

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
(НИУ «БелГУ»)

**СТАРООСКОЛЬСКИЙ ФИЛИАЛ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

**КАФЕДРА ФИЛОЛОГИИ**

**ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В УСЛОВИЯХ  
СЮЖЕТНОГО ПЛАНИРОВАНИЯ УРОКА ИНОСТРАННОГО  
ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Выпускная квалификационная работа  
обучающегося по направлению подготовки  
44.03.05 Педагогическое образование  
профиль Иностранный язык (первый, второй)  
очной формы обучения, группы 92061303  
Махортых Кристины Сергеевны

Научный руководитель  
к.п.н., доцент  
Костина Н.И.

СТАРЫЙ ОСКОЛ 2018

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава I. Теоретические основы использования сюжетно-ролевых игр в процессе обучения иностранному языку младших школьников.....	7
1.1. Определение понятия сюжетно- ролевая игра и ее генезис.....	7
1.2. Классификация сюжетно-ролевых игр и их компоненты.....	14
1.3. Учет возрастных и психологических особенностей младших школьников в процессе подготовки и проведения сюжетно-ролевых игр.....	22
Глава II. Технологический аспект использования сюжетно-ролевой игры на уроке английского языка в начальной школе.....	35
2.1. Сравнительный анализ современных учебно-методических комплексов по английскому языку с позиции использования сюжетно-ролевой игры.....	35
2.2. Этапы подготовки ролевой игры и особенности ее проведения на уроках иностранного языка в начальной школе.....	39
2.3. Анализ эффективности использования сюжетно-ролевых игр в 3 классе в процессе работы по учебно-методическому комплексу.....	45
Заключение.....	53
Библиографический список использованной литературы.....	55
Приложение.....	60

## ВВЕДЕНИЕ

Проблема современной методики преподавания иностранных языков заключается в организации наиболее эффективного обучения детей разных возрастов в том числе и с помощью игр.

**Актуальность** данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего урока. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры. Во-вторых, одной из основных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

В условиях реализации задач реформы общеобразовательной школы учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Одним из этих резервов можно считать сюжетно-ролевую игру, которая является эффективным средством создания коммуникативной направленности уроков иностранного языка. Сюжетно-ролевая игра, будучи наиболее точной и доступной моделью иноязычного общения, является той организационной формой обучения, которая позволяет оптимально сочетать групповые, парные и индивидуальные формы на уроке. При участии в сюжетно-ролевых играх у детей закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение учащихся на уроках, что является главной целью обучения иностранному языку. Необходимость рационального построения, организации и применения

сюжетно-ролевых игр в процессе обучения и воспитания учеников средствами иностранного языка требует тщательного и детального изучения этого вопроса.

Причина столь повышенного время интереса к различного рода играм – это, в первую очередь, отход от традиционных форм и методов обучения. Игровая же деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет использовать все уровни усвоения знаний. Следовательно, неслучаен интерес к использованию на уроках иностранного языка игровых технологий.

Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях отечественных ученых И.Л. Бим, С.Т.Занько, Г.А. Китайгородской, С.С. Полат, Е.И. Пассова, Е.Н. Солововой, В. М. Филатова и других.

**Объектом** изучения в рамках нашей работы является процесс обучения английскому языку в начальных классах.

**Предметом** исследования являются дидактические возможности сюжетно-ролевой игры как метода обучения английскому языку и технологические аспекты её организации и проведения.

**Гипотезой** исследования выступает предположение о том, что использование сюжетно-ролевых игр на уроках иностранного языка в начальной школе, способствует более эффективному формированию устно – речевых навыков и умений обучающихся, развитию их учебной мотивации.

Исходя из определения актуальности проблемы, сформулирована **цель работы** – исследовать использование сюжетно-ролевых игр в обучении иностранному языку на начальной ступени обучения

иностранному языку. Данная цель предполагает решение следующих **задач**:

- изучить понятие и виды сюжетно-ролевых игр;
- рассмотреть структуру и формы организации сюжетно-ролевых игр;
- дать характеристику типам сюжетно-ролевых игр, используемых в обучении иностранному языку на начальном этапе обучения;
- сформулировать дидактические требования к применению сюжетно-ролевых игр на уроках иностранного языка;
- рассмотреть психологические особенности в обучении учащихся начальных классов;
- разработать и апробировать сюжетно-ролевые игры, для работы с младшими школьниками.

Для полного погружения в тему исследования применялись такие **методы исследования**, как:

- изучение педагогической и методической литературы;
- анализ и обобщение опыта учителей -практиков;
- педагогические наблюдения за учебным процессом;
- опытное обучение.

**Практическая значимость работы.** Результаты проведенного исследования могут быть использованы в практике преподавания английского языка студентами – практикантами и начинающими преподавателями.

**Структура работы.** Дипломная работа состоит из Введения, двух глав, Заключения, Библиографического списка использованной литературы и Приложения.

Во Введении определяется актуальность темы, объект, предмет и гипотеза исследования, его цели и задачи.

В первой главе рассматриваются теоретические основы использования сюжетно-ролевых игр в процессе обучения иностранному языку младших школьников.

Во второй главе описывались технологические аспекты использования сюжетно-ролевой игры на уроке английского языка в начальной школе.

В Заключении подводятся итоги проведенных теоретической и практической работы, делаются выводы.

## **Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

### **1.1. Определение понятия сюжетно-ролевая игра и ее генезис**

Нельзя недооценивать важность знакомства учеников в начальных классах с иностранным языком и культурой народа носителя данного языка. Так уж сложилось исторически, что английский язык употребляют в большинстве стран несмотря на то, что национальный язык внутри страны используется другой. Можно смело обозначить его как интернациональный язык, который объединяет разные нации и даёт им коммуникационные возможности для ведения бизнеса или обмена опытом.

Задача учителя в данном случае сформировать интерес школьника, что определённо послужит толчком к развитию и успешному обучению. Как правило, интерактивные приёмы наряду с разнообразием выполняемых заданий дают необходимый эффект закреплённых в сознании слуховых образов. Материал дополненный новой информацией, имеющей непосредственную ценность в быту, вызывает живой интерес и активность со стороны учеников.

Побудительным моментом для общения на иностранном языке в начальных классах безусловно является игровой подход к занятиям. Ведь сам процесс будет сопровождаться положительными эмоциями, что порой является благоприятной платформой для выявления и развития способностей ученика. Как считает И.А. Зимняя игра психологически оправдывает переход на другой язык обучения [Зимняя 2002: 156]. Чем шире представлен ряд возможных игр, тем больше необходимого материала дети усвоят и научатся решать задачи межличностного общения. Игровой процесс необходим детям любого возраста, он направляет и качественно улучшает познавательную деятельность.

На помощь всему учебному процессу пришли новые игровые технологии, которые позволяют совершенно уникальным способом сделать занятия разнообразными, увлекательными и каждый раз новыми. Таким образом рабочие будни наполняют жизнь школьников творчеством и поиском неизведанного.

Поощрения со стороны педагога имеет особенно важную роль в процессе обучения и выявления изобретательности. Это безусловно побуждает беречь реквизит, так как в условиях учебного заведения возможности обновить его ограничены [Семенова 2005: 16-17].

Психолог Д.Б. Эльконин даёт такое определение сюжетной ролевой игры: «Ролевая, или творческая, игра детей школьного и дошкольного возраста представляет в развитом виде деятельность, когда дети на себя берут роли, т.е. функции взрослых и затем в обобщённой форме при специально создаваемых условиях игры воспроизводят деятельность взрослых плюс отношения между ними» [Эльконин 1978: 84].

Л.С. Выготский отмечал: основой сюжетной ролевой игры является воображаемая или мнимая, ситуация, которая заключена в следующем: ребёнок на себя берёт роль взрослого, выполняет набор игровых действий в созданной самим им игровой обстановке [Выготский 1996: 56].

Источник сюжетных ролевых игр для учеников – это окружающий мир природы, людей, предметов, жизни, деятельности взрослых и самих детей.

А.В. Запорожец отмечал: «Игра, словно сказка, учит ребёнка проникаться чувствами и мыслями изображаемых людей, выходит за круг обычных впечатлений в широкий мир героических поступков и человеческих устремлений» [Запорожец 1985: 44].

Игры занимают важное место у обучающихся начального звена, являются преобладающим видом учебной самостоятельной деятельности. В сюжетных ролевых играх происходит развитие действий в



представлении, ориентация внутри отношений между людьми, плюс первоначальные навыки по кооперации (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, А.П. Усова).

Самой интересной для учеников деятельностью, является свободная сюжетная ролевая игра. Объясняется это тем, что школьник в игре испытывает субъективное внутреннее чувство свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений, что отнюдь не всегда происходит при других видах деятельности учеников. Сюжетные игры не требуют от учащихся наличия конкретного “продукта”. Тут всё происходит “как будто”. Любой может успешно копировать любой вид деятельности взрослых, включаться в любого рода ситуации, проживать “желаемые события”. Эти процессы предоставляют возможности по расширению практического мира ребёнка, по созданию положительного эмоционального фона развития.

Основа сюжетных ролевых игр - окружающий мир со всем его многообразием. Сюжетно-ролевые игры могут гармонично включаться в разные виды самостоятельной и организованной деятельности учеников, имеют важное значение для их развития и воспитания.

Сюжетно-ролевые игры обладают своей спецификой, которая отражает творчество и самостоятельность её участников. Главная отличительная черта сюжетно-ролевых игр, по мнению исследователей, такова: её создают сами же учащиеся, а игровой процесс обладает ярко выраженным самостоятельным и творческим характером.

Самостоятельный характер сюжетной ролевой игры, по мнению Д.Б. Эльконина заключается в следующем: дети самостоятельно выбирают тему для игры, определяют линии её развития, решают, каким образом станут раскрывать свои роли, как игру развернут и пр. Другими словами, в сюжетной ролевой игре дети занимаются воспроизведением тех или иных действий, явлений, отношений, делая это активно, своеобразно [Эльконин 2001: 218].

Это своеобразие обусловлено рядом особенностей восприятия учеников, осмыслением и пониманием ими явлений и фактов, отсутствием или наличием опыта, непосредственностью чувств.

К.Д. Ушинский отмечал: самое главное в ролевых играх то, что ребёнок воплощает собственный взгляд, свои представления, отношение к событию, разыгрываемому им [Ушинский 2007: 67].

В сюжетно-ролевой игре наличествует творческий характер, который определяется наличием замысла, у которого реализация сопряжена с активностью работы воображения, развитием у ребёнка способности отражать личные впечатления про окружающий мир. Сюжетно-ролевым играм бывают присущими основные черты любой игровой деятельности: эмоциональная насыщенность, увлечённость, самостоятельность, активность, соревновательность, творчество, кооперация.

Сюжетные ролевые игры по характеру являются отражательной деятельностью на полученные впечатления и знания, которые ученик через себя пропускает, преобразовывая их, а затем придаёт им личностный смысл, включает их в личный опыт.

Ведя разговор про сюжетно-ролевую игру как про ведущий вид игровой деятельности, следует отметить её значение в воспитании и развитии учащихся на начальном этапе.

Развивающее значение сюжетной ролевой игры многообразно. Р.С. Аппатова в своих работах высказывает мнение: ролевую игру возможно отнести к играм обучающим, поскольку она определяет в значительной степени выбор языковых средств, плюс способствует развитию речевых умений и навыков, а также позволяет смоделировать общение учащихся при различного рода речевых ситуациях. Иначе говоря, ролевая игра собой представляет упражнение, помогающее овладевать умениями и навыками при межличностном общении. В этом плане ролевые игры обеспечивают обучающую функцию. Они воспитывают

сознательную дисциплину, трудолюбие, активность, взаимопомощь, самостоятельность, готовность включаться в различные виды деятельности, умение проявить инициативу, отстаивать личную точку зрения, найти оптимальное решение в определённых условиях, т.е. можно говорить про воспитательную функцию ролевой игры [Аппатова 1987:35].

