Министерство образования Нижегородской области

Государственное образовательное учреждение

среднего профессионального образования

«Нижегородский педагогический колледж»

Курсовая работа

Игра как метод обучения и воспитания

студентка 403а группы

специальность 050303 «Иностранный язык»

Василькина Вера Владимировна

Научный руководитель:

Карпова Ю.Н.

Нижний Новгород – 2009

**Оглавление**

Введение

# Глава 1. ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ

1.1 Теории происхождения игры

1.2 Типология учебных игр

1.3 Условия эффективности игры как воспитательного средства

Выводы по Главе 1

Глава 2. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

2.1 Определение и методическая структура ролевой игры

2.2 Воспитательный и обучающий потенциал

2.3 Методика практического использования ролевой игры

Выводы по Главе 2

Глава 3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА (ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА)

3.1 Констатирующий эксперимент

3.2 Формирующий эксперимент

3.3 Контрольный эксперимент

Выводы по Главе 3

Заключение

Литература

**Введение**

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Существующая же необходимость в рациональном построении, организации и применения ее в процессе обучения и воспитания требует более тщательного и детального ее изучения.

Игра – это уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре. Именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки людей, именно поэтому игра расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни.

При изучении игры исследователь сталкиваются с ее богатством, многомерностью проявлений, неопределенностью границ игры, с ее феноменом первоисточника досуга, так и одной из форм человеческой деятельности.

Игра как феномен культуры обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, дает отдых, не внося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, сохраняя при этом свою самоценность. Русский писатель Ю. Нагибин так оценивает значение детской игры: «В игре выявляется характер ребенка, его взгляды на жизнь, его идеалы. Сами того не осознавая, дети в процессе игры приближаются к решению сложных жизненных проблем.[C.56]

Учитывая тот факт, что интерес является лучшим стимулом к обучению, необходимо стараться использовать каждую возможность, чтобы разгрузить ребенка посредством игровой деятельности в процессе обучения языку.

Изучением данного вопроса занимались лингвисты Н.В. Имедадзе, Н. Павлович, Н.В. Агурова и др. Эти авторы видят основу усиленного обучения младших школьников иностранным языком именно в специфике психофизиологических возможностей детей.[C.100]

Другого взгляда придерживаются Л.Б. Беккер, С.И. Гоздецкая, Е.И. Матецкая, которые пытаются создать языковую среду с самого начала обучения, рекомендуют занятия по иностранному языку с 6-летними детьми проводить только иностранным языком, и на помощь к родному языку обращаться только в исключительных случаях. Более того, Е.П. Кутиева и Е.С. Царапкина считают, что преподаватель вообще не должен разговаривать с детьми родным языком, преподавая иностранный. У детей может сложиться мнение, что учитель не понимает их языка. Эти авторы предлагают проводить уроки по рисованию, пению, физкультуры на иностранном языке. Е.И. Матецкая считает, что проведение занятий по рисованию иностранным языком открывает еще одну возможность обучения детей, используя обобщение и сами действия детей.

Однако, несмотря на то, что технология игрового обучения достаточно изучена, в практике школы он используется не достаточно активно.

Вот почему проблема использования игровых технологий в практике обучения рассматривается нами как актуальная, требующая анализа.

Цель исследования – концептуальный анализ игры и игровой деятельности учащихся и научное обоснование эффективности применения игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков.

Объект исследования – игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков.

Предмет исследования – игровые технологии, как один из методов, способствующих формированию познавательного интереса школьников при обучении иностранного языка.

Гипотеза исследования – формирование познавательного интереса школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если:

- построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий.

В связи с целью и гипотезой были определены следующие задачи исследования:

- изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;

- изучить существующие в практике обучения иностранному языку виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;

- классифицировать игровые приемы обучения английскому языку согласно принципам их организации и дать определение ролевой игре;

- экспериментально проверить эффективность применения игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков;

Для решения поставленных задач использован комплекс теоретических и эмпирических методов исследования.

Теоретические: анализ и синтез, обобщение и интерпретация педагогической, психологической, философской, исторической, культурологической и методической литературы; социально-педагогический анализ (анализ программ и учебников, учебно-методических пособий).

Эмпирические: методы опроса (беседы, анкетирование, интервьюирование учащихся); метод самооценки, педагогический эксперимент, включенный в учебно-воспитательный процесс.

