

Интернет-журнал «Наукоеведение» ISSN 2223-5167 <http://naukovedenie.ru/>
Выпуск 6 (25) 2014 ноябрь – декабрь <http://naukovedenie.ru/index.php?p=issue-6-14>
URL статьи: <http://naukovedenie.ru/PDF/179PVN614.pdf>
DOI: 10.15862/179PVN614 (<http://dx.doi.org/10.15862/179PVN614>)

УДК 378.147

Зенина Людмила Владимировна

ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики»
Россия, Москва¹
Доцент, кандидат педагогических наук
E-mail: lvzenina@mesi.ru

Жидкова Ольга Николаевна

ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики»
Россия, Москва
Доцент, кандидат экономических наук
E-mail: onzhidkova@mesi.ru

Стрижова Екатерина Валентиновна

ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики»
Россия, Москва
Старший преподаватель
E-mail: ekstrizhova@yandex.ru

Нисилевич Алла Борисовна

ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики»
Россия, Москва
Старший преподаватель
E-mail: allanisilevich@rambler.ru

Герасименко Татьяна Леонидовна

ФГБОУ ВПО «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики»
Россия, Москва
Старший преподаватель
E-mail: tlgerasimenko@mesi.ru

Опыт использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку

¹ 103051, Москва, Садовая-Сухаревская ул, д.8/12, Москва, Нежинская ул, 7 (рабочий)

Аннотация. Статья посвящена вопросам практического применения ролевых игр в процессе обучения говорению, как одному из наиболее важных аспектов изучения профессионально-ориентированного английского языка в неязыковом вузе для подготовки специалиста XXI века, обладающего такими речевыми компетенциями как дискутировать, обосновывать, доказывать, делать выводы и обобщения. Правильное использование ролевых игр, как объективного отражения реальности, в сочетании с решением бизнес кейсов также позволяет формировать конкурентно способного профессионала, обладающего критическим и креативным мышлением, способного работать с увеличивающимся и постоянно обновляющимся информационным потоком в разных областях знаний, принимать неординарные решения, отличающегося умением сотрудничать и выстраивать конструктивные взаимоотношения с другими людьми. Игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным приемом в арсенале преподавателя иностранного языка, универсальным средством, помогающим превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие, реализует деятельный подход, способствует интеллектуальному росту, воспитывает культуру общения, эмоционально окрашивает учебный процесс и раскрывает личностный потенциал каждого учащегося

Ключевые слова: геймификация; ролевая игра; критическое мышление; креативное мышление; коммуникативная компетенция; личностный потенциал; говорение; мотивация; кейс; работа в команде; интернет ресурсы.

Ссылка для цитирования этой статьи:

Зенина Л.В., Жидкова О.Н., Стрижова Е.В., Нисилевич А.Б., Герасименко Т.Л. Опыт использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» 2014. № 6 <http://naukovedenie.ru/PDF/179PVN614.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. DOI: 10.15862/179PVN614

Человеческое общество развивается и прогрессирует через деятельность людей, успех которой напрямую зависит от эффективного общения, осуществляемого посредством языка. Роль и значения языка трудно переоценить. По сути, без языкового общения жизнь на нашей планете невозможна и знание иностранного языка приобретает все более весомое значение. Следовательно, основная цель обучения иностранному языку состоит в формировании коммуникативной компетенции, овладении учащимися иностранным языком как средством общения. Иностранный язык открывает учащимся доступ к огромному духовному богатству народов мира и способствует их вхождению в мировое сообщество и созидательной деятельности во благо человечества. Достижение такой значимой цели зависит от множества факторов: уровня профессиональной компетентности преподавателя, методов обучения, видов учебной деятельности, мотивации учащихся и т.д.

В последнее время все чаще говорят о так называемой геймификации в учебной работе, поскольку игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, представляется наиболее естественным и эффективным путём формирования коммуникативной компетенции. [1], [2], [3]. . Кстати, величайшие умы прошлого по достоинству оценивали игру и считали ее одним из удивительнейших явлений человеческой жизни, одним из полезнейших занятий, источником душевного равновесия, гармонии души. В методике преподавания иностранного языка игра рассматривается как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью воздействия. [4]. В своей книге «Урок иностранного языка в школе» доктор педагогических наук Е. И. Пассов утверждает, что игра – это:

- 1) деятельность;
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- 5) развитие психических функций и способностей;
- 6) учение с увлечением [5].

