

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический  
университет»

Ролевая игра как средство обучения иностранному языку на среднем  
этапе

Выпускная квалификационная работа  
по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование  
профилю подготовки «Образование в области иностранного языка  
(английского)»

Идентификационный код ВКР: 305

Екатеринбург

2017

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ.....	7
1.1 Понятие ролевой игры. Структура и типы ролевых игр.....	7
1.2 Роль учителя и учащихся в ролевой игре. ....	17
1.3 Погружение в ролевую игру. Проблемы, возникающие в ходе ролевой игры .....	18
1.4 Психолого-педагогическое обоснование применения игрового метода в обучении иностранному языку.....	22
ВЫВОДЫ ПО I ГЛАВЕ .....	28
Глава 2. ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ .....	30
2.1 Примеры разработок ролевых игр на среднем этапе обучения .....	31
2.2 Проведение подготовительного этапа.....	40
2.3 Проведение формирующего этапа .....	44
2.4 Проведение завершающего этапа.....	49
ВЫВОДЫ ПО II ГЛАВЕ.....	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	57
Список литературы .....	59

## **Введение.**

В последние годы, изучение языка было сосредоточено на процессе обучения, а не на форме преподавания языка. Акцент должен делаться не только на языковую компетенцию людей, изучающих его, но и на развитие их коммуникативных способностей. В целях развития коммуникативной способности учащихся, учитель должен создать сценарий, чтобы научить языку в живой, активной и интересной форме. Многие преподаватели английского языка изучают и применяют инновационные методы в классе. Они внедряют в урок диалоги, открытые сценарии и ролевые игры.

Расширенная деятельность в форме ролевой игры, моделирования и решения проблем являются жизненно важными в развитии коммуникативных способностей учащихся. Эти мероприятия требуют от них выйти за рамки плана урока. Они требуют от учащихся четкого понимания текста и умения применять свои знания за пределами класса.

Ролевые игры явно способствуют эффективным межличностным отношениям и социальным сделкам между участниками. Для того чтобы взаимодействие произошло, участники должны принять на себя обязанности за свою роль и функции и сделать все возможное в ситуации, в которой они находятся. Чтобы выполнять свои обязанности, учащиеся должны взаимодействовать с другими, используя эффективные социальные навыки.

Учащиеся также ценят возможность быть активными участниками. Исследования показали, что они имеют больше шансов запомнить те вещи, которым они научились в ходе активного действия, и что они имеют больше возможностей применить их в своей жизни, особенно когда возникает конфликт или спор.

**Актуальность** данной работы обусловлена несколькими факторами.

Во-первых, поддержание интереса у учеников средних классов отнюдь не легкая задача. Чтобы заинтересовать учащихся, необходимо

использовать такие методы и средства обучения, которые сделают процесс обучения более легким, а детей более восприимчивыми. В этом педагогам помогают игровые технологии, в частности ролевые игры.

Во-вторых, одной из главных проблем является обучение устной речи. В изучении языка мало иметь только лишь теоретические навыки, необходимо закреплять их на практике, уметь использовать в реальной жизни. Ролевая игра помогает ученикам представить ситуации, приближенные к реальным, и сформировать навыки говорения.

В-третьих, ни для кого не секрет, что многие ученики страдают от языкового барьера. Это серьезная проблема, которую можно устранить путем погружения в культуру страны, изучаемого языка, используя игровые технологии. В ходе ролевой игры ученики чувствуют непринужденность ситуации, забывают про страх сделать ошибку и начинают делать шаги навстречу учителю.

**Целью** данной работы является исследование эффективности применения ролевой игры в учебной деятельности учащихся средних классов.

**Задачами** данной работы являются:

- Выявить определение понятия «ролевая игра» и почему важно внедрять данный вид работы в обучение;
- Сравнить роль учителей и роль учащихся в игровой деятельности;
- Выявить, какие проблемы появляются при внедрении ролевой игры в учебную деятельность;
- Разработать собственные примеры ролевых игр для средних классов;

**Объектом** исследования данной работы является обучение иностранному языку на среднем этапе обучения.

**Предметом** исследования является ролевая игра в обучении иностранному языку.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**:

## 1. Теоретические:

- историко-логический, теоретический и сравнительный анализ философской, социологической, психологической, педагогической литературы по теме исследования;

- методы теоретического анализа и синтеза, индукция и дедукция, сравнение, обобщение, абстрагирование, систематизация, использовались для рассмотрения методологического, концептуально-теоретического и дидактического аспектов проблемы;

## 2. Эмпирические:

- комплексные эмпирические методы (констатирующий и формирующий эксперименты);

- частные эмпирические методы (наблюдение, беседы, тестирование), используемые для диагностики и анализа состояния изучаемого явления;

- методы статистической обработки полученных результатов;

- педагогический эксперимент по специально разработанной программе.

**Практическая значимость** данной работы заключается в том, что продукты исследования в дальнейшем могут быть применены в работе с учениками средних классов.

Разработанный нами комплекс ролевых игр является **новизной** данного исследования.

**Апробация результатов** производилась в МБОУ СОШ №49 г. Екатеринбурга.

Результаты исследования были представлены на XV-й Международной студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков».

Дипломная работа состоит из введения, двух глав с выводами к ним, заключения и библиографического списка.

Во введении представлены актуальность, цели и задачи, объект и предмет исследования, практическая значимость работы, а также методы, использованные в ходе проведения исследования.

Первая глава состоит из четырех параграфов. Она посвящена теоретической части исследовательской работы. Рассмотрено понятие ролевой игры, структура и типы ролевых игр, роль учителя и учащегося в ролевой игре, проблемы, возникающие в ходе ролевой игры, а также психолого-педагогические аспекты применения ролевой игры.

Во второй главе непосредственно разрабатывался комплекс ролевых игр на среднем этапе обучения иностранному языку, а так же описывался эксперимент, проведенный на базе 7 класса.

В заключении подводятся итоги данного исследования.

## **Глава 1. Ролевая игра как средство обучения иностранному языку.**

### **1.1 Понятие ролевой игры. Структура и типы ролевых игр.**

В наши дни появилась новая теория, разработанная социологами и социопсихологами, раскрывающая идею применения ролевого поведения. Данная теория получила название «теория ролей». Те, кто выступают за «теорию ролей», полагают, что единение человека с его окружающей средой проявляется в том, что человек является исполнителем нескольких ролей: например, в семье – роль сына, в школе – роль ученика и так далее. Данные роли определяют речевое и неречевое поведение личности в социуме.

Таким образом, понятие социальной роли является составляющей общественных отношений, в которой окружающая среда выступает в качестве первичной социализации по отношению к личности. В окружающей среде человек получает социальный опыт, который фиксируется в языке. В учебных условиях естественные социальные роли – это «учитель – ученик», значит, при употреблении ролевой игры как средства обучения, мы будем говорить о так называемой «вторичной социализации», которая имитирует «первичную социализацию» в ее определяющих чертах. Говоря о вторичной социализации, в ней социальные роли носят искусственный характер (задания обычно имеют следующую формулировку: «представь, что ты работаешь гидом-переводчиком»). Причем, мера условности может варьироваться: например, выступление в роли литературного персонажа или сказочного героя. Случается, что ролевая игра носит характер уподобления, иными словами, имитируются ситуации, типичные для окружающей среды, а иногда ролевая игра может усложняться конфликтом, кульминацией и развязкой. Но элемент условности свойственен всем видам ролевой игры [22; с. 169].

Игра наряду с трудом и обучением - один из ключевых видов деятельности человека, необыкновенный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [11, 16]

Существует различное множество средств обучения. Средства обучения – совокупность ресурсов для достижения образовательных целей. Игра является одним из них. Средства обучения можно разделить на средства преподавания и средства учения. Средствами преподавания пользуются в основном учителя для объяснения и закрепления учебного материала, а средствами учения – учащиеся для усвоения новых знаний. В то же время некоторые средства используются как в преподавании, так и в учении.

Средства преподавания имеют существенное значение для реализации информационной и управляющей функции учителя. Они помогают возбудить и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшают наглядность учебного материала, делают его более доступным, обеспечивают более точную и полную информацию об изучаемом явлении, интенсифицируют самостоятельную работу и позволяют вести ее в индивидуальном темпе.

Р.П. Мильруд определяет ролевую игру как «методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком» [23; с. 8].

В основе ролевой игры лежит взаимодействие учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом.

Так, ролевая игра является и речевой, и игровой, и учебной деятельностью в одно и то же время. Глазами учащихся, ролевая игра – это



игровая деятельность, где у них есть шанс «примерить» различные роли. Чаще всего учебный характер игры учащимися не осознается. Однако, ролевая игра управляема, и ее учебный характер четко осознается учителем.

Говоря о принципах, на которых строится ролевая игра, стоит упомянуть межличностные отношения. Ролевая игра является моделью межличностного общения: она вызывает реальную потребность в коммуникации, стимулирует мотивацию к участию в общении на английском языке, следовательно, она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Также, ролевая игра может быть отнесена к обучающим играм, так как она определяет выбор языковых средств и развивает речевые умения и навыки. Ролевая игра представляет собой особое упражнение для овладения речевыми умениями и навыками в рамках межличностного общения, позволяя смоделировать акт коммуникации в определенных ситуациях. В ролевых играх могут быть развиты трудолюбие, дисциплина, умение работать в команде, активность, способность включаться в разные виды деятельности, умение принимать компромиссное решение.

Умение менять маски, или социальные роли, крайне важная способность с психологической точки зрения, а ролевая игра формирует такую способность. Ролевая игра определяет модель речевого поведения, свойственную исполнителю в различных ситуациях: например, выбор определенных речевых оборотов, соблюдение правил речевого этикета, знание фоновой и активной лексики, связанной с социокультурной информацией, иными словами предполагает предварительную работу с языковым материалом, его тренировку в упражнениях. Ролевая игра может быть рассмотрена как самая верная модель общения, так как она имитирует реалии окружающего мира в самых существенных чертах, кроме того в ролевой игре имеет место речевое и неречевое поведение коммуникантов [30; с. 69].

Игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение положительных изменений в структуру личностных показателей;
- функцию межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Ролевая игра является одним из различных средств обучения культуре иностранного языка. Такие слова, как ролевая игра, моделирование и драма иногда используются как синонимы, но, по сути, они иллюстрируют

разные понятия. Некоторые ученые считают, что разница между ролевой игрой и моделированием состоит в подлинности ролей, принятых студентами. Моделирование – это ситуация, в которой студенты играют естественную роль, другими словами, роль, которая иногда происходит в реальной жизни (например, покупка продуктов или бронирование отеля) [16; 26]. В ролевой игре студенты играют роль, которую они никогда не играют в реальной жизни (например, премьер министр, директор международной компании или известный певец). Некоторые ученые рассматривают ролевую игру в качестве компонента или элемента моделирования. Таким образом, в ролевой игре, участникам назначаются роли, которым они следуют в рамках сценария. В моделировании, акцент делается на взаимодействии одной роли с другими ролями, а не на игре индивидуальной роли. Так или иначе, ролевые игры готовят учащихся для общения в различных социальных и культурных условиях.

Ролевая игра имеет несколько полезных характеристик обучения языку и одной из целей этой работы является внедрение и обсуждение преимуществ использования ролевой игры в преподавании английского языка в средних классах. Следует отметить, что ролевая игра не ограничивается языковой практикой, как изучением языка. Чтобы ролевая игра была эффективна, она должна быть частью категории методов изучения языка. Ролевые мероприятия открывают возможности для реального использования языка.

Существует несколько типов ролевых игр. Целью данных ролевых игр является привлечение учащихся в решение проблем, существующих в реальном мире.

Ролевую игру часто выбирают для создания такой ситуации, чтобы учащиеся активно взаимодействовали на языке, тем самым, делая его изучение более значимым. В то же время, учащиеся знакомятся с различными стилями обучения - аудирование, запоминание, обсуждение, письмо и представление на публике.

Ролевая игра полезна для практики соответствующего поведения в сложных социальных взаимодействиях, которое студенты должны выбрать из широкого диапазона возможных форм поведения. Хорошие темы для ролевой игры включают в себя обмен материалами между одноклассниками, в ходе которого учащиеся должны поддерживать и исправлять того, кто делает ошибку. Ролевая игра позволяет учителю признать сложность ситуаций и предоставить студентам практику в принятии ответственных решений.

Ролевая игра является очень гибкой учебной деятельностью, которая имеет широкий простор для вариации и фантазии. Ролевые игры используют различные коммуникативные приемы и развивают свободное владение языком, способствуют взаимодействию в классе и повышают мотивацию. При этом поощряется взаимное обучение и разделение ответственности между преподавателем и обучаемым, которые происходят в процессе обучения.

Ролевая игра может улучшить разговорные навыки учащихся в любой ситуации, и помогает учащимся взаимодействовать. Что касается застенчивых учеников, ролевые игры помогают раскрыться, предоставляя ученику «маску». В заключении, это занятие довольно веселое, и большинство учеников согласятся, что воспроизведение определенных ситуаций приводит к лучшему усвоению материала.

Каждый учитель хочет научить своих учеников думать, но на любом уровне сложности это требует осуществления трех взаимосвязанных компонентов: решение проблемы, взаимодействие с другими участниками и самосознание. Эти навыки не могут быть изучены при чтении любого количества книг, хотя дидактический материал может быть полезным в создании интеллектуальной основы для адаптивного обучения. Скорее всего, виды навыков, необходимых для гибкого, творческого, рационального мышления должны осуществляться на практике и

познаваться в процессе взаимодействия, принятия рискованных решений, самовыражения, отдачи обратной связи и поощрения.

Один из таких видов деятельности - ролевая игра, которая является способом приведения ситуации из реальной жизни в класс. Но любая ролевая игра не может существовать без определенной структуры.

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

Первый и, возможно, главный компонент - роли. Роли, принадлежащие учащимся в классе, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли определяются местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), межличностные роли обусловлены местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Выбор ролей необходимо осуществлять таким образом, чтобы выработать у школьников активную жизненную позицию, лучшие личностные качества: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки. Существуют разные способы классификации ролей: статусные роли, которые могут быть даны от рождения или приобретены в ходе жизни (роль гражданина определенного государства и т. д.); позиционные роли обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе (профессиональная, семейная роли и т.д.); ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения (роль гостя, туриста, пешехода и др).

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения собеседников. Выделяются следующие компоненты ситуации:

- 1) субъект.
- 2) объект (предмет разговора).
- 3) отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, выполняемые учащимися, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр. Таким образом, функциональность ролевой игры повышается при четком осознании ее структуры [22; с. 143].

В ролевой игре участники говорят и реагируют по отдельности, и им назначены отдельные роли, которые могут быть выписаны на карточках. Например, роль на карточке А: «Вы клиент в кондитерской, вы хотите купить торт ко дню рождения друга, он или она очень любит шоколад» Роль на карточке В: вы продавец-консультант в кондитерской, у вас есть много видов тортов, но не шоколадного». Очень часто ролевая игра делается в парах, как и в приведенном выше примере, иногда она включает в себя взаимодействие между пятью или шестью различными ролями.

Ролевая игра практически единственный способ, который может дать учащимся возможность практиковать язык в классе, представляя ситуации из реальной жизни, и является чрезвычайно эффективным методом, если учащиеся уверены в себе и готовы действовать; но более подавленные или замкнутые люди находят ролевые игры трудными, а иногда даже неловкими. Факторы, которые способствуют успеху ролевой игры: соответствие лексики требованиям в пределах способностей обучаемого; энтузиазм учителя; тщательное оформление и инструкции.

В простых вариациях ролевой игры, может быть дана общая тема, по которой каждой из учеников должен высказаться. В более сложной разновидности ролевой игры деятельность учителя может быть более подробной, а деятельность учеников - более определенной. Учитель мог бы, например, объяснить ситуацию и расписать карточки, которые

описывают конкретные роли, которые ученики должны играть. Такая ролевая игра может быть применена к преподаванию языка во многих областях.

В большинстве ролевых игр один человек играет судью, или арбитра, которого можно рассматривать как "режиссера" истории. В этой роли обычно выступает учитель. Учитель описывает мир, а учащиеся будут принимать на себя роли в этом мире, и направлять своих героев через историю, что они создают.

Выделяют несколько видов ролевой игры.

Умеренно контролируемая ролевая игра - ролевая игра, при подготовке к которой ученики получают обобщенное представление о своих ролях, на основе которого готовят свое индивидуальное ролевое задание. Трудность заключается в том, что особенности ролевого поведения известны лишь исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции. План проведения игры разрабатывается преподавателем, и ученикам сообщается список всех типовых и проблемных ситуаций, в которых им предстоит принять участие. Все типовые и проблемные ситуации детально прорабатываются на уроках, изучаются образцы диалогов, имеется возможность получить консультацию учителя по лексическому и грамматическому материалу.

Свободная ролевая игра – это ролевая игра, при подготовке к которой учащиеся получают обстоятельства общения. Эта игра служит формированию индивидуальных и групповых навыков самостоятельной работы по предмету. Учащиеся должны не только самостоятельно выбрать тему и разработать сценарий игры, но и подобрать соответствующий материал, произвести поиск информации, используя рекомендуемую литературу.

Чаще всего при работе с художественными текстами используется сценарная игра. При подготовке к сценарной игре учащиеся разрабатывают план, сценарий под руководством учителя. Они подбирают языковое содержание определенных ролей в режиме индивидуальной, парной или групповой работы. В ходе подготовки к сценарной ролевой игре формируются навыки коллективной учебной деятельности по созданию ее сценария, определению проблемных ситуаций, поиску дополнительной информации по теме. В ходе подготовки к данной игре учитель наглядно с помощью объяснения, заполнения разнообразных таблиц, постановки проблемных вопросов демонстрирует учащимся методы работы с текстом, обучая при этом поисковому, изучающему и ознакомительному чтению. Базовый для проведения ролевой игры текст изучается под руководством учителя, рассматриваются возможные причины появления этого текста, определяется его «автор» или от чьего лица идет повествование или диалог, строятся предположения о характере персонажа или персонажей, учащиеся делают прогнозы: что последует после этого текста, как будут разворачиваться события. После этого начинается работа по определению ролей и наполнению их конкретным языковым содержанием на основе видоизмененных изученных ранее текстов учебника, литературы, рекомендованной учителем. В ходе презентации ролевой игры каждый из учащихся может изменить любое из своих высказываний по собственному желанию, внося тем самым в ролевую игру элемент неожиданности, импровизации [22; с.168].

Для того чтобы интерес к ролевым играм не уменьшался, а подготовка к ним не становилась алгоритмическим упражнением, типы ролевых игр рекомендуется чередовать.



## 1.2 Роль учителя и учащихся в ролевой игре.

Традиционно роли обучаемых конкретно определены в ролевой игре с помощью словесных команд или ролевых карточек. Тем не менее, Каплан выступает против ролевых игр, которые сосредоточены исключительно на предписывании тем, подчеркивающих конкретные области лексики, так как они не захватывают спонтанный, поток разговора, приближенный к реальной жизни.

Возможно, лучшей моделью для роли обучаемого в ролевой игре является метод Скарчелла. Обучающиеся, в соответствии с этим подходом, должны быть активными и иметь значительный контроль над своим обучением. Ученики должны помочь выбрать темы и задачи и обеспечить учителей подробной информацией о процессе обучения.

Ученики могут иметь некоторые новые обязанности, к которым они не привыкли. Бернс и Джентри, глядя на студентов, позволяют предположить, что некоторые из них не имеют опыта, который требует от них проявлять инициативу и принимать решения в незнакомых ситуациях. Они рекомендуют, чтобы преподаватели имели четкое представление об уровне знаний учащихся и уделяли пристальное внимание введению эмпирических упражнений, чтобы студенты не теряли интерес.

Учитель систематически и целенаправленно формирует деятельность учеников, отрабатывая все ее основные компоненты, чтобы добиться полноценного развития игры. Так, при сюжетно-ролевой игре он выделяет целостный сюжет и способы ролевого взаимодействия; в дидактических играх помогает ученикам выделить и осознать правила, определить последовательность действий и конечный результат, во время организации и проведения подвижных игр знакомит с содержанием правил и требований к игровым действиям, раскрывает смысл игровой символики и функции игровых атрибутов, помогает оценивать достижения сверстников. Наряду с этим учитель контролирует самостоятельные игры детей,

осторожно направляя их в нужное русло с помощью организации игрового пространства и специального подготовительного этапа игры.

Учитель определяет общую структуру ролевой игры, но, как правило, не принимает активного участия. Учитель контролирует процесс, наблюдая за ним со стороны, тогда как ученики взаимодействуют друг с другом. Это уменьшает уровень смущенности и тревоги у учеников и облегчает обучение.