Методологической основой исследования являются основные положения работ отечественных ученых в области:

- психологии (Д.Б. Эльконина, В.С. Мухиной);

- психолингвистики (Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, И.А.Зимней);

- педагогики (лингводидактики (Н.Д. Гальсковой, А.А. Деркача); методики преподавания иностранного языка (И.Л. Бим, И.А. Зимней, А.Н, Утехиной, А.Н. Леонтьева).

На защиту выносятся следующие положения:

1. Методическая система обучения иностранному языку, построенная с использованием игровых технологий, обеспечивает эффективное формирование знаний, умений и навыков школьников на иностранном языке;

2. Ролевые игры в процессе преподавания иностранных языков.

3.Практическое использование ролевых игр на занятиях по иностранному языку.

**ГЛАВА 1. ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ**

**1.1 Теории происхождения игры**

Попытки разгадать тайну происхождения игры предпринимались учеными на протяжении многих сотен лет.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно-социально-экономического и культурного развития общества.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиарже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и др.

В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие.

А.Н. Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры» описывает процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: « в ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти операции (т.е. способов действия) – с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия… потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия... Это противоречие… может разрешиться у ребенка только в одном - единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре…

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия - другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется». [C.148]

Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения игры:

Теория избытка нервных сил, компенсаторности возникла в ХIХ веке, в то время, когда преобладала точка зрения. Что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность. Родоначальником данной теории является английский философ Спенсер, который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Согласно Спенсеру, игра значима только тем, что позволяет высвободить избыток энергии, присущей животным с высоким уровнем организации и человеку. Спенсер утверждает, что игры людей, в том числе детей есть проявление инстинктов и совершаются ради этого удовлетворения.[C.57]

Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупражнения инстинктов. В начале века особую популярность приобрела теория предупражнения швейцарского ученого К.Гросса, который считал игру первичной. Изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию и т.д. Игра, по Гроссу, вечная школа поведения.[C.169]

Спенсер внес в понимание игры эволюционный подход, указав на распространение игр у животных, инстинктивные формы которых недостаточны для приспособления к изменчивым условиям существования. В играх животных происходит предварительное приспособление – предупражнение инстинктов к условиям борьбы за существование по мере их взросления.

Гросс стоял на такой же позиции укрепления развития наследственных форм поведения в играх, критически относился к теориям отдыха и избытка нервных сил. Суть концепции Гросса сводится к отрицанию рефлекторной природы и к признанию спонтанности развития за счет разряда внутренней энергии в организме, то есть в игре упражняются только инстинкты.

Теория рекапитуляции и антиципации. Американский психолог, педагог Г.С. Холл выдвинул идею рекапитуляции (сокращенного повторения этапов развития человечества) в детских играх.[ .C.170]

Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, т.е. как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далеких предков.

Существует также теория антиципации будущего в детской игре. Сторонники этой теории считают, что игры у мальчиков и девочек различны, так как обусловлены жизненной ролью, которая их ждет. Временными аспектами игровой деятельности занимался О.С. Газман. Он писал: «Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях – в настоящем и будущем».[C.158] Приверженцы этой теории пытаются доказать, что игры, с одной стороны, предвосхищают будущее, но работают на настоящее.

Теория функционального удовольствия, реализации врожденных влечений фактически является теорией психоанализа. Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх. А. Адлер - австрийский психиатр и психолог, ученик З. Фрейда, основатель индивидуальной психологии, считал источником мотивации стремления ребенка к самоутверждению как компенсации возникающего в детстве чувства неполноценности. Адлер объясняет появление игры и ее своеобразие как реализацию желаний, которые ребенок не может осуществить в действительности. [C.67]

З. Фрейд – основоположник психоанализа, разрабатывал идею компенсаторности игры, связывал ее с бессознательными механизмами психики человека. По Фрейду, бессознательные влечения реализуются в детских играх символически. Игры, по исследовательским данным Фрейда, очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний.

Как считает Фрейд, в противоположность гипотезе антиципации игры, игры выступают не как выражение функции, а как ее изображение. Полезность игры, согласно теории Фрейда, заключается в том, чтобы вызвать с помощью удовлетворения, получаемого окольным путем, подлинный катарсис. Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, высвобождать чувственность, стремящуюся испытать и познать себя. [C.227]

Игру, как средство поддержания бодрости и силы трактовали Шиллер и Спенсер. Понимая, что в игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию. Такие исследователи, как Шалер, Валлон, Патрик, Штейнталь считали игру не столько компенсаторной, сколько уравновешенной, значит отдыхом. Игра позволяет извлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие. [C.176]

Теория духовного развития ребенка в игре. К.Д. Ушинский противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление. [C.129]

Многие ученые, в том числе Пиаже, Левин, Выготский, Эльконин, Ушинский, Макаренко, Сухомлинский полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка.