Таким образом, можно говорить, что игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным приемом в арсенале преподавателя иностранного языка, универсальным средством, помогающим учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Отмечая положительные характеристики игры следует отметить, что учебная игра:

- мотивирует учебную деятельность, повышает интерес к учебному процессу, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность в коммуникации: что-либо сказать, объяснить, спросить, выяснить, доказать, возразить, согласиться, чем-то поделиться с собеседником; [6].
- способствует реализации деятельного подхода в обучении иностранному языку;
- позволяет сконцентрировать внимание на овладении речевыми навыками, создавая естественную среду общения условно воспроизводя её участниками реальную практическую деятельность людей и условия реального общения;
- воспитывает культуру общения;
- формирует умение работать в команде;

- способствует интеллектуальному росту учащихся, вызывая необходимость в мыслительной деятельности, так как игра всегда предполагает принятие решений как поступить, что сказать, как выиграть;
- вызывает необходимость в развитии критического мышления, анализируя и оценивая ситуацию в процессе поиска правильного решения [6];
- развивает креативное мышление, учит творчески относиться к любому делу и предлагать неординарные решения;
- эмоционально окрашивает учебный процесс, превращая его в некое фантазийное действие, которое благотворно влияет на обучаемых. Великий Ф.Шиллер утверждал, что в игре человек испытывает такое наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества;
- раскрывает личностный потенциал каждого учащегося, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.);
- формирует то, что психологи называют «самостоятельностью» - человека - собиранье своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.
- повышает качество и продуктивность обучения иностранному языку.

Существует огромное количество игр, которые имеют своей целью выполнение определенных учебных задач в работе как с языковым аспектом (введение и закрепление лексического, грамматического, фонетического или орфографического материала, его обработка и активизация, применение в определенных ситуациях, это так называемые подготовительные игры, способствующие формированию речевых навыков и делающие скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур более интересной и увлекательной), так и речевым аспектом, т.е. формирование и совершенствование навыков аудирования, говорения, а также чтения и письма. В рамках обучения иностранному языку в высшем учебном заведении, где главной целью обучения иностранному языку является формирование коммуникативных компетенций, наиболее эффективным и активным методическим приемом обучения практическому владению иностранным языком является ролевая игра.

Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активны, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией и правильно отреагировать на нее. В ролевой игре учащиеся берут на себя определенные роли и в специально создаваемых условиях воспроизводят реальную деятельность людей, отношения между ними. Сюжеты ролевых игр могут быть самыми разными их можно менять по мере формирования тех или иных компетенций в профессиональной сфере деятельности. Игра есть сочетание теории и практики, а значит, является более объективным отражением действительности [8]. Значимость и важность ролевой игры сложно переоценить, так как она способствует подготовке конкурентноспособного специалиста нового поколения, способного работать с увеличивающимся и постоянно обновляющимся информационным потоком в разных областях знаний и принимать неординарные решения, на основе аналитического, критического, креативного, рефлексивного мышления, сотрудничать и выстраивать конструктивные взаимоотношения с другими людьми [9].

Но для более высокой эффективности ролевых игр необходимо помнить об основных требованиях к ним, которые включают необходимость:

- соответствующей подготовки как содержания, так и формы, которые соответствуют уровню подготовки учащихся, подготовки методического материала, раздаточного материала;
- четкой организации; объяснение правил, распределение ролей, постановка целей, установление регламента;
- определения роли преподавателя в процессе проведения ролевой игры: помощника, наблюдателя, участника;
- принятия и одобрения игры учащимися на основе учета их интересов и типа групп, так как бывают творческие группы, которые характеризуются высоким уровнем фантазии и креативности, которые способны самостоятельно подготовиться к игре и есть группы, которые необходимо расшевелить и подготовить к ролевой деятельности;
- создания доброжелательной творческой обстановки посредством грамотного распределения ролей с учетом подготовки учащихся и их персональных качеств;
- создания условий максимального использования речевого материала, предоставляя карточки с ролью и время на подготовку от нескольких минут до нескольких часов домашней подготовки в зависимости от сложности игры, уровня подготовки учащихся, постепенным и постоянным введением *conversation fillers*, которые делают речь более естественной, объяснением стилистических особенностей языка и их правильного употребления;
- организации обратной связи по окончании игры через подведение итогов с указанием положительных и отрицательных моментов, определения уровня удовлетворенности через анкетирование участников.