Однако, в процессе игры учитель иногда может взять себе какую-нибудь роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работ под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе.

Обычно учитель берет себе роли лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадет.

В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Учитель же управляет процессом общения: подходит то к одному, то к другому ученику, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу.

В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для учащихся записывает их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные.

### **1.3 Погружение в ролевую игру. Проблемы, возникающие в ходе ролевой игры**

Погружение в ролевую игру – простые парные чтения, в которых учащиеся берут на себя различные роли и развивают тему на уроке или в течение всего курса. Ученик перестает быть кем-то, кто изучает

английский язык в качестве второго языка и вместо этого принимает обличье человека, который постоянно использует данный язык. Правила театра, применяемые в классе: не нарушать характеристику героя; принимать роль серьезно; быть убедительным.

Отличие ролевой игры от театра в том, что нет зрителей (кроме педагога). Ученики действуют для себя, чтобы усвоить какие-либо аспекты английского языка, которые они изучают или уже изучили. Погружение в ролевую игру позволяет учащимся использовать английский язык в реальной обстановке, насколько это возможно, не выходя в реальный мир. Однако, погружение в ролевую игру не предполагает, что ученики не должны использовать английский язык за пределами класса. Это лишь дает дополнительную возможность учащимся практиковать язык.

Роль учителя в классе - быть проводником. Он не учит новым концепциям во время ролевой игры, он не прерывает поток ролевых игр, чтобы объяснить словарный запас или грамматические точки. Это разрушит атмосферу действия. Вместо этого, учитель помогает студентам найти и понять свои роли. Он может сделать это, объясняя, какого рода та или иная роль, привести примеры; предложить фильм, в котором такая роль хорошо выражена, или же любые другие средства, которые будут способствовать хорошей ролевой игре.

Погружение в ролевые игры на иностранном языке помогает ученикам решать проблемы, с которыми они могут столкнуться в реальной жизни, и наслаждаться процессом ролевой игры. Она отличается от традиционного диалога в том, что это не одно упражнение из многих, которые предлагаются во время урока, это весь урок. Также, игра не должна быть подготовленной, но она обязательно структурирована.

Ключевая мотивация в изучении иностранных языков – это заинтересованность. Заинтересованность не только в изучении языка, но и в средствах, которые используются при обучении. Погружение в ролевую

игру предполагает как актуальность темы, так и заинтересованность учащихся. Если ученик любит играть в футбол, учитель должен позволить ему взять на себя роль профессионального футболиста, который, возможно, дает интервью журналистам после того, как выиграл чемпионат. Это очень эффективный метод, потому что дети младшего и среднего школьного возраста мечтают больше всего. До тех пор пока тема актуальна, учителю не нужно беспокоиться о поддержании интереса у студентов; класс будет делать это сам по себе.

Погружение в ролевую игру - огромная задача, к которой учитель обязан тщательно подготовиться. Однако, подготовка учащихся и их работа на уроке, возместят труд учителя. Первая задача преподавателя заключается в оценке заинтересованности своих учеников и областей знаний, в которых они способны вести разговор. Это может быть сделано в простом разговоре или, заполнив анкету до начала действия. Погружение в ролевую игру - действие, которым учащийся должен наслаждаться, чтобы обучение проходило более свободно и непринужденно, что позволит ему легче расширить границы своего языкового опыта.

Понимая то, что его ученики заинтересованы, учитель распределяет роли, основанные на структуре, которую он выбрал для проекта. Учащиеся принимают данную роль и исследуют ее (будь то на английском или на родном языке, на данном этапе это не имеет никакого значения). Это исследование проводится между одноклассниками, и затем проверяется учителем со всем классом или в частных интервью с учащимися. Учитель должен быть готовым направлять учащихся, которые испытывают трудности с поиском соответствующей информации относительно их роли. Учителю также необходимо предоставить словари с ключевыми фразами для назначенных ролей. Ролевая игра должна быть приятным времяпрепровождением, но, не зная слова, которое следует использовать, проект может легко стать разочарованием.

В идеале, погружение в ролевую игру должно быть неподготовленным, но такой вид импровизации может быть пугающим для большинства учащихся. Поэтому, пока ученики не привыкли к проекту, учитель может предоставлять помощь во время занятий. Однако, не стоит забывать, что присутствие учителя во время ролевой игры должно быть минимальным. Во всяком случае, он является больше модератором и посредником, а не учителем. С присущим ученикам интересом к роли, они берут на себя инициативу и стараются разобраться самостоятельно. Как следствие, учащиеся будут помнить, чему они научились в этом проекте. Кроме того, они будут иметь полное представление о концепции и свободном использовании словаря.

Ролевые игры являются технологией для активизации и ускорения обучения. Самой распространенной проблемой в ролевой игре является то, что учитель не оценивает это действие. Это импровизационная процедура. Преподаватель привлекает учащихся в процессе разминки и знакомства со своей ролью, в которых они узнают друг друга в более доверительной манере и принимают активное участие в теме, чтобы лучше в ней разобраться. Понимание того, как разогреть класс и как сохранить заинтересованность учащихся можно сравнить с ролью хирурга, который готовит пациента к операции.

Многие ученики имеют неприятный опыт в ролевой игре только потому, что учитель не подготовил класс к данному действию или не объяснил назначенные им роли. Учитель, как продюсер, должен поговорить с каждым из игроков и рассказать обо всем, что связано с их ролью, мягко вовлекая их в ситуацию.

Еще одна проблема в ходе ролевой игры возникает тогда, когда учителя начинают играть роль психолога и уходят от решения проблемы, поставленной в группе, чтобы изучить некоторые вопросы с упором на реальные личные проблемы данного индивида. Предотвратить данные

ошибки не намного сложнее, нежели следовать правильной процедуре с самого начала, но главное – вовремя заметить их.

Третья проблема связана с общей тенденцией - предполагать, что межличностные навыки проще, чем технические, хотя на самом деле они намного сложнее. Поэтому учителя, как правило, думают, что они могут участвовать в управлении ролевой игрой, прежде чем ученики действительно достигнут высшего уровня, чтобы взаимодействовать самостоятельно. Это похоже на то, как бы подростки говорили: "О, да я это уже знаю", когда они приобрели только самые поверхностные знания, будь то за рулем автомобиля или решение некоторых бытовых задач. Иногда учителя не в состоянии оценить сложность навыка, которым они обучают. Важно подчеркнуть, что управлять ролевой игрой примерно так же сложно, как научиться принимать роды [19; с.78].

#### **1.4 Психолого-педагогическое обоснование применения игрового метода в обучении иностранному языку**

Психолого-педагогической основой игровых методов обучения является игровая деятельность.

Многие ученые считают, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

- В ходе решения игровых задач происходит межличностное взаимодействие и укрепление взаимоотношений между учащимися (мотивы общения).
- В игре учащиеся могут отстаивать свою точку зрения (моральные мотивы).

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели.

- В игре действует принцип равенства, а результат зависит от каждого игрока индивидуально, его личностных качеств.

- Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость.

- Ситуация успеха стимулирует учащихся к познавательной деятельности (стимул).

- В игре присутствует нечто, неопознанное учениками, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы).

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений А.С. Выготского, А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся[8;с.22]. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни [36;с.246]. Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, который предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

В общественной практике последних лет и в науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Дидактическое значение игры доказывал еще К.Д.Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. Ценными являются и практические исследования таких ученых, как Н.П. Аникеев, О.С. Анисимов, В.В. Петрусинский, Л.С. Выготский, Г.А. Кулагин, В.Ф. Смирнов и др.

Блестящий исследователь игры Б.Д. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражении мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [30; с.273].

По определению М.Ф. Стронина игры делятся на два раздела [27; с.163]:

- «Подготовительные игры» - игры, которые способствуют формированию языковых навыков.
- «Творческие игры» - игры, направленные на развитие речевых навыков.

Известно, что игра развивает стремление к обучению, увеличивает интерес учащихся к теме урока; вносит элемент соревнования, что повышает активность и увеличивает мотивацию обучающихся [27;с.78].

Игра и общество существуют равное количество времени. Жизнь каждого индивида сопровождается игрой. В наши дни игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным ее инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.



В игре действует принцип равенства. Она сильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: порой находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем способность ориентироваться в предмете.

Чувство равенства, радостная и увлекательная атмосфера, отсутствие ощущения непреодолимости заданий - все это дает возможность ученику одолеть замкнутость, препятствующую свободному употреблению в речи лексики чужого языка, кроме того снижается страх сделать ошибку, что благотворно сказывается на результате обучения. Неосознанно усваивается языковой материал, что вызывает чувство удовлетворения, и ученик уже может говорить наравне со всеми.

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

Игры, лежащие в основе игровых методов обучения, выступают средством обучения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью.

В играх учащиеся достигают целей различных уровней:

- На первом уровне происходит удовлетворение от самого процесса игры. В данной цели отражена готовность к любой активности, если она приносит положительные эмоции.
- На втором уровне достигается функциональная цель, связанная с соблюдением правил, разыгрыванием сюжетов, ролей.
- На третьем уровне учащиеся достигают педагогическую цель, решая игровые задачи. Именно на этом уровне происходит

усвоение новой лексики иностранного языка, использование ее в речи.

Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогическую цель, которую часто не осознают. Участвуя в лингвистической игре, ученики направляют свое внимание на конкретные задачи, поставленные в игре, а результатом их деятельности будет усвоение новой лексики, взаимодействие с собеседниками на иностранном языке.

В игровой деятельности осуществляется формирование психических процессов ребенка: осуществляется переход от наглядно-действенного к образному мышлению, развивается способность к абстрагированию и обобщению, развивается произвольное запоминание. Игровое обучение не может быть единственным образовательным методом в работе с детьми. Оно не вырабатывает способность учиться, но развивает познавательную деятельность школьников.

Учащиеся проявляют интерес и запоминают только ту информацию, которая задевает их эмоциональный мир, имеет для них личную значимость. Педагогу необходимо так организовать учебную деятельность, чтобы познавательные процессы учащихся были активизированы. Познавательная активность - это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении [24; с.77].

