

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.04.01
«Педагогическое образование»

Магистерская программа
«Языковое образование»

Форма обучения: очная

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

на тему

«Использование ИКТ в обучении диалогической речи на уроке английского
языка (на примере ролевых игр)»

Студент Капралова Капралова Марина Сергеевна
Руководитель _____ к. п. н., доцент Л. В. Шварева
Рецензент _____

Нормоконтролёр _____ к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от _____ № _____)

Заведующий кафедрой _____ к.и.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № _____)

Секретарь ГЭК _____ Павлова О.А.

Пенза 2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Формирование навыков диалогической речи на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе.....	8
1.1 Основная характеристика диалога и диалогической речи.....	8
1.2 Методика формирования диалогической речи на английском языке	16
Глава 2. Общая характеристика ролевой игры, как эффективного приема в формировании навыков диалогической англоязычной речи у школьников	25
2.1 Характеристика ролевой игры и её продуктивное использование для формирования навыков диалогической англоязычной речи у школьников.....	25
2.2 Формы ролевых игр на младшей, средней и старшей ступенях обучения английскому языку в школе.....	36
Глава 3. Эффективность применения информационно-коммуникативных технологий в формировании навыков диалогической речи у школьников на всех ступенях обучения английскому языку на примере компьютерных ролевых игр и компьютерных обучающих программ	44
3.1 Использование информационно-коммуникативных технологий в формировании навыков диалогической англоязычной речи у школьников на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр.....	44
3.2 Экспериментальные исследования по использованию информационно-коммуникативных технологий на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр для эффективного формирования навыков диалогической англоязычной речи у школьников на всех ступенях обучения английскому языку.....	70
Заключение	88
Список использованных источников	96

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Приоритетность задачи формирования диалогической речи в процессе обучения иностранному языку, признанная ведущими специалистами в области методики преподавания иностранных языков, способствует появлению многочисленных книг и пособий с упражнениями и рекомендациями по формированию диалогической речи учащихся. Одни авторы (О. А. Колесникова, А. В. Коньшева, К. Ливингстоун, И. А. Паросова, Ф. М. Рабинович, М. Ф. Стронин, Н. К. Скляренко) предлагают использовать для этой цели ролевые игры на английском языке. Другие (О. А. Бизикова, Н. Д. Гальскова, Т. В. Карамышева, Т. Н. Теплицина, Т. И. Голубева, С. О. Репина, П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев) советуют применять в развитии диалогической речи информационно-коммуникативные технологии (ИКТ). Тем не менее, изучение состояния работы по развитию диалогической речи выявило отсутствие методических материалов, указывающих на интеграцию ролевых игр и информационно-коммуникативных технологий в формировании диалогической речи учащихся. При этом учёт возрастных особенностей применения данного интегративного подхода на уроках английского языка в начальной, средней и старшей школе делает актуальность проводимого исследования более значимой.

Основной задачей обучения иностранному языку в общеобразовательном учреждении является коммуникативно-ориентированный подход. Одной из главных форм речевого общения является диалогическая речь, которая учит школьников правильно общаться между собой, чутко и внимательно слушать собеседника, уметь поддерживать разговор и вместе решать возникающие трудности в общении. Диалог между учителем и учащимися в школе – это непосредственная, непринуждённая, свободная форма общения. Во время такого диалога царит атмосфера соучастия, равноправия, уважения и психологического единства.

Выстраивание реальной ситуации общения на уроках английского языка осуществляется при помощи ролевой игры, которая используется, как один из главных методов в формировании диалогической речи. Ролевая игра стимулирует познавательный интерес школьников, их участие в образовательном процессе, повышает мотивацию учеников в изучении английского языка и снижает утомляемость на уроках. Ролевая игра на иностранном языке тренирует память, увеличивает умственную активность, формирует устную диалогическую речь. Благодаря ролевой игре ученики воспринимают английский язык, как реальное, естественное средство общения, которое способствует возникновению благоприятного климата среди учеников.

Повышение уровня диалогической речи возможно с помощью использования информационно коммуникативных технологий в ролевых играх на уроках английского языка. Мультимедийные средства обучения применяются с целью повышения познавательного интереса учеников, ускорения процесса обучения, обеспечения условий интенсивного, эффективного формирования устной диалогической речи. Интерактивные обучающие программы, компьютерные ролевые игры создают живые ситуации общения, избавляют учеников от психологических и коммуникативных барьеров. ИКТ помогает ученикам развивать их слухо-произносительные навыки, пополнять словарный запас, правильно воспринимать на слух реплики участника диалога, учиться быстро и точно реагировать на них, тем самым эффективно развивая навыки диалогической речи у школьников.

Объект исследования: процесс формирования навыков диалогической речи у школьников на уроках английского языка.

Предмет исследования: применение ИКТ на примере ролевых игр для эффективного формирования навыков диалогической речи у учащихся начального, среднего и старшего ступеней обучения.

Цель работы: доказать эффективность формирования навыков диалогической речи на английском языке с применением ролевых игр и ИКТ у учащихся начальной, средней и старшей ступеней обучения.

Гипотезы исследования: сочетание компьютерных обучающих программ с возможностью применения различных ролевых игр в соответствии с возрастом обучающихся будет способствовать эффективному формированию диалогической речи на уроках английского языка.

Задачи исследования:

1) дать характеристику диалога и диалогической речи, представить методы и приёмы формирования диалогической речи у школьников;

2) охарактеризовать ролевую игру, как эффективный прием в формировании диалогической речи, представить формы ролевой игры для школьников всех ступеней обучения английскому языку;

3) организовать эксперимент для проведения исследовательской работы и доказать эффективность формирования навыков диалогической речи с помощью использования ролевых игр и информационно-коммуникативных технологий.

Методы исследования:

1) теоретические: анализ профессиональной методической литературой, направленной на формирование устной англоязычной диалогической речи у школьников;

2) эмпирические: наблюдения за учебным процессом в средней общеобразовательной школе:

- поиск информации (поиск популярных и эффективных компьютерных обучающих программ и ролевых игр, которые помогают быстро и эффективно формировать диалогическую речь у школьников);

- анкетирование учащихся для того чтобы доказать эффективность применения ролевых игр и ИКТ в формировании навыков диалогической речи у школьников;

- аналитический (анализ полученных данных в результате проведённого эксперимента).

Теоретическая значимость исследования: расширение представлений о применении компьютерных обучающих программ для формирования

диалогической речи у школьников с помощью ролевых игр на разных ступенях обучения английскому языку.

Практическая значимость исследования: результаты исследования могут быть применены на практике при организации учебной деятельности в средней общеобразовательной школе на начальной, средней и старшей ступени обучения английскому языку. Результаты исследования также могут быть полезны всем заинтересованным лицам в преподавании иностранного языка.

Этапы исследования:

1) на первом этапе был осуществлён анализ понятий «диалогическая речь», «ролевая игра» и дана психологическая характеристика возрастных особенностей учащихся начальной, средней и старшей ступени обучения с первого полугодия 2019 года;

2) на втором этапе проходил анализ компьютерных обучающих программ по английскому языку для формирования диалогической речи учащихся с применением ролевых игр со второго полугодия 2019 года;

3) на третьем этапе проводилась апробация выбранных компьютерных обучающих программ и ролевых игр на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе с целью формирования диалогической речи у школьников на начальной, средней и старшей ступени обучения, а также систематизация полученных данных и оформление работы в первой половине 2020 года.

Эмпирической базой исследования являлось муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение финансово-экономический лицей № 29 (МБОУ ФЭЛ № 29). В исследование приняло участие 85 учеников начальной, средней и старшей ступеней обучения.

Научная новизна исследования заключается в интеграции ИКТ и ролевых игр для формирования диалогической речи у школьников на всех ступенях обучения английскому языку.

Структура работы состоит из:

- введения;

- трёх глав;
- заключения и списка используемой литературы.

Введение определяет актуальность исследования, объект, предмет, цель, гипотезу, задачи, методы, теоретическую и практическая значимость, этапы исследования, эмпирическую базу исследования, научную новизну, структуру работы и результат исследования.

В первой главе представлены характеристики диалога и диалогической речи, методы и приёмы формирования диалогической речи у школьников.

Во второй главе представлены характеристика ролевой игры, как эффективного приема в формировании диалогической речи, а также формы ролевой игры для школьников всех ступеней обучения английскому языку.

В третьей главе представлены общая характеристика информационно-коммуникационных технологий, а также доказательства эффективности формирования диалогической англоязычной речи у школьников при помощи использования ИКТ на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр.

Заключение содержит основные выводы по работе.

ГЛАВА 1. ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Основная характеристика диалога и диалогической речи

Термин «диалог» с греческого языка переводится как «разговор», «беседа». По мнению Л.В. Щербы, диалог – это форма речевой коммуникации, это обмен репликами, которые имеют конкретный языковой состав, образующийся на основе восприятия чужой речи. Группы реплик связаны смысловым единством, при этом каждая из них зависит от предыдущей. Их высказывают для обмена информацией, точек зрения.

Л.П. Якубинский полагает, диалог – это один из основных видов поведения индивидуума. Чтобы взаимодействовать с людьми посредством диалога, надо обладать большим количеством речевых, социальных навыков, которые осваиваются человеком не сразу, а постепенно [53, с. 177].

Рассмотрим термин «диалогическая речь» с позиции Льва Семёновича Выготского, которую рассматриваем как основную в нашем исследовании. Диалогическая речь - это важнейшая языковая функция, которая несёт коммуникативный характер, формируется под влиянием мотивов деятельности, проявляет потребность в живом, естественном общении. Оба партнёра хорошо понимают друг друга, хотя свои мысли формируют в сокращённом виде, в отличие от монологической речи. Их разговорная речь получается краткой, они могут даже не договаривать свои фразы, но при этом хорошо понимать друг друга. Предложения простые и бессоюзные. Общение связно у собеседников, на раздумье у них тратится малое количество времени. Диалогическая речь сопровождается мимикой и жестами и проходит в зависимости от определённых ситуаций [12, с. 23].

С точки зрения психологии, которой придерживаются М. И. Лисина и А. В. Запорожец, диалогическая речь – это общение, особая коммуникативной

деятельность человека. Поэтому каждому ребёнку, чтобы выполнить свою коммуникативную задачу, необходимо понимать, что ему говорит его партнёр, так как они оба не только говорят, но и слушают друг друга [27, с. 115]. Каждая диалогическая речь состоит одновременно из аудирования и говорения. Это два взаимосвязанных процесса. Диалогическая речь развивает у детей определённые умения, такие как инициативно и активно начинать диалог, слышать, осознавать и понимать его, реагировать на слова собеседника и правильно строить ответы на поставленные им вопросы.

Анализ методических источников показывает, что для управления диалогической речью используются два типа подготовительных упражнений: 1) речевые, которые развивают навыки, умения самостоятельно высказываться на английском языке; 2) структурные или тренировочные. Эти упражнения помогают детям овладеть аспектами языка (фонетикой, лексикой, грамматикой) по какой-либо теме [10, с. 33].

Диалогическая речь включает в себя аудирование и говорение, как два дополняющих друг друга процесса. Диалогическая речь формирует у детей умения внимательно слушать и понимать высказывания собеседника, а также вовремя и корректно ответить на все вопросы.

Вследствие регулярного ведения диалога на уроках английского языка у школьников формируются навыки говорения. Каждый преподаватель ставит перед собой важную задачу: организовать на уроке свободное, непринуждённое, интересное, живое общение учеников на иностранном языке [38, с. 147].

Все учителя очень любят добавлять как можно больше диалогической речи во время урока, так как это не занимает много времени и к тому же приводит к хорошим результатам в формировании диалогического умения, которое является неотъемлемой составляющей людей, живущих в обществе. Каждому человеку нужно уметь правильно вести диалог, узнавать что-то новое для себя и передавать полезную информацию другим [24, с. 184].

Очень часто дети, которые только начинают изучать иностранный язык, мечтают сразу же начать разговаривать на нём. Эта задача для них выполнима, ведь, даже выучив не так много новой лексики, они уже смогут реализовывать коммуникативную функцию языка. Это всегда мотивирует и побуждает детей к дальнейшей работе над английским языком. Для ведения самых различных диалогов ученику в первую очередь следует ознакомиться с разговорными клише, а далее выучить его, чтобы применять его в своём разговоре с собеседником.

Следует ознакомиться с главными задачами учителя, которые помогут в обучении школьников диалогическому общению на английском языке:

1. Объяснить детям, что заключают в себя понятия диалог и диалогическая речь, что вопросно-ответная форма чаще всего применяется в диалогическом общении. Чтобы диалог между участниками образовательного процесса прошёл плодотворно, следует выучить приветствия, прощания, фразы для выражения благодарности, радости или недовольства, испуга и тому подобное для использования их в разных видах диалогического общения.

2. Показать детям на собственном примере, как провести диалог с опорой на учебный материал, направленный на развитие разговорной речи. В учебниках всегда содержится полезная лексика и разговорные фразы по различным темам для диалогов [20, с. 148].

Уже во втором классе ребёнок может задать три различных вопроса и знать на них ответы с учётом тех тем, которые он уже прошёл с преподавателем по школьной программе. В третьем классе у школьников могут появиться небольшие проблемы в диалогическом общении:

1. Школьники боятся ошибиться, тяжело, болезненно воспринимают критику от учителей или очень сильно стесняются отвечать на уроках. В таких случаях учителю следует выстроить на уроке тёплую, душевную, творческую, продуктивную атмосферу.

2. Школьники не знают необходимой лексики, которая помогла бы им вести диалог по какой-то конкретной теме урока. Учитель должен постоянно

знакомить учеников с новыми словами, относящимися по каждой определённой тематике школьной программы.

3. Малое количество учеников в классе могут вступать в диалог друг с другом, а большинство детей молчат. Чтобы предотвратить такую ситуацию на уроках, преподавателю нужно очень часто устраивать групповые работы на уроках, а также проводить с учениками ролевые игры, чтобы стимулировать их работу для продуктивного результата [17, с. 25].

Е. Н. Соловова отмечает реактивность и ситуативность диалога. Реактивность проявляется в диалоге тогда, когда один из участников разговора обладает быстрой, бурной реакцией, а у второго человека реакция может быть замедленной. В таких ситуациях, зная реакцию своего партнёра, человеку нужно своевременно под неё подстроиться. В этом им могут помочь фразы реагирования по многочисленным ситуациям общения, которые учитель предоставляет всем своим ученикам [43, с. 73].

Диалогическое общение в реальной жизни и на уроке имеют разную направленность. Диалогическая речь в реальной жизни происходит зачастую спонтанно и не несёт за собой зачастую смысловой нагрузки. Диалогическая речь на уроке несёт в себе познавательную и обучающую функции и строится на основе конкретной ситуативности и коммуникативных задач. Во время проведения диалога ученик решает поставленные перед учителем задачи в зависимости от темы урока, развивая свои речевые умения [33, с. 36].

Обращаясь к исследованиям Г. О. Аствацатурова, замечаем, что по его твёрдому убеждению все ученики должны чётко понимать цели и задачи обучения иностранному языку. Учителям-предметникам следует в полной мере рассказать ученикам о целях и задачах каждого урока в познавательной и увлекательной форме, чтобы впоследствии ученики с упорством, желанием и интересом решали задачи и добивались целей поставленных урока [13, с. 84].

По мнению Л. П. Якубинского диалоги делятся на стандартные и свободные. В стандартных диалогах отражаются бытовые, ежедневные

ситуации общения, для которых дома ученики запоминают и закрепляют в памяти разговорные клише [53, с. 177].

Свободные диалоги – это обмен суждениями и интервью. В таких диалогах люди могут обладать разной степенью инициативности, что обусловлено их социальными ролями. Например, журналист во время интервью задаёт большое количество вопросов своему гостю, который не так активен, как интервьюер, и поэтому может ответить только на часть полученных вопросов. Но зато во время беседы, обмена мнениями и суждениями оба человека одинаково инициативны, между ними устанавливается паритет [29, с. 25].

Согласно позиции Б. Ш. Мешимбаевой существуют парные и групповые виды диалогов. Групповые диалоги включают в себя пресс-конференции, беседы, споры и так далее. А парные диалоги развивают у детей парно-диалогические умения и навыки, такие как быть зачинщиком беседы, переспросить что-либо, переуверить в чём-то, парировать или оспорить чьи-либо доводы и так далее [31, с. 162].

Н. С. Ефимова выделяет четыре главные психолого-педагогические характеристики устного диалогического общения:

1. Диалог как форма коммуникации, как форма устного речевого общения между двумя людьми всегда мотивированна. Только какая-либо внутренняя или внешняя причина может сподвигнуть людей вести диалог. На уроке английского языка в школе у учащихся должно появиться желание рассказать всем о чём-то, например, о своих чувствах, догадках, переживаниях, намерениях что-то сделать или изменить в своей жизни, поделиться мнением, похвастаться своими достижениями, а учителю-предметнику в свою очередь следует для этого создать благоприятную обстановку на уроке. Как правило, дети в школах запоминают и рассказывают различные диалоги, в которых чужие фразы зачастую расходятся с их мнениями, мировоззрением, принципами. Детям не так важно, что именно они рассказывают другим, для них главное получить за вызубренный диалог хорошую оценку, но это не правильно. Учителю, который ставит перед собой цель развить диалогическую

речь у школьников, следует создавать интересные коммуникативные ситуации на занятиях английского языка. У школьников должна быть возможность выразить себя, свои мысли и чувства через диалоги, которые они рассказывают на уроке. В таком случае, для учеников важнее всего будет донести до остальных в интересной форме, с большим желанием и неподдельными чувствами и эмоциями ту важную информацию о себе, их окружающих или о предметах и явлениях природы, к которым они сами причастны и они им не безразличны.

2. Диалогическая речь ориентирована на собеседника, второго партнёра по диалогу. Люди общаются с другими людьми, чтобы узнать от них важную информацию, они делятся с другими своими чувствами и переживаниями, чтобы услышать в ответ полезный совет или утешение, они просят о помощи своих друзей, родных или приказывают что-то сделать.

3. Диалогической речи присуща эмоциональность её участников. Когда школьники делятся своими мыслями, употребляя в своём разговоре даже самые короткие реплики, их речь всё равно остаётся эмоциональной.

4. Диалог на уроке не состоится без поставленной учителем ситуации общения. Преподаватель организует учебно-речевую ситуацию общения посредством фотографий, картинок, игрушек, а также посредством описания ситуации словесно или с применением информационно-коммуникативных технологий (магнитофона, компьютера и так далее) [16, с. 196].

Л. Б. Ительсон утверждал, что ученики старшего школьного возраста готовы не только к практической деятельности, но и к сознательно-познавательной. Также учёный выделил две группы диалогов в бытовой сфере: 1) Диалоги, направленные на подготовку, управление и проведение практических действий; 2) Диалоги, центральной целью которых является коммуникативная деятельность говорящих. Стоит заметить, что в повседневной жизни второй вид диалогов используется гораздо чаще, так как он направлен на конкретный обмен информацией. В таких разговорах два собеседника имеют цель добиться друг от друга важной и полезной для себя

информации. Эти деловые разговоры часто сопровождаются обоснованиями, пояснениями, сравнениями, итогами не только с короткими диалогическими репликами, но и с наиболее развернутыми монологическими фазами пояснения, описания и так далее [20, с. 148].

При учёте психологических факторов учеников старшего школьного возраста можно выделить у них ряд недостатков в диалогической речи. Одно из самых важных замечаний состоит в том, что диалоги учеников старших классов не целенаправленные. Школьники не планируют результатов, итогов учебного разговора, общения, они не умеют чётко поставить и обосновать свою позицию во время беседы. Они не горят желанием поддерживать беседу, развивать свои мысли, пытаться корректно, связно и логично выстраивать свои высказывания, вслушиваться и вдумываться в мысли партнёра, вспоминать и возвращаться к опрометчиво или нечаянно забытым подтемам разговора [4, с. 81].

Если преподаватель английского языка будет знать и учитывать приведённые выше недостатки в диалогической речи школьников, он добьётся больших успехов в обучении диалогам ребят. Для этого учеников следует научить прогнозировать неречевое и речевое поведение, как своё, так и партнёра по диалогу. Умение человека планировать и прогнозировать придаёт диалогической речи гибкость и лёгкость протекания, а также уверенность школьников в своих речевых способностях и возможностях.

