу поиска и творчества, сбить напряжение и стеснение и благотворно повлиять на состояние учащихся.

Методисты и учителя-практики фиксируют высочайшую действенность использования игровых технологий в формировании учебной деятельности. Игру можно использовать на каждом этапе обучения, важно также приспособить ее для любого определенного возраста.

Применение игр в процессе изучения иностранного языка обуславливается не только тягой преподавателей разнообразить учебный процесс, заинтересовать школьников, но и тем, что игровые технологии сейчас признаются одними из инновационных, а следовательно, отвечающими нынешним процессам информатизации общества. Кроме того, нужно отметить, что многие методисты обрисовывают технологию игры очень обще и упрощенно. Весьма мало методических публикаций отдается раскрытию неординарных свойств деятельности учителя и обучаемых в той или иной фазе игры, а также отображению рекомендаций по ее подготовке. В этой связи введение в занятие по иностранному языку игровых технологий представляется слабо исследованным и требует особого рассмотрения.

Все вышесказанное позволяет говорить об *актуальности* темы исследования.

Объектом исследования стал процесс обучения английскому языку младших школьников.

Предметом исследования является использование ролевых игр при обучении английскому языку младших школьников.

Цель исследования – обосновать действенность применения ролевых игр в процессе преподавания английскому языку младших школьников. Поставленная цель предполагает решение ряда *задач*.

1. Изучить психолого-возрастные особенности учеников начальной школы.
2. Охарактеризовать лингводидактические особенности диалогической речи.
3. Исследовать и обосновать действенность воспитательного и образовательного потенциала игровой деятельности на уроках английского языка.

4. Рассмотреть различные виды ролевых игр на уроках английского языка.
5. Провести апробацию цикла занятий с использованием различных типов ролевой игры с младшими школьниками в рамках образовательного центра.

Теоретико-методологическая база исследования. Методологической основой исследования явились труды отечественных и зарубежных ученых С. А. Шмакова, Л. С. Выготского, Н. Д. Гальсковой, М. Ф. Степановой, Д. Б. Элькониной, Е. В. Дзюиной, Н. П. Аникеевой, А. В. Нехорошевой, С. В. Перкас, Г. В. Роговой, М. К. Апетян, Е. Л. Стронина, А. Райт (A. Wright), Е. Боума (E. Bouma), С. Риксон (S. Rixon), Е. Фостер (E. Forster). Теоретической основой исследования являются труды таких авторов, как П. К. Бабинская «Некоторые пути создания проблемных задач в процессе овладения иноязычной речью», В. Л. Берштейн «Обучение неподготовленной иноязычной речи», А. Н. Шамов «Обучение лексической стороне в школе: проблемы и перспективы» и другие.

Методы исследования:

1. метод анализа психолого-дидактической и методической литературы;
2. описательный метод;
3. метод систематизации, классификации, обработки и обобщения фактического материала исследования;
4. метод наблюдения;
5. метод прогнозирования.

Гипотеза исследования – систематическое использование игровых технологий и их разнообразных типов позволит создать накопительный эффект по запоминанию новой лексики и обеспечит умение ее применить в контексте живой диалогической речи.

Теоретическая значимость состоит в определении роли, значения и потенциала ролевых игр при обучении английскому языку в начальной школе.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования результатов исследования в качестве методических рекомендаций в преподавании курса английского языка в школе и других

образовательных организациях и во внедрении цикла занятий в конкретный курс.

Научная новизна представленной работы заключается в том, что использование ролевых игр при обучении диалогической речи в младших классах благотворно влияет на процесс обучения, при условии выбора определенной последовательности применения разных типов ролевых игр для изучения конкретной темы, и в совокупной эффективности всего цикла занятий. Предлагаемый цикл занятий был специально разработан под конкретную тему блока занятий и является авторской разработкой.

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

В первой главе предлагается анализ теоретических исследований, посвященных использованию игр в процессе обучения младших школьников, описываются ключевые положения этих исследований.

Во второй главе предлагаются методические разработки цикла занятий с использованием игровых методик и упражнений и анализ их эффективности.

В заключении подводятся итоги проведенного исследования, обозначаются перспективы.

В приложении представлены технологические карты уроков английского языка с использованием различных типов ролевой игры «Поход в ресторан».

Основное содержание. В первой главе «Ролевая игра как один из способов обучения в начальной школе» исследуются психолого-возрастные особенности учеников начальной школы. В том числе, приводится определение младшего школьного возраста и приводятся.

Далее рассматриваются лингводидактические особенности диалогической речи и ее обусловленность. Так, автор, приходит к выводу, что ситуация лежит внутри диалогического вида коммуникации, а реакция

представляется ее неотъемлемым атрибутом. Следовательно, обучающимся нужно уметь верно и вовремя отвечать на определенную реплику собеседника, а еще быть готовыми к ведению дискуссии при всевозможных обстоятельствах.

В диалогическом взаимодействии как ходе двухстороннего речетворчества особенно всесторонне получается восстановить атмосферу полноценного акта коммуникации. Впрочем, дабы получить похожую среду на уроке английского языка, нужно поставить перед обучающимися конкретную задачу, поместив их при этом в конкретную ситуацию. Таким образом, выработка коммуникативной компетенции и освоение навыков общения на довольно высоком уровне кажется для нас вероятным только при условии присутствия подобной ситуации.