Бесспорно, существуют и другие версии происхождения игры. Например, Ж. Шато считает, что игры детей возникли из их вечного стремления подражать взрослым. Р. Хартли, Л. Франк, Р. Гольденсон предполагают, что игра порождается «коллективным инстинктом» детей. Тот же Хейзинга или Гессе, Лем, Мазаев источником игры считают культуру, равно как и игру источником культуры. Многие из вышеназванных исследователей называют источником игры общественный разум.

Теорию игры в аспекте ее исторического проявления, выяснение ее социальной природы, внутренней структуры и ее значения для развития индивида в нашей стране разрабатывали Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие.

Один и тот же круг исследователей называют разные источники и причины появления феномена игры, рассматривая различные функции или близкие ей явления культуры.

**1.2. Типология учебных игр**

Анализ учебно-методической литературы по вопросам игрового обучения английскому языку показал, что игры группируются по цели использования (лексика, грамматика, перевод, страноведение), по функциональной значимости (речевые навыки и умения), по сюжетной линии (инструментальные игры, ролевые игры, деловые игры и так далее). Порою в пособиях заметно расхождение между содержанием игры и её авторской классификацией, что приводит к заключению, что игровые задания четче определяются по внутреннему организационному механизму.

Проведенный нами анализ научно-методической литературы об использовании игровых приемов в обучении, позволил нам сделать вывод по организационно- структурным принципам игровых заданий, которые можно разделить на две основные группы:

1. Игры соревновательного характера, содержащие организационные установки и правила для достижения успеха, величина которого определяется по количественным критериям (кто больше, кто быстрее, кто правильнее, с наименьшим количеством ошибок выполнит задание), а также по качественным критериям (кто, точнее, кто оригинальнее, кто интереснее, кто разнообразнее и тому подобное построит речевое высказывание). Внутри этого типа игр можно выделить различные виды и подвиды в зависимости от обучающих целей задания, языкового наполнения, используемого реквизита, содержания и характера действий, что мы, однако, считаем вторичными признаками, учитываемыми лишь в частных группировках.

2. Задания, в которых «проигрываются» различные ситуации. К этой группе мы относим: моделирование – проигрывание от своего имени ситуаций бытового или условного характера. (В зарубежной методике в рамках моделирования различают социодраму - исследование какого-либо события, случая, и психодраму, имеющую психотерапевтическую направленность.); ролевое исполнение проблемной ситуации бытового или условного характера с заранее заданными параметрами речевых действий; драматизацию – действие по готовому сценарию познавательного характера предполагают формы естественной деятельности, основанной на мотивах инстинктивного поведения и рефлексивного усвоения языковых форм и правил. Игры второй группы требуют исполнения ситуаций в опоре на воображение, социальный и эмоциональный опыт, фоновые знания участников.

Прежде всего, необходимо дать классифицированное определение данному типу игр.

Лингвистической обучающей игрой мы называем вид учебной деятельности, предназначенный стимулировать и поддерживать интерес учащихся к предмету, что позволяет им практиковаться в слушании или говорении в целях обучения языку в атмосфере радости и оживления.

Обучающая игра имеет 3 главные характеристики:

1) цель (выигрыш);

2) набор критериев для определения победителей и проигравших (соревнование);

3) правила, которые управляют действиями игроков. Обучающие цели таких игр заключаются в развитии и закреплении навыков устной (письменной) речи, на основе повторения, тренировки моделей, подлежащих овладению учащимися.

Подобные игры М.Ф. Стронин [С.59] определяет как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия».

Отечественные и зарубежные специалисты рассматривают лингвистическую обучающую игру как языковое, речевое упражнение с элементами занимательности и эмоциональной заинтересованности. По форме – это соревнование с набором правил для достижения успеха, что составляет игровую, мотивационную суть задания, отличающую игру от обычного упражнения.