Грамотно подготовленная и проведенная игра дает весьма высокие результаты.

Приведем примеры ролевых игр, которые проводятся на занятиях по английскому языку в Московском государственном университете экономики, статистики и информатики. Для студентов, специализирующихся в менеджменте в туристической области предлагается следующая игра:

Trade Fair Venue

The Problem

You are a project manager for Confix, a company specialising in arranging conferences and conventions. You have to organise a Trade Fair for organisations who train people in using all forms of new technology. The Trade Fair has to attract people from all over the world both as exhibitors and visitors.

Procedure

Discuss and decide what amenities are important in the city where the Trade Fair will be held. Consider these points:

The city (Historic / Industrial)

The weather

Transport (to the city)

Transport (in the city)

Food / Restaurants

Hotels

Entertainment (theatres, cinemas etc.)

Shopping facilities

Opportunities for sightseeing

The country (developed / 3rd world)

1. Divide into 2 groups

3. Each group will be given information about 3 of the 6 possible venues. Read the information carefully and, in pairs, summarise it and fill in as much as you can of *Table 1*.

4. Now exchange information with someone who had information about the other 3 venues

FINALLY choose the best venue for the Trade Fair. You will have to explain your choice to the committee of organisers.

Your clients want:

- a) to accommodate at least 150 exhibitors;
- b) to hold an opening dinner for 1,500 people (exhibitors, visitors, local business people, government representatives, etc.);
- c) to offer smaller meeting rooms for exhibitors to have meetings with possible clients;
- d) to offer exhibitors good facilities for entertaining visitors;
- e) video-conferencing facilities;
- f) the most modern technological aids (sound / visual systems etc.);
- g) to attract the maximum number of visitor.

Worksheet 1.

Calgary, Canada

The convention centre was opened 2 years ago at a cost of £1 billion with an auditorium for 3,500, restaurant facilities for 2,200, plus 20 other meeting rooms for between 100 and 620 people. It has a concert hall for 2,500, a theatre for 500, plus an exhibition area of 3,000 square metres. Calgary is a rapidly developing city with an efficient bus and underground system. It is home to the annual 'Stampede' which attracts 1.5 million visitors every year.

Nairobi, Kenya

Nairobi is the centre of the East African safari tourist trade which is at its peak between November and April. The Koi Conference Complex is due to be opened in 2 months time at a cost of £30 million. It is designed to house sport, music, trade fairs and conventions. The large assembly hall will seat 9,000 delegates with an additional 5 conference rooms accommodating a total of 6,500. It is a multi-purpose building in the centre of the capital of a rapidly developing 3rd World nation. It has 5,000 square metres of exhibition space.

London, UK

The East London (Docklands) Conference Centre which opened in February can host events with audiences of up to 12,600. The seating can easily be moved to provide 7,900 square metres of exhibition space. Other rooms-can accommodate between 70 and 400 people. Docklands has a newly-built railway link with the City and other areas of London. There is a wide range of hotel accommodation in the West and Central London area.

Worksheet 2.

Hawaii, US

The Convention and Exhibition Centre was opened last year with a conference hall for 2,600. It has other meeting rooms with capacities ranging from 40 to 600. Facilities include modern sound equipment, theatre lighting and simultaneous translation. The total exhibition space is 22,700 square metres divided into 3 areas. Hawaii has a worldwide reputation as a beautiful island and a tourist centre.

Paris, France

The conference centre which opened this year in Paris - the food capital of the world - is an extension of existing facilities. The combined complex will accommodate 5,000, with one auditorium seating 1,000, another for 700 and a third for 350. In addition there are several smaller meeting rooms with capacities ranging from 20 to 100. One auditorium can easily be adapted to provide an exhibition area for 130 stands. Another can be adapted to provide banqueting facilities. The centre can provide all the usual exhibition and conference equipment. The Paris Metro is now one of the most modern city transport systems in the world with high speed lines to areas outside the city centre.