Хотя существует много трудностей в планировании диалогической речи. Два равноправных партнёра беседы имеют свой индивидуальный неопределённый ход мыслей, и тот и другой собеседник преследуют свои собственные цели общения и иногда не соблюдают в разговоре общепринятых, привычных стратегий поведения.

Невысокая степень планирования и прогнозирования, неорганизованность в большинстве случаев встречается в естественной диалогической речи, когда партнёры по общению в совершенстве владеют английским языком. Но в процессе протекания учебной диалогической речи планирование и прогнозирование играют немаловажную роль. Им может

помочь шаблонность неречевого и речевого поведения школьников в диалогах во время учебного процесса. Апперцепция прослеживает взаимосвязь различных ситуации из личного опыта коммуникатора и реплик из диалогов. Именно ситуации из диалогов способны активизировать прошлый, иногда позабытый неречевой и речевой опыт из жизни и направить неречевое и речевое поведение собеседников. Но в процессе диалогического общения апперцепционная база не может всегда оставаться неизменной. Различные моменты, сохранённые в памяти коммуникаторов, в зависимости от речевой ситуации могут быть как на переднем, так и на заднем плане, а могут и вообще не возникать. Частые совпадения с прошлым опытом облегчают прогнозирование и догадку о поведении партнёра во время следующего диалогического общения [5, с. 127].

И. А. Зимняя выделяла 2 процесса прогнозирования: прогнозирование формы и содержания. Они не синхронизированы, поэтому сначала прогнозируется содержание. Этот процесс называется априорным прогнозированием, он осуществляется в независимости от предшествующего опыта. Априорное прогнозирование крепко связано с апостериорным прогнозированием, которое базируется на основании человеческого опыта [19, с. 53].

Подводя итоги вышесказанному, существует большое количество определений диалога и диалогической речи. В нашем исследовании мы придерживаемся понятия Льва Семёновича Выготского, который утверждал, что диалогическая речь – это важнейшая языковая функция, которая несёт коммуникативный характер, формируется под влиянием мотивов деятельности и проявляет потребность в естественном общении. А также Л. В. Выготский включил в своё определение все основные особенности диалогической речи. К тому же мы должны отметить, что с помощью умения прогнозировать диалогическую речь увеличивается эффективность обмена информацией интеллектуальной и прагматической. Благодаря этому ученики в школе могут добиваться лёгкости в протекании диалога, гибкости неречевого и речевого

поведении коммуникаторов и уверенности в себе, своих силах и способностях вести различные диалоги на английском языке.

1.2 Методика формирования диалогической речи на английском языке

По мнению А. Д. Клименко, в методике формирования диалогической англоязычной речи существуют два основных метода: дедуктивный, индуктивный.

Дедуктивный метод подразумевает наличие полной диалогической модели, как структурный пример написания своего собственного диалога такого же типа. Предоставленный образец диалога может включать в себя большое количество диалогических единств. Вначале ученики прослушивают несколько раз весь диалог, потом учат его, далее они в зависимости от своих желаний и видения данной темы могут переставлять местами лексические единицы или заменять их другими, которые они считают уместнее. Происходит проработка отдельных элементов диалога, а далее они будут готовы стать участниками беседы, аналогичной выученному ранее диалогу.

У учеников происходит формирование диалогической речи «сверху вниз». Недочёт данного метода в том, что процесс формирования диалогической речи проходит от заучивания целого диалога к отработке его составных частей, это способствует заблаговременному, машинальному, самопроизвольному соединению элементов в том виде, как они уже представлены в изучаемом диалоге. Данный метод обучения ограничивает свободу выражения мыслей, блокирует мышление из-за автоматической зазубривания диалога.

Индуктивный метод является наиболее популярным и востребованным и подразумевает изучение отдельных речевых единиц диалога и их применение в своей беседе в определённой тематической ситуации. Предлагаемые в школе

образцы диалогов являются примером не для заучивания, а для развития самостоятельного мышления школьников.

Согласно индуктивному методу, процесс ведения диалога включает в себя следующие задачи: 1) научиться применять языковой материал, характерный для диалогической речи; 2) научиться взаимодействовать со своим собеседником во всех возникающих речевых ситуациях [21, с. 154].

Формирование диалогической речи школьников осуществляется тремя вариантами: 1) диалогическое единство; 2) коммуникативные упражнения; 3) ролевые игры.

1. Согласно Е. И. Вишневному, структурной единицей диалогической речи выступает реплика. Но за структурную единицу обучения принимают диалогическое единство, которое состоит из двух реплик: реплика-стимул и реплика-реакция. Варианты соединения реплик могут быть различными: 1) вопрос и ответ; 2) сведения и ответные сведения; 3) сведения и вопрос; 4) вопрос на вопрос; 5) упрощение или приглашение - положительный или отрицательный ответ; 6) распоряжение, указание и эмоциональный ответ, взрывной ответ; 7) прошение и сведения; 8) сведения и прошение.

Представленная типология диалогического единства предполагает следующую типологию диалогов, изучающих в школе: 1) интервью; 2) двусторонний расспрос; 3) обмен мнениями; 4) изъявление желаний.

Показанные типы диалогов называют микродиалогами, но они также состоят из диалогических единств, которые находятся в смысловой взаимосвязи. Большим структурным элементом диалогической речи выступает сюжетный микродиалог на определённую тему. Диалогическая речь школьников может состоять из нескольких сюжетных микродиалогов, объединённых конкретной ситуацией общения. Наивысшая степень сформированности диалогического навыка подразумевает ведение различных, структурно-непринужденных бесед [10, с. 33].

2. Диалогическая речь у школьников формируется с помощью специальных коммуникативных упражнений на вопрос и ответ, с помощью

заданий, представленных в виде реплик, а также при помощи свободной беседы.

А. По мнению В. Л. Скалкина, вопросно-ответные упражнения наиболее эффективные для обучения диалогической речи. Задача вопросительного предложения – сделать запрос на определённого рода информацию. Вопросы ориентированы на реакцию, на речевой ответ собеседника. Вопросы делятся на такие виды как реальный и условный. Если учитель-предметник задаёт реальный вопрос ученику, например: «Why did you get your textbook dirty?». Значит, ученик действительно пришёл в класс с испачканным учебником, а учителю важно узнать, как такое могло случиться. Если преподаватель задаёт условный вопрос, например: «How many pots of flowers are there in the classroom?». Значит, преподаватель уже заведомо знает правильный ответ. Условные вопросы задаются в учебном процессе, поэтому участники диалога осознанно и серьёзно могут задать такой вид вопросов [42, с. 74].

Щукин А. Н. рассматривает два типа вопросно-ответных подготовительных упражнений, которые помогут ученикам на средней и старшей ступени обучения в формировании диалогической англоязычной речи и навыков аудирования:

Первый тип упражнений для учеников средней ступени обучения. Прослушивание записи диалогической речи на английском языке в форме интервью. При прослушивании данных аудио или видеозаписей у учеников формируются навыки аудирования. В представленных учителем интервью журналист задаёт небольшое количество вопросительных предложений, тем самым мотивирует на ответную реакцию своего гостя. Но данный тип упражнений включает в себя маленькие диалоги с упрощённой лексикой, чтобы у школьников не возникало проблем в понимании диалогов на слух. В видеозаписи ученикам можно прочитать субтитры к интервью, к тому же в мини-диалогах будет прослеживаться большое количество пауз для пояснений, а также будет присутствовать замедленный темп речи у собеседников. Форма

контроля после двойного или тройного прослушивания учениками интервью – это перевод и пересказ на английском языке в парах прослушенного диалога.

Второй тип подготовительных упражнений на английском языке для учеников старшей ступени обучения. Прослушивание диалогической речи в форме интервью. По сравнению с первым типом упражнений журналист задаёт большее количество вопросов, поэтому коротким диалогом данное интервью назвать нельзя. Ученики уже не смогут прочитать субтитры к диалогу во время просмотра видео. Прослеживается нормальный темп речи собеседников без долгих пауз. Интервью не прерывается преподавателем для каких-либо пояснений. Способ проверки после двух прослушиваний диалога: пересказ диалога на английском языке в парах [49, с. 215].

По мнению М. Л. Вайсбурда, существует большое количество обучающих диалогических заданий, которые формируют навыки мгновенного, разнопланового реагирования на реплики партнёра по диалогу, способность заинтересовать собеседника. М. Л. Вайсбурд определил критерии степени сформированных диалогических англоязычных умений: 1) умение слушать партнёра по диалогу; 2) умение быстро и правильно отвечать на различные вопросы; 3) умение поставить вопросы во время беседы; 4) вовремя входить в диалог; 5) вовремя и корректно выходить из диалога.

Опираясь на вышеперечисленные критерии, М. Л. Вайсбурд обозначил три уровня сформированных диалогических англоязычных умений: низкий, средний, высокий.

На низком уровне сформированности диалогических навыков и умений ученики проявляют пассивность, безинициативность в диалоге с другими учащимися или с преподавателем по причине недостаточного запаса лексического багажа, неправильного применения речевых оборотов. Школьники очень часто неправильно отвечают на вопросы, потому что не хотят внимательно дослушивать до конца своего партнёра по диалогу или просто не понимают его речь. Во время диалогов ставят перед своими собеседниками ограниченное количество вопросов, следовательно, могут не

вовремя вступить в беседу. Отвлекаются в ходе диалога и не знают, как правильно выйти из него.

На среднем уровне ученики легко, непринуждённо и с большим желанием и интересом вступают в диалог и другими учащимися, друзьями или с преподавателем, хотя им трудно правильно применять речевые обороты в диалоге, поэтому не всегда им это удаётся корректно сделать. Ученики могут дать ответы на вопросы, но сами грамматически правильно построить вопрос затрудняются. Они вовремя могут войти в диалог, но не умеют или не хотят дослушать своего партнёра до конца, а также не знают, как завершить беседу.

На высоком уровне ученики с удовольствием вступают в диалог с учащимися из своего класса или с преподавателем, у школьников богатый словарный запас, они часто, уверенно и правильно используют в своей беседе речевые обороты. Ученики умеют вовремя и правильно войти и выйти из беседы, внимательно слушать и понимать собеседника, ставить различного вида вопросы и давать на них ответы во время диалога.

Б. Для формирования диалогической речи ученикам предлагаются разнообразные репликовые задания. Школьники должны уметь давать ответную реакцию не только на вопрос, но и на утверждение, просьбу, указание, призыв и так далее. Ученики сами выстраивают порядок ответа и вкладывают в него определённый смысл в зависимости от предыдущей реплики и выученной им заранее необходимой лексики и грамматики. Рассмотрим различные виды репликовых заданий:

1) утвердительное и вопросительное предложения. Ученик что-то переспрашивает, уточняет, удивляется, предполагает и тому подобное;

2) два утвердительных предложения. Ученик может соглашаться со своим собеседником, поделиться своей точкой зрения, обещать ему что-либо и тому подобное;

3) утвердительное и отрицательное предложения. Ученик выражает своему партнёру отказ, недовольство, протест и так далее [13, с. 84].

В. Задания и упражнения на свободную беседу. В реальной жизни между детьми и подростками условный диалог с большим количеством различных тем, реплик, стимулов происходит спонтанно, естественно и непринуждённо. В школе подобные диалоги искусственно организуются учителем, который предлагает ученикам темы предстоящих бесед. Диалоги проводятся во второй половине урока, чтобы к тому времени у детей не было речевой скованности, боязни сделать ошибки и неуверенности в себе и в своих знаниях ведения англоязычного диалога. Условный диалог может перейти в естественный, если учитель-предметник предложит интересную, актуальную тему, а все ученики будут активными и инициативными во время диалога. Естественная беседа – это цель для всех добросовестных учителей английского языка, которые вкладывают душу в своих любимых учеников.

3. Одним из нетрадиционных методов, мотивирующим школьников к изучению английского языка и подталкивающим их к диалогическому общению является ролевая игра. Она создаёт естественную коммуникативную среду, побуждает учащихся использовать во время диалога все изученные ими лексические единицы, устойчивые выражения и грамматические конструкции. Ролевая игра – это самый популярный, полезный и эффективный метод формирования диалогической речи у учеников, она проводится на всех ступенях изучения английского языка у школьников. С помощью ролевой игры у детей и подростков проявляются интеллектуальные и творческие данные, она подходит для учеников с разным уровнем знаний. С использованием ролевой игры процесс изучения иностранного языка становится более увлекательным и продуктивным, процесс формирования диалогической речи у школьников проходит быстрее и эффективнее [44, с. 68].

Таким образом, подробно изучив материал, было сделано заключение о том, что в методике формирования диалогической англоязычной речи существует два основных метода: дедуктивный и индуктивный. Индуктивный метод является наиболее популярным и востребованным и подразумевает

изучение отдельных речевых единиц диалога и их применение в своей беседе в определённой тематической ситуации.

Формирование диалогической речи школьников осуществляется тремя эффективными вариантами: 1) диалогическое единство; 2) коммуникативные упражнения; 3) ролевые игры.

Существуют также определённые критерии и уровни сформированных диалогических англоязычных умений у школьников на всех ступенях обучения.

Выводы по первой главе

Исследование показало, что диалогическая речь - это важная языковая функция, которая несёт коммуникативный характер, формируется под влиянием мотивов деятельности, проявляет потребность в живом, естественном общении. Оба партнёра хорошо понимают друг друга, хотя свои мысли формируют в сокращённом виде, в отличие от монологической речи. Их разговорная речь получается краткой, они могут даже не договаривать свои фразы, но при этом хорошо понимают друг друга. Предложения простые и бессоюзные. Общение связно у собеседников, на раздумье у них тратится малое количество времени. Диалогическая речь сопровождается мимикой и жестами и проходит в зависимости от определённых ситуаций

В теоретической главе были рассмотрены четыре главные психолого-педагогические характеристики устного диалогического общения:

1. Диалог как форма коммуникации, как форма устного речевого общения между двумя людьми всегда мотивированна.
2. Диалогическая речь ориентирована на собеседника, второго партнёра по диалогу.
3. Диалогической речи присуща эмоциональность её участников.
4. Диалог на уроке не состоится без поставленной учителем ситуации общения.

В теоретическом параграфе было выявлено два основных процесса прогнозирования диалогов: прогнозирование формы и содержания. С помощью умения прогнозировать увеличивается эффективность обмена информацией интеллектуальной и прагматической, мы добиваемся лёгкости в протекании диалога, гибкости неречевого и речевого поведения коммуникаторов и уверенности в себе и своих способностях вести различные диалоги на английском языке.

Следует ознакомиться с главными задачами учителя, которые помогут в обучении школьников диалогическому общению на английском языке:

1. Объяснить детям, что заключают в себя понятия диалог и диалогическая речь, что вопросно-ответная форма чаще всего применяется в диалогическом общении. Чтобы диалог между участника образовательного процесса прошёл плодотворно, следует выучить приветствия, прощания, фразы для выражения благодарности, радости или недовольства, испуга и тому подобное для использования их в разных видах диалогического общения.

2. Показать детям на собственном примере, как провести диалог с опорой на учебный материал, направленный на развитие разговорной речи. В учебниках всегда содержится полезная лексика и разговорные фразы по различным темам для диалогов.

В методике формирования диалогической англоязычной речи существует два основных метода: дедуктивный, индуктивный.

Формирование диалогической речи школьников осуществляется тремя эффективными вариантами: 1) диалогическое единство; 2) коммуникативные упражнения; 3) ролевые игры.

Существуют также определённые критерии и уровни сформированных диалогических англоязычных умений у школьников на всех ступенях обучения.

ГЛАВА 2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ, КАК ЭФФЕКТИВНОГО ПРИЕМА В ФОРМИРОВАНИИ НАВЫКОВ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ У ШКОЛЬНИКОВ

2.1 Характеристика ролевой игры и её продуктивное использование для формирования навыков диалогической англоязычной речи у школьников

К настоящему моменту никто определённо не может сказать где, как и когда появилась ролевая игра. По мнению Д. Б. Эльконина, на заре существования человечества, когда общество находилось на низшей ступени своего развития, и орудия труда были примитивными, жизнь людей была настолько тяжела, что детям, вступая в жизнь, приходилось работать наравне с взрослыми, используя те же орудия труда.

Спустя века, когда человеческое общество было уже более развитым, дети уже имели свои орудия труда, соответствующие их возрасту и способностям. Они отличались как размером, так и областью применения. Появились символические игрушки, сделанные взрослыми специально для детей, которые готовили ребят к взрослой жизни. Игрушки способствовали развитию двигательной активности, мелкой моторике, мышления. Это служило воспитательным моментом в формировании ребёнка, как члена общества.

Таким образом, академик Д. Б. Эльконин утверждал, что возникновение ролевой игры зависит не только от исторического развития общества, но и от роли ребёнка в этом обществе, от социальных условий его жизни [51,с. 14].

Исследователи М. Мид и де Моз имеют похожее определение понятия ролевой игры, как и у Д. Б. Эльконина. По их мнению, ролевые игры осуществляют похожую тренировочную деятельность в онтогенезе. На заре развития человечества во время проведения игры дети подражали и повторяли движения своих родителей, применяемых ими в быту. В наше время

происходит тоже самое. Основными игрушками детей являются метёлки, грабли, кисти с красками, лейки, удочки, то есть рабочие атрибуты взрослых.

Термин «ролевая игра» применили в 20 веке. В 1946 году Дж. Морено впервые применил экспромт в драматической постановке. Он стал прообразом современной ситуационной ролевой игры.

В середине 1950-х годов в США стали активно применяться ролевые игры в психотерапии, в работе групп личностного роста, в психодрамме и так далее. Кроме того, руководители тренинговых групп заинтересовались методикой проведения ролевых игр. Они стали использовать их на своих занятиях, чтобы повысить у людей самооценку, научить общению с другими, уметь выходить из конфликтных ситуаций, правильно воспринимать себя и других. Ролевые игры вызывают живой интерес у людей. Тематика их настолько разнообразна, что, кажется, нет такой ситуации, которую она не могла бы решить.

Термин «ролевая игра» на многих иностранных языках определяется также как юмор, хохот, восторг, радость и приятная атмосфера. По мнению Л. С. Выготского ролевая игра – это “мнимая ситуация”. В процессе игры действия и поведение ребёнка не всегда совпадает с описанием хода игры. Ребёнок сам старается придумывать разные ситуации, включая собственное воображение, которое, по его мнению, делает игру более интересной и увлекательной. Меняя в процессе игры действия предлагаемых персонажей, школьник развивает своё мышление [11, с. 41].

Согласно М.Ф. Стронину, ролевая игра – это вид деятельности, предлагаемый учителем для школьников, на которую они затрачивают много физической и моральной энергии. Игра их не только увлекает и приносит им радость, с помощью ролевой игры дети становятся более раскрепощёнными, чувствуют себя равными, не зависимо от их уровня знаний. А ведение игры при этом на иностранном языке несёт в себе большой познавательный потенциал. Даже трудные задания кажутся школьникам более лёгкими, не вызывающими трудность выполнения. Игра перерастает в театральное представление, где

школьники становятся актёрами. Роль каждого ученика репетируется по несколько раз, что способствует лучшему усвоению языкового материала и к более свободному ведению диалогов на английском языке [44,с. 68].

Э. Берн утверждал, что ролевая игра – это построение определённых ситуаций, возникших в конкретном месте и назначенном времени. Ученики вживаются в роль своих персонажей, с учётом их характера. Содержание ролевой игры включает в себя парную и групповую работу учеников. Условия осуществления ролевой игры – это порядок деятельности школьников, их поступки во время игры, само построение игры. Участники ролевой игры могут действовать экспромтом, при этом соблюдая условия осуществления ролевой игры, не меняя её содержания, но влияя на её итог [6, стр. 255].

Из статьи в Википедии ролевая игра несёт в себе познавательный посыл, театральное начало. Игроки стараются чётко следовать своим ролям, не забывая про их особенности и о тематике ролевой игры. Игра учеников может быть проведена удачно или нет, согласно с поставленными условиями осуществления ролевой игры. Участники ролевой игры могут действовать экспромтом, соблюдая условия осуществления ролевой игры, не меняя её содержания, но влияя на итог. Ход игры строится самими участниками при определённых условиях. Поведение игроков зависит от характера его героев и фантазии игроков [61].