Про педагогическое значение игры писали Р. И. Глуховская, Р.И. Жуковская, Н.К. Крупская, С.Н. Карпова, А.С. Макаренко, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин и прочие психологи и педагоги.

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин раскрыли значение сюжетной ролевой игры в психическом развитии. Они указывали: в сюжетной ролевой игре получает развитие мотивационная и потребностная сферы личности: у ребёнка возникают новые по содержанию мотивы в деятельности (превратиться во взрослого и осуществить его функции), плюс возникает сознание ограниченного своего места внутри системы отношений взрослых вместе с потребностью стать им. В сюжетных ролевых играх возникает новая форма психических мотивов (от старых мотивов, имеющих вид непосредственных желаний, до мотивов, имеющих вид общественных намерений).

Ряд исследований проведённые психологами (Л.А. Венгер, В.В. Давыдов, Я.Л. Коломенский, С.Л. Новоселова, Д.Б. Эльконин и пр.) подтверждают: в сюжетной ролевой игре складывается символическая функция в сознании, состоящая в пользовании заместителями место реальных вещей и предметов. Использование реальных, внешних заместителей переходит в процесс использования внутренних, образных заместителей, а это уже перестраивает весь набор психических процессов школьника, позволяет построить в уме набор представлений о предметах, явлениях действительности плюс применять их в процессе решения разнообразных задач умственного плана.

А. В. Запорожец, опираясь на теорию П. Я. Гальперина про поэтапное формирование умственных действий, высказывал предположение, что сюжетная ролевая игра - это своеобразный материальный этап формирования психических процессов, который позволяет в доступной для детей наглядно-действенной форме смоделировать и воссоздать эмоционально притягательные образцы, но пока ещё, в силу наличия возрастных особенностей, недоступные для него [Запорожец 1965: 78].

Исследования, проведённые под руководством Д. Б. Эльконина, на примере явления формирования ряда интеллектуальных операций показали, что в сюжетно-ролевой коллективной игре у ребёнка может происходить процесс формирования объективной оценки касательно рассматриваемого явления или объекта плюс переход интеллектуальных его операций на более высокий уровень развития (конкретный операционный). Появление возможности координировать различные точки зрения осуществляется за счёт формирования у ребёнка “условно-динамической” позиции, т.е. одновременного нахождения на “условной” и своей фактической позициях, при последовательном применении им к себе различных игровых ролей.

Л. А. Венгер выделяет значение сюжетной ролевой игры для формирования у детей важной способности смотреть на вещи с точки зрения других людей, смотреть их глазами.

Исследователи большое внимание уделяли выявлению значений сюжетно-ролевых игр для развития у ребят произвольных процессов.

Л. С. Выготский рассматривал формирование у детей произвольного поведения как развитие аффективно-потребностной сферы. Согласно его мнению, дабы удовлетворено было основное желание ребёнка – действовать словно взрослый, ему своё поведение необходимо подчинить

правилам. Выполнение правил есть средство по реализации обобщённых аффектов ребёнка [Выготский 1996: 20].

Исследования А. В. Запорожца показали: у младших школьников и дошкольников количественные и качественные показатели в произвольном запоминании, удержания определённой позы, построения сложных движений в условиях сюжетной ролевой игры бывают гораздо выше, нежели при выполнении прямых заданий взрослых.

По мнению лиц, исследовавших сюжетно-ролевые игры (Л. С. Выготский, А. В. Запорожец, Д. Б. Эльконин), развитие волевых и познавательных процессов, происходящее за счёт особенностей, содержащихся в игровой мотивации, главным образом связано с исполнением учениками взятых на себя ролей.

Л. А. Венгер, Л. С. Выготский, К. Д. Ушинский отмечали: в сюжетно-ролевых играх развивается воображение. Давыдов В.В. указывал: в играх такого плана развивается способность переноса функции с одного предмета к другому, не обладающему этими функциями, т.е. кубик становится мылом и пр. Благодаря такому свойству воображения, согласно мнению Давыдова В. В., дети в игре используют символические действия, предметы-заместители. Широкое использование предметов-заместителей в игре в дальнейшем позволяет ребёнку овладевать другими типами замещений (моделирование, символы, схемы и пр.), что требуется в обучении [Давыдов 2002: 81].

Помимо вышеперечисленных значений сюжетно-ролевой игры в развитии ученика можно отметить значение игры для развития нравственных качеств личности (С.Н. Карпова, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко и др.). Через сюжетно-ролевую игру учащиеся усваивают моральные нормы и правила поведения. В процессе игры формируются общения школьников со сверстниками и взрослыми, стиль отношений, воспитываются вкусы и чувства.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра становится достаточно эффективным приемом в обучении иностранному языку. Разнообразные ролевые игры образуют значительный пласт игр учеников. Данному виду детских творческих игр присущи все особенности игры как деятельности. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие воображаемой ситуации, в которой разворачивается замысел игры. Игра оказывает большое влияние на все аспекты развития и воспитание личности учащихся, на формирование и совершенствование их речевых навыков и умений.

## **1.2. Классификация сюжетно-ролевых игр и их компоненты**

Игра – вид детской деятельности и, как всякая деятельность, она имеет свою структуру. Ей присущи все компоненты структуры деятельности: планирование, мотив, цель, реализация, игровые действия, результат. Сюжетно-ролевая игра, являясь творческой, накладывает свою специфику на структурные компоненты.

Т.А. Куликова в сюжетно-ролевой игре выделяет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, способ организации, роли, игровые действия.

Сюжет игры представляет собой отражение учеником определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.

Сюжеты игр разнообразны. В научной литературе сюжетно-ролевые игры разделяются по различным основаниям. В зависимости от игрового сюжета выделяют следующие виды игр:

1. игры, отражающие труд взрослых, профессиональную деятельность людей ( моряков, строителей, космонавтов и т.п.);
2. игры, отражающие быт людей, игры в семью;

3. игры, навеянные литературно-художественными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику);

4. игры на темы кино, теле- и радиопередач [Куликова 2000: 29].

По мнению Д.Б. Эльконина, важным по содержанию игры является тот процесс, в котором главным содержанием будет предметная деятельность людей и отношения между ними, и подчинение правилам общественного поведения и общественных отношений между собой [Эльконин 1978: 63].

По количеству участников сюжетно-ролевые игры могут проходить в индивидуальном и групповом видах. Разнообразным является и способ организации сюжетно-ролевой игры.

- игра-сюжет
- игра-драматизация
- режиссерская игра
- игра-фантазирование и др.

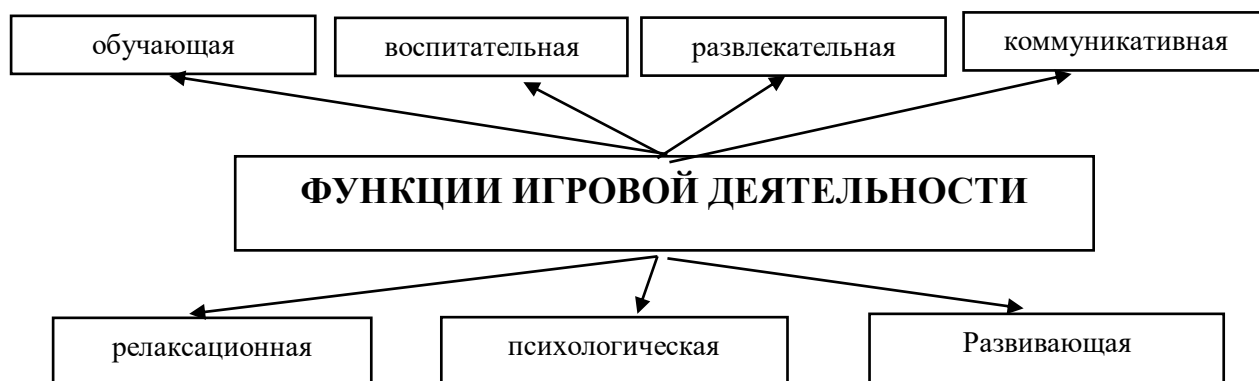
Наряду с основными средствами реализации сюжета важными являются игровые действия. В.И. Логинова, П.Г. Саморукова выделяют два вида игровых действий: оперативные и изобразительные – “как будто” [Логинова 1983: 32].

Игра — понятие необычайно широкое. Дать всеохватывающее определение игры с учетом ее бытийной, экзистенциальной сущности невозможно.

Содержание большого потенциала игры подтверждается многими учеными, чьи мнения схожи в том, что одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

Таблица 1.1.

## Функции игровой деятельности в процессе обучения.



Теперь рассмотрим подробнее ряд особенностей всех перечисленных функций:

1. **Обучающая** - заключается в процессе развитии внимания, памяти, восприятия информации, явлении развития общих учебных навыков и умений, способствует развитию важных навыков овладения иностранным языком. Сказанное означает: игра в качестве особо организованного занятия, требующего напряжения умственных и эмоциональных сил, плюс умения принимать решения (как поступить, как выиграть, что сказать и пр.). Желание решить такие вопросы обостряет у учащихся мыслительную деятельность, т.е. игра в себе таит богатые возможности обучения.

2. **Воспитательная** - заключается в процессе воспитания следующих качеств: гуманное, внимательное отношение к партнёрам по играм; чувства взаимопомощи и взаимной поддержки. Учащимся вводят фразы-клише из речевого этикета с целью импровизации друг к другу речевого обращения на иностранном языке, а это помогает воспитать такое качество, как вежливость.

3. **Развлекательная** - состоит в процессе создания на уроке благоприятной атмосферы, превращение уроков в необычные интересные события, увлекательные приключения, а порой в сказочную планету.



4. Коммуникативная - заключается в процессе создания атмосферы иноязычного общения, в объединении коллектива учащихся, плюс в установлении новых эмоциональных коммуникативных отношений, что основаны на взаимодействиях на иностранном языке.

5. Релаксационная – состоит в снятии эмоционального напряжения, которое вызвано нагрузками на нервную систему в процессе интенсивного обучения иностранным языкам.

6. Психотехническая - состоит в процессе формировании навыков подготовки физиологического своего состояния к более эффективной работе, плюс перестройки психики к усвоению больших объёмов различной информации. Здесь стоит отметить психологические тренинги и психокоррекцию различных проявлений личности, которые осуществляются внутри игровых моделей, которые могут оказаться приближенными к жизненным реальным ситуациям (речь в этом случае может идти про ролевую игру).

7. Развивающая - направлена на гармоничность развития личностных качеств с целью активизации у личности резервных возможностей [Коньшева 2005:15].

Следовательно, игры — это первый и надёжный помощник в деле воспитания школьников, который делает их жизнь осмысленной и счастливой.

Как отмечает Ш. А. Амонашвили, для организации игровой деятельности среди детей в младшем школьном возрасте целесообразно использовать набор методов педагогики досуга:

1. Методы с массовым воздействием. Их применение путём включения в программу игр объясняется психологическими характерными особенностями у детей в младшем школьном возрасте, стремлением учеников производить массовые действия, склонностью подражать.

2. Методы театрализации. У детей досуг имеет бесконечное число социальных ролей и сюжетов. Методы театрализации должны создать зрелищную активную ситуацию, когда каждый из присутствующих на игровой программе уже будет не просто созерцателем пассивного типа, но активно реагирующим на действие зрителем.

3. Методы игрового тренинга и игры. Игра — это самостоятельный, очень важный тип деятельности детей, со всеми иными равноправный. Игра может выступить формой не игровой деятельности, в качестве элемента неигрового дела. Как сказка или мультфильм, игра может в жизни ребёнка многократно повторяться, становясь воспитательным его тренингом. Амонашвили Ш. предвидел: в конце прошлого столетия цель педагогики превратится не в «общее развитие», а в раскрытие у каждого ребёнка творческого потенциала.