Sapporo, Japan

The International Conference Centre was opened just over a year ago. The main hall will seat 3,000 and there are 16 other meeting rooms with capacities ranging from 40 to 1,000. Equipment provides for simultaneous translation, audio-visual presentations and many other features. The nearby Palace and Yokosaki Hotels provide excellent accommodation. Videoconferencing facilities should be fully operational within the next 6 months.

Worksheet 3.

Table 1

| | Calgary | Hawaii | London | Nairobi | Paris | Sapporo |
|-----------------------|---------|--------|--------|---------|-------|---------|
| Exhibition space | | | | | | |
| Banqueting facilities | | | | | | |
| Seminar rooms | | | | | | |
| Transport facilities | | | | | | |
| Hotels | | | | | | |
| Restaurant facilities | | | | | | |
| Video facilities | | | | | | |
| Special equipment | | | | | | |
| Other facilities | | | | | | |

Possible Language

Although

.....however

In spite of / Despite

Even though

I think

In my opinion

What do you think about

Студентам, специализирующимся в области человеческих ресурсов, предлагается решить проблему повышения квалификации кадров через игру

Employee Development

The Problem

Company Profile

Suave Ltd is a busy manufacturing company. They produce men's shirts in a highly competitive market. At the moment they export about 40% of their production and they know that, in the current economic climate, increasing exports is the most promising growth area for their business and a new export sales manager is soon to be created. Two years ago Suave Ltd were taken over by a forward-looking company, a fabric manufacturer whose business complements theirs.

Since the takeover many changes have been made, including the introduction of computer-assisted cutting equipment. This has resulted in an increase in production but with no increase in the amount of fabric used. There has, therefore, been an increase in profits.

The parent company encourages a generous budget for training, both for shop-floor workers and for management.

Procedure

1. Look at the information about possible courses for senior management and decide who you would send on a course and which course you would choose. (You can choose more than one manager and more than one course if you wish.)

Consider the following executives for courses:

Managing Director

Production Manager

Finance Manager

Personnel Manager

Export Sales Manager

Domestic Sales Manager

Others

Worksheet 1

Course One: Effective Speaking

Length of Course: 1 day

Topics Covered:

Planning and giving a presentation
Selecting and using visual aids
Presenting arguments / ideas persuasively
Managing nerves
Keeping the audience interested
Dealing with questions confidently

Who should attend:

Most managers will benefit from this course particularly those who need to present an idea confidently and effectively to any number of people.

Worksheet 2

Course Two: Effective Meetings

Length of Course: 1 day

Topics Covered:

Preparing an agenda
Room layout and seating
Effective visual aids
Managing time during the meeting
Lubricating discussion
Contributing effectively
Follow up

Who should attend:

Anyone who participates in meetings, runs meetings, or takes part in decision making.

Worksheet 3

Course Three: Recruitment Interviewing Skills

Length of Course: 1 day

Topics Covered:

Preparation of the job description
Comparing the different advertising methods
Defining the ideal candidate
Preparing for the interview
Making an interview plan and conducting the interview
Behavioural skills and body language

Evaluating the success of interview methods

Who should attend:

Anyone who has to choose new staff to join their organisation and wants to make sure that they choose the best person for the job.

Worksheet 4

Course Four: Building and Leading a Team

Length of Course: 2 days

Topics Covered:

Choosing and motivating a good team

Creating an atmosphere which produces good teamwork

Identifying and eliminating factors which reduce good teamwork

Using individual strengths

Improving communication within the team

Leadership skills

Producing an action plan and monitoring it

Who should attend:

Newly-appointed team leaders or managers. Managers whose success is likely to be affected by the performance of their team and teamwork.

Worksheet 5

Course Five: Time Management

Length of Course: 2 linked days with 3 weeks in between

Topics Covered:

Analysing how time is spent

Deciding on priorities and allocating time

Identifying time-wasters and eliminating them

Delegation

Controlling workload, paperwork and interruptions

Your diary/personal organiser

Who should attend:

All who want to achieve more in less time and who want practical ideas and techniques that they can apply immediately.