Согласно С. М. Шишкину, ролевая игра – это восстановление событий и взаимоотношений между обычными людьми в повседневной жизни и героями из каких-либо произведений. Образцами таких игр могут служить «игра в больницу», «снежный городок», «казаки-разбойники» и так далее. Ролевые игры способствуют расширению жизненных знаний, навыков, фантазии, перестать бояться чего-либо или кого-либо, стать более общительным [48, с. 167].

Из вышеперечисленных определений мы можем сделать заключение, что все учёные, изучающие ролевые игры, хоть и разными путями, но пришли к одному и тому же выводу, что ролевая игра – это действенное педагогическое

средство, приводящее благодаря своей практической основе к реальному росту формирования навыков диалогической речи на иностранном языке. Ролевая игра – это одномоментное соединение трёх составляющих: игра, общение, учёба. По мнению школьников, ролевая игра - это творческий процесс, в котором они выступают, как актёры. По мнению преподавателя, ролевая игра – это отличный способ формирования навыков диалогической речи у школьников. Ею можно управлять, она как трансформер, то есть процесс игры можно повернуть в ту сторону, которая нужна учителю на данный момент в зависимости от темы, цели и задачей урока. Виды обучающих направлений ролевой игры безграничны, этим она и привлекает школьных преподавателей.

По Н. П. Анкиеевой ролевая игра служит для выполнения первостепенных функций: мотивационную, воспитательную, ориентировочную, обучающую и компенсаторскую.

1. Мотивационно-побудительная. С помощью этой функции ученики энергичнее работают на уроке, лучше воспринимают учебную информацию. Во время игры возрастает стремление к языковому контакту с собеседником. Это ведёт к лучшему усвоению учебного материала.

2. Обучающая. Здесь ролевая игра выступает как занятие для формирования навыков диалогической речи, построения речевых взаимоотношений между школьниками.

3. Воспитательная. С её помощью дети учатся работать в команде, становятся более дружными, смелыми, коммуникабельными. Ролевые игры повышают организованность, энергичность, деятельность, решительность, усердие, они способствуют выработке своего собственного мнения. Во время ролевой игры ученику может быть предложено примерить на себя несвойственный себе негативный образ, который помогает понять смысл фразы «что такое хорошо, и что такое плохо».

4. Компенсаторская. Эта функция помогает школьникам осуществить их не всегда выполнимое стремление - ускорить процесс взросления.

5. Ориентировочная. Данная функция помогает школьникам применить к себе образы людей различных профессий и социальных слоёв. Учит просчитывать ход диалога, держать его под контролем [2, с. 29].

Согласно А. В. Конышевой ролевые игры состоят из трёх составных частей: роли, ролевые действия, исходная ситуация.

1. Роли бывают социальными, межличностными, психологическими.

А. Социальная роль показывает положение индивида и его отношения в социальном обществе. На уроке царит рабочая обстановка. Это одна сфера общения, но их существует большое множество: игровая, домашняя, трудовая и так далее. В каждой из них человек играет свою определённую социальную роль. Она может быть как типичная: водитель, артист, рабочий, администратор, так и уточнённая: Андрей Малахов, Дмитрий Медведев, Кирилл Лавров и так далее.

Б. Межличностная роль. Она раскрывает положение человеческой личности в отношениях с другими людьми. Качество этих отношений зависит от внутренних особенностей характера каждого. Социальная роль переплетается с межличностной и собеседник-одноклассник предстаёт как друг и капитан школьной футбольной команды.

В. Психологическая роль. Она больше всего раскрывает внутренний мир человека. Он может предстать в ролевой игре в негативном, неприглядном, отрицательном свете или в нейтральном свете, или в хорошем, положительном, достойном. В ходе игры школьники имеют возможность предстать в любой из этих ролей. От этого их знания оказываются более глубокими, а мировоззрение становится более широким.

Если игра основывается на сказочной тематике, ученик играет конкретную психологическую роль, в зависимости от психотипа его героя, например, добрый или злой. Герой же литературных произведений по своему психотипу отличаются от сказочных. В поведении литературных героев нет чётких границ между добром и злом. Поэтому в своей игре школьник может включить немного фантазии.

Когда ролевая игра основывается на учебных диалогах, школьнику достаточно уловить, подметить тип поведения его героя. А цепь событий может быть построена им сами как угодно. Возникает импровизация. В беседе появляются новые фразы, идущие не только из текста, но и от самого ученика. Это как раз и ведёт к наилучшему формированию навыков диалогической речи.

2. Ролевое действие – это момент исполнения роли учеником. Оно включает в себя не только сами диалоги, но и психологическое, эмоциональное взаимодействие между собеседниками, мимику, интонации соответствующие образам, жесты и окружающую их атмосферу – мебель, вещи, необходимые для поддержания этой атмосферы.

3. Исходная ситуация. При подготовке к проведению ролевой игры важно учесть место её проведения и правильно подобрать участников игры. Они должны не только комфортно чувствовать себя в отношениях друг с другом, но ещё суметь сделать игру более интересной и познавательной не только для себя, но и для окружающих, чтобы им также захотелось стать участниками такой игры. Ролевые игры, проводимые на английском языке, имеют свои особенности, в них сама игра переплетается с обучением, расширением лексического запаса, с формированием навыков диалогической речи [24, с. 64].

По мнению Е. Д. Матрона, работа преподавателя и учащихся в процессе проведения ролевой игры делится на четыре этапа:

1. Подготовка к игре. Создание сюжетной линии, разработка порядка проведения игры, знакомство с индивидуальными особенностями каждого персонажа.

2. Объяснение. Преподаватель знакомит участников с темой предстоящей игры, они вместе составляют план, прорабатывают каждый его пункт, в зависимости от тематики игры. Каждый ученик, участвующий в ролевой игре, получает от преподавателя все необходимые устные и письменные рекомендации, распечатки диалогов, инструктаж по последовательности их проведения. Школьники по-своему желанию могут сшить себе тематические наряды, обустроить класс в зависимости от предлагаемой темы игры.

3. Проведение игры – это самый интересный этап. Школьники воплощают на уроке предлагаемую им игру, разыгрывая каждый свои сценки.

4. Анализ и обобщение. Учитель-предметник совместно с учащимися подводит итог сделанной работы, они разбирают все её детали. Ученики сами себе ставят оценку, происходит их самоанализ. Преподаватель, в свою очередь, также оценивает всех участников игры, делает свои замечания, высказывает пожелания [30, с. 33].

Н. Д. Гальскова пишет о видах ролевых игр:

1) контролируемая. Учитель предлагает ученикам разучивать реплики диалога из учебника;

2) умеренно-контролируемая. Преподаватель общими словами описывает ребятам сюжет ролевой игры и их роли;

3) эпизодическая;

4) свободная. Это трудный, непростой вид ролевой игры. Учитель-предметник предлагает лишь тему ролевой игры, а со сценарием, репликами и применяемыми в них лексическими единицами школьники должны определиться сами [14, с. 265].

Согласно О. А. Колесниковой, в школах на уроках английского языка применяются следующие типы ролевых игр:

1) лексические и грамматические подготовительные ролевые игры, с помощью которых развиваются речевые навыки у школьников. Если мы не используем данный тип ролевых игр на уроках, тогда тренировка в выборе правильных грамматических конструкций или лексических единиц и применении их в диалогической речи становится неинтересной, утомляющей, однообразной. А в процессе ролевой игры на уроке работа с грамматическими конструкциями и лексическим материалом становится нестандартной и очень захватывающей. Это ведёт к хорошему усвоению грамматики и лексики у школьников, а это в свою очередь к ведению свободного, непринуждённого, оживлённого и динамичного диалога на английском языке;

2) творческие ролевые игры используют креативный, творческий подход к формированию коммуникативных навыков у школьников. Они применяются на уроках на этапе повторения пройденного материала. В данных ролевых играх присутствует импровизация, динамичность в общении, ученик должен так сконцентрироваться и психологически настроиться, чтобы показать в игровой деятельности все свои реальные речевые навыки и возможности.

Учителю английского языка следует отводить верное количество времени от урока на проведение ролевой игры. 20 минут от урока занимает игра, которая знакомит учеников с новой темой, или предлагает тренировочные задания для первичного закрепления лексического, грамматического или фонетического материала. Если ученики повторяют пройденную тему, на ролевую игру учитель отводит 5 минут [22, с. 16].

Трендовой и самой простой формой ролевой игры является интервью. Ученики могут выбрать различную тематику, первая команда учеников – корреспондентов придумывает и задаёт вопросы, а вторая команда интервьюируемых отвечает на поставленные вопросы в соответствии в зависимости от того образа, в котором они находятся.

Вторая форма ролевой игры – импровизация, она используется на старшей ступени обучения английскому языку. В этой игре нет ни реплик, ни сценариев, ученики проявляют своё воображение, они придумывают ситуацию общения, общую характеристику своих персонажей и их реплики.

По М. А. Ариян есть ряд правил, относящихся к проведению ролевой игры:

- 1) повышение заинтересованности школьников в изучении английского языка;
- 2) достаточно хорошо обдуманная тематика игры, грамотная её организация, правильно подобранные персонажи, диалоги которых правильно раскрывают и отражают основную мысль игры;
- 3) предлагаемая ролевая игра должна быть интересна для всех её участников;

4) ролевая игра проводится в комфортной, благоприятной обстановке, которая ведёт к развитию фантазии у школьников;

5) ролевая игра способствует максимальному усвоению уже изученного речевого материала;

6) стопроцентная заинтересованность педагога в продуктивности данной игры;

7) учитель и ученики должны чувствовать себя одной большой творческой командой [3, с. 15].

Ролевая игра должна быть подобрана в зависимости от возраста учащихся. Для учеников младшей ступени обучения предлагаются ролевые игры со сказочной или бытовой тематикой, которые направлены на изучение правил поведения, речевого этикета. Для учеников средней ступени обучения предлагаются ролевые игры с бытовой тематикой или обиходного содержания. Для учеников на старшей ступени обучения предлагаются имитационные ролевые игры с познавательной направленностью или деловые ролевые игры.

Ролевые игры, применяемые на уроках английского языка, способствуют непосредственному живому общению как между преподавателем и учениками, так и между самими учащимися. Это стимулирует школьников к более глубокому изучению иностранного языка. Они с удовольствием активно работают на уроке, охотно изучают дополнительную информацию, предлагаемую им преподавателем.

Если ролевая игра подобрана правильно, то значение её в процессе обучения английскому языку очень велико. Это может быть и повторение и изучение, и освоение новой лексики, грамматики, отработка произношения, что немаловажно в изучении английского языка. Всё это может происходить в режиме импровизации, живого речевого общения, непринуждённости и лёгкости [37, с. 68].

По мнению Р. С. Немова, функции учителя на каждом этапе ролевой игры имеют отличия. На этапе подготовки в функцию преподавателя входит контроль за ходом игры, работа с учениками, которым трудно даётся их роль,

как в игровой, так и в речевой части. На данном этапе учитель может даже ставить их гидом, советчиком, помощником, чтобы направить их умения и старания в нужном направлении. Также в функцию преподавателя входит ознакомление каждого ученика конкретно с его ролью. Проходит обсуждение, где ученик может внести свои коррективы в образ своего персонажа, как в плане диалогов, сценического костюма, так и в плане включения различной мимики, жестов и других актёрских приёмов. Также на этапе подготовки нельзя забывать о декоративном оформлении игры, различной бутафории, где ученики «творят» и фантазируют вместе с учителем.

На следующей стадии игры учитель выполняет функцию зрителя. Он сначала оценивает игру в целом, а затем каждого актёра в отдельности. В критерии оценки входит как созданный образ учащимся, так и его диалогическая речь, уровень знания английского языка, свобода общения на нём. Все ошибки и недочёты преподаватель озвучивает на следующем уроке.

Этап подведения итогов. Функция учителя на этом этапе – оценка проведённой ролевой игры, которую необходимо начать с благодарности за проведённую работу. Выделить тех учеников, которые проявили себя с наилучшей стороны, как в плане творчества, так и в плане показанных знаний английского языка. Также стоит похвалить и других учеников, не менее талантливых, способных и знающих. Затем нужно выслушать мнения самих учащихся о проведённой игре, что им понравилось, что удалось, а что нет, учесть их пожелания. И только после этого преподавателю следует указать на их ошибки, недочёты, чтобы не понизить самооценку учеников, не отбить желание продвигаться к поставленной цели – изучение английского языка.

Ролевые игры в настоящее время очень востребованы и перспективны, и могут быть применимы учителем не только на уроках английского языка, но и во внеурочное время для более эффективного формирования навыков диалогической речи. Хотя делать это надо очень корректно, чтобы ролевые игры не наскучили школьникам, и не перестали вызывать у них должный интерес [32, с. 688].

Ролевая игра повышает желание людей общаться между собой. Например, на уроке английского языка школьники могут проходить темы: «Sights of New York», «New York weather», где ученики делают пересказ текстов, учат новые незнакомые слова, разбирают грамматическое построение предложений, ведь целью ученика является дать правильный ответ на вопрос и больше ничего. Школьник не думает, не стремится поделиться своими собственными мыслями, у него нет своего отношения к теме урока.

Теперь посмотрим, как можно обыграть эту же тему урока с помощью ролевой игры. Согласно тематике ролевой игры девочка из России имеет подругу в Нью-Йорке и хочет пригласить её к себе в гости. Ольга рассказывает Джесике о своей стране, о достопримечательностях, о погоде. А Джесика в свою очередь через интернет делится с Ольгой информацией о себе, о своей стране, достопримечательностях и погоде в своём городе. Для проведения данной ролевой игры ученики составляют диалоги, в которых применяют новые слова и словосочетания по изученной теме. Цель учеников – не просто ответ на уроке, а интересное общение с собеседником на ту тему, к которой они лично сопричастны, по которой им очень хочется выразить своё собственное мнение. Это способствует наилучшему формированию навыков диалогической речи. Девочки становятся частью своей роли, учатся не только слушать, но и слышать друг друга, подстраиваться под собеседника, помогать друг другу, если кто-то забудет свои слова или ошибётся. Урок становится интересным, а атмосфера лёгкой и доброжелательной, располагающей к общению, которое так важно в процессе формирования англоязычной диалогической речи.

Таким образом, ролевая игра формирует диалогическую англоязычную речь школьников и доказывает им, что организация и проведение игры в коллективе – это интересно, весело, легко, если этот коллектив дружный и сплочённый. И особенно приятно, когда учитель становится частью этого коллектива, а ученики могут видеть в нём своего друга и наставника, который в любой момент может прийти им на помощь и поддержать.

2.2 Формы ролевых игр на младшей, средней и старшей ступенях обучения английскому языку в школе

В настоящее время ролевые игры пользуются большим спросом в методике преподавания английского языка в средних общеобразовательных школах. Следует помнить о множестве вариантов ролевых игр на уроках английского языка в школе. Необходимо правильно выбирать подходящие формы ролевых игр для младшего, среднего и старшего школьного возраста учеников.

Согласно В. М. Филатову, школьники со второго по четвёртый класс очень раскованы, позитивны, активны, мечтательны, доброжелательны к людям и открыты ко всему новому, любят различные виды игр. Они показывают самую большую степень заинтересованности в ролевых играх на уроках английского языка в школах. Самые основные сферы общения в этом возрасте это школа, дом, магазин и дача и так далее. Дети младшего школьного возраста на уроках английского языка больше всего предпочитают ролевые игры с куклой или различными предметами.

По мнению Г. В. Яцковской, ролевая игра с куклой пользуется большим интересом среди учеников на уроке иностранного языка. Эта игра очень полезна для организации речевой деятельности школьников. Детям, а особенно девочкам очень нравится представлять себя куклой, учить и рассказывать свои реплики из диалога в качестве их любимицы.

В ролевых играх можно использовать различные виды кукол. Например: тростевые, пальчиковые, перчаточные куклы, марионетки и так далее. Они очень подвижны, красочны, выразительны, интересны, поэтому дети всегда очень внимательно наблюдают за ними в ходе игры. Кроме того, младшие школьники очень любят наряжаться в кукольные костюмы, чтобы стать куклой-гигантом, например, Чиполино, мушкетёр, охотник, волшебник, принц, принцесса и многое другое. Также в настоящее время пользуются огромной

популярностью среди учеников в школах планшетные куклы. Учителя всё чаще начинают использовать их на уроках иностранного языка.

Разнообразные виды кукол выполняют различные функции. Например, с куклой, как знак ситуации школьник может организовать на уроке диалог-расспрос: "What's your nickname?" "Where do you live? What do you like to do? What's your favorite book?" Во время этого расспроса ученик должен узнать как можно больше полезной информации о своём собеседнике.

Кукла-партнёр по диалогу. Например, складывается такая ситуация, что школьник, который учится рисовать, интересуется и восхищается живописными работами известных художников, приглашает свою куклу в картинную галерею. Он показывает и говорит название каждой картины, рассказывает историю её создания и краткую биографию автора. Далее кукла делится с учеником своими впечатлениями от увиденного и услышанного в картинной галереи и называет понравившиеся ей картины.

Также вы можете получить нужную вам информацию о кукле через третьих лиц. Сюжет одной из ролевых игр таков: кукла девочки серьёзно заболела, но школьница не знает, как её вылечить. Она обращается к своей однокласснице за дельным советом, так как та в свою очередь имела похожую ситуацию в прошлом [54, с. 85].

Учителю английского языка следует всегда помнить, что речевой диалог школьников не должен слишком затягиваться по времени, так как ученики начинают постепенно уставать и продуктивность ролевой игры уменьшается. Ученикам младшего школьного возраста следует вести диалог на английском языке в течение пяти минут, ученикам среднего школьного возраста с пятого по восьмой класс в течение десяти минут, а в старшем школьном возрасте с девятого по одиннадцатый класс от пятнадцати до восемнадцати минут максимум.

Согласно А. В. Коньшевой, ученики среднего школьного возраста перестают быть детьми, они становятся подростками, которые хотят как можно быстрее повзрослеть. Они очень активны, полны энергией, но зато быстро

устают, перетруждаются. Они могут быть слишком обеспокоены чем-то, восприимчивы к разным ситуациям, уязвимы, но зато сильны духом и бесстрашны. Подростки любят межличностное общение во время учебного процесса. Ролевые игры в их возрасте постепенно усложняются, и прибавляются новые вариации и разновидности игр. Самыми популярными у подростков считаются ролевые игры бытового характера. Например, беседа подростков в школе на уроке или на перемене, в столовой, дома, на улице, в супермаркете, в кинотеатре, в зоопарке, в цирке, в библиотеке, в картинной галерее и так далее.

У школьников со второго по восьмой класс на уроках иностранного языка проводятся ролевые игры обиходного содержания, во время данных игр у учеников формируются нормы речевого поведения и этикета и воспитание культурного общения.

Ученики с низким уровнем владения английским языком пользуются на уроке репродуктивным способом речевого общения. То есть они просто заучивают наизусть свои фразы в диалоге - образце при подготовке к ролевым играм, а потом воспроизводят все реплики слово в слово на уроке. Школьники, которые имеют средний уровень владения английским языком, могут дополнять диалог новыми фразами, а также сокращать его или поменять какие-либо реплики местами, чтобы лучше передать смысл в диалоге, а далее всё это учат наизусть. Школьники, обладающие высоким показателем владения иностранным языком, в общении во время ролевых игр на уроке очень раскованы, активны, инициативны. Они не заучивают свои реплики целиком слово в слово, а пытаются пересказать по памяти, о чём они прочитали из диалога-образца, а также они добавляют свои собственные фразы, описывают свои эмоции по поводу происходящего, делятся своим мнением, доказывают свою точку зрения и так далее.

Постоянное использование ролевых игр на уроках иностранного языка поднимает у школьников настроение, мотивирует детей и увеличивает их уровень знания английского языка.

При переходе детей из подросткового возраста к старшему школьному возрасту углубляются познания ребят об окружающем мире и опережают их собственный жизненный опыт. В таком случае ролевые игры подготавливают школьников к их будущим социальным статусам и ролям. Именно такой функцией обладают имитационные ролевые игры. Они создают имитируемую реальность, где общение организовывается по конкретным правилам при помощи игровых заданий. В конце игры подводятся итоги в зависимости от правильности и неправильности выполненных заданий, объявляются победители, выполнившие всё наилучшим образом.

Имитационные ролевые игры способны не только подготовить школьников к речевому общению, но и увеличить, усилить познавательную деятельность учащихся. Например, для школьников в восьмых, девярых, десятых классах в игровой форме учитель может организовать знакомство с героями литературных произведений, интересными фактами из биографий великих русских и зарубежных писателей, ученых, искусствоведов, философов, расширять знания об истории и культуре страны изучаемого языка, об окружающем мире и о всех самых важных проблемах современности [27, с. 73].