4. Методы состязательности. Суть их состоит в борьбе с целью получить превосходство в спортивных соревнованиях, азартных играх, лотереях, конкурсах эрудитов, предоставляющих возможности использовать свой шанс. Главный игровой выигрыш здесь - самоутверждение и ощущение победы. Состязание — это привилегия чисто детская, внутренняя «пружина» для раскручивания у детей творческих сил, их стимулирования к открытию, поиску, победе над собой. Состязания распространяются на все области творческой деятельности ребёнка, кроме нравственной.

5. Метод иллюстрирования и наглядности. Подбор с изготовлением реквизита, костюмов, элементов декоративного художественного оформления превращают мероприятия для младших школьников в эмоционально действенные, завораживающие и запоминающиеся.

6. Методы по распространению знаний. Тут конкурсы или игры выступают в роли видоизменённых экзаменов. Здесь допускаются вопросы по воспроизведению выученных сведений. Учёт и контроль знаний в

игровой форме в значительной степени повышают интерес к учёбе у школьников.

7. Методы импровизации. Педагог нацелен на процесс создания ситуаций, благоприятных для проявления у учеников творческих способностей.

8. Методы стимулирования. Одна из главных ролей при пробуждении интереса у младших школьников - эмоциональность и занимательность нового или уже известного в какой-то мере материала. Занимательность, обычно вызывает удивление, которое является одним из важных первичных актов в познании. Узнавание в таких условиях нового сопровождается сильными эмоциональными реакциями. Появляется состояние особой заинтересованности, являющееся мощным стимулом развития любознательности и пытливости.

9. Методы создания проблемных ситуаций, требующих выбора оптимальных вариантов при разных возможностях. Усложнения ситуаций ставят играющего перед необходимостью глубже и больше узнавать предмет исследования. Задания и вопросы такого плана помогают убедить ребёнка в недостаточности у него имеющихся знаний, наталкивают его на самостоятельные поиски ответа. Вопросы викторин и конкурсов имеют наибольшую эффективность при создании проблемных ситуаций.

10. Методы по эмоциональному насыщению, которые позволяют создавать положительные и чувства эмоции, хорошее настроение при проведении программ досуга. К средствам данной группы методов относят: музыкальное и художественное оформление, специальное освещение, общие песни, приветствия, сюрпризы, искреннее одобрение творческих находок у детей, педагогическую поддержку их начинаний, чувство радости при достижении результата [Амонашвили 1998: 224].

Ряд многочисленных исследований отечественных психологов и педагогов (Д. В. Менджерицкой, П. Г. Саморуковой и Д. Б. Элькониной)

показали: основным содержанием сюжетных ролевых игр стала общественная жизнь, проводимая взрослыми в разнообразных её проявлениях: отношения и действия взрослых, содержание их деятельности, общение и отношения людей в быту, при труде и пр.

Основной стержень в сюжетной ролевой игре - роль. Наличие ролей в играх означает: в сознании ученик себя сравнивает с человеком, действует от его имени в игре, соответствующим образом пользуясь теми или иными предметами, вступая в разные отношения с прочими участниками игры.

Проблемы развития ролей в играх изучал Д. Б. Эльконин. На основе ряда исследований он пришёл к выводу, что в игре центральным является исполнение роли, взятой ребёнком на себя. При развитии меняется осознание своей роли учащимся, появляется напряжённое отношение к явлению проигрывания этой роли, к исполнению ролей прочими участниками, изменяется также содержание роли – начиная от отображения действий, заканчивая изображением отношений среди людей [Эльконин 1978: 92].

В. И. Ядэшко, Ф. А. Сохин выделяют ещё такие компоненты сюжетной ролевой игры: правила, игровой замысел [Сохин 1978: 41].

Игровым замыслом называют общее определение, как и во что будут играть школьники: в кафе, в школу, в магазин.

Правила в процессе игры устанавливаются сами школьники, а в некоторых играх – учитель. Он призван не только определять и регулировать поведение, но и поддерживать хорошие взаимоотношения играющих. С помощью учителя, ученики более организованы и устойчивы в игре. При этом дети, закрепляют содержание и определяют дальнейшее развитие игры.

А. В. Коньшева отмечает: по завершении каждой ролевой игры начинается мотивированная оценка педагогом участия каждого из

учеников в плане подготовки и проведения конкретной роли. Помимо языковой правильности педагог комментирует выразительность у ролевого поведения, инициативность школьников при всех этапах этой игры. Игровой метод обучения способствует пользованию различными способами мотивации.

#### 1. Мотивы общения:

а) ученики, решая задачи совместно, учувствуют в ролевой игре, при этом учатся учитывать мнение товарищей и общаться;

б) при ролевой игре, решая коллективные задачи, используют различные возможности у учащихся; при практической деятельности учащиеся осознают на собственном опыте полезность действий своих и действий со товарищей по игре; дети могут оценивать, насколько быстро их партнеры соображают, критически оценивают их; в играх ученики становятся осмотрительнее, а порой рискованнее;

в) эмоциональные совместные переживания при ролевой игре способствуют укреплению отношений между личностями.

#### 2. Моральные мотивы:

при ролевой игре все ученики могут проявить самих себя, свои умения, знания, характер, волевые качества, своё отношение к играющим другим ученикам и к деятельности.

#### 3. Познавательные мотивы:

а) ситуации успеха создают эмоционально благоприятный фон для развития у ребят познавательного интереса; неудачи воспринимаются не как личные поражения, а элементарные поражения в игре, поэтому стимулируют познавательную деятельность;

б) при игровой деятельности при достижении общей цели происходит активизация мыслительной деятельности; мысль ищет свой выход, она устремляется на решение познавательных задач; [Коньшева 2005 :72].

Подводя итоги, необходимо отметить, что изучение различных литературных источников по проблеме позволяет выделить в сюжетно-ролевых играх следующие структурные компоненты: игровой замысел, правила, роли, сюжет, игровые действия, содержание. Эти компоненты, их раскрытие школьниками в совместной деятельности с учителем и другими учениками образуют многообразные сюжетно-ролевые игры, занимающие значительное место в жизни учащихся на всех этапах начального звена.

### **1.3. Учет возрастных и психологических особенностей младших школьников в процессе подготовки и проведения сюжетно-ролевых игр**

Известно, что игра является ключевым фактором в развитии ребенка. Игровая деятельность имеет большое значение в формировании психических процессов обучающихся. В ходе игры у ребенка активно развиваются основные формы мышления, воображение, память, внимание и речь; совершенствуются исследовательские навыки, формируется связь между образом, словом и его значением, расширяются творческие способности.

Экспериментами последних лет было подтверждено, что занятия иностранными языками у детей развивают, прежде всего, логическое мышление, способствуют поднятию их образовательного и культурного уровня. Наблюдаются положительные влияния на изучение иностранных языков плюс на знание языка родного.

Игровые виды деятельности являются ведущими для обучающегося младшего школьного возраста и её значение здесь не утрачивается. Наличие обучающих возможностей игр на иностранных языках отмечали многие из известных педагогов, такие как Л. В. Выготский, Д. Б. Эльконин и прочие.

По мнению учёных, специальные занятия, обучающие иностранному языку, возможно начинать с ребятами 4-10 лет: с не достигшими 4-х лет изучение бессмысленно, а после 10-ти лет уже бесполезно надеяться получить положительный результат. Учащиеся до 9 лет оказываются специалистами в овладении речью. По окончании этого периода необходимые для речи мозговые механизмы становятся уже менее гибкими, не могут легко применяться в новых условиях. После 10-ти лет школьники вынуждены преодолевать многие дополнительные препятствия. Их мозг обладает специализированной способностью усваивать язык, но она уменьшается с возрастом. Прочность с быстротой запоминания иноязычного материала объясняется в этом возрасте преобладанием механизмов, отвечающих за долговременную память, плюс наличием закрепления. Сегодня принято считать: младшие школьники легче овладевают иностранным языком, чем взрослые, только при наличии для него жизненно важного общения, источником которого в данном возрасте являются обучающие игры. Интерес к факту возможности включения в новые игры обеспечивает истинность внутренней мотивации изучения иностранных языков учениками на начальном уровне. По мнению множества специалистов, правильнее начинать изучение иностранных языков в 6-8 лет, когда уже система родного языка усвоена хорошо, а к новым языкам уже сформировалось вполне осознанное отношение. Как раз в этом возрасте мало ещё речевых штампов, пока ещё легко перестраивать мысли на новые конструкции, отсутствуют особые трудности при вступлении детей в контакты на иностранных языках. Притом, если построена грамотно методическая система с психолингвистической и лингводидактической точек зрения - успех при овладении предлагаемым речевым ограниченным материалом плюс создание ряда необходимых предпосылок к дальнейшему усвоению иностранных языков, обеспечена практически для всех учеников. Раннее

обучение иностранным языкам, способствует более свободному и прочному владению им, плюс в себе несёт большой воспитательный, интеллектуальный и нравственный потенциал.

Соответственно образовательному стандарту общего начального образования по иностранным языкам на 2002 год, учебный базисный план предусматривает обязательность изучения иностранного языка в 2-4 классе в начальных школах при 2-х часах в неделю, направлен на достижение ряда целей:

- обеспечение развития личности ученика, речевых его способностей, памяти, внимания, мышления, воображения;

- заложить основы к формированию умений общаться на иностранных языках (элементарная коммуникативная компетенция: речевая, языковая), а соответственно, развитие коммуникативных элементарных умений в 4-х разновидностях речевой деятельности - говорение, аудирование, чтение, письмо (с учётом речевых потребностей и возможностей младших школьников);

- создавать условия для начала ранней коммуникативной психологической адаптации у младших школьников касательно нового языкового мира, а в дальнейшем преодоления психологических барьеров при использовании иностранных языков в качестве средства общения, с целью развития мотивации по дальнейшему овладению иностранными языками;

- сформировать лингвистические элементарные представления, развивать интеллектуальные, речевые, познавательные способности у младших школьников, плюс общие учебные умения;

- приобщать детей к наличию нового социального опыта с использованием какого-то иностранного языка: знакомить младших школьников с существованием зарубежных сверстников, детским зарубежным фольклором, с доступными образцами из художественной



литературы, воспитать дружелюбное отношение относительно представителей других стран.

Проводимая с детьми работа должна соответствовать возрастным их особенностям. Еще Я. А. Коменский отмечал разные ступени образования, при этом исходя из явления своеобразия у возрастных периодов. Далее мысль про то, что воспитание и обучение должны соответствовать конкретным особенностям ребёнка, отмечалась в педагогических концепциях выдающихся мыслителей, таких, как Ж.-Ж. Руссо, Г. Песталоцци и пр.

Наиболее проникновенно и глубоко эта идея выражается в трудах К. Д. Ушинского. Полагая, что всякое воспитание следует начинать строить на базе антропологических знаний, этот известный педагог сумел обобщить данные психологии, долженствующие, по его мысли, послужить одной из важных научных основ в деятельности воспитателей.

Поскольку учителя в процессе воспитания и обучения изменяют в желаемом направлении психическую деятельность учеников, знание возрастных особенностей, законов, по которым осуществляется психическая деятельность - жизненно важны для рационального построения учебного воспитательного процесса.

Проведём психолого-педагогический анализ, касающийся особенностей развития у детей в младшем школьном возрасте.

Школьный младший возраст (7-10 и даже 11 лет) соответствует времени обучения в первых начальных классах. При этом периоде происходит процесс дальнейшего развития индивидуально-психологических качеств личности и формирование основных социальных нравственных качеств.