Помимо этого, в своей работе автор исследует воспитательный и образовательный потенциал игровой деятельности на уроках английского языка и делает вывод, что игра позитивно воздействует на экспансивное состояние человека, раскрепощает и стимулирует его к изучению иностранных языков. Но игровое занятие не может быть единственным просветительным способом в занятии с детьми. Оно не вырабатывает способности учиться, а лишь формирует познавательную деятельность обучающихся.

- Также в первой главе автор приводит примеры ролевых игр в начальной школе, где приводит некоторые примеры таких игр: Озвучь представленную картинку. Попытайся угадать, кто на ней изображен?
- Озвучь сценку, разыграй сцену знакомства.
- Помоги данным персонажам поступить на работу в конкретную организацию. Скажи от их имени, что они могут делать.
- Если бы кухонная мебель могла стряпать и захотела тебя накормить, что она тебе сможет предложить?
- Спроектируй комнату и обсуди это с ее обитателями.

Друзья хотят заехать к нам в гости. Разъясни им, на чем те могли бы

добраться.

Подводя итог в первой главе, автор делает вывод о том, что важность игры в обучении очень велика, так как именно в ней складывается эмоциональная сторона учащегося, умение понимать окружающих, общаться с ними и находить пути решения нестандартных ситуаций.

Во второй главе «Этапы проектирования, апробация и оптимизация цикла ролевых игр на уроках английского языка» описывается разработка цикла игр по теме «Поход в ресторан» и апробация на уроках английского языка с детьми 9-10 лет. Так, было указано, что формы проведения ролевых игр на уроках английского языка разнообразны. В целом ролевые игры как метод обучения можно классифицировать по степени самостоятельности учащихся и по положению в структуре урока.

По степени самостоятельности учащихся можно выделить следующие виды:

1. контролируемая;
2. умеренно-контролируемая;
3. свободная.

По положению в структуре урока можно выделить следующие виды:

1. эпизодическая;
2. длительная.

Кроме того в работе приведены этапы проектирования занятий и прогнозируемые результаты, где в технологической карте № 1 (приложение № 1) представлена контролируемая ролевая игра. Она построена на конкретном образце диалога, который типичен для находящихся в ресторане.

На первом занятии планируется подробно изучить исходный материал, прочитать по ролям и перевести текст-диалог, познакомиться с новой лексикой и выражениями, проанализировать применение нового материала в контексте реальной жизненной ситуации

На втором занятии после инсценировки учащиеся получают большой поток позитивных эмоций, планируется, что данная тема не будет казаться для них

сложной и незнакомой, а значит усложнение задания будет воспринято как продолжение игры и очередной этап, а не как испытание, что позволит сохранить определенный рабочий настрой группы.

В технологической карте № 2 (приложение №2) уже будет задействована умеренно-контролируемая ролевая игра.

На третьем занятии урок начнется с воспроизведения диалогов, свойственных заданным персонажам. Учитель сможет проверить насколько учащимся легко самим оперировать изученной лексикой. В технологической карте №3 (приложение №3) отражено применение свободной ролевой игры. На третьем занятии урок начнется с воспроизведения диалогов, свойственных заданным персонажам. Учитель сможет проверить насколько учащимся легко самим оперировать изученной лексикой. В технологической карте №3 (приложение №3) отражено применение свободной ролевой игры.

Результаты, проведенного в работе исследования, позволили определить условия эффективности использования игровых методов при разработке подобных циклов занятий, вне зависимости от тематики блока программы:

1. позитивный настрой ведущих и участников, уверенность в успехе;
2. открытость, честность, достоверность выражения чувств и убеждений, что позволяет делать речь более живой, а диалоги реалистичнее;
3. предоставлять возможности для уникальной личной и творческой деятельности в сценариях;
4. вдохновлять игрока на саморазвитие, уверенность в себе и стремление к самосовершенствованию, обеспечивая самоопределение и самоутверждение через ролевой успех;
5. использование социального опыта участников, мобилизация скрытых потенциальных возможностей;
6. эмоциональное убеждение педагога, умение своим желанием и интересом к игре привлечь окружающих;
7. способность влиять на воображение, эмоции, чувства, волю и интеллект участников;

8. личное обращение во время игры, смена деятельности и темпа, поддержка игрового фона учителем с помощью наводящих заданий и вспомогательных материалов.

В заключении приводится итог проведенной работы, формируются итоги исследования.

Отмечается, что цикл занятий «Поход в ресторан» разрабатывался как проект, способный дать представление о конкретной теме «Еда и напитки». Он позволил познакомить учащихся не только с новой лексикой, но и сформировать представление о существующих устойчивых выражениях и конструкциях, раскрыть особенности диалоговой речи, а также создать условия для творческой деятельности, используя современные игровые педагогические технологии для обеспечения эффективной реализации целей занятий.

При создании были использованы три формы игровой деятельности, выбранные и выстроенные таким образом, что школьники получили широкое представление по изучаемой теме. Итоговое занятие и обсуждение также показали, что уровень знаний по затронутой тематике по завершению цикла значительно повысился. Участники усвоили большой объем информации, при этом получили удовольствие от обучения и запоминающиеся впечатления.

Также отмечается, что урок не может складываться из одних игр. Ввиду того, что игра очень интересна, как форма обучения, надо считаться с местом и временем ее проведения и, кроме этого, с её продолжительностью.

Результаты исследования были внедрены в практическую деятельность действующей организации «Образовательное пространство SoVa» и используются в процессе взаимодействия с учащимися начальной школы.