Исследования в психологии и методике показали, что успех постижения иностранного языка определяется не только когнитивными процессами, но и эмоциональной сферой личности. Человека представляли, прежде всего как эмоциональное существо, а среди качеств личности, необходимых для изучения иностранного языка, выделяли мотивацию, уровень тревожности и самооценки, скованность (раскованность) и склонность к риску. Мотивация в любой деятельности является пусковым механизмом. Успехи в деятельности приумножают мотивацию. Низкая самооценка зачастую приводит к скованности,

закомплексованности и связана со страхом совершить ошибку, что негативно влияет на овладение языком. В тесной взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении.

Делая вывод из всего сказанного выше, особо хочется отметить то, что психологическими исследованиями доказано, что игра положительно влияет на эмоциональное состояние человека, раскрепощает и стимулирует его к изучению иностранных языков. Но игровое обучение не может быть единственным образовательным методом в работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, а только развивает познавательную активность школьников.

## **Выводы по I главе**

Изучение языка может быть интересным испытанием, когда учитель прилагает все усилия, чтобы исследовать различные подходы. Ролевая игра является лишь одним из многих средств обучения. С некоторым вниманием к потребностям учащихся и учитель, и ученики могут играть активную роль в классе, что делает изучение языка живым, и, прежде всего, стоящим.

Итак, ролевые игры повышают мотивацию. Постоянные разговоры о реальной жизни могут наскучить, и возможность представить различные ситуации вживую добавляет интерес к уроку. Ролевая игра дает возможность использовать язык в различных контекстах. Дети, подростки и даже взрослые часто представляют себя в различных ситуациях и ролях, когда они играют в какие-либо игры. Таким образом, используя ролевые игры в классе, учитель создает то, чем учащиеся действительно наслаждаются. Это эффективный способ обучения иностранному языку молодых учеников, потому что «удовольствие» должно быть наиболее важной частью в их обучении.

Ролевая игра интересна тем, что это есть «разыгрывание» ситуации, в которой учащимся разрешается, и даже рекомендуется, использовать естественные выражения и интонации, а также жестикуляция. Ролевая игра представляет собой деятельность, которая может быть основана на диалоге или тексте, и она может быть свободной.

Для реализации эффективной ролевой игры учащиеся должны быть активными и иметь значительный контроль над своим обучением. Однако, учителю необходимо организовать увлекательный урок, иначе ученики будут недостаточно заинтересованы, чтобы выложиться изо всех сил.

В дополнение к данному выводу необходимо заметить, что ролевые игры могут быть использованы не только в обычном классе, но и в классе

для детей с физическими, эмоциональными и умственными отклонениями. Также, некоторые дети, которые хорошо чувствуют себя в традиционных классах, нуждаются в более активной деятельности. Опять же, ролевая игра не является панацеей. Это лишь инструменты, и в хороших руках они могут улучшить достижение целей учителя. Учителя, двигаясь в направлении социального и эмоционального обучения также должны использовать этот ценный ресурс.

Ролевые игры представляют собой средства обучения, которые могут быть использованы, чтобы помочь учащимся понять более тонкие аспекты литературы, социальных исследований, и даже некоторые аспекты науки или математики. Кроме того, такая деятельность может помочь им стать более заинтересованными и активными, и не только узнавать материал, но и интегрировать знания в действие путем решения проблем, изучения альтернативных вариантов и поиска новых и творческих решений. Ролевые игры это лучший способ развить навыки инициативы, коммуникации, решения проблем, самосознания и работы в команде. Безусловно, это выше изучения простых фактов, некоторые, если не большинство, из которых устарели в течение нескольких лет. Это также поможет молодым людям быть готовым к работе с вызовами XXI века.

## **Глава 2. Применение ролевой игры как средства обучения на среднем этапе обучения**

Нами был разработан комплекс ролевых игр на среднем этапе обучения иностранному языку, а именно для 7 классов. Комплекс игр разрабатывался на базе учебника Enjoy English, Биболетова, Трубанева.

В ходе педагогической практики на базе МБОУ СОШ №49 был проведен эксперимент среди учеников 7 классов и включал в себя три этапа: подготовительный, формирующий и завершающий. Тема эксперимента: «Спорт».

На подготовительном этапе проводилась диагностика знаний учащихся по теме через тестирование. Производился отбор материала по теме и ее анализ. Шла разработка комплекса упражнений для введения учащихся в тематику ролевой игры и подготовки к ней. Составлялись карточки с ролями и сценарий самой игры: учащиеся получали роли и связанные с ними тексты (отмечается, что учащиеся не должны заучивать текст, а только владеть основной информацией, необходимой для своей роли).

На формирующем этапе шла подготовка к ролевой игре путем выполнения упражнений разной направленности, с помощью которых можно было определить уровень знаний учащихся по данной теме до ее прохождения на классных занятиях, и непосредственно введение учащихся в данную тему. Далее учениками проводилась самостоятельная поисково-исследовательская работа: поиск дополнительной информации по теме «Спорт»: о различных видах спорта, о спортсменах, об их достижениях; составление презентаций. В ходе формирующего этапа проводилась ролевая игра с использованием видеоматериалов и презентаций.

В ходе завершающего этапа проходило итоговое тестирование приобретенных знаний и последующая рефлексия.

В эксперименте приняли участие два класса: 7 «б», 7 «а». Оба класса прошли подготовительный и завершающий этапы. Однако, формирующий этап отличался в целях определения эффективности использования ролевой игры в обучении иностранному языку. В 7 «б» классе была применена ролевая игра. В 7 «а» классе обучение проходило традиционно, согласно программе учебника.

## **2.1 Примеры разработок ролевых игр на среднем этапе обучения**

### **Игра «How can we communicate to each other?»**

Цели и задачи:

- тренировка и закрепление лексических единиц;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание позитивного отношения к общению со сверстниками;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка;
- развитие творческих и артистических способностей учащихся;
- развитие навыков монологической и диалогической речи

Оборудование: карточки с ролями, карточки с изображением различных видов коммуникации.

Роли:

1. Leader
2. Pupil 1 – for snail mail
3. Pupil 2 – for E-mail
4. Pupil 3 - for phone calls
5. Pupil 4 – against snail mail
6. Pupil 5 – against E-mail

## 7. Pupil 6 – against phone calls

Ход проведения.

Teacher: Good morning, pupils! I'm glad to see you today. Today we are going to talk about different ways of communication.

Учитель передает слово ведущему.

Leader: Hello everyone! It's not a secret that every day we talk to our family, friends, classmates and ect. Some of them are nearby, some of them are not. How can we connect to them?

Pupil1: Let me start. I have to say that there are a lot of ways of communication nowadays but we don't have to forget about snail mail. People wrote letters long time ago! We should remember it! We should support it!

Pupil4: Don't you think that this way is the longest? Why should we wait when we can reply immediately?

Pupil1: This is our history. And we should respect it. By the way, this is the most romantic way.

Leader: Thank you! And I'd like to hear what do you think about E-mail?

Pupil2: It's the best way of communication! We can talk all the time and we don't have to wait.

Pupil5: I think that it isn't truth. We think that we talk to people but it is illusion. All of them are on the other side of computer.

Pupil2: I have a lot of foreign friends. And it's absolutely the most convenient way to talk to them.

Pupil5: I agree with you only in this case. Because you should go outside and talk to real people if you have a chance.



Leader: I've got your point of view. That's very nice that you have your own opinion. And all of you know about cell phones. What do you think about it?

Pupil3: This is the most amazing thing that mankind could imagine! You can hear people who are far from you.

Pupil6: That's true! But there are a lot of people who use it in different way. They forget that this thing is for necessary communication, not for games and social nets.

Pupil3: Why do you think that this is bad?

Pupil6: I think that this is catastrophe for mankind. People stop thinking. They are always in the phone. They don't see anything around themselves.

Leader: Thank you, everybody! I'm glad that you have what to say about it. But remember: everything has pluses and minuses. It's a great development but we shouldn't replace real communication with unreal. And of course we shouldn't forget to rise our eyes up because the world is beautiful.

Teacher: Thank you, dear pupils. You worked very nice! I hope you liked it. See you next time.

Предполагаемые результаты:

- отработаны лексические единицы по данной теме;
- сформированы коммуникативные навыки;
- привито позитивное отношение к реальному общению со сверстниками;
- повышены познавательные интересы к изучению иностранного языка;
- развиты творческие и артистические способности учащихся;
- развиты навыки монологической и диалогической речи

## Ролевая игра на тему «Health»

Цели и задачи:

- тренировка и закрепление лексических единиц;
- систематизация и обобщение знаний по теме «Health»;
- формирование культа здорового образа жизни;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание позитивного отношения к правильному питанию;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка;
- развитие творческие и артистические способности учащихся;
- развитие навыков монологической и диалогической речи

Ход проведения.

Учащимся выдаются роли и примерный ход мероприятия. Ученикам необходимо продумать вопросы, которые они могли бы задать партнерам по игре, и ответы на эти вопросы.

Игра проходит в режиме врачебного приема. Формируются группы по 3 человека: пациент, медсестра (знакомит с историей болезни пациента), врач.

Teacher: Good morning! Today we are going to talk about our health.

First of all, can you explain these proverbs?

1. Eat to live, not live to eat.
2. Early to bed and early to rise, makes a man healthy, wealthy and wise.
3. You are what you eat.
4. Good health is above wealth.

5. Health is not valued till sickness comes.

What do we do when we feel bad? Right, we go to the doctor. Now I'd like you to show me and your classmates how can we do this.

Возможные ситуации:

1. At the Physician's:

Медсестра читает историю болезни пациента.

Misha. 11 years old boy. Last year he had a fever and a headache. He was advised to stay in bed for a week, drink tea with honey and take some vitamins.

Doctor: What's the matter?

Patient: I don't feel well. I've got a headache. My neck hurts. I can't move my head.

Doctor: How long have you been like this?

Patient: Since yesterday.

Doctor: That happens sometimes. Don't worry. You should stay in bed and keep warm. Relax your neck and it will be okay in 2-3 days.

2. At the Dentist's:

Медсестра читает историю болезни пациента.

Marina. 13 years old. Two years ago had toothache. She was advised not to eat so many sweets and brush teeth twice a day.

Dentist: Hello! What's the matter?

Patient: I have a bad toothache again.

Dentist: How often do you visit a dentist to check teeth?

Patient: I am afraid I don't remember.

Dentist: You should visit a dentist at least once a year. Don't forget to brush your teeth twice a day. You should take some vitamins. For example, Vitamin C is healthy for teeth.

Patient: Thanks a lot.