По мнению А. С. Белкина, в младшем школьном возрасте характерными являются:

- доминирующая роль своей семьи в процессе удовлетворения коммуникативных, материальных, эмоциональных потребностей ребёнка;
- доминирующая роль у школы в процессе формирования и развития социальных познавательных интересов;
- вырастание способности ребёнка противостоять отрицательным влияниям его окружающей среды при условии сохранении основных защитных функций семьи и школы» [Белкин 2000: 36].

Полагаясь на объективную точку зрения, в развитии индивидуальных психологических качеств у ребёнка в младшем школьном возрасте наблюдается свежесть и острота восприятия, любознательность, яркость воображения. Внимание уже сравнительно устойчиво и длительно, это отчётливо проявляется при играх, занятиях лепкой, конструированием, рисованием. Память также развита в достаточной степени — ребёнок с лёгкостью способен запоминать то, что особенно его привлекает, что непосредственным образом связано с личными интересами. Относительно успешно в это время работает наглядно-образная память, уже имеются все предпосылки к развитию словесной логической памяти. У семилетнего ребёнка словарный набор при поступлении в школу уже достаточно велик, имеет довольно высокий удельный вес отвлечённых понятий. Ребёнок может излагать связно свои мысли, в достаточной мере понимает услышанное, способен производить элементарные умственные операции — обобщение, сравнение, пытается делать личные выводы (разумеется, они не всегда оказываются правильными).

Все сказанное выше касалось психологической объективной готовности ребёнка к процессу школьного обучения. Но следует также сказать и про другую сторону — субъективную психологическую готовность. Семилетнему ребёнку, свойственны как правило, стремление и желание учиться в школе, он готов к новым формам и путям взаимоотношений со взрослыми. Ребёнок понимает, охотно признаёт за

определённой категорией взрослых особые их учебные и воспитательные функции, готов усердно их предписания выполнять. Большое значение у «передачи опыта» от старших ребят к младшим, плюс наглядные впечатления. Наличие негативного отношения к предстоящему им школьному обучению в крайней степени затрудняет включение ученика в учебный воспитательный процесс, оно препятствует формированию положительных мотивов обучения.

По мнению В. А. Крутецкого, в 7-11 летнем возрасте ребёнок развивается физически относительно ровно и спокойно. Увеличение веса, роста, выносливости, жизненной ёмкости легких идёт довольно пропорционально и равномерно. Процессы окостенения пальцев и кисти у младших школьников полностью не заканчивается, поэтому точные и мелкие движения кисти руки и пальцев утомительны и затруднительны, особенно среди первоклассников.

В школьном младшем возрасте вес мозга достигает почти веса мозга у взрослого человека. Начинает происходить функциональное усовершенствование мозга, а именно развивается аналитическо-синтетическая функция коры, изменяется постепенно взаимоотношение процессов торможения и возбуждения: торможение становится сильнее, чем ранее. Но преобладает по-прежнему процесс возбуждения, поэтому младшие школьники оказываются высоко возбудимыми [Крутецкий, 1972: 110].

При поступлении ребенка в школу резко меняется весь его образ жизни, положение в коллективе и семье, социальное положение и т.д. Главной деятельностью отныне становится учеба, важнейшей общественной задачей — обязанность учиться, приобретать знания. Поскольку обучение — это серьезный труд, требующий немалых волевых усилий со стороны ребенка, его организованности и дисциплины. Учебная деятельность способствует развитию познавательных способностей

ребенка. От ребенка требуется развитие мыслительных операций: анализ, рассуждение, сравнение и т. д. В процессе школьного обучения происходит не только усвоение отдельных знаний и умений, но и их обобщение и вместе с тем формирование интеллектуальных операций.

Л. С. Выготский выделил в качестве основной проблемы возрастной психологии проблему соотношения обучения и психического развития. Ей он придавал принципиальное значение. Хорошо известны слова Л.С. Выготского: «Осознанность и произвольность входят в сознание через ворота научных понятий» [Выготский 1996: 28].

Существует тесная взаимосвязь учебной деятельности с другими видами деятельности младших школьников. В данном случае объектом внимания станет игра.

Термин - игра как одно из удивительнейших явлений человечества жизни всегда привлекала к себе внимание исследователей и философов. Так Платон видел единственно правильный путь жизни в игре, она представлялась ему одним из практически полезнейших занятий.

Ребенок, действительно, прежде всего ищет себя в играх, определяет свое место среди сверстников, обращаясь к прошлому, настоящему, будущему. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности в условиях, направленных на воссоздание и освоение социального опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Г.С. Абрамова, развивая эту мысль, указывает, что, «играя в замкнутом пространстве по известным правилам, человек в большей степени имеет возможность пережить динамические возможности своего «я», свою способность изменяться, быть другим... Игра создает и реализует напряжение, связанное с переживанием границ своего Я, и возможности

воздействия на свои же собственные границы, задает новое качество внутреннего диалога человека» [Абрамова 2001: 348].

Игра- основной способ общения человека с возможным (Э. Финк).

По мнению Хейзинга, автора игровой теории: «игра — это прежде всего свободная деятельность, которая имеет незаинтересованный характер» [Хейзинга 1938: 21].

Ученый считает, что игра дает жизнь и обуславливает развитие всей культуры, ее разнообразных форм и проявлений.

Не разрядка избыточной энергии, не отдых после напряжения сил, не компенсация несбывшихся желаний, а именно природная сила делает игру игрой с творчеством, напряжением, всеми заботами и радостью.

Родоначальником теории игры в отечественной науке считается К.Д. Ушинский. Он противопоставляет стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать [Ушинский 2007: 159].

На этой же позиции стоял С.Т. Шацкий, который полагал, что появление игры зависит «...от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка». По мнению С.Т. Шацкого, игра — это жизненная лаборатория детства, дающая аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта опора была бы бесполезна для человечества. В игре, в этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства [Шацкий 1964: 261].

В.А. Сухомлинский предлагает такую метафору: игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности [Сухомлинский 1982: 103].

Н.К. Крупская во многих статьях говорила о значении игры для познания мира, для нравственного воспитания детей. «Самодеятельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое». Та же мысль обнаруживается у А.М. Горького: «Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

В высказываниях великих педагогов — К.Д. Ушинского, Н.К. Крупской, А.С. Макаренко игра рассматривается как самостоятельная творческая деятельность детей.

«В каждой хорошей игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли», — писал А.С. Макаренко. Он высказывал идею о необходимости «пропитать всю жизнь» маленького ребенка игрой.

К.Д. Ушинский определил игру как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Детские игры отражают окружающую социальную среду, дающую «...материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой». Таким образом, ребенок, как указывал К.Д. Ушинский, «пробует свои силы», проживая ту жизнь, которая ему предстоит в будущем.

А. Эйнштейн считал, что в игровом мироощущении присутствует истина более глубокая, чем в рассудочном взгляде на мир.

Наука считает игру основой драматургии, зрелищ, празднеств, карнавалов.

В Большом энциклопедическом словаре понятие игры изложено так: «Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе; она не связана с тяжелым физическим трудом и доставляет удовольствие играющим... Имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство

психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Свойственна также высшим животным» [Прохоров 2002: 529].

Поэтому игру рассматривают и как одну из активных форм совместной жизнедеятельности живых существ в безопасной и благополучной обстановке; игра направлена на адаптацию к внешней среде и ее изменениям, а также к внутренним изменениям.

Характерной особенностью игры является ее двуплановость, присущая драматическому искусству и празднику. С одной стороны, участник игры выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач; с другой — ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами.

В младшем школьном возрасте игра сохраняется, но происходят значительные изменения в характере самой игровой деятельности. При переходе от дошкольного к младшему школьному возрасту возрастает значение игры с достижением известного результата (творческие игры, спортивные, интеллектуальные).

Значение игры долго недооценивалось в психологии детей школьного возраста в связи с тем, что она носит скрытый характер: происходит переход от игр в плане внешних действий к играм в плане воображения. В школьном возрасте меняется соотношение между этими двумя видами деятельности: игра начинает подчиняться учебной деятельности.

На сегодняшний день учителя мало понимают самую сущность игры как важнейшей сферы духовной жизни ученика, заниматься ею всерьез или уделять большое внимание считают излишним. Стоит заметить, что для учащихся школа без игры превращается в скучнейшее место, которое

сушит ум. Без игры невозможно ни нравственное развитие личности ребенка, ни развитие мышления.

Все вышеперечисленные методы в совокупности помогают эффективно организовать игровую деятельность школьников и получить видимые результаты.

Младший школьный возраст — возраст интенсивного интеллектуального развития. Интеллект опосредует развитие всех остальных функций, происходит интеллектуализация всех психических процессов, их произвольность и осознание. Развитие памяти стоит в прямой зависимости от развития интеллекта.

Основные психологические новообразования младшего школьного возраста составляют:

- произвольность и осознанность всех психических процессов, их интеллектуализация, внутреннее опосредование интеллекта, которое происходит благодаря усвоению системы научных понятий;
- осознание своих собственных изменений в результате развития учебной деятельности.

Ведущая педагогическая деятельность в работе с младшими школьниками направлена на формирование первоначальных детских убеждений, построенных на главных постулатах общечеловеческих ценностей, создание ситуации успеха в учебной деятельности.

Итак, одним из главных видов деятельности для учащихся начальных классов остается игровая деятельность. Она становится существенным компонентом развития личности, важным механизмом социализации. Игра выступает как переходный момент к включению младшего школьника в более сильные и эффективные с воспитательной точки зрения виды деятельности: учение, общение, труд. Характерной особенностью нашего времени является повышение роли игры в различных сферах жизни и деятельности школьника.



## Выводы по главе I:

По данной главе можно сделать следующие выводы:

Сюжетно-ролевая игра представляет собой ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специфической организационной формой обучения, сюжетно-ролевые игры легко вписываются в урок. Она может использоваться при обучении иностранному языку школьников любого возраста. При этом у учеников явно просматривается большой интерес к учебному процессу.

Для учащихся сюжетно-ролевая игра — это игровая деятельность, увлекательное занятие. Являясь моделью межличностного общения, сюжетно-ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познавательную активность школьников, т.е. игру можно расценивать как самую точную модель общения на иностранном языке.

В сюжетно-ролевой игре партнеры вступают во взаимодействие, обыгрывая героев с целью достижения полной и яркой истории. Порой у школьников есть и возможность обсуждать те или иные проблемы, высказывая собственную точку зрения. Это может напоминать сказку, диалог с заданной темой, дискуссию (двух выдуманных героев). Однако следует учесть, что дискуссия "уступает" сюжетно-ролевой игре еще и в том, что вовлекает в активную деятельность лишь часть учеников класса, иногда большую, но все же часть. В то время как сюжетно-ролевая игра вовлекает в деятельность всех без исключения, осуществляя процессы диалогической речи, посредством спонтанной беседы и неопределенности дальнейших событий в диалоге переходя в групповой вид общения, что и является целью коммуникативных задач учителя на уроке английского языка.

Сюжетно-ролевая игра выполняет в учебном процессе такие функции как: социокультурная, коммуникативная, функция самореализации, деятельная и воспитательная.

Главным элементом игры является ситуация как воображаемый момент реальной деятельности, в которой реализуется речевое поведение собеседников в их типичных социально-коммуникативных ролях. Сюжетно-ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через свое собственное "я", но через "я" соответствующего героя и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого играет.

Сюжетно-ролевая игра имеет образовательное значение. Школьники в элементарной форме знакомятся с технологией игры, при этом учитель должен побуждать детей не только к правильности речи в игре, но и заботиться о качестве работы с костюмами и реквизитом. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены, а для изобретательности открываются большие просторы. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона и пониманию других людей. Мы рассмотрели индивидуальные психологические особенности детей младшего школьного возраста и выявили, что они должны учитываться в организации учебной и игровой деятельности.