Ученики десятых, одиннадцатых классов в процессе имитационной ролевой игры знакомятся, например, с интересными важными фактами из жизни знаменитого учёного Стивена Хокинга и его научными работами и открытиями. Ученикам необходимо выучить несколько научных фактов и найти дополнительные материалы об этой личности, а также продумать форму и содержание своих реплик, подготовить презентацию или выбрать интересные анимационные картинки, фото, видео. На уроке английского языка общение и обсуждение жизненно важных проблем происходит за счёт игрового сюжета и распределённых между ребятами ролями.

Данные ролевые игры также используются для формирования у учеников социально-политических навыков и нравственных умений. С этой целью проводятся игры мировоззренческого характера. Например, можно имитировать беседу между русскими школьниками и их зарубежными

ровесниками. Также проводятся дискуссии, в течение которых ученики высказывают своё отношение по разным направлениям, например в кино, в литературе, живописи, архитектуре и так далее. Участие в таких беседах и дискуссиях гарантирует живое, активное, интересное, непринуждённое общение, обмен мыслями, самостоятельное, артистическое и творческое обсуждение проблем и самоопределение личности.

Согласно К. Ливингстоуну, у учеников девярых, десятых, одиннадцатых классов, принимая во внимание их становление профессиональных интересов, учителя организуют имитационные деловые ролевые игры. В них участвуют будущие преподаватели, писатели, художники, машинисты, врачи, спортсмены, повара и так далее. Одна из самых распространённых форм такой игры – это домашнее задание с текстом, в котором содержится профессиональная информация на английском языке. Ученики дома читают текст и выполняют игровые задания на основе прочитанного. Деловая игра имитирует различные ситуации, которые могут возникнуть у школьников в их будущей профессиональной деятельности. В большинстве случаев данная игра решает сразу же несколько задач, например, врач не только ведёт консультативный приём больного, но и морально, психологически поддерживает, настраивает на позитивную волну, обеспечивает душевное спокойствие пациента. На протяжении интервью или развёрнутой беседы в классе между учениками из России, Англии и Америки каждый ученик старается не только как можно лучше, обширнее, интереснее рассказать о себе, но и задать вопросы своему собеседнику, чтобы узнать больше о быте, культуре, традициях, погоде, отдыхе, профессиональной занятости в странах изучаемого языка.

Таким образом, для каждой имитационной деловой ролевой игры преподавателю необходимо поставить цели, задачи для учеников, разработать сюжет, составить реплики, провести и подвести итоги игры. Деловые игры отвечают возрастным особенностям учеников старших классов. Школьники имеют возможность не только больше практиковаться в английском языке и

участвовать в интересном живом общении, но и всесторонне развиваться. Данная игра является средством хорошего воспитания и профессиональной ориентации учеников [26, с. 169].

А. В. Коньшева утверждает, что для всех ступеней обучения английскому языку на уроках очень часто организовываются ролевые игры обиходного характера. Они проводятся с целью формирования и использования норм речевого этикета, воспитания хороших манер и культуры поведения у учеников разного школьного возраста. Дети учатся правильно приветствовать и прощаться со своими сверстниками и взрослыми, приносить извинения, выражать восторг и отвечать на благодарность, спросить совета или просить о помощи товарища, уметь сглаживать ситуацию и обходить конфликты стороной со своим партнёром по общению и так далее [23, с. 192].

Подводя итог всему выше сказанному, можно сделать вывод, что ролевые игры эффективно используются на уроках английского языка у учащихся разного школьного возраста, но необходимо выбрать правильную форму выражения, которая бы соответствовала определённому возрастному этапу школьников. Для младшего школьного возраста больше всего подходят сюжетные ролевые игры сказочного и бытового содержания, а так же обиходного содержания (речевой этикет, культура поведения). Для учеников среднего школьного возраста характерны сюжетные ролевые игры бытового содержания и ролевые игры обиходного содержания (речевой этикет, культура поведения). Для старших классов проводятся имитационная ролевая игра познавательного и мировоззренческого содержания и имитационная деловая ролевая игра.

Выводы по второй главе

Теоретический анализ ролевых игр и их применения на разных этапах обучения английскому языку в школе показал, что ролевая игра – это действенное педагогическое средство, приводящее благодаря своей практической основе к реальному росту формирования навыков диалогической речи на иностранном языке. Ролевая игра – это одномоментное соединение трёх составляющих: игра, общение, учёба. По мнению школьников, ролевая игра – это творческий процесс, в котором они выступают, как актёры. Роль каждого ученика репетируется на уроках и дома по несколько раз, что способствует лучшему усвоению языкового материала и к более свободному ведению диалогов на английском языке. Ролевая игра не только увлекает учеников и приносит им радость, с помощью неё школьники становятся более раскрепощёнными, чувствуют себя равными, не зависимо от их уровня знаний. А ведение игры при этом на иностранном языке несёт в себе большой познавательный потенциал. По мнению преподавателя, ролевая игра – это отличный способ формирования навыков диалогической речи у школьников. Ею можно управлять, она как трансформер, то есть процесс игры можно повернуть в ту сторону, которая нужна учителю на данный момент в зависимости от темы, цели и задачей урока. Виды обучающих направлений ролевой игры безграничны, этим она и привлекает школьных преподавателей.

Ролевые игры эффективно используются на уроках английского языка у учащихся разного школьного возраста, но необходимо выбрать правильную форму выражения, которая бы соответствовала определённому возрастному этапу школьников. Для младшего школьного возраста больше всего подходят сюжетные ролевые игры сказочного и бытового содержания, а так же обиходного содержания (речевой этикет, культура поведения). Для учеников среднего школьного возраста характерны сюжетные ролевые игры бытового содержания и ролевые игры обиходного содержания (речевой этикет, культура поведения). Для старших классов проводятся имитационная ролевая игра

познавательного и мировоззренческого содержания и имитационная деловая ролевая игра.

Таким образом, ролевая игра является важным и эффективным приёмом воссоздания воображаемых, фантастических или реальных ситуаций диалогического общения на уроках английского языка. Они активизируют речемыслительную деятельность школьников на начальном, среднем и старшем этапе обучения, формируют внутреннюю мотивацию к естественному, инициативному ведению диалога на английском языке. Ролевая игра эффективно формирует диалогическую англоязычную речь школьников и показывает им, что организация и проведение игры в коллективе – это интересно, весело, легко, если этот коллектив дружный и сплочённый. И особенно приятно, когда учитель становится частью этого коллектива, а ученики могут видеть в нём своего друга и наставника, который в любой момент может прийти им на помощь и поддержать.

ГЛАВА 3. ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ НАВЫКОВ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ У ШКОЛЬНИКОВ НА ВСЕХ СТУПЕНЯХ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР И КОМПЬЮТЕРНЫХ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ

3.1 Использование информационно-коммуникативных технологий в формировании навыков диалогической англоязычной речи у школьников на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр

В настоящее время информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) являются главным средством, используемым учениками в школе и дома. Через информационно-коммуникативные технологии мы получаем ту информацию, которая нам необходима, то есть, по мнению Э. Г. Азимова и А. Н. Щукина, информационно-коммуникативные технологии - это способ взаимосвязи между людьми и информацией. Этот способ осуществляется через определённый контакт с использованием компьютерных технологий [1, с. 448].

Л. Л. Босова утверждает, что с помощью ИКТ мы можем пользоваться различными необходимыми нам документальными данными (через электронные книги, путём онлайн общения с другими людьми) с помощью различных средств, программ для получения нужного нам итога [7, с. 231].

Согласно Д. А. Поспелова, информация – это зеркало той реальности, к которой мы живём. Информация воспроизводит многообразие мира, реальной жизни, разрушает мнение о том, что в ней нет ничего нового и интересного [35, с. 421].

Согласно Д. Н. Ушакова, информация – синтез различных сведений, новостей, сообщений и информационных материалов [45, с. 446].

Коммуникация – ход передачи информации, вид контакта, факт взаимосвязи, передача сведений от одного человека к другому или группе лиц.

Л. Н. Юмсунова утверждает, что технология – система и порядок проведения способов и процедур трансформаций, приводящих к нужному итогу [52, с. 104].

Совокупность ИКТ – это союз двух технологий – информационной и коммуникативной.

Информационная технология – это сочетание приёмов, путей и ходов, способствующих сохранению, переработке, распространению и воспроизведению данных, которые нацелены на рост продуктивности и результативности определённой деятельности.

В современном мире информационные технологии тесно связаны с компьютерными.

Коммуникационные технологии устанавливают приёмы и пути, с помощью которых происходит общение человека с реальным миром и обратно. В этом процессе важное место занимает персональный компьютер (ПК). Он способствует взаимосвязи между людьми, получающими информацию.

Поэтому ввод информационных и коммуникативных технологий в образовательную систему неслучаен, он преследует определённую важную цель – дать школьнику ощущение свободы, уверенности и комфортности в огромном потоке современной информации.

Эволюция ИКТ-технологий.

Во второй половине XIX века единственными средствами ИКТ были перо, чернила и книги. Общение между людьми проходило с помощью писем, посылок и других посланий. Основная цель ИКТ на данном этапе – передача информации доступными средствами.

С конца XIX века средства ИКТ стали более механически развитыми. К ним относились телефон, пишущая машинка. Общение между людьми проходило как и раньше с помощью почтальонов. Основная цель ИКТ в этот

период – передача информации доступными, но уже более современными способами.

В 40-60-х годах XX века средствами ИКТ были уже электрические пишущие машинки, ксероксы, ЭВМ большого размера. Основной целью ИКТ в это время было не только передача информации доступными средствами, но и содержание переданной информации.

В начале 70-х годов средствами ИКТ были большие ЭВМ, АСУ и информационно поисковые системы. В этот период цель ИКТ – помочь в работе социальным и управленческим структурам. Упор делается на содержание информации.

В середине 80-х годов средствами ИКТ стали компьютеры, которые стали применяться в разных сферах деятельности человека – от бытовой, культурной до управленческой. Информация стала править людьми [17, с. 19].

В настоящее время средства ИКТ – это Интернет, которому предстоит быстрое развитие.

Естественно, что повсеместное использование ИКТ не могло обойти и образование. Методисты заинтересовались новейшими информационными технологиями, которые можно применить в учебном процессе. Хотя, ещё в 1970-х годах были разработаны программы, которые служили для исполнения роли электронного учителя. В начале 1990-х годов возникли интеллектуальные обучающие системы. А в середине 1990-х годов появились гипертекстовые и мультимедийные средства. По стране зашагал Интернет. С 2000-го года стали активно вводиться в жизнь технологии компьютерного моделирования и имитации. ИКТ в образовании сегодня используется не только для оценки знаний школьников и отработке приобретённых навыков, повышения познавательного интереса, но и для использования их в индивидуальной работе учащихся. Поскольку спектр применения ИКТ на уроке очень широк, всё больше и больше преподавателей начинают использовать в своей педагогической практике. Существует много различных методик обучения. Многие из них направлены на получение новых знаний и в том числе на

формирование диалогических англоязычных навыков, используя компьютерные ролевые игры, применяя которые можно создавать любые ситуации, контролировать их, обрабатывать собранные данные и тем самым эффективно и продуктивно изучать английский язык [17, с. 21].

Классификация средств ИКТ, применяемых в школе по А.В. Горячеву:

1. В зависимости от цели, поставленной учителем. Для основного учебного процесса используются электронные учебные пособия. Они помогают приобретению и повышению уровня знаний на этапе изучения теории. Электронные практикумы используются для проведения практики. Электронные тренажёры, развивающие компьютерные ролевые игры необходимы для повторения уже изученной темы, её тестирования, проверки.

2. В зависимости от желания использования дополнительных учебных ресурсов. Для получения новой информации используются электронные библиотеки и электронные словари. При отработке полученных умений для обобщения и правильного распределения учебных материалов – обучающие компьютерные программы. Для визуализации учебного материала в помощь в помощь к его освоению используются видеоконференции. Для формирования коммуникативных навыков – компьютерные обучающие ролевые игры.

3. В зависимости от вида учебного материала:

- а) текстовые материалы – электронные учебники, словари и так далее;
- б) презентации – фото, видео, электронные фотоальбомы и так далее;
- в) аудиозаписи – звукозаписи различной направленности.

4. В зависимости от места и времени протекания учебного процесса:

- а) Онлайн системы – голосовая связь, мобильная связь;
- б) Офлайн связь – веб – чат, видеочат и так далее.

5. В зависимости от способа получения информации:

- а) локальный – компьютерные развивающие программы;
- б) сетевой – всемирная информационная сеть и так далее [55].

По мнению Т.Ф. Есенковой и В.В. Зарубиной, главные средства ИКТ это:

1. Компьютер служит для поиска, получения и обработки нужных школьнику сведений посредством Интернета.

2. Принтер (чёрно-белый или цветной) служит для распечатки текстовой информации, картиной, фото, схем, диаграмм.

3. Сканер служит для сканирования изображений для ПК.

4. Проектор учителю служит для лучшей визуализации учебного материала всему классу школьников.

5. Интерактивные доски работают в паре с проектором и помогают учителя в работе с текстовой, видео, аудиоинформацией. На чувствительном экране школьник может записывать свои ответы по представленному заданию, что будет также отражено в компьютере учителя.

6. Видеокамера служит для передачи видеосюжетов, необходимых для более интересного и красочного проведения занятий.

7. Флэшка служит для сбора и обмена данных между компьютерами и ноутбуками [15, с. 35].

По мнению Г. К. Селевко, большинство преподавателей считают применение на своих уроках ИКТ важным приёмом в изучении иностранного языка. Он способствует не только росту школьника, как полноценного члена общества, но и включает в себя ряд функций, которые необходимы как для формирования навыков диалогической речи, так и для расширения его кругозора и мировоззрения.

1. Познавательная функция. Использование ИКТ на уроке повышает интерес школьника к изучению английского языка, к ведению на этом языке диалогов, поскольку эти технологии позволяют разнообразить учебный процесс, сделать его более познавательным и увлекательным. Кроме того, школьник при использовании ИКТ становится профессиональным пользователем.

2. Обучающая. Благодаря ИКТ школьники начинают больше думать, анализировать, у них развивается логическое мышление. Всё это естественно

приводит к повышению уровня формирования диалогической речи и качества знаний английского языка в целом.

3. Коммуникативная. Учит работать школьников в парах или в группах и формирует навыки англоязычной диалогической речи.

4. Культурная. Применение ИКТ даёт возможность получить больше информации об истории, культуре, искусстве не только своей страны, но и других стран. Это может быть как текстовая, так и аудио, видеоинформация. Окунуться в жизнь людей в средние века или в эпоху правления королевы Виктории в Англии – это прекрасно! Возможность визуализировать это время, почувствовать его атмосферу, пропустить через себя эту информацию, что-то додумать, дофантазировать. Можно сказать, что ИКТ формирует и развивает у школьников новый компьютерный тип сознания.

5. Престижная. Хорошее знание ИКТ повышает авторитет ученика в школе, его собственную самооценку, он становится популярным среди одноклассников.

6. Прогностическая. ИКТ готовят школьников к жизни в новом информационном обществе, с новой информационной культурой, к правильному диалогическому общению с новыми информационными людьми.

7. Воспитательная. Во время использования на уроках ИКТ учитель выступает в роли наставника и контролирует поведение школьников в ходе учебного процесса, помогает устранять ошибки в работе с компьютером, следит за общением детей между собой, учит корректному ведению диалога на английском языке.

8. Регулятивная. Использование ИКТ доказывает школьнику его нужность и важность как потенциального члена общества, готовит его к будущей полноценной жизни, учит правилам поведения и общения на иностранном языке, а также дополнительно знакомит с основными законодательными актами, чтобы ученик впоследствии стать достойным информационно-подкованным представителем своего поколения [41, с. 42]. .

Значимость ИКТ на уроках в школе.

Многие учителя достаточно часто спрашивают себя: так ли необходимо использовать на уроках ИКТ, для чего они нужны, можно ли вообще обойтись без них?

Попробуем разобраться. В первую очередь, ИКТ-технологии являются помощником учителя в организации учебного процесса. Благодаря ним урок становится более интересным и познавательным, проходит в одно дыхание, уходит напряжённость и скованность учеников на уроке, общение между учителем и учащимися становится более непринуждённым и лёгким.

Кроме того, мы живём в век высоких информационных технологий, и, конечно, педагог должен идти в ногу со временем, повышать свои профессиональные знания и навыки, а без изучения и использования ИКТ это невозможно. Такой учитель всегда будет в тренде и будет авторитетом для своих учеников, они будут им гордиться и восхищаться, стараться быть похожим на него.

1. ИКТ – технологии способны сделать урок более интересным в плане англоязычного общения, нескучным, непредсказуемым в плане большого разнообразия в использовании учебного материала. Ученику всегда будет интересно идти на урок, потому что каждое занятие можно сделать уникальным, не похожим на предыдущие.

2. ИКТ предполагает использование самых новых и передовых методов обучения, в учебный процесс вовлекается весь класс, идёт коллективная работа, благодаря которой активно формируются навыки англоязычной диалогической речи.

3. ИКТ позволяют учителю применять на уроках аудио и видео учебные материалы, проводить различные презентации, компьютерные ролевые игры, викторины и так далее.

4. ИКТ позволяют самому учителю сделать процесс организации будущего урока более интересным, занимающим меньшее количество времени, но более результативным.

5. ИКТ однозначно способствуют повышению знаний у школьников в области английского языка, культуры, информатики, готовят его стать достойным членом общества.

6. ИКТ помогают не только учителю, но и ученикам сделать свою учёбу более организованной, распланированной, учат экономить своё время, то есть дисциплинирует, чтобы уже в освободившееся время с большим интересом и мотивацией учиться и улучшать свои школьные знания по английскому языку.

Таким образом, учитель с помощью ИКТ учит школьников грамотной работе на компьютере, умению пользоваться новыми компьютерными знаниями и технологиями, а также учит информационно мыслить, чтобы все эти приобретённые навыки смело использовать в будущем.

Применение ИКТ на уроках универсально. Их можно применять как в начале, в середине так и в конце урока, в зависимости от цели и направленности занятия.

1. При знакомстве с новой темой урока можно использовать текстовую информацию из учебников с применением анимационной компьютерной графики, видеоряда, звука, различных слайдов презентации.

2. При выполнении индивидуальных заданий возможности учеников безграничны. От простого - сбора необходимых материалов и сведений, до использования различных компьютерных программ и компьютерных ролевых игр.

3. При отслеживании уровня знаний и аттестации используются компьютерные тесты, проводимые в режиме реального времени, осуществляется мгновенная их отработка, полученные оценки автоматически выставляются в электронный журнал.

Принципы использования ИКТ в практической деятельности школьного учителя.

Для действенного, плодотворного, продуктивного и результативного использования ИКТ на уроке учитель должен:

1) результативно проходить обучение по повышению уровня информационных знаний, прекрасно разбираться в работе с компьютером, осваивать новейшие компьютерные технологии, чтобы смело включать в учебный процесс самые передовые IT-технологии и IT-уроки;

2) применять ИКТ строго в соответствии с поставленной учебной целью. Их использование должно решить учебно-познавательные задачи, а не развлекательные;

3) хорошо разбираться в работе всех обучающих компьютерных программ и сервисов, чтобы в зависимости от поставленной на уроке задачи, уметь правильно их применить. Помочь ученикам разобраться во всех тонкостях работы ИКТ.

Главные направления применения ИКТ на уроках в школе.

1. Использование интерактивных презентаций – это очень распространённый приём для визуализации и практической отработки темы урока. Их создатели могут быть как учителя, так и ученики. Преподаватель использует презентацию для объяснения нового материала, школьник – в качестве отчёта о выполненном индивидуальном задании.

2. Применение информационных источников способствует нахождению необходимых сведений, быстрой их передаче. Предлагает различные интернет-платформы для организации внешкольной, самостоятельной деятельности.

3. Использование компьютерных ролевых игр и образовательных компьютерных программ способствует в лёгкой, непринуждённой форме повысить как уровень знаний школьников, так и их интерес к изучению английского языка, к формированию навыков англоязычной диалогической речи.