В учебной игре присутствует лингводидактическое игровое задание. Это способ повышения мотивации и создания занимательности в целях обучения языку и речи, который в форме соревнования предполагает выполнение учащимися комплекса речемыслительных действий на форме игровых. Ценность лингводидактической игры определяется, не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т. п.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Также С.Т. Занько [ .C.55] выделяет несколько видов игр:

Организационно-деятельные игры, предусматривающие организацию коллективной мыследеятельности на основе развертывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе их анализа. Задача руководителя (ОДИ) «сделать» группу единицей учебного процесса, но при условии сохранения личной позиции каждого. Ролевые игры, которые характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

Деловые игры, представляющие собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания, какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной и т. д.), необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, формировании действенного образа той или иной реальной ситуации.

Познавательно-дидактические игры, в которых создаются ситуации характеризующиеся включением изучаемого в необычный игровой контекст. Следует различать дидактические игры, построенные на внешней занимательности, и игры, требующие действий, которые входят в состав деятельности подлежащей усвоению.

**1.3 Условия эффективности игры как воспитательного средства**

Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже благие намерения не обеспечивают полезности применения средств: нужны еще знания и умения использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение приносило безусловную пользу. Точно так же использование игры в воспитании требует соблюдения некоторых правил. Впервые об этих правилах написал Я.А.Коменский в «Законах хорошо организованной школы».[ .C.64] Сформулированы они настолько последовательно и обоснованно, что и в наше время представляют не столько исторический, сколько практический интерес:

1. Игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело.

2. Игра должна способствовать здоровью тела не менее, чем оживлению духа.

3. Игра не должна грозить опасностью для жизни, здоровья, приличия.

4. Игры должны служить преддверием для вещей серьезных.

5. Игра должна оканчиваться раньше, чем надоест.

6. Игры должны проходить под наблюдением воспитателей.

7. При строгом соблюдении этих условий игра становится серьезным делом, т.е. развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно.

Украшением игры, по Я. Коменскому, являются подвижность тела, жизнерадостность духа, порядок, игра с толком и по правилам, победа доблестью, а не хитростью. Пороками же в игре являются леность, вялость, недоброжелательность, заносчивость, крик, коварство. А такие игры, как кости, карты, борьба, кулачный бой, плавание и другие, бесполезные и опасные игры, вообще не должны, считал Я. Коменский, использоваться в воспитании детей.[C.98]

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие требования, которые воспитатель, учитель обязательно должны учитывать при организации детских игр на уроках и во внеурочное время.

1. Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей.

2. Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли.

3. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и г содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.

4. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях.

5. В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших.

6. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.

7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

8. В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизненной деятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр ее содержания, правил и др.

9. Игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, формул).

10. Не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, в опасные для здоровья и жизни, в игры-сорняки (содержащие в своих правилах и действиях нарушения общепринятых норм морали).

Естественно, это лишь некоторые, наиболее общие требования. Для отдельных видов игр формулируются свои принципы и для каждой игры разрабатываются свои правила. Например, Ч. Куписевич достаточно подробно описывает принципы дискуссии, в том числе и такие: участник должен понимать, что нельзя говорить долго, следует взвешивать свои слова, произносить их обдуманно, выступление должно быть предметным, нельзя бравировать независимостью Своего мышления или руководствоваться желанием угодить кому-либо и др. [ .C.43]

**Выводы к главе 1**

Об обучающих возможностях игр известно давно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности ребенка.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Для детей игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. Она посильна даже слабым ученикам.

Проведя анализ психолого-педагогической литературы, мы пришли к следующим выводам:

- игровые технологии значительно повышают мотивацию к изучению иностранных языков;

- игра является средством активизации познавательной деятельности учащихся, способствующим ее актуализации;

- игра способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, обеспечивает развитие речемыслительной деятельности учащихся.

В результате исследования нами определено несколько видов игр, в частности, организационно-деятельностные, деловые, познавательно-дидактические, творческие сюжетно-ролевые игры.

ГЛАВА 2. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ

ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

**2.1 Определение и методическая структура ролевой игры**

К ролевой игре методика преподавания идет уже давно. Упражнения типа «читайте по ролям», «инсценируйте диалог» занимают прочное место в арсенале методических приемов, так как в процессе драматизации происходит более полное осознание смысла текста и одновременно происходит более полное осознание смысла текста и одновременно более глубокое восприятие языкового материала. Однако в драматизации присутствуют лишь некоторые возможности ролевой игры. В настоящее время идея использования ролевого поведения получила подкрепление со стороны теории, которая получила названия «теория ролей», разработанной социологами и социопсихологами. [ ] Сторонники этой теории считают, что связь личности с окружающей средой проявляется в том, что личность исполняет несколько ролей: например, в семье – роль родителя, вне семьи – роль учителя, врача и так далее. Эти роли в обществе определяют речевое\неречевое поведение человека. От человека в роли родителя ожидают, что он будет принимать участие в воспитании детей, от него же в роли врача – что он будет заботиться о здоровье пациента и так далее.