## Глава II. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

### 2.1. Сравнительный анализ современных УМК по английскому языку с позиции использования сюжетно-ролевой игры

В настоящее время в Российской Федерации используются традиционная и развивающие системы обучения.

Традиционная программа состоит из: «Школа2000», «Школа 2100», «Начальная школа XXI века», «Школа России», «Перспективная начальная школа», «Гармония», «Перспектива», «Классическая начальная школа», «Планета знаний». Развивающая система включает две программы: Д.Б. Эльконина - В.В. Давыдова и Л.В. Занкова.

Каждая из вышеперечисленных программ имеет свою систему учебников, в данном случае рассмотрим учебники английского языка.

Таблица 2.1.

Учебно-методический комплексы, включающие наличие сюжетных героев.

Авторы учебников английского языка	Название учебников	Используют игры с сюжетными героями
М. В. Вербицкая.	«Forward»	Использует
Н. Ю. Горячева, С. В. Ларькина, Е. В. Насоновская.	«Планета знаний»	Использует
Биболетова М.З.	«Enjoy English»	Использует
Бужинский В.В., Павлова С.В., Старикова Р.А.	«Friendly English»	Использует
И.Н. Верещагина, К.А. Бондаренко, Т.А. Притыкина	«English»	Использует
В. П. Кузовлев, Э. Ш. Перегудова, С. А. Пастухова, О. В. Стрельникова	«English»	Использует
Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д.	«Spotlight»	Использует

Поспелова, В. Эванс.		
----------------------	--	--

В своей практической работе, мы опирались на материал из таких учебных комплексов, как М. В. Вербицкая, «Forward 3» и В. П. Кузовлев, Э. Ш. Перегудова, С. А. Пастухова, О. В. Стрельникова, «English 3». Нашей задачей было проанализировать структуру учебников, выявить потенциал УМК с точки зрения возможности проведения сюжетно - ролевых игр. Нами была выбрана тема сценарно-сюжетного планирования уроков английского языка в начальной школе, наличия сквозных сюжетных персонажей и возможности использования ролевых игр с целью более эффективного развития устно речевых умений обучающихся.

Структура учебного пособия М.В. Вербицкой включает в себя:

- учебник в двух частях (Student's Book Part 1/ Part 2)
- рабочую тетрадь (Activity Book)
- пособие для учителя (Teacher's Book)
- компакт диск с аудиоприложением к учебнику и тетради;

Дополнением к учебно-методическому комплексу служит набор карточек для активизации лексического материала во 2-4 классах.

Сюжетную линию учебника создают истории о повседневной жизни знакомых по УМК для 2 класса персонажей — английских и российских школьников, их учёбе, знакомстве с миром, их общении в семье и с друзьями, включая личную переписку. Эти истории максимально приближены к реальным ситуациям общения на иностранном языке детей младшего школьного возраста и предоставляют возможность активного общения на уроке с учётом достаточно ограниченного языкового материала. Особое внимание уделяется использованию игр как средства мотивации учащихся, их социализации, вовлечения в диалог культур. В учебник включены игровые поля, обращаться к которым можно неоднократно по мере изучения языкового и речевого материала,

поскольку игры рассматриваются как способ повторения и закрепления изученного.

Каждый раздел (Unit) начинается с новой страницы. Задания внутри раздела имеют сквозную нумерацию, однако учитель может варьировать порядок их выполнения с учётом реальной учебной ситуации.

Уроки внутри раздела комбинируют различные формы работы: индивидуальную, парную, групповую. Виды учебной деятельности помечены знаками, расположенными на полях рядом с номерами заданий.

Каждый раздел начинается с красочного разворота с сюжетной историей из жизни английских или российских школьников. Все юниты состоят из комплекса упражнений: прослушай и повтори, ввод новой лексики, чтение, вопросы и упражнения к прочитанному, обсуди с товарищем, письмо, проверка полученных знаний и повторение. После работы с упражнениями материал сюжета можно использовать для ролевых игр.

Авторы данного учебного комплекса хорошо продумали каждый шаг в разработке материала для Forward, все задания выстроены по мере возрастания сложности, от усвоения материала на слух, до воспроизведения, изученного на письме, у школьников есть возможность проверить себя, прослушать упражнения в домашних условиях, увеличить словарный запас благодаря объемному словарю. Таким образом, учебник английского языка М.В. Вербицкой позволяет с легкостью включать сюжетно-ролевые игры в учебный процесс.

Нами была изучена структура второго учебного пособия В.П. Кузовлева, включающая в себя:

- учебник в двух частях (Student's Book Part 1/ Part 2)
- рабочую тетрадь (Activity Book)
- книга для чтения (Reader)
- книга для учителя (Teacher's Book)

- комплект демонстрационных таблиц (2–4 классы) (Assessment tasks)
- грамматический справочник с упражнениями (Grammar Book with Exercises)
- рабочие программы (2–4 классы)
- календарно- тематическое планирование (2–4 классы)

Материал первой части Учебника организован в 4 цикла и распределён по четвертям: I четверть — циклы 1, 2; II четверть — циклы 3, 4.

Материал 2-ой части учебника распределён по 4-м циклам и распределён согласно четвертям: 3-я четверть — циклы 5, 6, 7; 4-я четверть — это цикл 8 плюс «Consolidation».

Все циклы и все уроки учебника имеют названия, отражающие их содержание. Как правило, названия уроков, содержат грамматические явления, по которым ведётся работа. Весь набор циклов имеет единую структуру. Всё содержание учебника направлено к следующему: дать российским ребятам возможность познакомиться поближе с интересами и образом жизни их американских и британских сверстников: узнать, какие они книги любят читать, какие им нравятся литературные герои, какие у иностранных сверстников любимые считалочки, рифмовки, детские песни, каким образом они отмечают свои дни рождения, как предпочитают проводить свободное время, какого рода достопримечательности нравятся им и пр. В учебнике выделяют несколько постоянных рубрик.

Рубрика, называемая “Grammar”, помогает ученикам овладеть новыми грамматическими проявлениями плюс повторять ранее усвоенные материалы. В рубрике “Reading rules” ученики знакомятся с новыми правилами чтения. Под рубрикой “Vocabulary” помещены упражнения, направленные на формирование лексических навыков. В уроке “Test yourself” в разделе “New words and word combinations from Unit ...” находится общий список лексических единиц, усваиваемых на уровне

рецепции и продукции. Под рубриками “Pair work”, “Group work”, “Role play” находятся упражнения, предполагающие следующие режимы работы: парная, групповая работа и ролевая игра. Под рубрикой “Learning to learn” даются памятки, знакомящие учащихся с рациональными приёмами изучения иностранного языка как под руководством учителя в классе, так и самостоятельно. В учебнике имеется Рубрика “Project”, которая предполагает творческую деятельность учащихся по разработке проекта на заключительном этапе изучения учебного материала. Каждый цикл завершается уроком “Test yourself”, который позволяет ученикам определить, как усвоен пройденный материал. Кроме этого, подобная компоновка материала учебно-методическом комплексе позволяет ученикам, пропустившим занятия, самостоятельно овладеть им. В учебник включены сквозные герои, которые помогают школьникам в каждом разделе справиться с заданиями. Данное учебное пособие, позволяет проводить сюжетно-ролевые игры основываясь на содержании урока.

Проанализировав структуру учебников, мы выявили потенциал УМК с точки зрения возможности проведения сюжетно - ролевых игр.

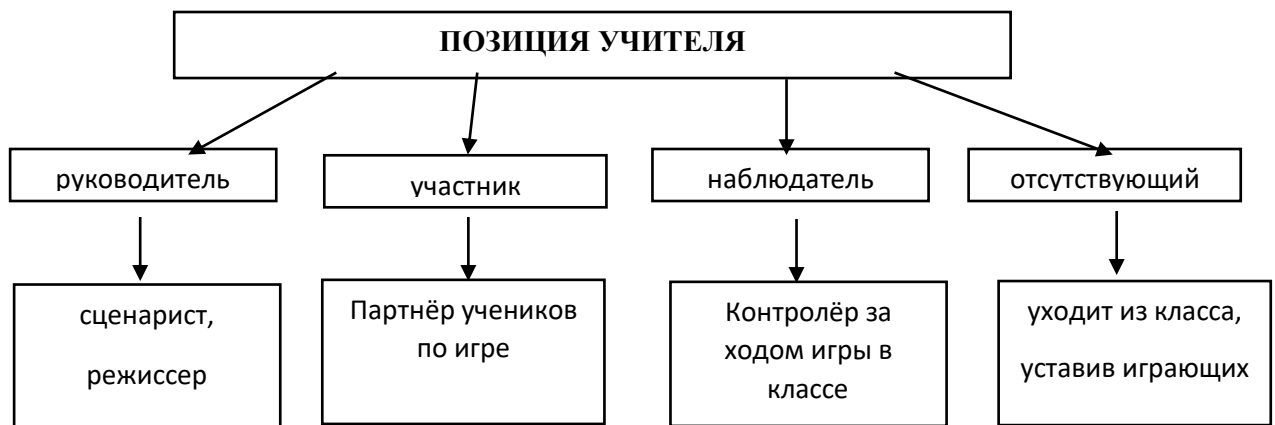
## **2.2. Этапы подготовки ролевой игры и особенности ее проведения на уроках иностранного языка в начальной школе.**

Главной особенностью и достоинством использования ролевых игр является их универсальность: игровой процесс может применяться на любой стадии изучения иностранного языка, это может быть отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей и т.д. Но при этом необходимо учитывать возрастные изменения обучающихся и их уровень языковой подготовки. Из этого следует, что учитель должен внимательно подходить к проведению игры. С позиции учителя ролевая игра выступает как форма организации учебного процесса, цель которой

заключается в формировании и развитии речевых навыков и умений у учащихся

Таблица 2.2.

## Позиция учителя.



Из выше приведенной схемы, можем сделать определённый вывод: учителю на уроке приходится проигрывать многообразные ситуационные роли, не задающиеся социальными отношениями однозначно, а устанавливающиеся в ситуациях с педагогическим общением. В большей степени они зависят от формы и типа организации урока, к примеру, роли наблюдателя, контролера, партнёра по общению, организатора или участника деятельности и пр. [Коньшева 2005 :66].

На уроке место игры плюс отводимое на игру время зависят от нескольких факторов: подготовка учащихся, изучаемый материал, конкретные цели и условия урока и пр. Например, если игру используют как тренировочное упражнение во время первичного закрепления материала, ей можно отвести от урока 15—20 минут. В дальнейшем аналогичную игру можно проводить в течение 3-5 мин. Она послужит своеобразным повторением пройденного материала, плюс разрядкой в ходе урока.



Игры бывают грамматические, лексические, орфографические, фонетические. Все способствуют формированию важных речевых навыков.

Процесс овладения грамматическим материалом создаёт, прежде всего, возможность к переходу учащихся к активной речи. Известно, тренировка учащихся по употреблению грамматических структур, требующих их многократного повторения, утомляет своим однообразием школьников, а затрачиваемые усилия зачастую быстрого удовлетворения не приносят. Применение разнообразных игровых методов при обучении помогут скучную работу сделать более увлекательной и интересной. Например, некоторые грамматические игры могут быть эффективными при введении нового материала.

Процессу формирования и развития произносительных и лексических навыков способствуют в какой-то степени орфографические игры, основной целью которых является освоение правописания по изученной лексике. Большинство игр возможно использовать как тренировочные упражнения на этапе первичного или вторично закрепления.

Самым сложным для учителей является пассивность школьников. Как показывает практика, на первых этапах изучения иностранного языка интерес к предмету проявляется на высоком уровне. В дальнейшем энтузиазм обучающихся может значительно уменьшиться и тогда на учителя ложится большая ответственность. Одной из главных задач для учителя является повышение интереса к языку. Поскольку самым эффективным на начальном и среднем этапе обучения является игра.