Worksheet 6

Course Six: Stress Management

Length of Course: 2 days

Topics Covered:

Understanding stress and how to use it as a motivator

Positive stress reduction strategies

Avoiding negative strategies such as drink and drugs

Relaxation techniques

Practical ways of managing stress to maintain and improve effective performance in yourself and others

Who should attend:

All those who may be under stress themselves or who have managerial responsibility for sustaining the performance or motivation of staff.

Possible Language

Course X will benefit

Course X will help

Ywill find it easier to

Choosing a team will

The team will work more efficiently

Y will use his time

It's certain that a course on

It's quite likely that

It's highly unlikely that an improvement

I doubt if X will benefit

It's not out of the question that

Variation

The information about the courses could be distributed in such a way that it was possible to include an information gap element in the activity.

Можно также предложить подумать и обсудить рутинные вопросы компании через игру

Company Cars

The Problem

You are the Purchasing Manager for your company.

You are responsible for buying company cars. Within the next few weeks you are to buy cars for the following people:

Elizabeth Smith takes important mail between branches within a 30-mile radius. Recently the rapidly increasing costs of this service have been examined by the finance department and you have been instructed to control further increases.

John Forest is a salesman. He travels long distances each year carrying large quantities of samples. The sales department have also asked you to keep down costs as much as possible.

Harry Baker drives important visitors to and from the station and the factory every day. There is no other company car available for this important service for your visitors.

William Lucas is the new Finance Manager. He joined the company to implement the new economy campaign. He frequently finds that he has important discussions with visitors in the car while he is driving to another factory.

Procedure

1. First discuss the characteristics of a car which would be suitable for each of these employees and fill in the worksheet including

1. Name of an employee
2. Reliability
3. Noise
4. Seats
5. Luggage space
6. Running costs

The following information is based on surveys published in The Car Buying Guide, published by Which Magazine.

| Car | Reliability | Noise | Seats | Luggage space (litres) | Fuel consumption (mpg) |
|-------------------------------------|--------------------------|--|--|------------------------|------------------------|
| Vauxhall Cavalier 1.6 Saloon | Average | Engine noise | Comfortable | 480/860 | 34 |
| Renault 21 1.7 | Average | Good in the front Noisier in the back | Soft, fairly comfortable | 465/675 | 35 |
| Ford Sierra 1.6 | A little below average | Not excessive | Comfortable | 400/775 | 31 |
| Honda Accord 1.6 | Above average | Quiet | Well-shaped, firm. Limited headroom in the back | 445 | 32 |
| Mazda 626 | Better than average | Volume not great | Comfortable, limited legroom in the back | 400/880 | 34 |
| Audi 80 1.8 | Much better than average | Good in the front Noisier in the back | Not much head room or legroom in the back | 305 | 31 |

2. Make a decision which car would suit each employee, back up your decision.

Possible Language

-----er than/more than

The most /the ---est

The same as

As----as

Not-----enough/too

Why don't we-----?

What about-----?

X looks suitable for-----.

Would X be a good idea for-----?

Are you in favour of / against

Из вышеприведенных примеров можно заключить, что ролевые игры требуют от студентов и преподавателей творческой и критической деятельности. Ролевые игры не только формируют коммуникативные навыки, но и навыки критического мышления, начиная с получения информации и заканчивая принятием решения и выработки собственной обоснованной позиции, так как ролевые игры содержат элементы бизнес кейсов. Кейсы, которые используются на занятиях по английскому языку не такие объемные и сложные, как на профилирующих предметах. Их можно назвать мини кейсами, но все они построены на основе реально существующих данных, требуют анализа сложившейся ситуации и принятия эффективного решения. Все обсуждаемые кейсы специально подобраны по направлениям подготовки по специальностям. Кейсы позволяют использовать теоретические знания по менеджменту, маркетингу, экономике, финансам в сочетании с аналитическим, критическим мышлением для решения реальных задач и все это происходит на иностранном языке.

Структура кейса может варьироваться, одно остается неизменным – проблема, которую нужно решить.

Методика работы над кейсом может также меняться, но есть ряд этапов которые присутствуют всегда.

Можно предложить следующую последовательность работы над кейсом:

- чтение кейса;
- определение проблемы;
- анализ и обсуждение имеющейся информации;
- формирование гипотез;
- обсуждение минусов и угроз;
- формирование альтернативного решения проблемы;
- обсуждение альтернативы и сравнение ее с ранее предложенными решениями, выбор наилучшего варианта решения;
- подготовка плана действий, распределение ролей, постановка задач и сроков их исполнения [10].