Понятие социальной роли является, таким образом, элементом общественных отношений: окружающая среда выступает по отношению к человеку как первичная социализация, в ней он усваивает социальный опыт, зафиксированный в языке. Естественные социальные роли в учебных условиях сводятся к двум: учитель – ученик. Поэтому при использовании ролевой игры как средства обучения мы будем говорить о «вторичной социализации», имитирующей первую в ее самых существенных чертах. Социальные роли в рамках вторичной социализации носят неизбежно искусственный, условный характер (представь, что ты врач, продавец и так далее). Мера условности может быть различной: перевоплощение реальных людей в литературных персонажей, героев сказок и так далее. Иногда ролевая игра носит характер уподобления, то есть разыгрываются ситуации, типичные для окружающей среды, а иногда она может быть более театрализованной: с конфликтом, кульминацией и развязкой. Но элемент условности присущ всем видам ролевой игры.

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

Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в общении на иностранном языке, и в этом смысле она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языков средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию. В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявит инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях, то есть можно говорить о воспитательной функции ролевой игры.

Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет в процессе обучения ориентирующую функцию.

Ролевая игра дает учащимся возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Тем самым реализует компенсаторную функцию.

Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе по иностранному языку следующие функции: мотивационно-побудительную, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную. Успешность обучения во многом зависит от того, как реализуются эти функции в учебном процессе.

Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями:

- ролевую игру можно рассматривать как самую точную модель общения, так как она подражает действительности в самых существенных чертах и в ней, как и в жизни переплетается речевое и неречевое поведение партнеров;

- ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана;

- ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя инее через собственное «Я», но через «Я» соответствующей роли и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого он играет;

- ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними. За каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности;

- ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. Ведь ее исполнение предполагает охват группы учащихся, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции товарищей, помогать друг другу. При этом удачно найденный жест, немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате учащимся с более слабой подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем полностью включиться в ролевую игру;

- ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться о простом реквизите. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены, а для изобретательности открываются новые просторы.

Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей.

Ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения. Это предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволяют учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

Но для того, чтобы перейти к описанию методики использования ролевой игры как средства обучения, необходимо выявить ее методическую структуру. При этом отправным пунктом может служить описанная Д.Б. Элькониным [C.112] структура детской ролевой игры, в которую входят:

1) роли, которые берут на себя дети;

2) игровые действия и поступки, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли;

3) игровое употребление предметов;

4) реальные отношения между детьми (реплики, замечания, регулирующие игру).

По сравнению со структурой детской ролевой игры, предложенной Д.Б. Элькониным, структура обучающей ролевой игры изменяется за счет введения в нее дополнительных неигровых целей, а также проектирования и создания коммуникативных и дидактических условий, необходимых и достаточных для достижения игровых и неигровых (дидактических) целей. Следует подчеркнуть, что как ролевая игра в целом, так и ее структурные компоненты имеют различное значение для учащихся и учителей.

Например, ориентируясь, прежде всего на удовольствие, получаемое от самого процесса игры, учащиеся могут в различной степени осознавать заложенные в ролевой игре неигровые цели, хотя значимость результативного аспекта ролевой игры для учащихся младших классов, по сравнению с детьми дошкольного возраста, естественно, значительно возрастает.

Для учителей основными структурными компонентами обучающей ролевой игры являются:

1) игровые, а также практические, воспитательные и развивающие цели;

2) содержание ролевой игры, которое базируется преимущественно на учебном материале текущей разговорной темы и которое приобретает определенную сюжетную организацию и развитие;

3) совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых учащиеся реализуют значительную часть содержания конкретной ролевой игры;

4) коммуникативные и лингводидактические условия, то есть, прежде всего, учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая самими учащимися под руководством учителя;

5) реквизит – любые предметы, которые, так или иначе, включаются в ролевую игру и приобретают знаковое, сообщающее значение.

По поводу четвертого структурного компонента следует сделать два пояснения. Во-первых, под коммуникативными условиями подразумевается не столько учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая именно для данной ролевой игры, сколько благоприятный психологический климат, созданный и поддерживаемый на занятиях по иностранному языку.