По мнению Е. И. Машбиц, преимущества применения ИКТ на школьных уроках это:

1. Визуализация учебного материала, подача его в виде ролевой игры с применением ИКТ очень нравится школьникам.

2. Учебный материал, представленный живыми, яркими, красочными и выразительными образами, вызывает интерес у учеников.

3. Использование анимационной компьютерной графики, видеоряда, различных звуковых файлов – важное достоинство ИКТ.

4. ИКТ вызывает желание, интерес у школьников получить больше новых знаний английского языка.

5. Ученики могут получать индивидуальные задания, направленные на самостоятельный поиск и отбор нужной учебной информации, её систематизацию, они применяют творческий подход, не ограничивающий их в возможностях при выполнении заданий.

6. Ученик начинает чувствовать себя более информационно-подкованным, убеждённым в правильности своих знаний.

7. Ученики сами пишут сценки, роли, реплики, которые помогают сконструировать придуманную ими виртуальную игру [30, с. 193].

Согласно Е. П. Протасене, использование ИКТ на уроках английского языка имеет ряд преимуществ перед традиционными методами обучения: 1) ИКТ позволяет организовывать на уроках индивидуальную, парную, групповую, фронтальную формы работы, тем самым учитель уменьшает контроль за учебной деятельностью школьников; 2) ИКТ благоприятствует индивидуальному методу обучению в школе, принимая во внимание способности, умения, особенности, работоспособность каждого ученика, его темп работы, темп восприятия информации, скорость запоминания, интересы, познавательную активность, мотивацию и так далее; 3) ИКТ предоставляет педагогам и ученикам открытый доступ к разнообразным информационным ресурсам, чтобы отыскать основной и дополнительный учебный материал для занятий в школе и дома; 4) ИКТ позволяет правильно, поэтапно организовать учебный процесс, чтобы улучшить качество и эффективность занятий; 5) ИКТ помогает сформировать англоязычную коммуникативную компетенцию; 6) ИКТ помогает сформировать учебно-познавательную и общекультурную компетенции школьников; 7) ИКТ позволяет предвидеть и создать

разноплановую англоязычную коммуникативную ситуацию; 8) ИКТ помогает понять языковые явления и довести свои речевые действия до автоматизма, чтобы повысить свой языковой уровень; 9) ИКТ позволяет сделать уроки запоминающимися, яркими, эмоциональными с самоутверждением учащихся, с благоприятной психологической атмосферой, что повышает у детей мотивацию и интерес к английскому языку, увеличивает быстроту усвоенных детьми знаний и их надёжность; 10) ИКТ обеспечивает интересное, яркое, краткое, красочное наглядное представление материала с помощью презентаций, диаграмм, компьютерных программ, игр и так далее; 11) ИКТ способствует формированию навыков самостоятельной работы и самоконтроля учеников; 12) ИКТ помогает ученику подготовиться к ОГЭ и ЕГЭ как в школе, так и самостоятельно дома; 13) с помощью ИКТ ставится объективная и не запоздавшая оценка работы учащихся, которую за учителя осуществляет компьютер, облегчая работу преподавателей [36, с. 182].

Таким образом, применение информационно-коммуникативных технологий при проведении уроков в школе способствует лучшей организации учебного процесса, облегчает работу педагогов и повышает познавательную активность школьников. Использование ИКТ делает образовательный процесс более качественным, повышает интерес к нему, стимулирует мышление, зрительную деятельность школьников, развивает их фантазию. Также задействование ИКТ при проведении ролевых игр делает игру более интересной, познавательной, содержательной. ИКТ способствует лучшему усвоению материала благодаря огромному количеству наглядных приёмов (картинки, фото, презентации, видео, схемы, диаграмма), которые можно использовать на уроках английского языка во время ролевой игры. Учитель также может использовать практический приём на уроках – это компьютерные ролевые игры и компьютерные обучающие программы.

Рассмотрим отечественные и зарубежные компьютерные обучающие программы по формированию диалогических навыков у школьников на всех ступенях обучения английскому языку. Компьютерная обучающая программа –

программное средство, решающее конкретные педагогические задачи, нацелено на прямое взаимодействие с учениками. Ученики индивидуально, самостоятельно работают с программой, которая является лишь частью их системы обучения, поэтому она увязана с их целым учебным процессом. В данных программах имеются правила, объяснения, образцы, примеры выполнения упражнений и так далее, так как они составляются по обучающему принципу [60].

Ознакомимся с функционалом некоторых программ. В комплексе «English Three Steps» [56] имеется шесть разделов: 1) числа; 2) дом, работа; 3) еда, напитки; 4) средства передвижения, поездки или экскурсии; 5) люди их окружение; 6) человеческий труд. Данная компьютерная программа имеет три уровня. Первые два уровня нацелены на последовательное формирование у школьников диалогической речи. Особое внимание здесь уделяется работе с лексикой. Она проходит по такому плану. На первом уровне учащиеся знакомятся с новыми словами, когда учитель вводит и объясняет их, то есть, рассказывает о значениях, способах употребления, различных формах слов. С помощью компьютера у школьников формируются графические образы слов совместно с моторными и звуковыми. Также компьютер предусматривает индивидуальные особенности любого школьников. Если у ребёнка лучше работает слуховая память, тогда для лучшего запоминания новых слов он имеет возможность прослушать их на компьютере достаточное количество раз, то есть сколько он сам захочет без ограничений. Если же у ребёнка зрительная память развита лучше, тогда он может сосредоточить всё своё внимание на графические образы слов. Компьютерная программа предлагает школьникам несколько ролевых игр: «Угадай», «Бинго», «Squares», «Good memory».

На втором уровне обучения развиваются лексические навыки чтения, говорения и аудирования. В играх вся новая лексика задействована в речевой деятельности, и осуществляется отработка всех аспектов лексики: значения, формы и употребления в речи с помощью следующих заданий и упражнений: 1) упражнения на заполнение пропусков, кроссворды; 2) задания на имитацию (

составить ответы на вопросы как по образцу, повторить реплики из диалогов, предложения из текстов, монологов); 3) задания на контроль владения необходимой лексикой (соединить слова с их переводом, найти определения к словам, найти синонимы или антонимы); 4) задания на идентификацию или дифференциацию лексики (определить на слух слова, выбрать и записать те, которые относятся к одной теме, сгруппировать слова по определённому признаку); 5) задания на сокращение предложений в текстах или диалогах либо на расширение описания по картинке или по образцу с помощью новых слов; 6) задания на прогнозирование (выбрать правильные окончания предложений из имеющихся вариантов и тому подобное); 7) задания на формирование словесной догадки (угадать значения новых слов, образованных с помощью известных корней, суффиксов или приставок, предположить значение и определение интернациональных лексических единиц и так далее); 8) задания на замену выделенных слов синонимами, антонимами и так далее. Интерфейс данной компьютерной программы в достаточной мере нагляден и доступен, все действия школьников сопровождаются подсказками, объяснениями программы.

Во время работа на третьем уровне ученики нацелены улучшать свои лексические навыки диалогической речи, чтения, письма и аудирования. Программа предоставляет школьникам различные диалоги в картинках и фото в виде комиксов, они очень красочные, интересные, захватывающие. Ученики, применяя свои знания, умения и навыки на практике, полученные из предыдущих двух этапов, читают, переводят, заучивают диалоги и ставят сценки, играют ролевые игры на уроках английского языка на основе данных им диалогов.

Программа Гончарова А.А. «Английский для хулиганов» [65] считается оригинальной, неординарной по отношению к мотивации обучения школьников. Как только ребёнок включает компьютер, на экране разворачивается приложение, в котором ему надо пройти урок, выучить новую лексику и сделать тест. Выключить эту программу можно только с помощью пароля, который знают лишь родители. Поэтому ребёнку приходится учить

уроки английского, чтобы потом иметь свободный доступ к компьютеру. Методика изучения английского языка такова: у детей слабая мотивация к учёбе, но дети любят сидеть, играть за компьютером. Данный режим работы является стимулирующим.

Давайте проанализируем программу «Tell me more» [66] с точки зрения обучения детей подросткового возраста диалогическому общению. Исходя из психологии подростков, в этом возрасте учитель не является настоящим, непоколебимым авторитетом для школьников. Они чаще прислушиваются к своим сверстникам, друзьям из их компаний. А также модным, современным, интересным собеседником для подростков в 21 веке стал компьютер (виртуальный друг). Дети могут общаться со своими виртуальными друзьями за компьютером с помощью специальных компьютерных программ. Программа «Tell me more» эффективно применяется дома и на уроках английского языка для формирования диалогической речи у учеников, так как имеет ряд преимуществ.

Во-первых, вследствие виртуальной замены учителя интересным собеседником и другом снижается уровень нервозности, стресса, прекращается боязнь ошибиться, быть недопонятым и раскритикованным учителем. Повышается желание внимательно слушать, непринуждённо общаться на интересные подросткам темы со своим другом и авторитетом, они пытаются стать на него похожим, то есть хотят улучшить свои знания английского языка. Каждый ученик может выбрать из нескольких виртуальных собеседников того, кто ему больше понравится, с кем ему будет интереснее общаться на множество увлекательных тем для подростков из повседневной жизни, например, «Внешность», «Одежда», «Праздники», «Путешествие» и так далее. Данный курс в интересной форме раскрывает все темы для школьников на всех этапах их обучения.

Во-вторых, в зависимости от уровня обучения, от темперамента и других индивидуальных характеристик школьника, каждый может выбирать для себя темп восприятия иноязычной речи: медленный, средний или быстрый.

В-третьих, программа сама распознаёт и оценивает вашу речь, указывает на все ошибки, объясняет и исправляет их. Это экономит время и силы учителя на уроке. Каждый ученик в индивидуальном порядке узнает свои ошибки на уроке и попытается исправить их.

В-четвёртых, все типы восприятия информации: визуальная, слуховая, кинестетическая, дигитальная, представлены в этой программе. Поэтому каждый ребёнку без исключения сможет увеличить качество и скорость своего обучения и будет уметь доносить человеку свои мысли на английском языке с хорошей скоростью и точностью.

Кроме речевых заданий, эта программа имеет множество тренировочных упражнений по овладения аспектами языка, что позволяет таким образом сформировать диалогическую речь: 1) составьте предложения, произнося вслух все слова в правильном порядке; 2) подобрать синонимы и антонимы к словам; 3) дополнить предложения и потом произнести их; 4) подобрать к словам их определения; 5) подобрать и произнести слова, подходящие к определённым картинкам; 6) диктант; 7) кроссворд.

Итак, с компьютерной программой «Tell me more» нужно говорить ученикам, она оценивает как отдельное задание, так и весь урок в целом. Программа непринуждённо, не оказывая давления на учеников, указывает на ошибки школьникам, объясняет и исправляет их, а детям в свою очередь нравится искать в ней интересные, юмористические диалоги и инсценировать их на уроках, тем самым проводить ролевые игры, а также общаться с виртуальными друзьями на интересующие их темы на английском языке как в школе, так и дома. Таким образом, данный курс помогает школьникам преодолевать языковой барьер, научиться быстрому общению и повысить навык диалогической речи. Эта компьютерная программа помогает решить главную языковую задачу: развить коммуникативную компетенцию школьников.

Доказательства эффективности применения компьютерных обучающих программ в формировании диалогической речи у школьников можно

рассмотреть на примере компьютерной обучающей программы «English. Разговорный английский» (Новейшие технологии обучения) Digital Publishing. Здесь ученик совершает путешествие по США и одновременно изучает английский язык. В этом ему поможет виртуальный преподаватель «Весёлый Тим». Во-первых, доказывая эффективность данной программы, следует обратить внимание на то, что происходит замена реального строгого грубого, нетактичного, несправедливого, нелюбимого преподавателя в школе весёлым, дружелюбным, спокойным, тактичным, справедливым виртуальным педагогом с творческим подходом к проведению занятий, способным заинтересовать и увлечь своим предметом учеников. Во-вторых, создаётся благоприятная, комфортная, спокойная обстановка во время диалога ученика на английском языке через компьютер с виртуальным преподавателем. У школьника возникает чувство партнёрства, равенства со своим собеседником, исчезает традиционный коммуникативный барьер между педагогом и школьником на уроках, ученик перестаёт нервничать, бояться сделать ошибку перед учителем и быть немедленно поруганным без особой на то веской причины. У ученика, наоборот, повышается интерес, мотивация как можно больше свободно, непринуждённо общаться на изученные темы на английском языке. В-третьих, виртуальный преподаватель сам контролирует все действия ученика, поправляет, а также оценивает школьника, тем самым выполняя функции реальных учителей в школах и облегчая им работу на уроках. В-четвёртых, в зависимости от своих индивидуальных характеристик и уровня владения иностранным языком, ученик может выбрать различный темп диалога с Тимом: медленный, средний или быстрый темп восприятия его речи на слух. В-пятых, «Весёлый Тим» всегда и в любое время придёт учащемуся на помощь в любых непонятных и сложных ситуациях в английском языке, он сможет всё подробно и понятно объяснить. В-шестых, Тим всегда готов похвалить ученика за его успех в английском языке, тем самым повысить его настроение, настрой и мотивацию на дальнейшие достижения, или успокоить, ободрить и помочь, если школьник потерпел неудачу. Но все эти беседы он проводит с учеником

также на английском языке, тем самым ученик привыкает всегда вести диалог с учителем на иностранном языке, не переходя никогда без веских причин на русский язык. В-седьмых, у ученика есть возможность управлять данной программой, используя свои речевые команды. В-восьмых, программа по распознаванию речи записывает все слова, анализирует их, сопоставляет произношение школьников с правильным произношением англичан, выявляет ошибки и доходчиво объясняет их, а также указывает школьникам на определённые правила произношения, которые нужно выучить, чтобы в дальнейшем они могли исправиться и с правильным произношением общаться с Тимом.

В данной программе вы можете найти множество упражнений по овладению правильным произношением, полезной, нужной лексикой и грамматикой. В этом комплексе существует строгий порядок подготовки заданий по грамматике и лексике, то есть нельзя начинать делать новое задание, пока не готово предыдущее.

В курс грамматики входят два раздела: теоретический с правилами в таблицах и схемах и практических в виде интерактивных заданий и упражнений, которые можно выполнить как в школе с педагогом, так и самостоятельно дома. Задания по грамматике разбиты по темам и уровням сложности для учеников разного возраста и уровня владения английским языком, для того чтобы каждый ученик был максимально задействован на уроке и развивал свои умения и навыки английского языка. Традиционно в школах учителя готовят к каждому уроку конспект урока с учётом того уровня сложности, который имеется у большинства учеников в классе. Учителя редко обращают внимание на слабых детей с низким уровнем владения английским языком, этим детям бывает очень тяжело понять новый материал на уроках, так как у них много пробелов в знаниях. Также учителя не обращают должного внимания на сильных учеников с высоким уровнем владения языком, такие ученики скучают на уроках и порой не получают должного количества новой полезной для себя информации. Этого нельзя допускать, поэтому на помощь

нам приходит компьютерная обучающая программа «English. Разговорный английский».

Для развития лексических умений и навыков у школьников в данной программе, во-первых, имеются рядом с каждым заданием пояснения и примеры, чтобы их можно было выполнять как в школе, так и самостоятельно дома. Во-вторых, весь интерактивный англо-русский словарь с мужскими и женскими вариантами голосов можно обнаружить в лёгком доступе в данной программе. В-третьих, часто используемое, любимое и эффективное лексическое упражнение среди детей в этом комплексе называется «Тир», где за ограниченное количество времени по памяти надо написать определённое слово и «выстрелить» им в мишень, попадание в «десятку» обеспечит правильность произношения слова. С помощью этого задания у школьников развивается память и быстрая реакция. Компьютер осуществляет контроль вашего написания и произношения выученных слов, он сам оценивает ваши результаты, облегчая работу учителя в школе. В-четвёртых, программа применяет на практике необычную методику изучения английской лексики на основе классических, народных, поп или рок песен. Все представленные виды песен исполняются носителями английского языка. Школьники могут неограниченное количество раз прослушивать эти песни. Также там можно воспользоваться огромным интерактивным англо-русским аудио словарём с картинками при переводе текстов песен. После прослушивания песен и заучивания новой необходимой лексики, ученики устраивают караоке с записью какой-либо песни в личном исполнении, тем самым они с большим желанием и лёгкостью закрепляют выученную лексику, как на уроке, так и в большей степени во время тренировок дома. Данный нестандартный, необычный вид работы на уроке повышает мотивацию, привносит разнообразие в скучное заучивание и отработку лексики с помощью специальных, однообразных упражнений в учебниках, и способствует развитию творческого потенциала учеников.

В данной программе есть множество компьютерных ролевых игр, которые максимально погружают учеников в англоговорящую ситуацию общения. Обучающие игры создаются педагогами с целью обучения и воспитания школьников и имеют свои правила. Школьники выполняют умственные задания в интересной интерактивной форме, преодолевая определённые трудности. Ученики применяют полученные знания на практике в захватывающей игровой деятельности. Это повышает интеллектуальную активность детей и стремление в процессе обучения. При изучении английского языка игры способны удерживать внимание школьников на долгое время. Самой популярной и любимой обучающей компьютерной ролевой игрой для школьников является групповая онлайн игра с потребностью в общении с другими игроками союзниками и друзьями, носителями английского языка, для разрешения и разгадывания игровых ситуаций. Таким образом, у школьников есть определённые темы для разговоров между собой, для передачи полезной информации в благополучной, дружелюбной атмосфере. Следовательно, согласно Ефременко В.А., школьники с помощью компьютерных обучающих ролевых игр с интересом учат английский язык и развивают свою англоязычную коммуникативную компетенцию. Итак, компьютерные обучающие ролевые игры расширяют словарный запас, повышают уровень понимания англоязычной речи на слух, способствуют лёгкому и интересному изучению грамматики, повышают мотивацию, окунают в языковую среду, повышают память, внимание и смекалку. Данные ролевые игры применимы для любого возраста школьников, они просты, интересны и эффективны [17, с. 21].

Рассмотрим обучающую компьютерную ролевую игру «Where is my What» – это очень лёгкая, но познавательная и интересная игра. Лексика разделена по темам: одежда, дом, мебель, еда, напитки и так далее. Эта ролевая игра помогает ученику закрепить лексику, пройденную в учебнике. В начале игры перед учеником появляется очень много предметов, произвольно расположившихся по всему экрану. В верхней части монитора написаны названия предметов, произношение которых здесь же можно прослушать на

аудиозаписи. За строго отведённое количество времени слова нужно соотнести с правильными картинками, это можно сделать в устной или письменной форме. За правильные ответы добавляется несколько секунд к основному времени, а за ошибочно выбранный предмет секунды сгорают. Таким образом, во-первых, ученики тренируют быстроту реакцию и внимание, стараясь за строго отведённое количество времени выполнить данное задание. Во-вторых, в игре представлены все типы восприятия информации, следовательно, это повысит у школьников качество обучения и увеличит скорость в изучении новой лексики. В-третьих, школьник может включать игру неограниченное количество раз, чтобы постоянно повторять своё прохождение в ней с целью улучшить время и свой личный рекорд. Для этого у ребёнка есть стимул идеально выучить и закрепить всю лексику в ролевой игре с компьютером. В-четвёртых, с помощью игры ученики также прорабатывают вопросы и ответы, например вопрос «Where is my ...?» и ответную фразу «My ... is here!» Далее они составляют между собой мини диалоги с изученной и закреплённой ими на практике в игре лексикой и данными грамматическими конструкциями. В-пятых, это как индивидуальная, так и групповая онлайн игра, поэтому дети могут устроить соревнования для школьников. Дух соревнования подстёгивает детей стать лучше всех, показывать свои максимальные результаты в игре. Таким образом, игра «Where is my What» является хорошим способом развития памяти, внимания и реакции у школьников, а также она эффективно применяется для формирования лексических и диалогических навыков. [67].