### 3. At the Surgeon's:

Медсестра читает историю болезни пациента.

Peter. 12 years old. He damaged his hand.

Surgeon: Hello! Can I help you?

Patient: I cut my hand, it hurts.

Surgeon: How did it happen?

Patient: I decided to make a dinner. When I was cutting tomatoes, I cut my finger. What do you advise?

Surgeon: You must wash your hand and use a bandage. It's not serious. But if there are some problems with your hand call me, please.

Teacher: That's how you should act if you have problems with your health. But I hope that all of you will be good. I wish you to be healthy. See you next time.

Предполагаемый результат:

- закреплены лексические единицы;
- проведена систематизация и обобщение знаний по теме «Health»;
- сформирован культ здорового образа жизни;

- сформированы коммуникативные навыки;
- привито позитивное отношение к правильному питанию;
- повышены познавательные интересы к изучению иностранного языка;
- развиты творческие и артистические способности учащихся;
- развиты навыки монологической и диалогической речи

### **Ролевая игра «Countries and nationalities»**

Цели и задачи:

- тренировка и закрепление лексических единиц;
- систематизация знаний о культуре других стран;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание позитивного отношения к людям различных национальностей;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка;
- развитие творческие и артистические способности учащихся;
- развитие навыков монологической и диалогической речи

Оборудование: карточки с ролями, карточки с изображением различных достопримечательностей и символов каждой страны.

Роли:

1. Leader
2. Pupil 1 – Russia
3. Pupil 2 – Great Britain
4. Pupil 3 – The USA
5. Pupil 4 – Australia
6. Pupil 5 – Egypt

## 7. Pupil 6 – Italy

Ход проведения.

Teacher: Good morning, pupils! I'm glad to see you here today. Today we have an international conference where you, people from different countries, will tell us about your culture and famous symbols of your country.

Leader: Good morning, members of the conference! Today we are here to talk about your countries. I'd like you to tell us the most famous facts about it.

Pupil 1: Zdravstvuite! My name is Ivan. I am from Moscow. As you know, it's the capital of Russia. There are a lot of beautiful churches in our county. Besides, the landscapes are amazing and it completely differs from landscapes of other countries.

Leader: Who is the leader of your country?

Pupil 1: Vladimir Putin. He's been the leader of our country for many years. He had a break but now he's a leader again.

Leader: Thank you, Ivan, for you tale.

Pupil 2: And the leader of our Kingdom is Queen Elizabeth II. But the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland is a constitutional monarchy. I know that people from all over the world come to London to see Big Ben. It's the symbol of Great Britain.

Leader: What do you usually eat on breakfast?

Pupil 2: It's usually eggs and bacon and a glass of juice. Sometimes we can add mushrooms or vegetables.

Pupil 3: It's so nice! We eat eggs and bacon too. But our culture completely differs from yours. We have president instead of queen. By the way, it's not a

secret that people of our country like fast food. Our country divides into states. And each state has its own laws.

Leader: Ow, it's so interesting! And what about your country?

Pupil 4: We speak English as well, but our English differs from American and British. What can you imagine when you hear Australia? The first thing is kangaroo. We have hot climate. It's good place for living. But we also have a lot of exotic animals. Some people are scared of this.

Leader: What is the most popular sport in your country?

Pupil 4: It's surfing, of course. I like water.

Leader: What country would you like to visit?

Pupil 4: Egypt, it's like another world.

Pupil 5: Oh.. it is. I like my country. It's so hot there but I got used to this. The leader of our country is Abdul-Fattah Al-Sisi. I advise you to visit the Pyramids. It's a mystery. We have a lot of mystery things actually. That's why people come to Egypt on vacation.

Pupil 6 – I was there. It's really interesting country! You should visit our country as well. It's very beautiful. Especially Rome. When I was there I was in Colosseum. It's so huge historical building.

Leader: What is your popular meal?

Pupil 6: Pasta and pizza! If you've never tried it you have to go there.

Leader: Thank you for your stories! It was very interesting conference.

Teacher: That's how you should act if you have problems with your health. But I hope that all of you will be good. I wish you to be healthy. See you next time.

Предполагаемые результаты:

- закреплены лексические единицы;
- систематизированы знания о культуре других стран;
- сформированы коммуникативные навыки;
- привито позитивное отношение к людям различных национальностей;
- повышены познавательные интересы к изучению иностранного языка;
- развиты творческие и артистические способности учащихся;
- развиты навыки монологической и диалогической речи

## **2.2 Проведение подготовительного этапа**

На подготовительном этапе проводился входной контроль, необходимый для выявления имеющихся знаний по теме и определения готовности к освоению материала.

Система оценивания следующая: один правильный ответ – один балл.  
Максимальное количество баллов – 40 (100%)

Задание 1: максимальное количество баллов - 11.

Задание 2: максимальное количество баллов - 11.

Задание 3: максимальное количество баллов - 18.

### **Входной контроль**

**Задание 1. Дайте английские эквиваленты следующим словам**

1. Футбол
2. Теннис
3. Бокс
4. Плавание
5. Верховая езда
6. Фигурное катание
7. Баскетбол



8. Легкая атлетика
9. Серфинг
10. Велосипедный спорт
11. Бейсбол

**Задание 2. Соедините вид спорта и место, где принято заниматься данным видом спорта.**

- |                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| 1. swimming              | a. stadium       |
| 2. ice hockey            | b. skating rink  |
| 3. athletics             | c. pool / lake   |
| 4. roller skating        | d. river / sea   |
| 5. figure skating        | e. mountains     |
| 6. cross country running | f. fields        |
| 7. cycling / skiing      | g. forest        |
| 8. tennis                | h. street        |
| 9. water skiing          | i. sports ground |
| 10. windsurfing          | j. court         |
| 11. surfing              | k. gym           |

**Задание 3. Распределите слова в три колонки.**

cycling, cricket, table tennis, aerobics, tennis, skiing, chess, walking, running, hockey, rugby, figure skating, swimming, baseball, ice-skating, boxing

Individual	Team games	Pair

Таблица - 1. Итоги входного контроля. 7 «б» класс.

ФИ ученика	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Итог
Саргис Б.	4	6	7	17 (42,5%)
Софья Б.	3	7	4	14 (35%)
Сергей К.	4	6	6	16 (40%)
Антонина П.	6	6	11	23 (57,5%)
Диана С.	3	7	8	18 (45%)
Наталия Ч.	8	4	6	18 (45%)
Эржан Ч.	6	6	5	17 (42,5%)
Рустам Ш.	4	4	6	14 (35%)
МаксимТ.	5	6	9	20 (50%)
Олег С.	6	7	8	21 (52,5%)
Елизавета М.	6	9	13	28 (70%)
Владислав Б.	3	6	11	20 (50%)

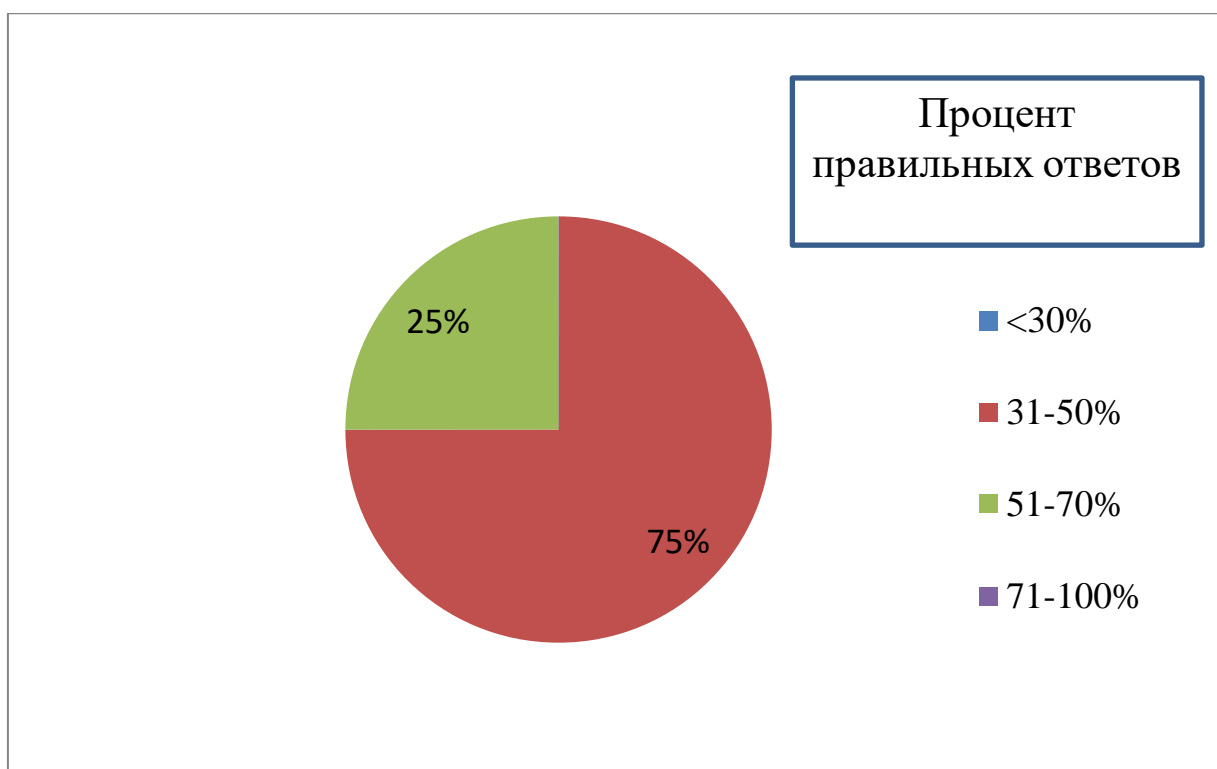


Рисунок - 1. Результаты входного контроля. 7 «б» класс.

Глядя на данную диаграмму, можно сделать следующие выводы:

1. 25% всех учеников хорошо справились с заданием
2. 75% всех учеников удовлетворительно справились с заданиями
3. Количество учеников, не справившихся с заданием, равно 0.
4. Количество учеников, отлично справившихся с заданием равно 0.

Таблица - 2. Итоги входного контроля. 7 «а» класс.