Благоприятная морально-психологическая атмосфера в классе предрасполагает учащихся к межличностному взаимодействию, проявлению заинтересованности и творческой инициативы в течение всей серии ролевых игр. Во-вторых, под лингводидактическими условиями подразумевается формирование у учащихся некоторого исходного (пусть даже самого минимального) уровня коммуникативной компетенции, позволяющего всем учащимся успешно участвовать в ролевых играх на иностранном языке.

Создание этого исходного уровня коммуникативной компетенции осуществляется не только в процессе выполнения различных упражнений, предусмотренных учебно-методическим комплексом по иностранному языку, но и в ходе усвоения иноязычного речевого материала, представленного в виде диалогических единств, сгруппированных по коммуникативному намерению вокруг контактной, информационно-коммуникативной и эффективно-коммуникативной функций межличностного общения. Во временном плане ролевая игра представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия между учителем и учащимся, который состоит из подготовки ролевой игры, проведения ролевой игры и подведения итогов ролевой игры.

По сравнению с устойчивым и четко обозначенным набором структурных компонентов временные параметры ролевой игры довольно подвижны. Это особенно характерно для периода подготовки ролевой игры. Исходя из продолжительности подготовительного периода ролевой игры (от 3-4 минут до 10-12 минут) различают «малую игру» и «большую игру».

Подготовка и проведение малой ролевой игры реализуется на одном занятии по иностранному языку. Вместе с тем некоторая часть малых ролевых игр обеспечивает подготовку больших ролевых игр.

В процессе исследования выявлены преимущества и недостатки использования ролевой игры при обучении иностранному языку.

Преимущества использования ролевой игры:

1) максимальная активность обучаемых. Все учащиеся принимают участие в игре, тесно взаимодействуя между собой, что способствует созданию благоприятного климата в межличностных отношениях между учащимися и учителем: коллективная творческая деятельность;

2) речевые партнеры определяются в игре не только по желанию преподавателя, но и произвольно;

3) учащиеся имеют возможность меняться ролями, что позволяет использовать языковой материал в более полном объеме, совершенствовать навыки и умения в общении на языке;

4) на уроке царит атмосфера интереса и дисциплины: умственная и физическая активность; сосредоточенность и интерес.

Недостатки использования ролевой игры:

1) до сих пор не существует разработанных комплексов упражнений, которые бы четко определяли:

- целевое назначение игр;

- их количество и качество;

2) использование ролевой игры в процессе обучения иностранному языку нецеленаправленно и бессистемно;

3) игра используется в основном как развлекательный момент на уроке.

Вышеизложенное подчеркивает сложность и многогранность рассматриваемой проблемы, ее актуальность.

**2.2 Воспитательный и обучающий потенциал игры**

Воспитывающий потенциал игры всегда зависит:

1. От содержания познавательной и нравственной информации, заключенной в тематике игр;

2. От того, каким героям подражают дети;

3. Он обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнерами, самоограничения во имя достижения успеха и, конечно, установления доброжелательных отношений.

Игры, таким образом, дают детям очень важный навык совместной работы.

В процессе игры у детей возникают три вида целей.

Цель первая — наиболее общая — наслаждение, удовольствие от игры. Ее можно было бы выразить двумя словами: «Хочу играть!» Эта цель представляет собой установку, определяющую готовность к любым действиям, связанным с данной игрой.

Вторая цель—это и есть собственно игровая задача, т. е. задача, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли.

Третья цель непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, а потому всегда ставит перед личностью задачу творческую.

Направления педагогического руководства игровой деятельностью:

1) вовлекать детей в игру, использовать особые приемы, побуждающие желание играть («хочу играть!»);

2) помогать действовать по правилам и решать игровые задачи («так надо»);

3) развивать творческие потенции ребенка в процессе игры способствовать появлению адекватной самооценки и чувства «могу!».

**2.3 Методика практического использования ролевой игры**

Теперь перейдем к краткому рассмотрению периодов подготовки, проведения и подведения итогов отдельной ролевой игры, ориентируясь при этом на традиционное распределение учебного (языкового и речевого) материала по темам – тематическое планирование.

Н.Д. Гальская и Н.И. Гез [C.258] отмечают, что ролевая игра предполагает наличие трех этапов:

1) подготовки;

2) проведения игры;

3) контроля.