Для более взрослых и умных детей со знанием английского языка на уровне pre-intermediate можно выбрать ролевую игру «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments». Это одна из самых интересных и эффективных ролевых игр для изучения английского языка и формирования диалогической речи. Во-первых, сюжет игры группа учеников может создавать сама, решив, кто был преступником и как правильно покарать, наказать его. Для этого у школьников просыпается интерес вникнуть в ход игры, по несколько раз прослушивать и перечитывать диалоги, письма, статьи из журналов и книг и так далее до тех

пор, пока не станет точно понятно, о чём в них говорится. Эти сведения дают чёткое понимание о случившемся, чтобы ученик не отправил невиновного человека в тюрьму, и всё зло было наказано. Во-вторых, в данной игре все компьютерные персонажи, кто разговаривают на английском языке, имеют неторопливую, отчётливую, выразительную речь с хорошей дикцией, правильным произношением и интонацией носителей английского языка. Таким образом, дети улавливают в речи и запоминают правильное произношение слов и правильную интонацию предложений. В-третьих, большое количество времени ученики слушают диалоги, но если какие-то слова им всё ещё тяжело устно уловить на слух, они могут облегчить себе ситуацию, одновременно слушая и читая субтитры к диалогам, которые можно увидеть в нижней части экрана. В-четвёртых, когда школьники слушают диалоги, им следует быстро определяться с выбором ответных реплик, которые представлены на экране, в противном случае герой игры будет молчать. Для того чтобы успеть всё вовремя прочитать, перевести и правильно по смыслу и без грамматических и фонетических ошибок ответить на английском языке, ученики могут несколько раз поставить игру на паузу. Школьникам следует научиться быстро принимать сложные решения, внимательно наблюдать за ходом событий, так как сюжет в данной игре очень интересный и развязка может быть непредсказуемой [63].

Другая компьютерная обучающая ролевая игра «Life is strange» в жанре интерактивного кино. Сюжет игры: девушка по имени Макс, живущая в маленьком американском городке, внезапно обнаруживает у себя способность перематывать время вспять. С этого момента с ней начинают твориться странные и жуткие вещи. С помощью своей новой силы и пары верных друзей ей удаётся спасти нескольких человек от смерти, а также распутать дело о похищении студентки.

Во-первых, в данной ролевой игре ученики имеют возможность возвращаться в прошлое, несколько раз повторно слушать диалоги для лучшего их понимания и усвоения, самим давать правильные устные ответы на

английском языке, принимать другие решения. Во-вторых, в игре можно выбрать быстрый, средний или медленный темп воспроизведения диалогов носителями языка, в зависимости от уровня владения английским языком у школьников, для лучшего понимания диалогов. В-третьих, игра облегчает школьникам понимание диалогов с помощью субтитров в нижней части экрана или пауз, чтобы успеть достаточное количество раз перечитать диалоги и правильно перевести их. В-четвёртых, в этой игре главный персонаж ведёт свой дневник, в котором написано всё, что случилось с ним и с другими персонажами до настоящего момента игры, чтобы ничего не забыть и не упустить в ходе игры. Эта игра захватывает каждого школьника, и изучение английского языка для них становится интересным и эффективным [62].

По правилам следующей ролевой игры «Let's talk» ученик может зайти со своим другом в кафе, в магазин, в зоопарк, в музей и так далее. Во-первых, игра вам выдаёт необходимый набор слов, словосочетаний и фраз, чтобы можно было завязать диалог со своим виртуальным другом, или с вашим виртуальным учителем Тимом по игре, или с реальным собеседником по диалогу. Во-вторых, ученик может увидеть готовый перевод новых, незнакомых ему слов и устойчивых словосочетаний с помощью письменных определений и картинок на экране компьютера в этой программе и перевод фраз, используемых в прочитанном диалоге. В-третьих, у ученика есть возможность неограниченное количество раз прослушать диалог с правильным произношением носителей английского языка, чтобы запомнить правильное произношение всех новых слов, уловить правильную интонацию диалога и его главный смысл, а потом полностью, дословно устно перевести его. В-четвертых, после запоминания новой лексики, прослушивания и перевода диалога можно выполнить специальные устные упражнения по заполнению пропусков в диалоге верными словами, а также задания по расположению реплик в правильном порядке в диалоге и так далее. Всё это способствует прочному запоминанию учеником диалога, так как в этой игре в данном случае задействованы все типы восприятия информации: слуховая, визуальная, дигитальная и кинестетическая.

В-пятых, при запоминании диалога школьник может воспользоваться любым из представленных типов восприятия, в зависимости от его индивидуальности, от того, какой канал восприятия информации у него является доминирующим. После ученик в микрофон проговаривает по памяти диалог, программа записывает его голос и воспроизводит полученный результат. В основном все диалоги представлены с традиционным английским юмором, которые дети с удовольствием читают, переводят на русский язык, заучивают и проводят ролевые игры на основе этих юмористических диалогов. В-шестых, данная компьютерная ролевая игра моментально реагирует на успехи и неудачи учеников в их работе, все результаты фиксируются, и по окончании работы школьников, программа выдаёт статистику их успеваемости, а также ставит соответствующие оценки на основе подсчитанных баллов.

Таким образом, компьютерная обучающая программа «English. Разговорный английский» (Новейшие технологии обучения) Digital Publishing имеет около 10 тысяч написанных и озвученных слов и словосочетаний в интерактивном англо-русском словаре с красивыми иллюстрациями; контроль со стороны программы по поводу правильного произношения и правописания; тесты; караоке; большое количество диалогов с традиционным английским юмором; 11 ролевых игр по определённым лексическим темам, грамматические правила в виде таблиц, интерактивные упражнения и устные задания на их отработку и закрепление грамматического материала, которые также тренируют у учеников память, внимание и быстроту реакции; в конце проделанной работы программа предоставляет статистику успеваемости учеников. Компьютерная обучающая программа «English. Разговорный английский» Digital Publishing может эффективно применяться для формирования лексических, диалогических навыков и для формирования коммуникативной компетенции школьников [64].

В итоге можно прийти к выводу, что проведённое исследование доказывает эффективность применения компьютерных ролевых игр (КРИ) и

компьютерных обучающих программ (КОП) при формировании англоязычной диалогической речи у школьников.

Для правильного выбора компьютерных обучающих программ, в состав которых могут также входить компьютерные ролевые игры, были разработаны восемь критериев правильного выбора компьютерных обучающих программ в помощь учителям, школьникам и их родителям:

1. Подобрать КОП под определённый возраст школьника. В КОП очень часто пишут, на какой возраст ученика она предназначена, например, для школьников от 10 до 12 лет, от 12 до 14 лет и так далее.

2. Соотношение КОП с целями обучения, а также возможность использования КОП согласно содержанию учебного предмета.

3. Следует отдавать предпочтение КОП, где ученик может тренировать сразу все аспекты языка: грамматику, лексику, фонетику. А также желательно, чтобы в КОП можно было найти упражнения на отработку всех 4 видов речевой деятельности.

4. Наличие разных уровней сложности в КОП, чтобы у ученика появилась мотивация достичь лучших результатов.

5. КОП следует реализовать индивидуальный и дифференцированный метод обучения, принимая во внимание способности, умения, особенности каждого школьника, его темп работы, темп восприятия информации, скорость запоминания, интересы, познавательную активность, мотивацию и так далее.

6. В КОП должны присутствовать все типы восприятия информации.

7. Возможность замены реального строго учителя приятным, располагающим к себе виртуальным собеседником или даже другом, который сможет доходчиво и интересно всё объяснить и в любой момент прийти на помощь.

8. Интерактивность КОП, то есть осуществление обратной связи с учеником, доступное объяснение учебного материала, контроля выполнения школьником работ, оценивание результатов и объяснение ошибок.

Следует выделить общие и частные признаки КОП и КРИ. Многие преимущества КОП схожи с преимуществами КРИ: 1) КРИ и КОП благоприятствуют индивидуальному методу обучению в школе, принимая во внимание способности, умения, особенности, работоспособность каждого ученика, его темп работы, темп восприятия информации, скорость запоминания, интересы, познавательную активность, мотивацию и так далее. Ученики сами выбирают своего виртуального друга, курс и стратегию своего обучения, темп восприятия, интересные темы для диалогов и так далее; 2) КОП и КРИ помогают сформировать коммуникативную компетенцию; 3) КОП и КРИ помогают сформировать учебно-познавательную и общекультурную компетенции школьников; 4) КОП и КРИ помогают создать разноплановую англоязычную коммуникативную ситуацию и максимально погружают учеников в неё; 5) КОП и КРИ помогают ученикам понять языковые явления и довести их речевые действия до автоматизма, чтобы повысить их языковой уровень; 6) в КОП и КРИ школьники каждый день по несколько часов ведут диалоги на английском языке, эффективная каждодневная и многочасовая практика английского языка ведёт к стремительному формированию диалогической речи у школьников; 7) в групповой компьютерной онлайн игре КОП, ученики могут устроить соревнования. Дух соперничества подстёгивает их стать лучше всех, показывать свои максимальные результаты английского языка в игре; 8) с помощью КОП и КРИ проходит знакомство российских школьников со школьниками из Англии и Америке, они активно участвуют друг с другом в диалогах в чатах, проводят видеоконференций, готовят совместные проекты.

Компьютерные обучающие программы имеют также свои частные признаки: 1) в КОП происходит замена реального строгого грубого, нетактичного, несправедливого преподавателя в школе весёлым, дружелюбным, спокойным, тактичным, справедливым виртуальным педагогом с творческим подходом к проведению занятий, способным заинтересовать и увлечь своим предметом учеников. Его уроки запоминающиеся, яркие,

эмоциональные. У детей исчезает коммуникативный барьер перед учителем, царит благоприятная психологическая атмосфера на занятии. Всё это повышает у детей мотивацию и интерес к английскому языку, увеличивает скорость процесса усвоения и закрепления ими знаний; 2) КОП обеспечивают интересное, красочное наглядное представление учебного материала со звуковым сопровождением; 3) КОП сама может поставить объективную оценку работы учащихся, облегчая работу школьного учителя. Не всегда оценки учителя могут быть полностью объективны по каким-либо причинам, здесь может сработать человеческий фактор; 4) в КОП виртуальный учитель всегда и в любое время придёт учащемуся на помощь в непонятных и сложных ситуациях английского языка, он сможет всё подробно и понятно объяснить; 5) в КОП программа по распознаванию речи записывает все слова и сопоставляет произношение учеников с правильным произношением англоговорящего населения, выявляет ошибки и доходчиво объясняет их, указывает на определённые правила произношения, и упражнения по их отработке и закреплению.

Таким образом, проведённые исследования показывают результативность, продуктивность, эффективность применения ИКТ на уроках английского языка. Использование ИКТ повышает качество знаний учащихся и мотивацию к учёбе, развивает память и внимание. Познавательная активность увеличивается, обучение английскому языку для школьников становится увлекательным, познавательным, интересным. С помощью ИКТ и, в частности, компьютерных обучающих программ оптимально используются все анализаторы учеников на уроках и дома. Благодаря ИКТ каждый школьник может индивидуально выбирать для себя темп восприятия иноязычной речи, свою стратегию обучений, а также виртуального учителя и даже друга. Общение с виртуальным учителем снижает у учеников тревожность, нервозность, стресс. Пропадает боязнь ошибиться, быть недопонятым преподавателем или получить от него плохую рецензию. Таким образом, школьники легче преодолевают языковой барьер, повышают навык

диалогической речи и развивают языковую компетенцию. Помимо этого, каждый школьник может сам выбирать и общаться на интересные для подростков темы с понравившимся ему, интересным виртуальным другом и авторитетом, пытаться стать на него похожим, и тем самым он улучшает свои знания английского языка. Всё это повышает уверенность, желание человека, интерес, мотивацию к изучению иностранного языка, как в школе, так и дома.

3.2 Экспериментальные исследования по использованию информационно-коммуникативных технологий на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр для эффективного формирования навыков диалогической англоязычной речи у школьников на всех ступенях обучения английскому языку

1. Экспериментальное исследование по применению ролевых игр и информационно-коммуникативных технологий для эффективного формирования навыков диалогической речи у учеников на начальной ступени обучения английскому языку в школе

А. Принципы выполнения опытно-исследовательской работы.

Данная работа выполнялась на базе ФЭЛ № 29 г. Пензы. В эксперименте была задействована подгруппа 3В класса, состоящая из 10 человек. Было проведено 10 уроков, которые были направлены на развитие диалогической речи с помощью ролевых игр и ИКТ, в ходе которых ребята выступали в роли своих любимых героев, используя не только речь, но и мимику, жесты, картинки, аудио, видео материалы и так далее.

Цель нашей работы – это доказать эффективность ролевых игр с применением ИКТ при формировании англоязычной диалогической речи школьников.

Задачи опытно-исследовательской работы:

- 1)определить качество диалогической речи у учеников 3В класса;
- 2)подготовить и провести занятия с помощью ролевых игр и ИКТ;

3) проанализировать выполненную работу и сделать вывод.

Данная работа проводилась в три этапа:

На первом – констатирующем этапе – учитель проводит мониторинг, общается с учениками, определяет их уровень знаний и качество диалогической речи.

На втором – формирующем этапе – для формирования диалогической речи учитель использует на уроках ролевые игры и ИКТ.

На третьем – контрольном этапе – учитель снова проводит мониторинг, общается с учениками, определяет степень развития диалогической речи после применения на уроках английского языка ролевых игр и ИКТ.

Б. Определение степени сформированности навыков англоязычной диалогической речи у учеников 3В класса.

При определении степени сформированности англоязычной диалогической речи использовались методы, применяемые на констатирующем этапе исследовательской работы. Ученикам были предложены задания, направленные на определение уровня сформированности навыков англоязычной диалогической речи согласно требованиям обязательного минимума содержания основных образовательных программ по иностранному языку.

Критерии сформированности англоязычной диалогической речи у младших школьников исходя из требований обязательного минимума содержания основных образовательных программ по английскому языку. Высокий показатель:

1) полное восприятие и понимание речи учителя и собеседников в процессе диалогического общения;

2) участвовать в элементарном этикетном диалоге (уметь знакомиться, поздравлять, благодарить, приветствовать);

3) участвовать в элементарном диалоге-расспросе (уметь расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы «кто?», «что?», «где?», «когда?» и отвечать на них);

4) участвовать в элементарном диалоге-побуждении к действию (уметь обратиться с просьбой, выразить готовность или отказ ее выполнить).

Средний показатель:

1) частичное восприятие и понимание речи учителя и собеседников в процессе диалогического общения;

2) небольшие ошибки в построении этикетного диалога, ошибки в использовании фраз при знакомстве, поздравлении, приветствии, выражении благодарности;

3) небольшие ошибки в построении диалога-расспроса;

4) небольшие ошибки в построении диалога-побуждения к действию.

Низкий показатель:

1) Непонимание речи учителя и собеседников в процессе диалогического общения;

2) неправильно составленный этикетный диалог;

3) неправильно составленный диалог-расспрос;

4) неправильно составленный диалог-побуждение к действию [57].

По итогам исследования, 3 ученика показали высокую степень сформированности навыков англоязычной диалогической речи. 5 учеников – средний показатель. И 2 ученика показали низкую степень сформированности навыков диалогической речи. Это не очень хороший результат.

В. Создание и представление комплекса уроков с применением ролевых игр и ИКТ для формирования англоязычной диалогической речи у школьников.

В данном случае был использован метод, применяемый на формирующем этапе исследовательской работы. Было проведено 10 уроков, на которых применялись ролевые игры с применением ИКТ для формирования диалогической речи. Диалогические игры имели один сюжет. У каждого ученика была своя роль, которую он сам себе выбирал по-своему желанию. Ученики искали костюмы, готовили декорации, презентации, искали или сами записывали аудио и видео файлы и так далее. Учитель помогал ученикам отбирать правильные диалоги, соответствующие сюжету ролевой игры, а также

отвечал на все их возникшие вопросы в процессе подготовки. Но на момент начала игры учитель становился только зрителем, наблюдая за учениками, персонажи которых вступали в диалоги, вели беседы, общались согласно ситуации.

Приведём пример самой простой ролевой игры, которую можно использовать на уроке. Ученики разбиваются на пары, каждая пара получает карточку, на которой указана ситуация. Сначала учитель помогает ученикам: обсуждает с ними данную ситуацию общения; подсказывает, как правильно написать черновик диалога, включить в него новые слова и словосочетания, где это необходимо; каким образом применить ИКТ в зависимости от данной ситуации, например, какую презентацию можно подготовить, какой видеоряд или аудиоматериал выбрать или записать самим, какими электронными источниками пользоваться, чтобы найти дополнительную информацию для диалогов, на каких компьютерно-обучающих программах и компьютерных ролевых играх можно потренироваться дома или на уроке и так далее. Затем ребята некоторое время самостоятельно готовятся, чтобы впоследствии достойно представить свою работу аудитории. Учитель и другие ученики выступают как зрители, а потом после представления учитель указывает на ошибки и ставит оценки.

Ролевая игра «Подарок на рождество». Все участники игры получают по две карточки на каждого. Первая карточка характеризует самого участника, на ней описываются его любимые занятия, хобби. Вторая карточка – это фото подарка, который ему нужно будет подарить кому-то из учеников. Ведение учеником диалога на английском языке поможет ему разобраться в том, какой подарок больше всего подойдёт по характеру собеседнику. Средством ИКТ может выступать в данном случае интерактивная доска, где учитель будет показывать ученикам вопросы, которые можно будет использовать в данной ролевой игре, а ученики будут выбирать правильные варианты ответов, а далее ученики смогут сами составлять из отдельных слов на интерактивной доске свои вопросы и ответы. Компьютерная обучающая программа, которой

пользуется учитель, будет сама проверять работу учеников и исправлять ошибки, если это будет нужно, а интерактивная доска с помощью проектора выводит все результаты на большой экран для всего класса. После этого ученики самостоятельно готовятся в выделенное им для этого время. А затем во время проведения ролевой игры каждый учащийся старается раскрыть характер своего персонажа и расспросить как можно подробнее своего собеседника с помощью слов, жестов, мимики, аудио, видео, что он любит, чем занимается и так далее, чтобы окружающие и сами игроки могли понять, какой именно подарок больше всего подходит каждому.

Г. Выводы по итогам исследования.

Для того чтобы сделать окончательный вывод о степени развития навыков англоязычной диалогической речи на контрольном этапе исследования в подгруппе 3Г класса дополнительно были даны задания в письменной и устной форме. Результаты проверенных заданий показали рост показателей развития диалогической речи у детей. Школьники с низким показателем подняли свой уровень до среднего. Ученики со средним показателем – до высокого уровня.

Таким образом, итоги проведённого исследования доказали необходимость применения ролевых игр и ИКТ для формирования англоязычной диалогической речи у школьников начальной ступени обучения. Благодаря ролевым играм с ИКТ дети активнее работают на занятиях, у них повышается интерес к изучению английского языка. Школьники начальной ступени обучения зачастую не сосредоточены, рассеяны, относятся равнодушно к замечаниям и требованиям преподавателя. Проведённый мониторинг доказал, что ролевые игры, применяемые на уроке, превращают рассеянных детей во внимательных и организованных, несосредоточенных - в сосредоточенных, равнодушных - в ответственных, заинтересованных и любознательных.

2. Экспериментальное исследование по использованию учениками компьютерных ролевых игр для эффективного формирования навыков диалогической речи на средней ступени обучения английскому языку в школе

А. Методика исследования.

Исследовательская работа состоит из трёх этапов: организационный, практический, обобщающий.

1. Организационный:

- а) поиск материала по теме исследования;
- б) организация исследования;
- в) план исследования.

2. Практический:

- а) детализация организации исследования;
- б) адаптация исследования;
- в) опрос;
- г) анализ.

3. Обобщающий:

- а) подведение итогов;
- б) обоснование доказательств;
- в) комментарии.

При проведении опытно-практической работы эффективность показал метод опроса и анкетирования, который раскрыл реальную ситуацию в практической деятельности рассматриваемой школы, помог выявить мнения учеников (участников опроса) по теме нашего исследования.

Б. Итоги опроса школьников.

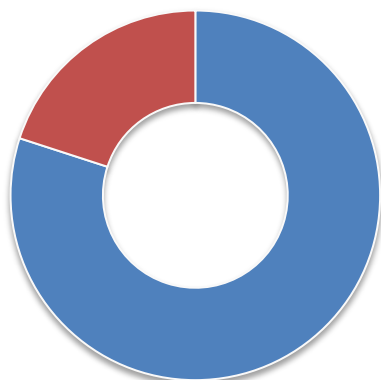
Опрос был проведён среди учеников 6В класса. Задача опроса – узнать мнения учащихся, как компьютерные ролевые игры влияют на формирование навыков диалогической англоязычной речи. В анкетировании участвовало 30 школьников МБОУ ФЭЛ № 29. Анкета состоит из пяти вопросов.