Игры способствуют выполнению важных методических и психологических задач:

- снятию тревожности, созданию психологической подготовки детей к моменту речевого общения;

- обеспечению естественной необходимости в многократном повторении учащимися предложенного языкового материала;

- тренировка учащихся по выбору нужного им речевому материалу, что является специальной подготовкой для ситуативной спонтанности в речи вообще.

Ролевая игра и ее подготовка проходят в несколько этапов. В первую очередь, учитель и ученики проводят отработку лексики и грамматических структур, изученных на уроке по заданной теме, после чего учитель объясняет ситуацию, знакомит учащихся с проблемой, которая в процессе игры должна разрешиться, затем ученики выбирают роли. Ребята получают некоторое время на подготовку, а затем начинается игра. В конце игры, учитель подводит итоги, анализирует и делает вывод, что было успешным, а в чем есть недочеты. Важным является и похвала или поощрение. Учитель обязательно должен похвалить или же поощрить учеников, поскольку это влияет на их активность и интерес к изучению иностранного языка.

Итак, повторим три основных этапа подготовки к ролевой игре:

1 этап. Подготовительный.

- повторяется лексика и грамматика по заданной теме, возможно использование наглядности;

- предлагается обсуждение темы и ее важность;

- разрабатывается сюжет

- отрабатываются отдельные элементы ролевой игры

2 этап. Проигрывание сюжета.

- Во время работы над ролевой игрой учащимся предлагаются фразы, клише, которые не были включены в материал по заданной теме;

- затем школьники проигрывают ролевую игру;

2 этап. Заключительный. Подведение итогов.

-проводится обсуждение, в ходе которого школьники делятся своими впечатлениями о данной работе, подготовке, распределении ролей между собой и т.д;

- в конце урока ставится оценка речевым и актерским действиям учащихся, отмечается, что удалось, что было не очень хорошо, где исправляются ошибки;

Каждая игровая деятельность, проводимая на уроке, должна отвечать определенным дидактическим и методическим принципам. К ним можно отнести:

- принцип доступности
- принцип новизны
- принцип постепенного увеличения сложности
- принцип учета индивидуальных и возрастных особенностей
- принцип связи игровой деятельности с другими формами работы на уроке.

Разнообразны формы игр. Это и настольные игры, приспособленные к учебным задачам, например, домино или лото. Это шарады, конкурсы, загадки. Это сюжетно-ролевые игры, при которых ученики воображают себя пассажиром или водителем автобуса, туристом или гидом, родителем или ребёнком, и мы тут присутствуем на импровизированном спектакле. Сюда же относится игра по установленным заранее правилам (фанты, прятки и пр.), где среди играющих происходит соревнование в каком-то виде.

В игре, в самых разнообразных сказочных ситуациях развивается эмоциональная сфера ребенка, связанная с гуманистическими устремлениями, усваиваются элементы этикета, культуры общения. Материал, включенный в сюжетно организованные учебные игры, способствует многократному повторению и закреплению лексики, речевых образцов, фонетических и интонационных элементов. Сюжеты игр могут

быть самыми разнообразными. Их источником могут служить рассказы сказки, диафильмы, фильмы. Однако дети не должны все время играть в одну и ту же игру, так как это мешает развитию творческих способностей. Организовывая и проводя игры, необходимо постоянно помнить об индивидуальных особенностях психики ребенка, его темпераменте. Сангвиник, например, обладает повышенной реактивностью. Громко хохочет по незначительному поводу. Несущественный факт может рассердить его. Очень активен, работоспособен. Обладает остротой ума, находчив. Быстро усваивает материал. Легко дисциплинируется. Холерик обладает высокой активностью, не обуздан, не сдержан, вспыльчив. Флегматик терпелив, выдержан, медлителен. Меланхолик часто плачет, болезненно чувствителен. Голос тихий. Легко утомляется.

Участвуя в сюжетно-ролевых играх, дети учатся переносить действия из одних условий в другие, начинают одушевлять неживую природу, создавать элементы нового. Так развиваются воображение, мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого.

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра - это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. С позиции учителя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для учителя цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем. Она обладает большими обучающими возможностями.

Ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль

учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Важность ролевой игры в воспитании учащихся неоднократно подчеркивали Н. К. Крупская и А. С. Макаренко [Макаренко 1951: 34]. Н. К. Крупская называла творческие игры «вольными играми», она считала их «самыми любимыми и нужными» играми для детей. В этом и есть особенность игр в начальной школе, они помогают школьникам полюбить язык. Эта же мысль подчеркнута в работе В. М. Филатова [Филатов 1982: 51], где автор отмечает, что «использование обучающих игр в преподавании иностранного языка, прежде всего, связано с организаторской и коммуникативно-обучающей функциями педагогической деятельности учителя». Таким образом, в процессе обучения решаются воспитательные цели: воспитывается интерес к изучению иностранного языка, умение коллективно решать поставленные задачи и доброжелательное отношение к другим народам и странам.

В результате все учащиеся с удовольствием участвуют в образовательном процессе.

### **2.3. Анализ эффективности использования сюжетно-ролевых игр в 3 классе в процессе работы по УМК М. В. Вербицкой, «Forward 3»**

Поскольку одним из эффективных методов в обучении является проведение игр, мы провели исследование, используя различные виды тестов, опросов и игр опираясь на учебное пособие М. В. Вербицкой «Forward 3»

Учебно-методический комплекс М.В Вербицкой «Forward» это серия пособий для последовательного изучения английского языка с 2 по 11 класс, включающий в себя:

- Учебник: Student book Part 1/ Part 2

- Рабочую тетрадь: Activity book

- Звуковое пособие к учебнику и рабочей тетради

- Пособие для учителя

Материал данного учебного пособия учитывает возрастные интересы школьников, автор продумал возможность работать ученикам не только самостоятельно, но и в коллективе. «Forward» включает в себя большое количество иллюстраций, сюжетных героев, таблиц. В учебнике рассматриваются разные темы, актуальные для школьников. Правильно подобран грамматический материал, лексический и фонетический. Также данное учебное пособие содержит контрольную часть, при выполнении которой ученики могут закрепить пройденный материал и проверить себя.

Для проведения исследовательской работы был использован учебно-методический комплекс М.В. Вербицкой «Forward 3».

Цель исследования заключалась в выявлении эффективности проведения сюжетно-ролевой игры на начальной ступени обучения иностранному языку.

Главными задачами являлись: разработка и проведение ряда сюжетно-ролевых игр, тестов и опросов, подходящих для работы с начальным звеном, анализ эффективности их использования; рассмотрение психологических факторов в обучении учащихся начальных классов;

Исследовательская работа проходила в МБОУ «СОШ №20 с УИОП» в двух группах 3 класса «Б».

Исследование проходило в три этапа:

1 этап. Диагностический

2 этап. Формирующий

3 этап. Контрольный

Задачей диагностического этапа являлось определение уровня сформированности коммуникативной компетенции школьников 3 класса, их умение осуществлять речевой процесс в соответствии с целями и

ситуациями, умение работать в коллективе. Установление уровней готовности, дает возможность определить умения учеников.

Представляется возможным понять, насколько быстро и качественно учащиеся усвоят дальнейший материал.

Формирующий этап заключался в проведении ролевых игр с сюжетными героями на английском языке.

Целью контрольного этапа было установление уровня знаний, умений и навыков, полученных во время проведения формирующего этапа исследования.

Работа осуществлялась с двумя группами, ученики которых, в последствии были распределены на команды и роли.

Школьники изучили тему «Thank you for your present» (Приложение I), ознакомились с лексическим, грамматическим и фонетическим материалом. Для проведения диагностического этапа было проведено первичное тестирование для определения начального уровня знаний у школьников. Для учащихся была разработана система упражнений, включающая весь лексический и грамматический материал из учебного пособия «Forward 3» (Приложение II).

По итогам тестирования следует сказать, что учениками недостаточно усвоен материал, грамматическая часть оказалась сложной, а также выявилось недостаточное владение лексическим материалом.

Формирующим этапом выступило экспериментальное исследование. На основе пройденного материала, были проведены ролевые игры, целью которых являлось закрепление пройденной темы и формирование устно-речевых умений. Задачами игр являлось заинтересовать учеников, развить коммуникативные навыки, настроить их на активную и творческую работу, показать в процессе игр как они могут использовать полученные знания лексики и грамматики. В играх использовались реквизиты: видео и аудио сопровождение, иллюстрации, а также костюмы, соответствующие

ролям. Была предложена тема одной из ролевых игр «Present for you!», школьники разделились на 2 команды по 7 человек. Перед учебниками была поставлена задача составить миниатюру от имени сюжетных героев из учебника «Forward 3» и разыграть сюжет по которому Бэн и Мэри, советуясь с друзьями, делают подарок для тёти Кейт. Ниже приведена таблица примеров использования лексического и грамматического материала учеников.

Таблица 2.3.

## Используемый учениками материал.

Использование речевого материала	
Лексический	Birthday, thank you very much, thank you letter, postman, parcel, letter, address, scarf, book, pen, gloves, roller skates, hat, gift, clothes, hairbrush, watch, computer;
Грамматический	Конструкция to be, what/which, modal verbs: must/might, plural and singular forms of nouns, Present Simple/Past Simple/Future Simple

Сюжетные герои: Author, Ben, Mary, Lisa, Simon, Sally, Nicola.

Название игры: Present for Kate!

Author- The scene takes place in Ben and Mary's house.

(Ben and Mary are in the kitchen)

Mary- Oh, Ben, do you remember that it is aunt Kate's birthday today.

Ben- Of course I do! What do you think she might like?

Mary- I do not know. Let's ask the guys.

(Mary and Ben are going to the living room to see friends who have visited them.



Mary- Hey guys! Hello! I want to ask you for help. It is our aunt Kate's a birthday today but she lives far away. We must choose her a gift and send it as a parcel.

Ben- Guys, I am here! I heard you talking about aunt Kate's birthday. Any ideas?

Lisa- Hmm, Ben how old is she? It is very important!

Sally- Lisa, you forgot about her preferences, it is important too.

Ben- Oh girls, she is 48 but I do not know what she likes.

Mary- Have you forgotten Ben? Aunt Kate likes all sorts of clothes such as gloves, hats, scarves and others.

Simon- Oh these women's things, my mother also likes to dress up.

Nicola- Let's give her a scarf or gloves. It is very simple!

Sally- And maybe we should give her something that she does not expect?

Sally- A beautiful pen!

Simon- Or maybe a hairbrush?!

Nicola- Mary, does your aunt Kate like to read?

Mary- Yes, our aunt reads a lot of books. And seems to be interested in the watch.

Sally- Guys, everything is clear! Give a watch or a book!

Lisa- And do not forget to write a congratulatory letter!

Mary- Lisa, thank you for reminding me to put a letter in the parcel.

Ben- I think we will present her our favorite book about adventures. Aunt have not read it yet. Now we must write a letter and give the parcel to postmen.

Ben- Mary, I wrote the letter. Remind me please Kate's address.

Mary- Of course Ben. It is 5, Green Street, London.

Simon- Well friends, glad to help you, but it is time for us to go.

Mary- Thank you very much guys!

Author- (All say goodbye and leave)

When aunt Kate received the parcel, she expected to see there a scarf and gloves but was glad it was a book. She wrote a letter to Ben and Mary, which she thanked them for the wonderful gift.

Выше был продемонстрирован фрагмент игры одной из команд. Следует отметить, что каждый из учеников был активен на протяжении всей игры. Все учащиеся по итогу получили похвалу и благодарность от учителя за участие в игре. Высокая заинтересованность школьников к происходящему позволила избежать им допущения грубых ошибок. В командной игре были проявлены устно-речевые навыки каждого ученика, раскрыв их самостоятельность, креативность, терпение и уважение к коллективу.