<b>ФИ ученика</b>	<b>Задание 1</b>	<b>Задание 2</b>	<b>Задание 3</b>	<b>Итог</b>
Ирина К.	4	5	8	17 (42,5%)
Максим Д.	5	4	4	13 (32,5%)
Сергей В.	6	3	3	12 (30%)
Дмитрий Л.	2	5	4	11 (27,5%)
Оксана П.	6	5	6	17 (42,5%)
Федор Г.	5	3	6	14 (35%)
Алексей Ш.	6	6	8	20 (50%)
Артем С.	3	4	7	14 (35%)
Анна Л.	5	6	5	16 (40%)
Мария К.	3	5	8	16 (40%)
Григорий В.	6	9	8	23 (57,5%)
Вадим Р.	5	8	11	24 (60%)

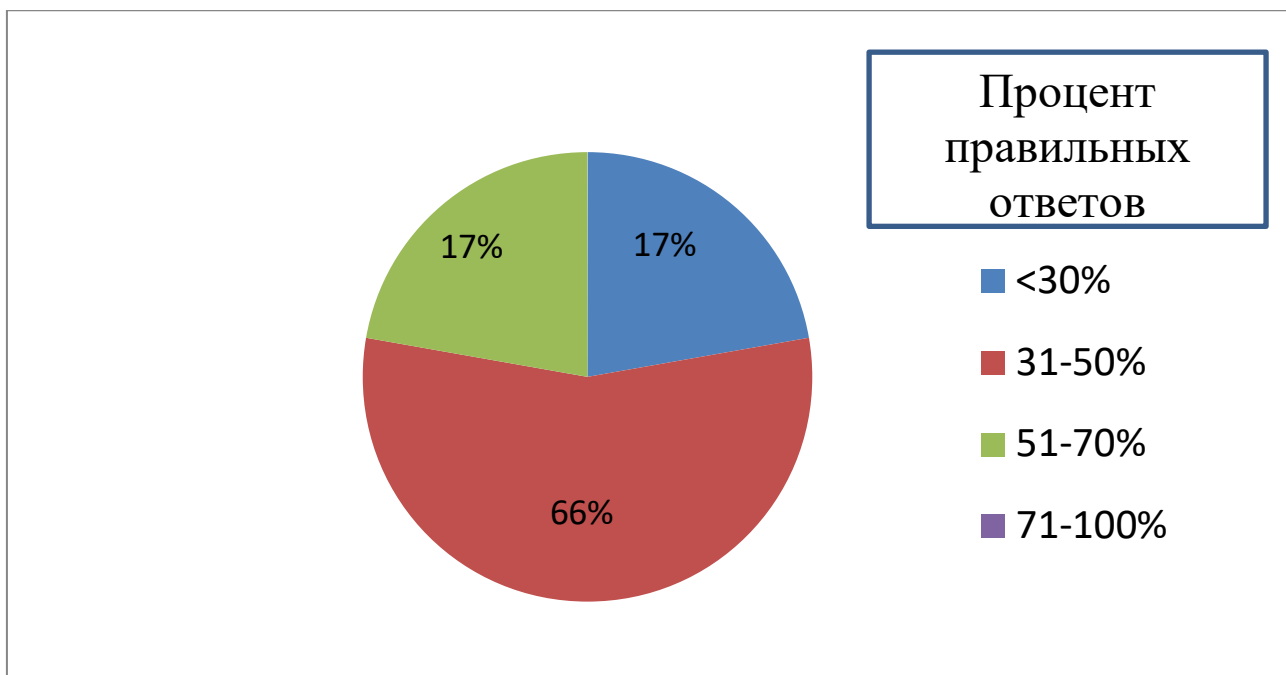


Рисунок - 2. Результаты входного контроля. 7 «а» класс.

Глядя на данную диаграмму, можно сделать следующие выводы:

1. 17% всех учеников хорошо справились с заданием
2. 66% всех учеников удовлетворительно справились с заданием
3. 17% всех учеников неудовлетворительно справились с заданием
4. Количество учеников, отлично справившихся с заданием, равно 0.

### 2.3 Проведение формирующего этапа

На формирующем этапе вводилась новая лексика на тему «Спорт», комплекс упражнений на работу с активной лексикой из текстов, предоставленных на уроке, лексико-грамматические задания, а именно, перевод с русского на английский язык, далее предлагалось выполнить небольшую поисковую работу – поиск информации, касающейся темы урока, что в дальнейшем положительно скажется на работе в группе. Завершающим заданием выступает небольшая ролевая игра, которая также способствует активации материала, изученного в блоке, путем воссоздания ситуации реального общения.

Далее представляется вниманию сценарий ролевой игры «Ток-шоу: **Sport in our life**».

Целевая группа: 7 класс.

Цели и задачи:

- тренировка и закрепление лексических единиц;
- систематизация и обобщение знаний по теме «Спорт»;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание позитивного отношения к здоровому образу жизни;
- повышение познавательных интересов к изучению иностранного языка;
- развитие творческие и артистические способности учащихся;
- развитие навыков монологической и диалогической речи

Оборудование: микрофон, вывеска с названием ток-шоу, камера.

Ход проведения.

Учитель: Good morning, pupils! I am glad to see you!

Let's start our lesson. Today we will talk about sport but the form of our lesson will be more interesting than our usual lessons.

Разминка: Would you like to go in for sport? What kind of sport? Do you know what should you do for this? Do you eat healthy food?

All these questions are very important. And now, I want to invite you to take part in a talk-show « Sport in our life».

Ведущий: My name is Antonina. I'm glad to see you in our talk-show "Sport in our life".

There are lots of people from all over the world who go in for sport from the young age. But there are also lots of people who do sport for themselves. That is one of the things in which people of every nationality are united.

I'd like to represent our first guest. Maria Sharapova. Russian professional tennis player and Olympic medalist.

M.III. I started to play when I was four. I took my first tennis lessons with veteran Russian coach Yuri Yutkin.

I realized that sport was something fantastic. In 1994 I entered the IMG Academy in Bradenton, Florida.

Корреспонденты: What role does sport play in your life?

Why, according to your opinion, do many people go in for sport?

How long are you in professional sport?

In what worldwide competitions have you taken part?

If you were a child, would you like to change anything in your life?

What sport can you call the most beautiful/ the most dangerous/ the most useful for health/ the most interesting?

Ведущий: Thank you, Maria, for your story. It is pleasure to talk to a legend of tennis.

And now there are some children in our auditory who want to be professional sportsmen as you are. And some of them prepared a gift for you. Let's listen to Dasha, 8 years old girl who inspired by the story of your life.

Dasha:

I like riding by bicycle,

I am fond of playing chess.

My friend is good at judo-

We are keen on sport as you can guess.

And every kind of sport for sure

As it can even illness cure

And can for every girl and boy

Bring many moment of joy.

The proverb reads for everybody

«A sound mind in a sound body».

Ведущий: Thank you, Dasha.

Our next guest is Sam from Great Britain. He likes doing sport with his family. Let's listen to his story.

S: Hello! I'm so glad to be here and talk about sport with professional sportsmen and people who just like to be active. My family and I spend all our free time doing sport. It helps us to be healthy. And it also makes our family stronger.

ИНТЕРВЬЮ КОРРЕСПОНДЕНТОВ:

K: What kind of sports facilities have you got at your school?

S: Well, in my school there is a large gym. There are courts for badminton, basketball, tennis and football.

K: That's great.

How often do you have your Physical Educational lessons? I am sure you are fond of them.

S: Certainly. Everybody wants to be healthy. We have Physical Educational lessons 3 times a week and many of my friends attend special sport clubs.

K: Do you take part in sport competitions?

S: Yes, sure. A lot of students take part in competitions and win prizes.

K: What is your favorite kind of sport?

S: Football, it's the most popular sport in Great Britain. I play as an attacker or in the defense.

Выступление из зала: I'll speak about Russia. Our people are great sport lovers. Certainly, in our school we have not got such conditions for physical exercises as they have in the USA or Great Britain but we are good sportsmen too. Children start to go in for sport since their early childhood. Like children in other countries we are fond of running, jumping, playing snowballs. We grew up our sport activities became more serious. Now we attend sport clubs or go to sport centers if we are interested in staying healthy. Its time to do some useful exercises. Lets sing a song: «Do everything together»

Ведущий: Sport plays an important role in our lives. I know some of you go in for sports. What is your favorite kind of sports?

Спортсмен класса: As long as I can remember myself I was always fond of tennis. I like this sport with its traditions. I saw all tennis competitions and championships. There are a lot of them but my favorite championship is Wimbledon. Some of the most well-known champions are: Boris Becker, Shteffi Graff, Monica Seles. My dream is to play with one of them.

I play tennis with my friends. It is also a great opportunity to socialize with people who have similar interest. It's good for my health and body. I am sure this sport game develops character and quick thinking.

Ведущий: So, we may say that sport is one of the thing that makes people kind. Everyone must do all he can to be healthy. All kinds of physical exercises are very useful to keep ourselves fit and healthy.

Подведение итогов:



Учитель: Sport teaches us to win and to lose. Besides, it is a good way to meet different people and make new friends.

I wish you to be healthy and wealthy.

Boys and girls, we did a lot at the lesson. You worked hard. Thank you for being so active.

You get good and excellent marks. Good-bye.

## **2.4 Проведение завершающего этапа**

На завершающем этапе предлагается выполнить итоговое тестирование с последующей рефлексией.

Система оценивания следующая: один правильный ответ – один балл. Максимальное количество баллов – 40 (100%).

Задание 1: максимальное количество баллов - 11.

Задание 2: максимальное количество баллов - 11.

Задание 3: максимальное количество баллов - 18.

### **Итоговый тест.**

**Задание 1. Поставьте буквы в таком порядке, чтобы получилось слово, обозначающее тот или иной вид спорта.**

1. TLOABOFL
2. CIE-ATISKGN
3. OSREH INIRGD
4. XOBNIG
5. ENSITN
6. ABLBSAEL

7. YCGNLCI
8. STBAKAELBL
9. SATLHECTI
- 10.MIMSIWGN
- 11.GFUSRNI

**Задание 2. Переведите предложения с русского на английский.**

1. Анна занимается конным спортом с шести лет.
2. В нашей школьной программе есть плавание.
3. Мария и Елена сестры, но занимаются разными видами спорта. Мария любит фигурное катание, а Елена баскетбол.
4. Спорт – важная часть нашей жизни. Он помогает людям быть здоровыми и сильными.
5. Когда я был на море, я попробовал заниматься серфингом. По правде говоря, это очень сложный вид спорта.
6. Бейсбол – одна из самых популярных игр в Америке.
7. Мария Шарапова – известная российская теннисистка.
8. Родиной хоккея принято считать Канаду.
9. Мой друг был лучшим игроком в школьной команде по баскетболу, и теперь он играет за нашу страну.
10. Городские соревнования по легкой атлетике прошли на нашем школьном стадионе.
11. Теннис – активная игра, она развивает хорошую реакцию у игроков.