Таблица 1. Итоги анкетирования.

№	Вопросы и разновидность Ответов.	Итоги опроса 6В класса в %.
1	Увлекаетесь ли вы компьютерными англоязычными ролевыми играми?	
	а) да;	80%
	б) нет.	20%
2	Назовите три самые любимые компьютерные англоязычные ролевые игры.	1.«Sherlock Holmes: Crimes and Punishments», 48%.
		2."Let's talk", 30%.
		3.«Where is my What», 22%.
3	Имеются ли русские субтитры или иной перевод в компьютерных англоязычных ролевых играх?	
	а) без перевода;	20%
	б) фрагментарный перевод;	55%
	в) подробный перевод.	25%
4	Способствуют ли компьютерные англоязычные ролевые игры пополнению лексического материала у школьников и улучшению их произношения?	
	а) да;	85%
	б) нет.	15%
5	Нравится ли вам играть в компьютерные англоязычные ролевые игры с применением большого количества различных диалогов?	
	а) да;	82%
	б) нет.	18%
6	Эффективны ли компьютерные англоязычные	

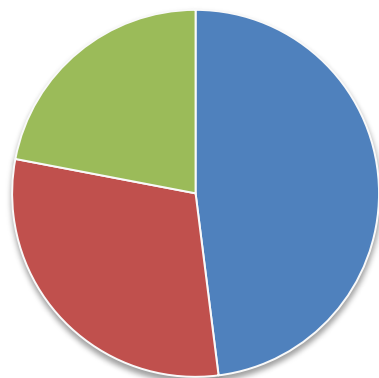
ролевые игры в формировании навыков диалогической речи у школьников?	
а) да;	95%
б) нет.	5%

1. Увлекаются ли ученики 6 В класса компьютерными англоязычными ролевыми играми?



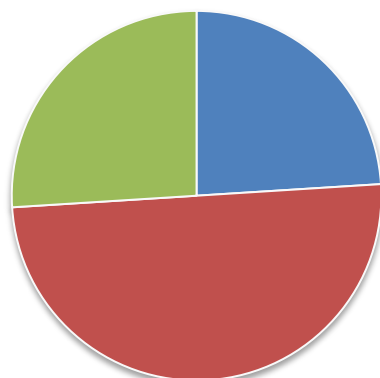
- Да, 80%
- Нет, 20%

2. Назовите три самые любимые компьютерные англоязычные ролевые игры.



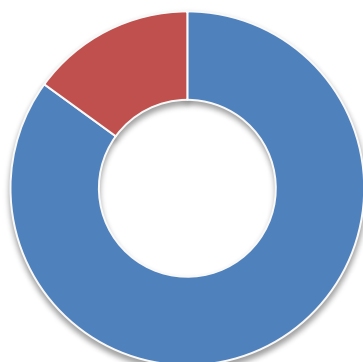
- «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments», 48%
- "Let's talk", 30%
- «Where is my What», 22%

3. Имеются ли русские субтитры или иной перевод в компьютерных англоязычных ролевых играх?



- Без перевода, 20%
- Фрагментарный перевод, 55%
- подробный перевод, 25%

4. Способствуют ли компьютерные англоязычные ролевые игры пополнению лексического материала у школьников 6 В класса и улучшению их произношения?



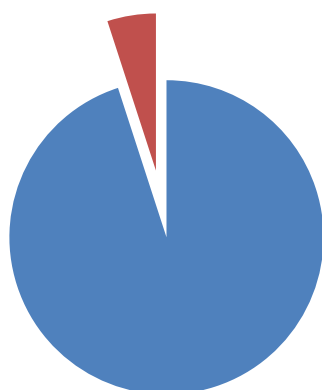
■ Да, 85%
■ Нет, 15%

5. Нравится ли ученикам 6 В класса играть в компьютерные англоязычные ролевые игры с применением большого количества различных диалогов?



■ Да, 82%
■ Нет, 18%

6. Эффективны ли компьютерные англоязычные ролевые игры в формировании навыков диалогической речи у учеников 6 В класса?



■ Да, 95%
■ Нет, 5%

Анализ и итоги проведённого исследования доказали эффективность использования компьютерных англоязычных ролевых игр в формировании навыков англоязычной диалогической речи у школьников 6В класса (95%). Опрос показал, что 48% учащихся любят играть в КРИ «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments», 30% учащихся в "Let's talk", а 22% ребят в «Where is my What», к тому же без русского перевода играть могут 20% школьников а с фрагментарным переводом (55%). Это говорит о том, что многие ученики имеют достаточно высокий показатель знаний лексики и грамматики. Кроме того, данные компьютерные ролевые игры созданы в англоязычной стране, поэтому помимо знаний языка, школьники имеют возможность перенять английский акцент и сформировать учебно-познавательную, общекультурную и коммуникативную компетенции. Если сопоставить компьютерные англоязычные ролевые игры, книги и фильмы на английском языке, то, конечно же, КРИ будут вне конкуренции, ведь они соединяют в себе и текстовый материал, и визуальный, они включают в себе множество разнообразных диалогов, участниками которых могут стать сами игроки. Это, безусловно, способствует эффективному формированию у школьников диалогической речи на английском языке.

3. Экспериментальное исследование по использованию учениками компьютерных обучающих программ для эффективного формирования навыков диалогической речи на средней и старшей ступени обучения английскому языку в школе

А. Данное исследование проходило в три этапа: организационный, практический, обобщающий.

Таблица 1. Организация опытно-практической работы.

№	Название этапа	Цели этапа	Способы исследования
1	Организационный (ноябрь-декабрь)	1.Поиск материала по теме исследования. 2.Организация	1.Обзор материалов по теме исследования. 2.Диалог с участниками

		исследования. 3. Анализ исследования. 4. План исследования.	исследования. 3.Общий вывод.
2	Практический этап (декабрь)	1. Детализация организации исследования. 2. Осуществление опытно-практической работы.	1. Группировка материалов по теме исследования и выводы по ним. 2. Адаптация принципа работы. 3. Опрос. 4. Анализ.
3	Обобщающий (январь-февраль)	1. Обоснование доказательств утверждения 2. Подведение итогов опытно-практической работы.	1. Обзор. 2. Обобщение. 3. Комментарии.

При проведении опытно-практической работы эффективность показал метод опроса и анкетирования, который раскрыл реальную ситуацию в практической деятельности рассматриваемого лица, помог выявить мнения учеников (участников опроса) по теме нашего исследования.

Задача опроса – выявить, влияют ли компьютерные обучающие программы на формирование диалогической англоязычной речи у школьников.

Б. Оценка итога анкетирования.

В исследовании принимало участие всего 45 учеников из 8А, 8Г, 10Г классов ФЭЛ № 29. Итоги анкетирования даны во второй таблице.

Таблица 2. Итоги опроса.

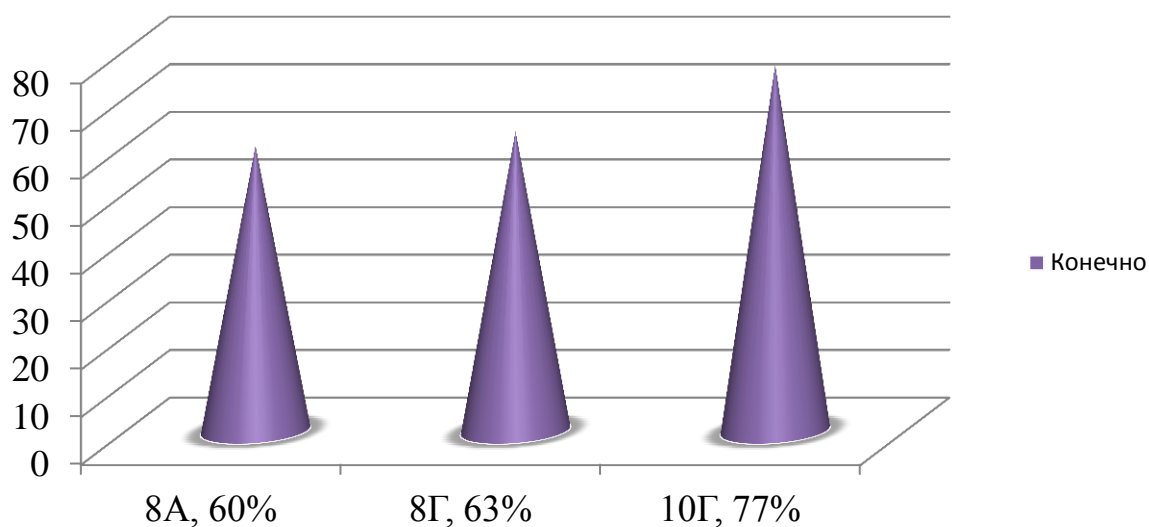
№	Вопросы и разновидность ответов.	Классы		
		8А	8Г	10Г
1	Для чего нужны компьютеры на уроках			

	английского языка?			
	а) как источник информации;	48%	47%	40%
	б) для удовольствия;	24%	29%	25%
	в) для лучшего усвоения учебного материала.	28%	24%	35%
2	Какие компьютерные программы вас интересуют?			
	а) обучающие;	33%	34%	51%
	б) контролирующие;	11%	17%	19%
	в) игровые.	56%	49%	30%
3	Способны ли компьютерные обучающие программы сделать изучение английского языка более интересным?			
	а) конечно;	60%	63%	77%
	б) смотря какие программы;	34%	33%	18%
	в) нет.	6%	4%	5%
4	Нравятся ли вам КОП «English Three Steps», «Tell me more», «English. Разговорный английский»?			
	а) да;	85%	90%	88%
	б) затрудняюсь ответить;	10%	5%	8%
	в) нет.	5%	5%	4%
5	Могут ли компьютерные обучающие программы повысить лексический запас английского языка, помочь разобраться, выучить и закрепить на практике фонетические правила и грамматические конструкции?			
	а) несомненно;	45%	48%	64%
	б) смотря какая программа;	38%	33%	24%
	в) нет.	17%	19%	12%
6	Эффективны ли компьютерные обучающие			

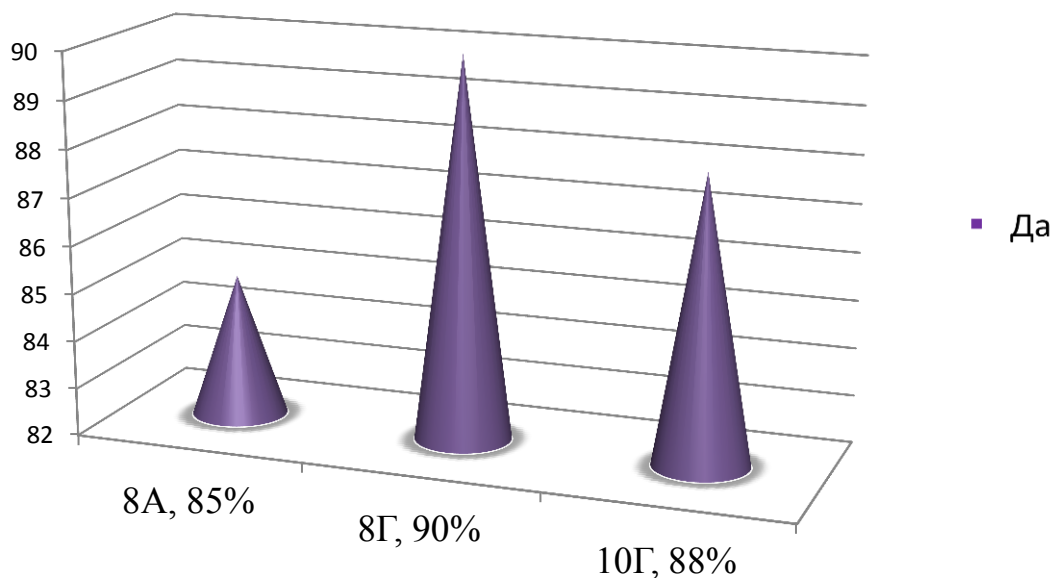
программы в формировании англоязычной диалогической речи?			
а) безусловно;	67%	75%	79%
б) не всегда;	21%	10%	16%
в) нет.	12%	15%	5%



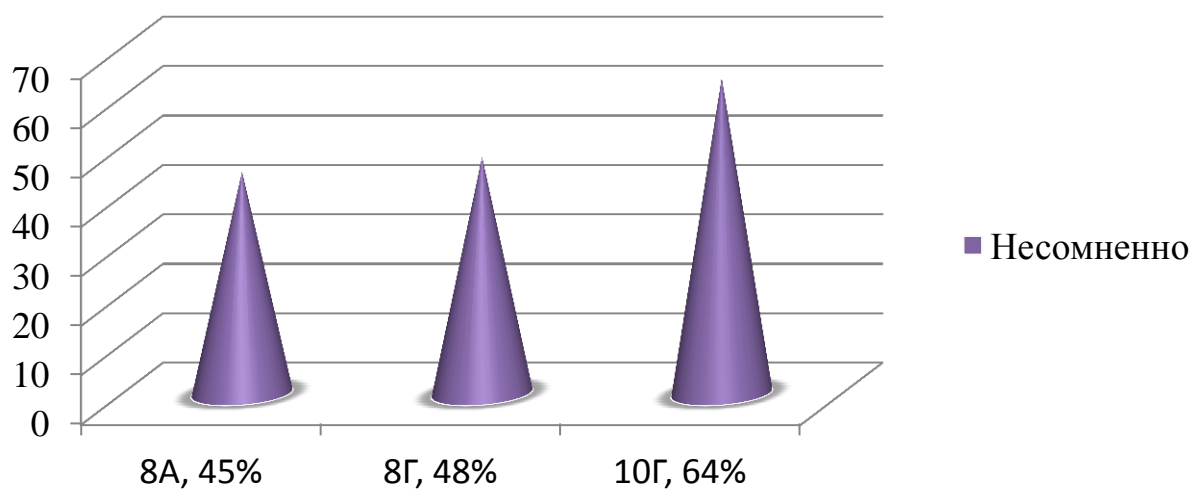
3. Способны ли компьютерные обучающие программы сделать изучение английского языка более интересным?



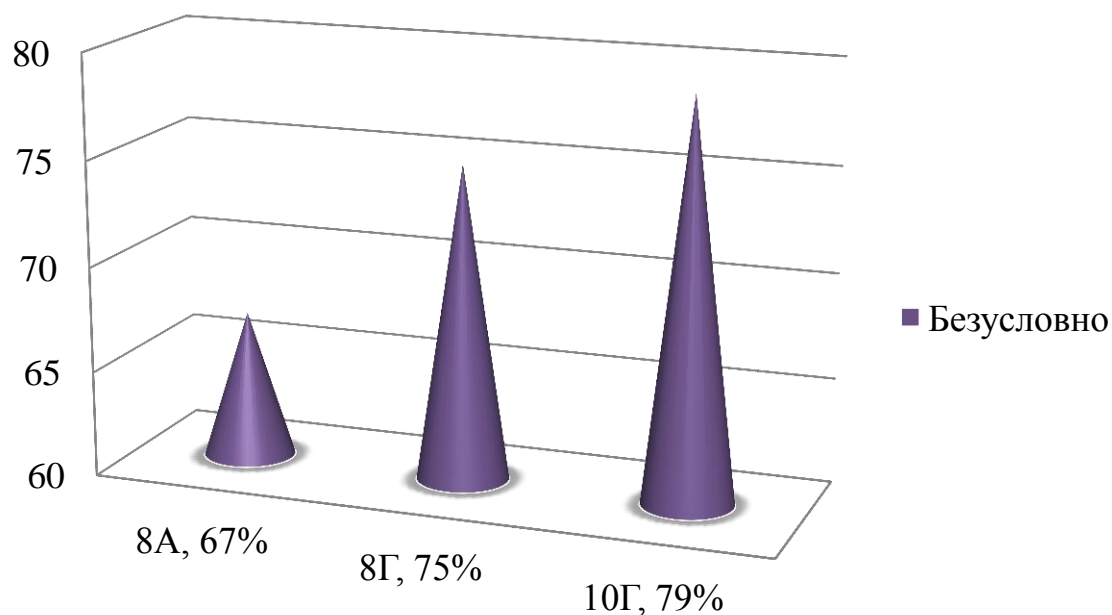
4. нравятся ли вам КОП «English Three Steps», «Tell me more», «English. Разговорный английский»?



5. Могут ли компьютерные обучающие программы повысить лексический запас английского языка, помочь разобраться, выучить и закрепить на практике фонетические правила и грамматические конструкции?



6. Эффективны ли КОП в формировании англоязычной диалогической речи?



Проведённый опрос показал, что компьютерные обучающие программы в первую очередь – это прекрасный источник информации в 8А классе (48%), в 8Г классе (47%) и в 10Г классе (40%). В 8А классе (56%) и 8Г классе (49%) в

основном школьники отдают предпочтение игровым компьютерным программам, а в 10Г классе (51%) обучающим компьютерным программам. Применение КОП способно сделать процесс обучения английского языка более интересным в 8А классе (60%), в 8Г (63%), а в 10Г (77%). В 8А классе (85%) ученикам нравятся КОП «English Three Steps», «Tell me more», «English. Разговорный английский», в 8Г (90%) и в 9Г (88%) учащимся. КОП повысили лексический запас школьников, помогли в изучении грамматики и фонетики в 8А (45%), в 8Г (48%), в 10Г (64%), а также КОП способствовали формированию англоязычной диалогической речи у школьников в 8А классе (67%), в 8Г классе (75%) и в 10Г классе (79%).

Следует заметить, что педагогический состав ФЭЛ № 29 является грамотным компьютерным пользователем, поэтому проведение уроков с использованием ИКТ проходит на высоком обучающем уровне. Большинство учащихся ФЭЛ № 29 знакомы со многими обучающими компьютерными программами на английском языке и умеют с ними работать, они имеют виртуальных друзей в других странах, общаются с ними по Интернету на английском языке посредством данных программ, играют в ролевые игры на уроках с использованием КОП. Это способствует формированию у школьников навыков англоязычной диалогической речи.

Выводы по третьей главе

Для эффективного формирования навыков диалогической речи в современных школах широко используют ИКТ. Информационно-коммуникационные технологии – это различные технологии, связанные с управлением и обработкой большого информационного потока с использованием вычислительной техники. Основными чертами ИКТ являются компьютерная обработка, хранение на машинных носителях и передача огромного потока информации между людьми на большое расстояние в самые кратчайшие сроки.

Анализ компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр и их применение на различных этапах урока и на разных ступенях обучения английскому языку показал результативность, продуктивность применения ИКТ в целом и КОП, КРИ в частности на уроках английского языка для эффективного формирования диалогической речи у школьников. Использование ИКТ и в том числе КОП и КРИ повышают качество знаний учащихся и мотивацию к учёбе, развивают память и внимание. Познавательная активность повышается, обучение английскому языку для школьников становится более увлекательным, познавательным и интересным. С помощью ИКТ и, в частности, компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр оптимально используются все анализаторы учеников, как на уроках в школе, так и дома. Благодаря ИКТ каждый школьник может индивидуально выбирать для себя темп восприятия иноязычной речи, свою стратегию обучений, а также виртуального учителя и даже друга реального или виртуального. Ведение англоязычного диалога с виртуальным учителем или другом понижает у учеников тревожность, нервозность, стресс. Пропадает боязнь ошибиться, быть недопонятым преподавателем или получить от него плохую рецензию. Таким образом, школьники легче преодолевают языковой барьер, повышают навык диалогической речи и развивают языковую компетенцию. Помимо этого, каждый школьник может сам выбирать и

общаться на интересные для подростков темы с понравившимся ему виртуальным другом и авторитетом, пытаться стать на него похожим, и тем самым улучшая свои знания английского языка. Всё это повышает уверенность, желание человека, интерес, мотивацию к изучению иностранного языка и формированию своей англоязычной диалогической речи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основная цель нашего исследования заключалась в том, чтобы доказать эффективность формирования диалогической англоязычной речи с помощью использования информационно-коммуникативных технологий на примере ролевых игр у учащихся начального, среднего и старшего ступеней обучения в школе. Для достижения поставленной цели мы предоставляем выводы результатов, полученных в ходе исследования.