Следующим этапом игры являлась рефлексия, суть которой заключалась в разборе вопросов, касающихся полученных умений в процессе игровой деятельности, а конкретно: отработка изученных слов, освоенные грамматические структуры в процессе игры, а также звуки и звукосочетания из пройденной фонетики.

В завершении эксперимента школьникам было предложено выразить положительное или отрицательное мнение к игровой деятельности. Для этого ученикам был представлен опрос, состоящий из 10 вопросов. (Приложение III)

Затруднений при тестировании не наблюдалось, учащиеся были заинтересованы в процессе его прохождения. Опираясь на результаты опроса, можно сделать вывод о том, что 98% класса с заинтересованностью воспринимают полученную информацию в виде игровой деятельности. Малая часть школьников выразила отрицательное отношение, которое свидетельствует о сложности усвоения материала в отличие от остальных.

Заключительным этапом являлось повторное и итоговое тестирование, с помощью которого представилось возможным проследить динамику изменения уровня усвоения темы. (Приложение IV)

На данном этапе школьники справлялись быстрее и увереннее, в сравнении с первичным этапом проверки. На прохождение тестирования было выделено 40 минут, третьему классу хватило данного времени, так как вся лексика и грамматика была хорошо отработана в процессе игровой деятельности, составление мини-ролевой игры не вызвало трудностей, так как в учебном пособии был вспомогательный материал. При подведении итогов и оценке работы выяснилось, что уровень школьников значительно улучшился. Часть «А» была выполнена верно, в части «Б» 3% учеников допустили незначительные ошибки, в части «С» работы учеников отличались разнообразием, однако явных ошибок выделить не удалось. Весь класс справился с итоговым контролем и получил заслуженные оценки.

Для наглядного примера в таблице представлены результаты первичного и итогового тестирования.

Таблица 2.4.

Количество учеников справившихся с тестированием.

3 «В» класс	Первичное тестирование., %	Итоговое тестирование., %
Часть А (грамматический материал)	60%	100%
Часть Б (лексический материал)	45%	97%
Часть С (составление ролевой)	60%	95%

игры)		
-------	--	--

### Выводы по главе II:

Представленный во второй главе материал позволяет сделать вывод о том, что сюжетно-ролевая игра оказывает большое влияние на учебный процесс. Мы провели сравнительный анализ современных УМК по английскому языку с позиции использования сюжетно-ролевой игры, который показал, что существует большое количество разных учебных пособий, что проиллюстрировано в таблице 2.1. Ознакомившись со всеми упомянутыми в таблице учебниками, можно сделать вывод, что весь выбранный материал содержал разных сюжетных героев. Был произведен анализ по двум учебно-методическим комплексам М.В Вербицкой, Б.Эббс «Forward 3» и В.П Кузовлев «English 3». Оба учебных пособия используют сюжетных героев. В учебнике Вербицкой М.В. Forward, все задания выстроены по мере возрастания сложности, от усвоения материала на слух, до воспроизведения, изученного на письме. Изучив учебный комплекс English, мы выявили, что всё содержание учебника направлено к следующему: дать российским ребятам возможность познакомиться поближе с интересами и образом жизни их американских и британских сверстников. Для этого в учебнике выделяют несколько постоянных рубрик. Таким образом, мы проанализировали два учебно-методических комплекса, в которых есть наличие сквозных героев, но структура подачи материала значительно отличается.

Отработка этапов в проведении игры тоже немаловажна, что мы и продемонстрировали. Анализ эффективности использования сюжетно-ролевой игры проводился более расширенно. Мы использовали саму игру, анкетирование и контроль знаний. Как показала практика, в начале исследования учащиеся относятся к игре в самом прямом ее значении, т.е. развлечение, отдых. Но в последствии, каждый ученик был максимально

заинтересован и осознавал серьезность процесса. Игра проходила достаточно легко и весело, был использован весь лексический и грамматический материал. Учащиеся продемонстрировали полученные в процессе игры коммуникативные навыки. К заданию у всех школьников был творческий подход, дети обыгрывали своих героев на высоком уровне, добавили юмора в игру и ярко обыграли саму «сцену», придумав на себя образы и используя реквизит в виде подарков и элементов интерьера. Проведенное после игры анкетирование, показало, что ребятам нравится сюжетно-ролевая игра, каждый школьник тщательно готовился к игре, что впоследствии объединило класс, улучшило их настроение и добавило темы для обсуждений. В процессе анкетирования ученики отметили, что уровень их устно-речевых навыков повысился, а лексические, грамматические и фонетические знания закрепились. Это объясняется тем, что весь пройденный материал обыгрывался и тем самым усваивался. Через определенные иллюстрации, использование соответствующих предметов, костюмов и постоянном проговаривании реплик, ученики проработали и выучили материал. Результаты опроса показали, что школьники хотели бы чаще проводить такие игры. Осуществив в дальнейшем контроль знаний, мы выявили, что ученики допустили минимальное количество ошибок, и все справились с заданием в установленное время.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В нашем исследовании мы выяснили, что ролевая игра, как один из важнейших методов обучения помогает школьникам лучше усвоить программный материал. Важным в игре является активное использование и отработка изучаемой темы. В работе были проанализированы виды сюжетно-ролевых игр, рассмотрена структура и способы организации

данного процесса, выделены характерные особенности игры, ее функции и методы. Нами были исследованы возрастные и психологические особенности младших школьников, рассмотрены уровни психологического развития у детей. В процессе работы мы выяснили, что более подходящим возрастом для начала изучения языка у детей является 4-10 лет, попытки начать обучение языка ранее, по мнению специалистов, не приносят положительных результатов. Наша исследовательская работа дала хорошие результаты. Хотя диагностический этап показал, что дети не до конца усвоили материал, при проведении формирующего этапа, а именно сюжетно-ролевой игры, мы смогли выявить уже на контрольном этапе, изменения уровня знаний лексики и грамматики у учащихся. В игре ребята раскрыли свой творческий потенциал, смогли грамотно подобрать реплики для своих героев, с уверенностью воспроизвели свою речь на английском языке.

Нами был проведен опрос обучающихся 3 класса. Анкета содержала ряд вопросов, касающихся игры того, как она повлияла на них. Вопросы и результаты анкетирования представлены в приложении. Заключительным этапом был итоговый контроль. На этот раз ученики справились лучше, чем при выполнении первичного теста. Это объясняется тем, что учащиеся во время игры стали относиться иначе к лексике и грамматике, они расслаблены и не чувствуют страха, для них это не совсем учеба и завышенные требования к ней, перед школьниками развлекательный процесс, в котором ребята с удовольствием используют и тем самым прорабатывают вспомогательный материал, то есть построение слов и словосочетаний, предложений. Во время нашей работы стало понятно, что для хороших знаний и развития речевой деятельности начального звена самое главное и эффективное средство — это проигрывание тем с использованием всех разделов языкознания, заданных учебным комплексом.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### І. Теоретические работы:

1. Абрамова, Г.С. Практическая психология [Текст] / Г.С. Абрамова. – М.: Академический Проект, 2001. – 480 с.
2. Амонашвили, Ш.А. Гуманно-личностный подход к детям [Текст] / Ш.А. Амонашвили. – М.: НПО «Модек», 1998. – 544 с.
3. Аппатова, Р.С. Учебно-ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению [Текст]: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Р.С. Аппатова. – М.: Просвещение, 1987. – 28 с.
4. Балина, Л.Г. Особенности обучения английскому языку в начальной школе [Электронный ресурс] / Л.Г. Балина. // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/65177.htm>.
5. Белкин, А.С. Основы возрастной педагогики [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / А.С. Белкин. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 192 с.
6. Вербицкая, М.В. Английский язык: 4 класс [Текст]: учебник для общеобразовательных учреждений: в 2 ч. Ч. 1 / М.В. Вербицкая, Эббс, Э. Уорелл. – М.: Вентана-Граф, 2013. – 80 с.
7. Волошкина, М.И. Обучение младших классов разговорной речи на иностранном языке на основе игрового моделирования учебного процесса [Текст] / М.И. Волошкина, Н.В. Акинина. – М.: Начальная школа, 2006. – 228 с.
8. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1996. – 211 с.
9. Выготский, Л.С. Педагогическая психология [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1996. – 117 с.

- 10.Высоцкая, А.В. Психолого-педагогические аспекты обучения иностранному языку дошкольников в контексте ФГОС ДО [Текст] / А.В.Высоцкая // Сибирский педагогический журнал. – 2016. – №6. – С.14-19.
- 11.Давыдова, В.В. Проблемы общей, возрастной и педагогической психологии [Текст]: учеб. пособие / В.В. Давыдова. – М.: Владос, 2002. – 285 с.
- 12.Ефанова, М.Е. Формирование и оценивание креативной деятельности младших школьников в условиях ориентации образования на успешность личности [Текст] / М.Е. Ефанова, А.В. Межина // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – №2. – С. 12-18.
- 13.Запорожец, А.В. Некоторые психологические проблемы детской игры, дошкольное воспитание [Текст] / А.В. Запорожец. – М.: Просвещение, 1965. – 114 с.
- 14.Запорожец, А.В. Избранные психологические труды. Психическое развитие ребенка [Текст] / А.В. Запорожец. – М.: Просвещение, 1985. – 176 с.
- 15.Зимняя, И.А. Педагогическая психология [Текст]: учеб. пособие / И.А. Зимняя. – М.: Логос, 2002. – 384 с.
- 16.Зимняя, И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке [Текст] / И.А. Зимняя. – М.: Просвещение, 2001. – 215 с.
- 17.Ильина, Л.П. Игра, как способ активизации познавательной деятельности учащихся на уроке английского языка [Электронный ресурс] / Л.П. Ильина // Всероссийский профессиональный конкурс педагогического мастерства "Образовательные инновации", Анапа. – 2013. – Режим доступа: [http://www.pomochnik-vsem.ru/blog/igra\\_](http://www.pomochnik-vsem.ru/blog/igra_)



[kak\\_sposob\\_aktivizacii\\_poznavatelnoj\\_dejatelnosti\\_uchashhikhsja\\_na\\_ur  
okakh\\_anglijskogo\\_jazyka\\_obobshhenie\\_opyta\\_raboty/203-07-16-394.](#)

18. Козлова, С.А. Дошкольная педагогика [Текст] / С.А.Козлова, Т.А. Куликова. – М. Просвещение, 2000. – 156 с.
19. Корчак, Я. Избранные педагогические произведения [Текст] / Я. Корчак; пер. с пол. К.Э.Сенкевич; под. ред. М.Ф. Шабоевой. – М.: Просвещение, 1966. – 470 с.
20. Крупская, Н.К. Педагогическая теория [Текст] / Н.К. Крупская. – М.: Просвещение, 1987. – 189 с.
21. Крутецкий, В.А. Психология общения и воспитания школьников [Текст] / В.А. Крутецкий. – М.: Просвещение, 1972. – 253 с.
22. Кукушин, В.С. Иностранные языки: Сценарии творческих уроков [Текст] / В.С. Кукушин. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 128 с.
23. Логинова, В.И. Дошкольная педагогика и психология [Текст]: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов / В.И.Логинова, П.Г. Саморукова. – М.: Просвещение, 1983. – 208 с.
24. Макаренко, А.С. Собр. соч.: в 5-ти т. [Текст] / А.С. Макаренко. – М.: Просвещение, 1951. – 219 с.
25. Рапацевич, Е.С. Педагогика [Текст] / Е.С. Рапацевич. – М.: Современное слово, 2005. – 720 с.
26. Сафронова, О.В. Развитие креативности младших школьников средствами иностранного языка [Текст] / О.В. Сафронова // Молодой ученый. – 2012. – №5. – С. 12-15.
27. Семенова, Т.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам [Текст] / Т.В. Семенова, М.В. Семенова // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 1. – С. 16-18.
28. Сохина, Ф.А. Дошкольная педагогика [Текст] / Ф.А.Сохина / под.ред. В.И. Ядэшко. – М.: Просвещение, 1978. – 158 с.