Работа над кейсом обычно проводится в командах, которые соревнуются предлагая наиболее эффективные решения. Конечно, приоритет отдан развитию навыков говорения. Студенты выражают свои мнения, критикуют, возражают, соглашаются, аргументируют, ведут переговоры и т.д. Но также формируются и навыки письменной речи, так как есть такие задания как, написать план обсуждения, вести протокол обсуждения, написать отчет, составить план действий по осуществлению решений.

Часто приходится использовать материал из открытых интернет ресурсов, которых представлен в виде подкастов как аудио, так и видео, что несомненно еще более мотивирует студентов и делает процесс решения проблемы интересным, динамичным [11].

Итак, можно заключить, что при работе над кейсом и проведении ролевых игр в процессе обучения иностранному языку осуществляется:

- практическое использование совершенствование навыков всех основных видов речевой деятельности: говорения, чтения, аудирования, письма;
- интенсивное развитие всех языковых навыков;
- формирование коммуникативных компетенций;
- интеграция знаний по языку и профессиональной подготовке;
- активное использование открытых интернет ресурсов, аудио и видео подкастов, возможностей ИТ.

ЛИТЕРАТУРА

1. Stojkovic M., Jerotijevic D.. Reasons for using or avoiding games in an EFL classroom.// 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics. Sarajevo 2011.http://eprints.ibu.edu.ba/559/1/FLTAL%202011%20Proceed%20C4%20B1ngs%20Book_1_p940-p947. (дата обращения: 25.10.2014)
2. McDonough J., Shaw C., Masuhara H. Materials and methods in ELT. A teacher's guide.// Third edition. Wiley-Blackwell John Wiley & Sons, Inc. 2013. 329p.
3. Chiann Ru Song. Educational games with blogs: Collaborating to motivate second language undergraduate critical thinking.// Online Information Review. 2008.Vol.32. Iss:5. P.557 - 573
<http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/14684520810913963> (дата обращения: 25.10.2014)
4. Berman M. A multiple intelligences road to an ELT classroom.// Crown House Publishing Limited. 2005.201p.
5. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в школе.// М., Просвещение. 1988.
6. Gee J. P. What digital games have to teach us about learning and literacy.// New York: Palgrave/Macmillan. 2003.
7. Derya S. Educational games for developing critical thinking: Pre-service English teacher's views.// Hacettepe University Journal of Education. 2007. Vol.32. P.266-273
<http://eric.ed.gov/?id=EJ802512> (дата обращения: 29.10.2014)
8. Gardner D. Communication Games: Do we know what we are talking about?// Oxford Journals. ELT Journal. 1987.V.41. Iss.1. P. 19-24.
<http://eltj.oxfordjournals.org/content/41/1/19.short> (дата обращения: 28.10.2014)
9. Гулая Т.М., Герасименко Т.Л. Опыт использования технологии «Развитие критического мышления» в процессе обучения профессионально-ориентированному деловому английскому языку // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А.Шолохова. Серия: Педагогика и психология. 2014. № 1. С. 54-62..
10. Герасименко Т. Л. Метод case-study как эффективная и актуальная технология профессионально-ориентированного обучения иностранному языку в неязыковом вузе // VI Международный научно-практический форум «Инновационное развитие российской экономики»: Материалы конференции. МЭСИ. М., 2013. С. 69-73.
11. Лобанова Е.И., Стрижова Е.В., Нисилевич А.Б., Зенина Л.В., Жидкова О.Н. Преимущества и недостатки использования информационных технологий в обучении иностранному языку и культуре в высшей школе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 2(32). Ч. 2. С. 121-124.

Рецензент: Лобанова Евдокия Ивановна, доцент, к.соц.н., Московский Государственный университет экономики, статистики и информатики.