В первой главе теоретической части нашей работы для решения первой поставленной задачи исследования вначале было представлено определение диалогической речи. По мнению М. И. Лисиной и А. В. Запорожца, диалогическая речь – это общение, особая коммуникативная деятельность человека. Поэтому каждому ребёнку, чтобы выполнить свою коммуникативную задачу, необходимо понимать, что ему говорит его партнёр, так как они оба не только говорят, но и слушают друг друга. Каждая диалогическая речь состоит одновременно из аудирования и говорения. Это два взаимосвязанных процесса. Диалогическая речь развивает у детей определённые умения, такие как инициативно и активно начинать диалог, слышать, осознавать и понимать его, реагировать на слова собеседника и правильно строить ответы на поставленные им вопросы.

Н. С. Ефимова отмечает психолого-педагогические характеристики устного диалогического общения: 1) диалог как форма устного речевого общения между двумя людьми всегда мотивированна; 2) диалогическая речь ориентирована на собеседника; 3) диалогической речи присуща эмоциональность её участников; 4) диалог на уроке не состоится без поставленной учителем ситуации общения.

По мнению А. Д. Клименко, в методике формирования диалогической англоязычной речи существуют два основных метода: дедуктивный, индуктивный. Индуктивный метод является наиболее популярным и

востребованным и подразумевает изучение отдельных речевых единиц диалога и их применение в своей беседе в определённой тематической ситуации.

Формирование диалогической речи школьников осуществляется тремя вариантами: 1) диалогическое единство; 2) коммуникативные упражнения; 3) ролевые игры.

М. Л. Вайсбурд определил критерии степени сформированных диалогических англоязычных умений: 1) умение слушать партнёра по диалогу; 2) умение быстро и правильно отвечать на различные вопросы; 3) умение поставить вопросы во время беседы; 4) вовремя входить в диалог; 5) вовремя и корректно выходить из диалога. Опираясь на эти критерии, Вайсбурда М.Л. также обозначил три уровня сформированных диалогических англоязычных умений: низкий, средний, высокий, с подробным описанием каждого из этих уровней.

Во второй главе теоретической части нашего исследования для решения второй поставленной задачи была дана общая характеристика ролевой игры, как эффективного приёма в формировании диалогической англоязычной речи, а также были указаны формы ролевой игры для школьников всех ступеней обучения английскому языку. Изучив определения таких учёных как Д. Б. Эльконин, М. Мид, Дж. Морено, Л. С. Выготский, М. Ф. Стронин, Э. Берн, С. М. Шишкин, мы пришли к выводу, что ролевая игра – это действенное педагогическое средство, приводящее благодаря своей практической основе к реальному росту формирования навыков диалогической речи на иностранном языке. Ролевая игра – это одномоментное соединение трёх составляющих: игра, общение, учёба. По мнению школьников, ролевая игра - это творческий процесс, в котором они выступают, как актёры. Роль каждого ученика репетируется на уроках и дома по несколько раз, что способствует лучшему усвоению языкового материала и к более свободному ведению диалогов на английском языке. Ролевая игра не только увлекает учеников и приносит им радость, с помощью неё школьники становятся более раскрепощёнными, чувствуют себя равными, не зависимо от их уровня знаний. А ведение игры при

этом на иностранном языке несёт в себе большой познавательный потенциал. По мнению преподавателя, ролевая игра – это отличный способ формирования навыков диалогической речи у школьников. Ею можно управлять, она как трансформер, то есть процесс игры можно повернуть в ту сторону, которая нужна учителю на данный момент в зависимости от темы, цели и задач урока.

Для проведения ролевой игры преподавателю необходимо выбрать форму игры, поставить цели и задачи для учеников, разработать сюжет, придумать и создать ситуацию общения, составить реплики, провести игру и подвести итоги.

Ролевые игры эффективно используются на уроках английского языка у учащихся разного школьного возраста, но необходимо выбрать правильную форму выражения, которая бы соответствовала определённому возрастному этапу школьников. Для младшего школьного возраста больше всего подходят сюжетные ролевые игры сказочного и бытового содержания, а так же обиходного содержания (речевой этикет, культура поведения). Для учеников среднего школьного возраста характерны сюжетные ролевые игры бытового содержания и ролевые игры обиходного содержания. Для старших классов проводятся имитационная ролевая игра познавательного и мировоззренческого содержания и имитационная деловая ролевая игра.

В третьей главе практической части исследования происходит объединение диалогической речи, как формы речевого общения, с ИКТ и ролевыми играми для качественного формирования речевых навыков у школьников. Именно синтез диалогической англоязычной речи с ИКТ и ролевыми играми определяет научную новизну нашего исследования. Для решения третьей и четвёртой задачи исследования в третьей главе представлены доказательства эффективности формирования диалогической англоязычной речи с помощью использования информационно-коммуникативных технологий на примере компьютерных ролевых игр.

В настоящее время в каждой средней общеобразовательной школе учителя и ученики широко используют ИКТ. Согласно мнению учёных Э. Г. Азимова и А. Н. Щукина, ИКТ – это различные технологии, связанные с управлением и обработкой большого информационного потока с использованием вычислительной техники. Основными чертами ИКТ являются компьютерная обработка, хранение на машинных носителях и передача огромного потока информации между людьми на большое расстояние в самые кратчайшие сроки.

Одним из главных направлений применения ИКТ на уроках английского языка в школе является использование компьютерных ролевых игр и компьютерных обучающих программ, их применение способствует в лёгкой, непринуждённой форме повысить как уровень знаний языка у школьников, так и их интерес к изучению английского языка, к формированию навыков англоязычной диалогической речи.

Согласно мнению Е. С. Полат, компьютерная обучающая программа – это средство решения образовательных, педагогических задач. КОП имеет предметное содержание, применяется в обучении и направлена на взаимодействие с учениками.

В ходе практического исследования мы изучили и проанализировали несколько КОП, которые направлены на эффективное формирование англоязычной диалогической речи у школьников на всех ступенях обучения. Это «English Three Steps», КОП Гончарова А.А. «Английский для хулиганов», «Tell me more», «English. Разговорный английский» (Новейшие технологии обучения) Digital Publishing.

На основе анализа изученных компьютерных обучающих программ нами были выявлены критерии правильного выбора компьютерных обучающих программ для учителей, родителей и школьников:

- 1) возрастосообразность;
- 2) соответствие компьютерных обучающих программ содержанию учебного предмета;

- 3) наличие упражнений на формирование всех четырёх видов речевой деятельности;
- 4) наличие упражнений разного уровня сложности;
- 5) возможность выбирать индивидуальный темп и скорость обучения;
- 6) наличие всех типов восприятия информации;
- 7) наличие виртуального наставника;
- 8) возможность осуществления обратной связи с учениками для оценивания их результатов и объяснения ошибок.

Во многие компьютерные обучающие программы входят ролевые игры. С целью формирования диалогической англоязычной речи у школьников в практической части исследования нами была изучена КОП «English. Разговорный английский» (Новейшие технологии обучения) Digital Publishing, в которую входили такие ролевые игры как «Where is my What», игру «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments», «Life is strange», «Let's talk».

В ходе анализа использования ИКТ на примере компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр, которые применялись учениками на уроках английского языка в школе нами было отмечено ряд плюсов и достоинств для эффективного формирования диалогической англоязычной речи при интеграции ИКТ и ролевых игр. Этот метод обучения имеет явное преимущество перед традиционными способами обучения. Исследуемый нами метод имеет следующие достоинства: 1) КРИ и КОП благоприятствуют индивидуальному методу обучению в школе, принимая во внимание способности, умения, особенности, работоспособность каждого ученика, его темп работы, темп восприятия информации, скорость запоминания, интересы, познавательную активность, мотивацию и так далее. Ученики сами выбирают понравившегося дружелюбного, спокойного, тактичного, справедливого виртуального педагога или друга с творческим подходом к проведению занятий, где царит благоприятная психологическая атмосфера, тем самым у детей исчезает коммуникативный барьер, у них повышается мотивация и интерес к английскому языку, увеличивается скорость

процесса формирования англоязычной диалогической речи. Школьники также выбирают курс и стратегию своего обучения, темп восприятия, интересные темы для диалогов и так далее; 2) КОП и КРИ помогают сформировать коммуникативную компетенцию; 3) КОП и КРИ помогают сформировать учебно-познавательную и общекультурную компетенции школьников; 4) КОП и КРИ помогают создать разноплановую англоязычную коммуникативную ситуацию и максимально погружают учеников в неё; 5) КОП и КРИ помогают ученикам понять языковые явления и довести их речевые действия до автоматизма, чтобы повысить их языковой уровень; 6) в КОП и КРИ программа по распознаванию речи записывает все слова и сопоставляет произношение учеников с правильным произношением англоговорящего населения, выявляет ошибки и доходчиво объясняет их, указывает на определённые правила произношения, и упражнения по их отработке и закреплению; 7) в КОП и КРИ школьники могут каждый день неограниченное количество часов вести диалоги на английском языке, эффективная каждодневная и многочасовая практика английского языка ведёт к стремительному формированию диалогической речи у школьников; 8) в групповой компьютерной онлайн игре КОП, ученики могут устраивать соревнования. Дух соперничества подстёгивает их стать лучше других, показывать свои максимальные результаты английского языка; 9) с помощью КОП и КРИ проходит знакомство российских школьников со школьниками из Англии и Америки, они готовят совместные проекты, активно участвуют в чатах друг с другом в диалогах и проводят видеоконференций.

Апробация исследования:

1. На VII Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» в г. Пенза (выступление и публикация статуса РИНЦ).

2. На VIII Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» в г. Пенза (выступление и публикация статуса РИНЦ).

3. На VI Международной научно-практической конференции «Язык как основа современного межкультурного взаимодействия» в г. Пенза (выступление и публикация статуса РИНЦ).

Для проведения эксперимента в начальной школе на протяжении 10 уроков была организована экспериментальная группа учеников в размере 10 человек. В экспериментальной группе развитие диалогической речи осуществлялось с помощью ИКТ и ролевых игр сказочного содержания. В конце эксперимента в начальной школе методом наблюдения за познавательной активностью детей была зафиксирована большая продуктивность. Дети стали лучше воспринимать на слух речь учителя и собеседников в процессе диалогического общения. Они все могли участвовать в этикетном диалоге (умели знакомиться, поздравлять, благодарить, приветствовать). Ученики могли с лёгкостью участвовать в элементарном диалоге-расспросе (расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы «кто?», «что?», «где?», «когда?») и отвечать на них). А также они легко могли принять участие в диалоге-побуждении к действию (умели обратиться с просьбой, выразить готовность или отказ ее выполнить).

Положительные изменения в ходе опытно-экспериментального исследования зафиксированы анкетами учеников на средней ступени и старшей ступени обучения английскому языку в школе. В шестых, восьмых и десятых классах экспериментальной группы по результатам анкетирования, направленного на выявление эффективности компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр, были получены следующие данные: 79% учеников из 10 класса, 75% учеников из 8 класса и 95% учеников из 6 класса положительно оценили такой способ обучения. Учащиеся высказались в поддержку компьютерных обучающих программ и компьютерных ролевых игр для формирования диалогической речи. Например, Маша сказала: «Мне очень легко и интересно работать с КОП, я получаю от этого удовольствие». Артём выразил своё мнение: «КОП помогаю мне поверить в себя, с помощью них я могу достичь высоких результатов в изучении английского языка». Влад

сказал: «КОП расширяют мой кругозор». Катя поделилась своим мнением: «КРИ развивает мою внимательность, с помощью КРИ я без труда могу воспринимать большое количество информации за короткий промежуток времени». Ваня поделился мнением: «Благодаря КРИ и постоянной практики мне теперь легче самому составлять диалоги на английском языке».

Таким образом, мы доказали, что интеграция информационно-коммуникативных технологий и ролевых игр является эффективным средством формирования диалогической речи у школьников на всех ступенях обучения английскому языку.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий. Москва: Изд-во ИКАР. 2009. – 448с.
2. Аникеева Н. П. Воспитание детей игрой. – Москва: Просвещение, 1987. – 29 с.
3. Ариян М. А. Ситуативная роль как фактор повышения эффективности обучения устной речи на иностранном языке в средней школе: автореф. канд. дис. – Москва: Просвещение, 1982. – 15 с.
4. Ариян М. А. Использование воспитательного потенциала речевого этикета на иностранном языке// Иностранные языки в школе. – 1991. – № 2. – С.7-81.
5. Артемов В. А. Психология обучения иностранным языкам. – Москва: Просвещение, 1969. – 127 с.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений: пер. с англ А. Грузберг - Москва: ЭКСМО, 2008. – 255 с.
7. Босова Л. Л. Толковый словарь терминов понятийного аппарата информатизации российского образования. Москва: Бином Лаборатория знаний, 2011. – 231 с.
8. Брагина О. А. Система упражнений в процессе обучения диалогической речи // Иностранные языки в школе. – Москва, 1985. – № 3. – С. 22-27.
9. Вайсбурд М. Л. Обучение учащихся средней школы пониманию иностранной речи на слух. – Москва: Просвещение, 1985. – 134 с.
10. Вишневский Е. И. Опыт построения упражнений для работы в парах // Иностранные языки в школе. – 2005. - № 6. – С. 33-35.
11. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 41– 47.
12. Выготский, Л. С. Мышление и речь. — Собр. соч.: В 6-ти т. М., 1983, т. 2. — 50 с.

13. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика. Москва: Изд. центр «Академия», 2008. – 84 с.
14. Гальскова Н. Д. Теория и практика обучения иностранным языкам // Начальная школа. – Москва: Айрис-пресс, 2004. – С 265-289.
15. Есенковой Т. Ф., Зарубиной В. В. Информационно-образовательная среда как условие реализации Федерального государственного образовательного стандарта. Всего 3 ч. Часть 1. – Ульяновск: УИПКПРО, 2011. – 35 с.
16. Ефимова Н. С. Психология общения. Практикум по психологии: учеб. пособие – Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2011. - 196с.
17. Ефременко В. А. Применение информационных технологий на уроках иностранного языка// Иностранные языки в школе. – 2007. – №8. – С. 18-21.
18. Запорожец А. В., Лисина М. И. Развитие общения у школьников. — Москва, 1974. — 288 с.
19. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – Москва: Просвещение, 1991. – 53 с.
20. Ительсон Л. Б. Обучение диалогической речи: учебное пособие – Москва: Английский язык, 1986 – 148 с.
21. Клименко А. Д. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в средней школе. – Москва: Педагогика, 1981 – 154 с.
22. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4. – С. 14-16.
23. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. – СПб.: КАРО, Мн.: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
24. Коньшева А. В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. – Минск, «Тетра Системс», 2008. – 64 с.
25. Коньшева А. В. Современная методика обучения английскому языку. – Минск, «Тетра Системс», 2003. – 73 с.
26. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. — Москва: Изд-во Высшая школа, 1988. – 169 с.

27. Лисина М. И. Потребности и мотивы общения между школьниками. – Минск: Тетра Системс, 1995 – 115 с.
28. Матрон Е. Д. Модели сюжетной ролевой игры на уроке по работе с газетой. – Москва: Просвещение, 1996. – 33 с.
29. Маслыко Е. А. Учебное общение на уроке английского языка. – Минск, 1990. – 25 с.
30. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. – Москва: Педагогика, 1988. – 193с.
31. Мешимбаева Б. Ш. Научные и методические основы диалога. – Усть-Каменогорск: Феникс, 2009. – 162 с.
32. Немов Р. С. Психология. – Москва: Издательство ВЛАДОС ИМПЭ им. А. С. Грибоедова, 2001. – Том 1. – 688 с.
33. Паросова И. А. Игра на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2003. – №-4. – С.62-63.
34. Пассов Е. И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур. – Минск: ООО "Лексис", 2003. – 184 с.
35. Поспелова Д. А. Информатика. Энциклопедический словарь для начинающих. Москва: Педагогика-Пресс, 1994. – 421 с.
36. Протасеня Е. П. Компьютерное обучение: за и против. Москва: Наука, 1997. – 182 с.
37. Рабинович Ф. М. Ролевая игра – эффективный прием обучения говорению. – Москва: Просвещение, 1983. – 68 с.
38. Рогова Т. В., Верещагина И. Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. – Москва: Просвещение, 1988. – 124 с.
39. Рогова Г. В. *Methods of Teaching English* / под общ. ред. Г.В. Рогова. – Москва: Просвещение, 2005 – 178 с.
40. Рогова Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / под общ. ред. Г.В. Рогова. – Москва: Просвещение, 2001. – 127 с.

41. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств. Москва: НИИ школьных технологий. 2005, – 42 с.
42. Скалкин В. Л. Коммуникативные упражнения на английском языке. – Москва: Изд-во МГПУ, 1983 – 74 с.
43. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций: пособие для студентов пед. вузов и учителей. – Москва: Изд-во МВГУ, 2003. – 36 с.
44. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. Москва: Просвещение, 1984. – 68 с.
45. Ушакова Д. Н. Толковый словарь русского языка. Том 1.: Москва: Гос. изд-во иностр. и нац. слов, 1935. – 446 с.
46. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр. Москва: Просвещение, 1994. – 88 с.
47. Щерба Л. В. К вопросу о двуязычии: : учеб.-метод. пособие – Москва: Просвещение, 1969. – 127 с.
48. Шишкин С. М. Ролевая игра как один из видов упражнений на начальной ступени обучения // Система упражнений для обучения говорению на иностранном языке в средней школе: Сборник научных трудов. — Москва: Научно-исследовательский институт школ Министерства просвещения РСФСР, 1980. — С. 167–172.
49. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учеб. пособие для преподавателей и студентов – Москва: Филоматис, 2010. – 215 с.
50. Шуплецова В. С. Терминологический справочник к курсу «Теория и методика обучения иностранному языку» – Шадринск: Издательство ПО «Исеть», 2005. – 30 с.
51. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва: Просвещение, 1978 – 14 с.
52. Юмсуновой Л. Н., Санжиева Т. Б. Краткий словарь современной педагогики. Улан-Удэ: Байкал, 2010. – 104 с.
53. Якубинский, Л. П. Язык и его функционирование. – Москва: Наука, 1996. – 177 с.

54. Яцковская Г. В. Кукла в ролевой игре. – Красноярск: Изд-во МГПУ, 1997. – 85 с.

Электронные ресурсы

55. Горячев А. В. Программа «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)». Москва: Просвещение, 2005 [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <http://school2100.com/uroki/elementary/inform.php>. (дата обращения: 12.02.2020).

56. Гракова О.А. Применение компьютерной программы "Английский язык в три приема" на уроке // Фестиваль педагогических идей – 2015 – [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/607007/> (Дата обращения 23.03.2019).

57. Скрынник Е. С. Обязательный минимум содержания основных образовательных программ по иностранному языку. [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <https://nsportal.ru/user/722907/page/standarty-obrazovaniya-po-inostrannomu-yazyku> (Дата обращения: 23.03.2019).

58. Свободная энциклопедия Википедия, статья «Диалог» [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 23.03.2019).

59. Свободная энциклопедия Википедия, статья "Информационно-коммуникационные технологии" [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 21.02.2020).

60. Свободная энциклопедия Википедия, статья «Компьютерная обучающая программа» [Электронный ресурс]. Режим доступа://<https://ru.wikipedia.org/wiki/>(дата обращения: 21.02.2020).

61. Свободная энциклопедия Википедия, статья "Ролевая игра» [Электронный ресурс]. Режим доступа://<https://ru.wikipedia.org/wiki/> Ролевая_игра (дата обращения: 25.02.2020).

62. Свободная энциклопедия Википедия, статья «Life Is Strange» [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 21.02.2020).

63. Свободная энциклопедия Википедия, статья «Sherlock Holmes: Crimes & Punishments» [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 21.02.2020).

64. «English. Разговорный английский» (Новейшие технологии обучения) Digital Publishing. // Aurolog Reviews–2013–[Электронный ресурс] <https://www.youtube.com/watch?v=WgR4-RJKNyQ>. (Дата обращения 24.02.20).

65. Neya: Английский для хулиганов // «Neya» –2014–[Электронный ресурс]. URL:<http://smallgames.ws/8949-neya-anglijskij-dlya-xuliganov.html> (Дата обращения 23.03.2019).

66. Tell Me More Kids English for Windows // Aurolog Reviews–2013–[Электронный ресурс] URL:http://www.esl.net/tell_me_more_kids.html. (Дата обращения 23.03.19).

67. Where is my What // Aurolog Reviews–2013–[Электронный ресурс]. https://store.steampowered.com/app/531860/Wheres_My_What/(Дата обращения 24.01.20).