29. Сухомлинский, В.А. О воспитании [Текст] / В.А. Сухомлинский. – М.: Политическая литература, 1982. – 270 с.
30. Ушинский, К.Д. Сочинения [Текст] / К.Д. Ушинский. – М.: Просвещение, 2007. – 207 с.
31. Фёдорова, Г.Н. Тематические вечера на английском языке [Текст] / Г.Н. Фёдорова. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 192 с.
32. Фёдорова, Л.М. Современные теории и методики обучения иностранным языкам [Текст] / Л.М. Фёдорова, Т.И. Рязанцева. – М.: Издательство «Экзамен», 2004. – 320 с.
33. Филатов, В.М. Ситуационно-ролевые игры как средство методической подготовки студентов языкового вуза [Текст] / В.М. Филатов // Иностранные языки в школе. – 1982. – № 4. – С. 30-38.
34. Чекулаева, Е.А. Методическая система: модель инновационного образования в начальных классах [Электронный ресурс] / Е.А. Чекулаева // Концепт. – 2014. – №3. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskaya-sistema-model-innovatsionnogo-obrazovaniya-v-nachalnyh-klassah>.
35. Шацкий, С.Т. Педагогические сочинения. Т. 2. [Текст] / С.Т. Шацкий. – М.: Просвещение, 1964. – 476 с.
36. Шашина, В.П. Методика игрового общения [Текст] / В.П. Шашина. – М.: Феникс, 2005. – 288 с.
37. Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах [Текст]: В 2 т. / Д.Б. Эльконин / Под ред. Д.И. Фельдштейна. – М.: Просвещение, 2001. – 416 с.
38. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
39. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. – 215 с.

40. Яковлева, Е.В. Педагогическое исследование: содержание и представление результатов [Текст] / Е.В. Яковлева, Н.О. Яковлева. – Челябинск: Русско-Британский Институт Управления, 2010. – 317 с.
41. Huizinga, Johan. «Homo Ludens» (Человек играющий) [Текст] / Johan Huizinga. – М.: Просвещение, 1938. – 180 с.

## **II. Список использованных словарей:**

1. Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: Т. 1-4. [Электронный ресурс] / В.И. Даль. – М.: Рус. яз., 1989. – Режим доступа: [http:// www.slovari.ru](http://www.slovari.ru).
2. Ожегов, С.И. Словарь русского языка [Текст] / С.И. Ожегов, Н.Ю.Шведова – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1999.

**ПРИЛОЖЕНИЕ I. Материал, использованный в учебно-методическом пособии для проведения сюжетно ролевой игры.**

17

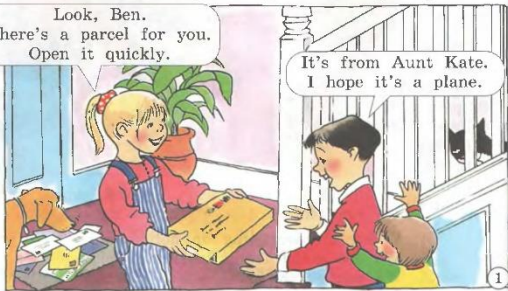
**Thank you for your present**

1. •Рассмотри рисунки. Рад ли Бен посылке?  
•Listen and look.

It's Ben's birthday. The postman brings a parcel.

Look, Ben.  
There's a parcel for you.  
Open it quickly.

It's from Aunt Kate.  
I hope it's a plane.



It's a very nice scarf.

Write a thank-you letter to Aunt Kate.

What is it?

It's a scarf.

But I don't want a scarf.  
I want a plane.



A-Z

parcel  
envelope  
postman

Thank you very much.  
thank-you letter

20

**Спасибо за подарок**

But I haven't got any paper or envelopes.

That's all right.  
We've got everything you need.

Well, Aunt Kate is very kind.  
Write the letter now.  
Mary can help you.



6 Lime Avenue,  
Newtown.  
8th May

Dear Aunt Kate,  
Thank you very much for the scarf.  
Everybody thinks it's very nice.  
I like scarves but I like planes, too.

Love,  
Ben

Miss K. Taylor,  
3 Bristol Street,  
Bristol

2. Догадайся, когда у Бена день рождения.

May 8th [meɪ ɪ'eɪtθ]

3. Read the text in pairs.

4. Read Ben's letter and look at the picture. Найди на рисунках:

a parcel, a stamp, an envelope;  
Ben's address, Aunt Kate's address, Aunt Kate's name.

5. Answer the questions.

1 Do you like Aunt Kate's present? 2 Does Ben like it?  
3 What does he really want?

21

17



6. Послушай разговор Бена с Коди и покажи, какие из этих подарков есть у него. У него есть всё, что он хочет?

Ben's birthday presents



7. Выясните, какие подарки у Бена есть, какие он хочет получить, а каких у него пока нет.

What has Ben got for his birthday?

He's got a scarf but he wants a plane.

Which things hasn't he got?

He hasn't got a tennis racket and roller skates.



8. Which of these things does Ben need to write a letter? Talk to your friend.



Does Ben need a pen?

Yes.



Does he need any string?

No.



A-Z

what which

22



9. Listen and say. Months of the year. (Двенадцать месяцев.)



10. Look at the pictures. Talk to your friend.



What is the weather like in picture 1?

It's snowing and it's cold.

What can we do in January?

We can make a snowman and play in the snow.



11. Послушай разговор учителя с учениками. When are their birthdays?



Запиши свои ответы.

1) Sally's birthday is on June 4th.

23



14. Послушай песню. Напоминает ли она благодарственное письмо Бена?

### Dear Aunt Jane

Dear Aunt Jane,  
Thank you for the hairbrush.  
Mum likes it very much.  
And please, dear Aunt Jane, next year send me a car ...

Oh no, Joe! You can't write that!  
That's not a proper letter.  
Oh no, Joe! You can't write that!  
Where's the date? And where's the address?  
That's not a proper letter.  
That's not a proper letter.

Dear Aunt Jane,  
Thank you for the hairbrush.  
I like the hairbrush very much.  
Dear Aunt Jane,  
This letter comes from Joe.  
I like cars too, you know ...

15. Answer the questions.

- 1 What is the name of the boy in the song?
- 2 What is his aunt's name?
- 3 What is the boy's birthday present from his aunt?
- 4 What does he want?

16. Выпиши из текста «исправленное письмо». Используй письмо Бена на с. 21 как образец. Адрес и число напиши по своему выбору.

17. Talk to your friend. Which of Ben's presents do you want?



I want some roller skates.



I don't. I want a spaceship.

- Write a thank-you letter for the present.

25

17



12. Найди слова по транскрипции.

[fɜːst] [ˈsekənd] [θɜːd] [fɔːθ] [fɪfθ] [sɪksθ] [ˈsevənθ] [ˈfɔːtɪnθ] [ˈeɪtɪnθ]  
[ˈtwentiθ] [ˈtwenti ˈfɜːst] [ˈtwenti ˈsekənd] [θɜːtiθ] [ˈθɜːti ˈfɜːst]

1st (first), 2nd (second), 3rd (third)  
4th (fourth), 5th (fifth), 6th (sixth), 7th (seventh)  
14th (fourteenth), 18th (eighteenth)  
20th (twentieth), 30th (thirtieth),  
21st (twenty first), 22nd (twenty second),  
31st (thirty first)



Слова 1 (one), 2 (two) ... 14 (fourteen) ... 18 (eighteen) ... 20 (twenty) ... 31 (thirty one) ... обозначают количество предметов, людей, животных или явлений природы:

There are seven days in a week. (В неделе семь дней.)

Слова 1st (first), 2nd (second) ... 5th (fifth) ... 20th (twentieth) ... обозначают порядок, в котором следуют предметы или, например, дни месяца. В русском языке мы тоже используем такие слова:

Ben's birthday is on May the eighth. (День рождения Бена восьмого мая.)



13. Read the thank-you letters.

• Что было в посылках, которые Бен получил от ребят?

6 Lime Avenue,  
Newtown.  
14th May

Dear Maxim,

Thank you very much for the spaceship. Cody and Jill think it's a beautiful present. I like it very much.

Love,  
Ben

6 Lime Avenue,  
Newtown.  
16th May

Dear Dasha and Nikita,

Thank you very much for the plane! I've got a lot of cars but this is my first plane.  
I'm so happy! My mum's happy, too.

Love,  
Ben

24

**ПРИЛОЖЕНИЕ II. Первичное тестирование по пройденному материалу. Исследование уровня знаний у учеников 3 «В» класса.**

**Часть А.**

**1. Впишите недостающее слово.**

- a) Ben, you have such a beautiful red \_\_\_\_\_! Put it on.  
 b) Mary, help me write a thankful \_\_\_\_\_ to aunt Kate!  
 c) I do not remember where our aunt lives. Remind me of her \_\_\_\_\_.

**2. Продолжите строчку (перечисляется последовательная цепочка)**

- a) a pen - a letter – envelope – a parcel - \_\_\_\_\_  
 b) postman – a parcel – a letter – a gift - \_\_\_\_\_

**Часть В.**

**1. Составьте и запишите ответ в отрицательной форме.**

- a) I like this scarf.  
 I \_\_\_\_\_.  
 b) I like a lot of gifts.  
 I \_\_\_\_\_.  
 c) I want a plane.  
 I \_\_\_\_\_.  
 d) Usually I write with a pen.  
 Usually I \_\_\_\_\_.

**Часть С.**

- 1. Разыграйте мини-сюжет ролевой игры, используя форму I like/I do not like. Спросите у участников игры, какой бы они хотели подарок, что им нравится или не нравится.**

**ПРИЛОЖЕНИЕ III. Опрос участников 3 «В» класса о влиянии  
игры на их восприятие учебного материала.**

<b>Вопрос</b>	<b>Да</b>	<b>Нет</b>	<b>Затрудняюсь ответить</b>
Игра помогла мне улучшить отношение в классе			
Я запомнил лексический материал(слова)			
Игра мне понравилась			
Я усвоил грамматический материал (построение предложений, словосочетаний)			
Буду рад(а) принять участие в дальнейших играх			
Игра повышает интерес к изучению английского языка			
Я с лёгкостью усвоил фонетический материал (произношение звуков)			
Тема заданная учителем и возможность самим составлять реплики для героев помогла нам стать более самостоятельными			
За проделанную работу каждый получил заслуженную оценку			
Имел(а) возможность высказать своё мнение о пройденной игре			



**ПРИЛОЖЕНИЕ IV. Итоговое тестирование по пройденному материалу. Проверка изученной и проработанной в игре лексики и грамматики.**

**А часть. Лексический материал.**

**1. Заполните пропуски в словах, напишите перевод.**

a) a gi\_t

b) a h\_irbr\_sh

c) a t\_y

d) a \_en

e) a pl\_ne

f) a\_nt

g) f\_ie\_d

h) s\_arf

i) a l\_tter

j) b\_rthda\_

**2. Подчеркните лишнее слово.**

a) gloves/hat/gift/scarf

b) computer/ ball/doll/teddy bear

c) book/letter/post card/roller skates

d) Mary/Ben/author/Sally

**В часть. Грамматический материал.**

**1. Образуйте множественное число существительных.**

A plane-

A toy-

A glove-

A gift-

A watch-

A letter-

A book-

A pen-

A parcel-

A hairbrush-

**Часть С.**

- 1. Разыграйте мини-сюжет ролевой игры, используя форму множественного и единственного числа. Спросите у участников игры, какие предметы необходимо носить в школу.**