Zenina Ludmila Vladimirovna

Moscow State University of economics, statistics and informatics
Russia, Moscow
E-mail: lvzenina@mesi.ru

Zhidkova Olga Nikolaevna

Moscow State University of economics, statistics and informatics
Russia, Moscow
E-mail: onzhidkova@mesi.ru

Strizhova Ekaterina Valentinovna

Moscow State University of economics, statistics and informatics
Russia, Moscow
E-mail: ekstrizhova@yandex.ru

Nisilevich Alla Borisovna

Moscow State University of economics, statistics and informatics
Russia, Moscow
E-mail: allanisilevich@rambler.ru

Gerasimenko Tatiana Leonidovna

Moscow State University of economics, statistics and informatics
Russia, Moscow
E-mail: tlgerasimenko@mesi.ru

Practice of using role plays in foreign learning teaching

Abstract. The article aims to consider the practical implementation of role plays in teaching speaking as one of the most important aspects of English for specific purposes. Its goal is to train a professional of the XXI-st century possessing such skills of speaking as discussing, proving, backing up, summarizing and making conclusions. The proper use of role plays as an objective reflection of the reality in the combination with the practice of business cases lets to train specialists possessing critical and creative thinking skills, able to work with a growing and constantly updated information flow in different areas of knowledge, to take unconventional solutions, to build constructive relationships with people. The game is a powerful incentive to learn a foreign language and an effective tool in the arsenal of a teacher of a foreign language, a universal remedy, helping to turn quite a complex learning process into a favourite activity of students, it also implements an active approach that promotes an intellectual growth, fosters a culture of communication, emotionally colors the educational process and discloses a personal potential of each student

Keywords: gamification; role plays; critical thinking; creative thinking; communicative competences; individual potential; speaking; motivation; case; team work; the Internet resources.

REFERENCES

1. Stojkovic M, Jerotijevic D. Reasons for using or avoiding games in an EFL classroom.// 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics. Sarajevo.2011.http://eprints.ibu.edu.ba/559/1/FLTAL%202011%20Proceed%20Book_1_p940-p947. (data obrashchenija: 25.10.2014)
2. McDonough J., Shaw C., Masuhara H. Materials and methods in ELT. A teacher's guide.// Third edition. Wiley-Blackwell John Wiley & Sons, Inc. 2013. 329p.
3. Chiann Ru Song. Educational games with blogs: Collaborating to motivate second language undergraduate critical thinking.// Online Information Review.2008.Vol.32.Iss:5.P.557 - 573
<http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/14684520810913963> (data obrashchenija: 25.10.2014)
4. Berman M. A multiple intelligences road to an ELT classroom.// Crown House Publishing Limited. 2005.201p.
5. Passov E.I. Urok inostrannogo jazyka v shkole.//M., Prosveshchenie. 1988
6. Gee J. P. What digital games have to teach us about learning and literacy.// New York: Palgrave/Macmillan.2003.
7. Derya S. Educational games for developing critical thinking: Pre-service English teacher's views.// Hacettepe University Journal of Education. 2007. Vol.32. P.266-273
<http://eric.ed.gov/?id=EJ802512> (data obrashchenija: 29.10.2014)
8. Gardner D. Communication Games: Do we know what we are talking about?// Oxford Journals. ELT Journal. 1987.V.41. Iss.1. P. 19-24.
<http://eltj.oxfordjournals.org/content/41/1/19.short> (data obrashchenija: 28.10.2014)
9. Gulaja T.M., Gerasimenko T.L. Opyt ispolzovaniya tehnologii «Razvitie kriticheskogo myshlenija» v processe obucheniya professional'no-orientirovannomu inostrannomu delovomu anglijskomu jazyku// Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta im. M.A.Sholohova.Seriya Pedagogika i psihologija. 2014. № 1. S. 54-62.
10. Gerasimenko T.L. Metod case-study kak effektivnaja i aktual'naja tehnologija professional'no-orientirovannogo obucheniya inostrannomu jazyku v nejazykovom vuze.VI Mezhdunarodnij nauchno-prakticheskij forum « Innovacionnoe razvitie rossijskoj ekonomiki». Materialy konferencii. MESI. M., 2013.S.69-73
11. Lobanova E.I., Strizhova E.V, Nisilevich A.B., Zenina L.V., Zhidkova O.N. Preimushchestva i nedostatki ispolzovaniya informacionnyh tehnologij v obuchenii inostrannomu jazyku i kul'ture v vysshej shkole.// Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. Tambov. Gramota.2014. . № 2(32). CH. 2. S. 121-124.