Непосредственная подготовка к большой ролевой игре начинается на первом же занятии по новой разговорной теме. Если ролевые игры проводятся регулярно и учащиеся к ним привыкли, то в начале новой темы они сами выясняют у учителя перспективы проведения новой ролевой игры («А мы будем играть дальше?»). Если инициативу в этом случае проявляет учитель, то ученики, как правило, живо откликаются на его предложение «играть дальше». При этом учителю на первом же занятии целесообразно раскрыть содержание новой учебной темы, чтобы показать учащимся саму возможность проведения ролевой игры по теме. Тем самым учитель создает ориентировочную основу для возможных сюжетов ролевой игры. Но при этом следует давать учащимся возможность самим проявить инициативу и творческие способности в разработке сюжета игры, определении набора ролей, выявлении необходимого реквизита.

На следующем занятии по теме учителю предстоит оценить предлагаемые учащимися сюжеты ролевой игры и вместе с ребятами определить общую коммуникативную ситуацию ролевой игры.

Важно, чтобы при определении места, времени и других предлагаемых обстоятельств ролевой игры, они соответствовали реальной действительности и были значимы для учащихся. Лучшей гарантией соблюдения этих условий ролевой игры является максимальный учет мнений и пожеланий учащихся, вовлечение их в разработку хода ролевой игры. Тут же определяется необходимый набор ролей. Как известно, отбор и распределение ролей определяются целями и содержанием игры, а также индивидуально-психологическими особенностями учащихся и уровнем их языковой подготовки.

Именно поэтому распределение ролей является ответственной педагогической задачей. Знание мотивов, интересов, индивидуальных отношений учащихся позволит учителю предложить им те роли, которые в наибольшей степени соответствуют особенностям их личности. При подборе ролей важно учитывать не только интересы учащихся, но и своеобразие темперамента. На начальном этапе ролевого общения целесообразно дать учащимся роли, наиболее полно соответствующие их темпераменту. Преодолевать застенчивость, робость можно лишь тогда, когда учащийся уже привык к ролевому общению, обрел уверенность в себе. Важную роль при распределении ролей играет учет социально-психологических характеристик учащихся, под которыми понимается статус учащегося в группе. Поэтому учитель должен сознательно управлять этим статусом, выдвигая то одного, то другого учащегося на лидерские позиции в ходе организации игры. Целесообразно время от времени давать ученикам, занимающим в жизненной практике положение ведомых, роли главных героев, а лидерам коллектива поручать роли персонажей, находящихся в зависимом положении (младший брат, сестра). Особенно тщательно отбираются роли для учащихся, не пользующихся авторитетом в коллективе. Такие ребята должны получить роли положительных, личностей, имеющих влияние и популярность по сюжету игры.

После того, как в самом общем виде определены:

а) сюжет игры;

б) общая коммуникация и

в) набор ролей, необходимо наметить ход игры.

Это очень ответственный момент периода коллективной подготовки ролевой игры, от которого во многом зависит эффективность индивидуальной подготовки каждого ученика к предстоящей ролевой игре, да и само проведение ролевой игры.

Очень полезным оказывается использование простейшей схемы ролевой игры.

Таблица 1 Схема ролевой игры

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | А | Б | В | Г | Д | Е |
| 1 |  | + |  |  |  |  |
| 2 |  |  | + |  |  |  |
| 3 | + |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  | + |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  | + |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  | + |  |
| 7 |  |  |  | + |  |  |
| 8 | + |  |  |  |  |  |

Пояснение к таблице 1: слева направо обозначены все участники ролевой игры ( А, Б, В, Д, Е и так далее), а сверху вниз – этапы ролевой игры. На отдельном этапе ролевой игры ведущая роль принадлежит одному из участников игры. Вместе с тем главное действие на отдельном этапе могут, конечно, определять и два - три персонажа, но для более четкой организации ролевой игры лучше всего выделить одну стержневую роль, на которую будут ориентироваться все участники ролевой игры. При этом, исходя из сюжета ролевой игры, за каждым этапом закрепляется ведущая, стержневая роль, которая фиксируется на схеме каждым участником игры. Из схемы 1 хорошо видно, как по ходу игры инициатива переходит поэтапно от одного персонажа к другому. Эта схема наглядно отражает общий ход ролевой игры и является надежным ориентиром не только для всех участников, но и для организаторов ролевой игры.