**Задание 3. Напишите небольшое сочинение, используя следующие слова.**

Pool, forest, street, football, stadium, tennis, surfing, gym, athletics, cycling, boxing, championship, swimming, ball, helmet, nature, skiing.

Таблица - 3. Результаты контрольного тестирования. 7 «б» класс.

ФИ ученика	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Итог
Саргис Б.	9	8	15	32 (80%)
Софья Б.	5	8	9	22 (55%)
Сергей К.	8	9	11	28 (70%)
Антонина П.	8	11	15	34 (85%)
Диана С.	6	7	12	25 (62,5%)
Наталия Ч.	8	9	13	30 (75%)
Эржан Ч.	9	10	14	33 (82,5%)
Рустам Ш.	8	7	16	31 (77,5%)
МаксимТ.	9	11	16	36 (90%)
Олег С.	8	9	14	31(77,5%)
Елизавета М.	10	9	16	35 (87,5%)
Владислав Б.	9	11	17	37 (92,5%)

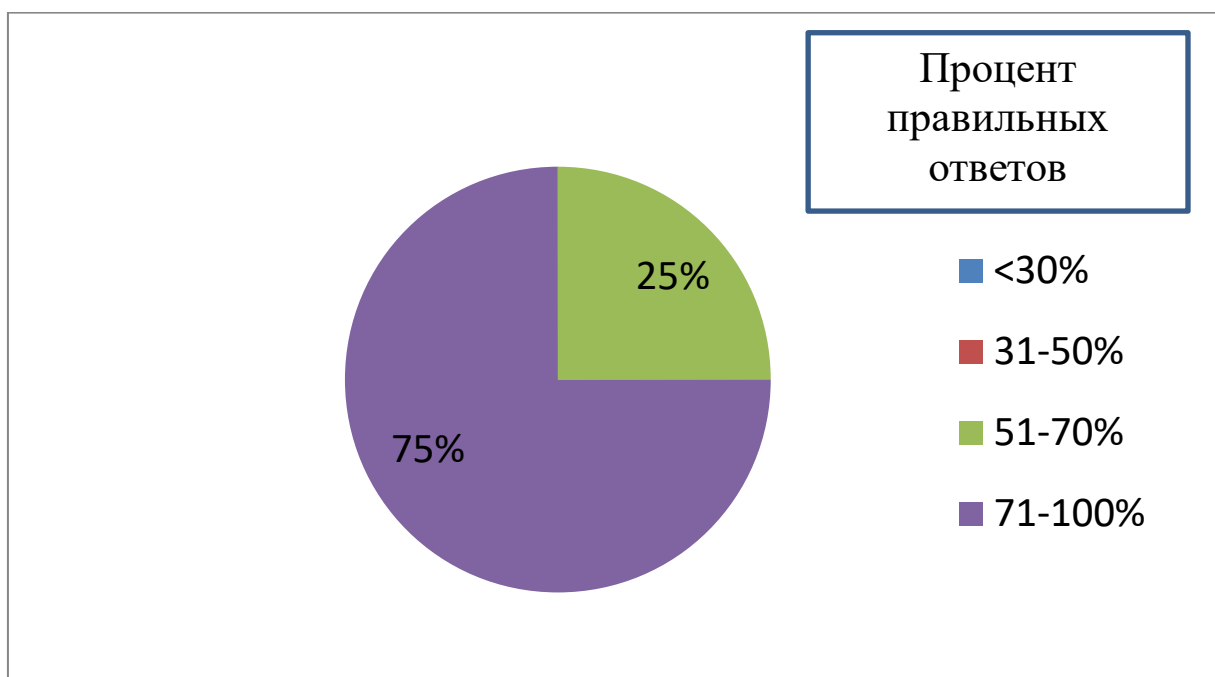


Рисунок - 3. Результаты контрольного тестирования. 7 «б» класс.

Глядя на данную диаграмму, можно сделать следующие выводы:

1. 75% всех учеников хорошо справились с заданием
2. 25% всех учеников отлично справились с заданием
3. Количество учеников, не справившихся с заданием, равно 0.

Таблица - 4. Результаты итогового тестирования. 7 «а» класс.

<b>ФИ ученика</b>	<b>Задание 1</b>	<b>Задание 2</b>	<b>Задание 3</b>	<b>Итог</b>
Ирина К.	6	7	9	22 (55%)
Максим Д.	6	4	7	17 (42,5%)
Сергей В.	7	6	5	18 (45%)
Дмитрий Л.	8	7	11	26 (65%)
Оксана П.	7	6	9	22 (55%)
Федор Г.	5	4	7	16 (40%)
Алексей Ш.	5	5	7	17 (42,5%)
Артем С.	6	5	8	19 (47,5%)
Анна Л.	7	4	5	16 (40%)
Мария К.	5	5	8	18 (45%)
Григорий В.	6	9	15	30 (75%)
Вадим Р.	5	6	7	18 (45%)

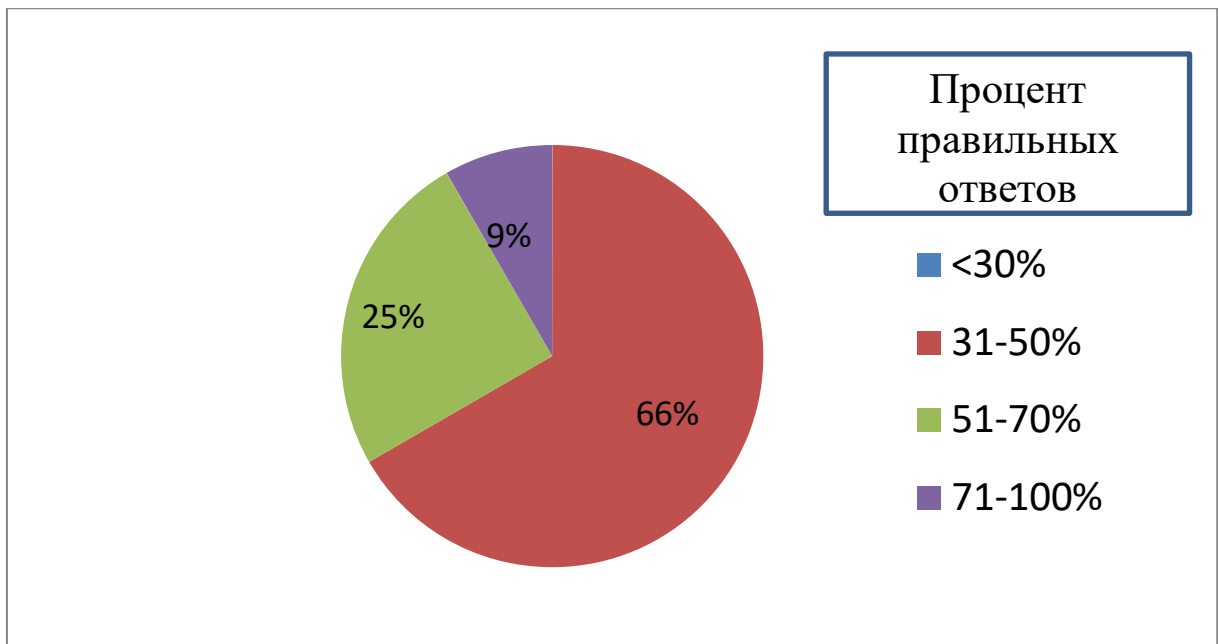


Рисунок - 4. Результаты контрольного тестирования. 7 «а» класс.

Глядя на данную диаграмму, можно сделать следующие выводы:

1. 25% всех учеников хорошо справились с заданием
2. 9% всех учеников отлично справились с заданием
3. 66% всех учеников удовлетворительно справились с заданием.
4. Количество учеников, не справившихся с заданием, равно 0.

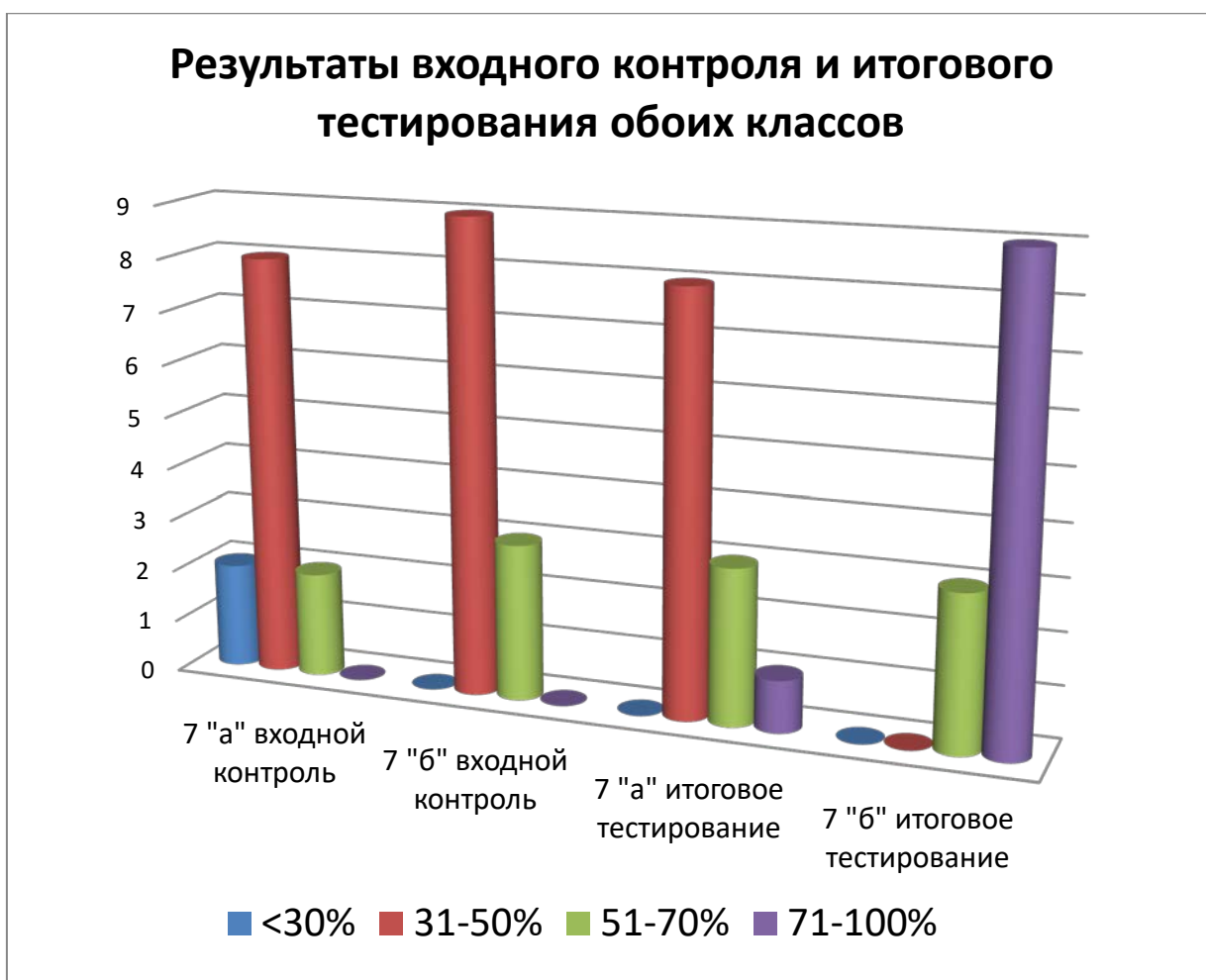


Рисунок - 5. Результаты входного контроля и итогового тестирования обоих классов.

Глядя на Рисунок - 5, можно сделать следующие выводы. Результаты входного контроля и контрольного тестирования 7 «а» класса показали, что присутствует определенная прогрессия, однако, данные остались на низком уровне.

Сравнивая результаты входного контроля и контрольного тестирования 7 «б» класса, можно сделать выводы об успешности эксперимента. Благодаря ролевой игре, которая дала возможность почувствовать себя более раскрепощено, ученики с легкостью усвоили лексику по данной теме.

## **Выводы по II главе**

В наши дни все сложнее заинтересовать детей в обучении. Поэтому преподаватели используют такие средства обучения, с помощью которых ученики будут вовлечены в работу. Игра вызывает заинтересованность в изучении иностранного языка.

Игра оказывает эмоциональное влияние на учащихся. С ее помощью ученики с легкостью овладевают знаниями, умениями и навыками. Учебная игра - упражнение, помогающее активизации, закреплению, контролю и коррекции знаний, умений и навыков, создающее учебную и педагогическую наглядность в освоении конкретного материала. Более того, она стимулирует мыслительную деятельность учащихся. Педагогически и психологически продуманное применение игры в обучении способствует развитию потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к активному действию интеллектуальной работы, познавательной и умственной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает интерес к творческой деятельности, к поиску возможных путей и средств применения накопленных знаний, умений и навыков. Она развивает память, мышление и воображение.

В данной главе нами были разработаны примеры ролевых игр на среднем этапе обучения иностранному языку. А также одна из игр была апробирована на базе 7 класса.

Первый этап включал в себя тестирование на определение имеющегося уровня знаний лексики.

Второй этап включал в себя собственно подготовку к ролевой игре, через выполнение комплекса упражнений по соответствующим темам, а

также ролевую игру – как демонстрация, полученных в ходе эксперимента, знаний.

Третий этап подразумевал выполнение итогового тестирования и последующая рефлексия.

Результаты проведенного исследования показали, что ролевая игра действительно имеет положительное воздействие на учащихся. Благодаря ей ученики не только стали более заинтересованными, но и с легкостью запомнили лексический материал и научились употреблять его в режиме реального общения.



## Заключение

В ходе данной работы нами было проведено исследование эффективности применения ролевой игры в учебной деятельности учащихся средних классов. Можно сделать вывод о том, что ролевая игра повышает мотивацию учащихся, добавляя интерес к ходу урока, дает возможность использовать язык в различных аспектах, что положительно сказывается на его применении в будущем.

Ролевые игры представляют собой средства обучения, которые могут быть использованы, чтобы помочь учащимся понять более тонкие аспекты литературы, социальных исследований, и даже некоторые аспекты науки или математики. Кроме того, такая деятельность может помочь им стать более заинтересованными и активными, и не только узнавать материал, но и интегрировать знания в действие путем решения проблем, изучения альтернативных вариантов и поиска новых и творческих решений. Ролевые игры это лучший способ развить навыки инициативы, коммуникации, решения проблем, самосознания и работы в команде.

Нами было выявлено понятие ролевой игры и рассмотрены причины, почему необходимо внедрять данный вид работы в обучение иностранному языку. Так же мы сравнили роль учителя и учащихся в игровой деятельности и выявлены проблемы, возникающие в ходе внедрения ролевой игры в учебную деятельность.

В практической части нами были разработаны собственные примеры ролевых игр для среднего этапа обучения иностранному языку. Также одна из игр была апробирована на базе 7 класса.

Первый этап включал в себя тестирование на определение имеющегося уровня знаний лексики.

Второй этап включал в себя собственно подготовку к ролевой игре, через выполнение комплекса упражнений по соответствующим темам, а

также ролевую игру – как демонстрация, полученных в ходе эксперимента, знаний.

Третий этап подразумевал выполнение итогового тестирования и последующая рефлексия.

Результаты тестирования показали, что ученики, участвующие в эксперименте, изучающие лексику в активной, игровой форме, наиболее точно усвоили данную тему, нежели ученики, обучавшиеся традиционным методом.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что ролевая игра имеет положительное влияние на учащихся и повышает их мотивацию к изучению иностранных языков. Так же она развивает память, мышление и воображение, что тоже немаловажно.

Итак, мы доказали, что применение ролевых игр на уроках способствует эффективному использованию иностранного языка на среднем этапе обучения в общеобразовательной школе, что положительно сказывается на формировании навыков изучения иностранного языка.

## Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Знание, 1987. – 204 с
2. Бабанский, Ю.К. Оптимизация процесса обучения: общедидактический аспект. М:Педагогика, 2007г. 96с.
3. Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанева Н.Н. Английский язык: Английский с удовольствием/ Enjoy English: учебник для 7 класса
4. Биболетова М.З. Авторская программа к курсу «Enjoy English» для 2 - 9 классов общеобразовательной школы. // Английский язык в школе. 2002. С. 4-20 с.
5. Бим И.Л. Обучение иностранным языкам : поиск новых путей.. М.: Иностр.яз.в школе. 1989. С. 19-26.
6. Бочарникова А. Ю. Роль сотрудничества преподавателя и обучающегося на уроке иностранного языка. Наука, Образование, Общество: современные вызовы и перспективы. АР-Консалт, Москва 2013 с.75;
7. Верещагина И.Н., Рогова Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов пед.вузов.-2-е изд. М.: Просвещение. 2008. 232 с.
8. Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии. М.: Детская психология. 1984. Т.4. 415 с.
9. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. М.: Академия. 2009. 336 с.
- 10.Голандам А.К., Косарева Т.Б. Иностранный язык в системе среднего и высшего образования. – М.: Социосфера, 2011. – 278 с.
- 11.Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка. // Иностранные языки в школе. 2011. № 10. С. 47.

12. Гришина Е.А. Психотерапевтический подход в обучении иностранным языкам//Вестник МГЛУ. Серия «Педагогические науки», выпуск № 16 (676). М.: ФГБОУ ВПО МГЛУ. 2013. С.125-135.
13. Дейкова, Л.А. Культура как аспект иноязычного лингвистического образования/ Л.А. Дейкова// Проблемы системного развития цивилизованного интегрированного общества. Под редакцией Н.Д. Никандрова, Н.И. Калакова. – Ульяновск, 2011. – С. 62 – 101.
14. Зимняя ИЛ. Педагогическая психология. М.: Логос. 1999. 383 с.
15. Климентенко А.Д. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Педагогика, 1981. – 223 с.
16. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам//Иностранные языки в школе. — № 4, 1989. — С. 14–16.;
17. Колкова М.К., Рыбакова Н.В. Английский через ситуации: Методическое пособие для учителей и родителей. СПб.: Специальная Литература. 2000. 144 с.
18. Коньшева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. 2007. 352 с.
19. Котенкова А.В. Проблема использования игровых приемов в обучении иностранному языку на раннем этапе в средней общеобразовательной школе. – М.: МГУ, 2008. – 78 с.
20. Леонтьев А.А. Раннее обучение детей языкам: что нас всех объединяет // РЯЗР. 2005. №4. С 51.
21. Леонтьев А.А. Психологические предпосылки раннего овладения иностранным языком // Иностр.яз. в школе. 2005. №5. С 24-29.
22. Ливингстон К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. – 169 с.
23. Мильруд, Р. П. Компетентность в изучении языка// Р.П. Мильруд/ ИЯШ, 2004. - № 7. - С. 30 – 36.

- 24.Новиков А.М. Методология игровой деятельности// Школьные технологии.-2009.-№6.– С.77-89.
- 25.Примерная основная образовательная программа среднего общего образования. М.: Просвещение. 2015. 363 с.
- 26.Стайнберг Дж. 110 игр на уроках английского языка. М.: Астрель. 2004. 129 с.
27. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994. — 231 с.);
- 28.Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 23 мая 2015 года, №497
- 29.Шамов А.Н. Методика преподавания иностранных языков: общий курс. – М.: АСТ Москва: Восток – Запад, 2008. – 253 с.
- 30.Эльконин Д. Б. Э53 Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
- 31.Burns, A. C., & Gentry, J. W. Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to-learn theory. – Cambridge: Cambridge University Press 1998.
- 32.Coughlan N. Board Game Materials. ESL-Lounge (May 5, 2010), [www.esl-lounge.com/board-gamesindex.shtml](http://www.esl-lounge.com/board-gamesindex.shtml) (accessed June 21, 2010).
- 33.Fantini A. E. New Ways in Teaching Culture. Virginia: TESOL. 1997.
- 34.Ladousse, G. P. Role play. – Oxford: Oxford University Press, 1987.
- 35.Scarcella, R. & Crookall, D. Simulation/gaming and language acquisition. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), Simulation, gaming, and language learning (pp. 223-230). New York: Newbury House,1990).
36. Ur, P. A Course in Language Teaching. – Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- 37.Калимуллина Л. И. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка. <http://festival.1september.ru/articles/633421/>

38. Маслыко Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка. <http://padaread.com/?book=45210>