Учащиеся довольно быстро привыкают к тому, что для успешного участия в ролевой игре необходимо, во-первых, хорошо знать последовательность этапов ролевой игры и, во-вторых, разработать свою роль, определить свои собственные коммуникативные задачи и поэтапно реализовывать их в соответствии со своей ролью наличной коммуникативной ситуацией. При таком способе планирования и реализации предстоящей ролевой игры общий ход ее сохраняется и в том случае, если кто-то из участников игры оказывается не в состоянии решать свои коммуникативные задачи на одном или даже нескольких этапах. Конечно, исполнители центральных ролей несут повышенную ответственность за успешный ход игры на соответствующих этапах, а иногда за судьбу всей ролевой игры.

После того, как определен общий ход ролевой игры, начинается период индивидуальной работы каждого ученика над своей ролью. Следует отметить, что работа над ролью у разных учащихся протекает по-разному. Можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино классную и внеклассную, учебную и воспитательную работу.

Существует множество типов упражнений для подготовки ролевой игры. Учитель может выбрать наиболее подходящее для своего класса в зависимости от учеников:

1. Для неуверенных в себе учеников можно использовать «разогревающие» упражнения пантомимического характера для того, чтобы ученики могли чувствовать себя уверенно в кругу своих сверстников. Это могут быть упражнения типа:

- представьте, что вы гуляете по очень глубокому снегу;

- покажите классу, как вы пытаетесь поднять тяжелые гири;

- покажите, как бы вы почистили зубы утром без зубной щетки.

2. Можно предложить задания в форме шарад с использованием пантомимы, мимики:

- покажите, что вы чувствуете, когда вы видите большую собаку, бегущую к вам;

- вы обнаружили, что кто-то вырвал несколько листов из вашего учебника.

По завершении упражнений учитель может попросить учащихся подготовить небольшой рассказ, отражающий их чувства и реакцию в подобных ситуациях.

Можно усложнить ситуации, которые помогут развить спонтанность и выразительность в поведении. Учитель дает инструкцию поэтапно, по мере развития действия. Ученик должен выполнить их без остановки. Например: вы вешаете картину на стену. Вам нравится картина, вы нашли хорошее место, для того, чтобы ее повесить, и довольны тем, как она украсит комнату. Вы берете молоток и гвозди и начинаете заколачивать гвоздь. Вы поранили палец.

Кроме того, в ходе подготовки к ролевой игре учащиеся с удовольствием составляют и инсценируют короткие диалоги и разрешают проблемные ситуации.

Другими словами, использование ролевой игры как коммуникативного упражнения стимулирует использование других коммуникативно-направленных упражнений, особенно игрового плана.

За день-два до проведения ролевой игры учителю целесообразно индивидуально побеседовать с учениками, ответственными за соответствующие этапы игры, чтобы убедиться в их психологической и коммуникативной готовности играть ведущую роль на «своих» этапах.

Что касается видов ролевых игр, то их можно условно разделить на две основные группы:

- контролируемая ролевая игра;

- свободная ролевая игра.

Контролируемая ролевая игра является более простым видом, может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов, ответов, диалог этот может быть длиннее или короче базового. Кроме того, учитель может давать по мере необходимости инструкции по ходу ролевой игры.

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам – взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не, только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие, интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа может проявить свою фантазию при ответах на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции и помогать учащимся по ходу ролевой игры.

Что касается свободной ролевой игры, при ее проведении сами учащиеся должны решать, какую лексику им использовать и как будет развиваться действие. Учитель называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие разные аспекты темы. Учитель может разделить класс на группы, предложить каждой группе выбрать ситуацию и дать время на подготовку.

Также некоторые авторы выделяют следующие виды ролевых игр:

Например, Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез [C.235] предлагают такую классификацию ролевых игр:

1) ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имеющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации. Это соревнование регламентировано правилами игры;

2) инновационная (продуктивная) игра – совместная деятельность, направленная на создание информационного продукта (решение какой-либо актуальной проблемы), содержащая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов;

3) полидеятельностные (фестивальные) игры в своей основе имеют много схожих черт с такой распространенной формой воспитательной работы, как так называемая «Ярмарка». В этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержании и организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности.

Чаще всего ролевые игры проводятся в рамках заключительного занятия по теме в обычном классе, оформленном соответствующим образом, или в игровой комнате, если таковая имеется в школе. В сельской местности, особенно в малокомплектных школах ролевая игра проводится иногда на школьной сцене, в холле, в библиотеке и даже в столовой. Само проведение ролевой игры в таком случае становится замеченным многими учащимися. Сразу рослее проведения ролевой игры учителю необходимо деликатно оценить вклад каждого ученика в подготовку и проведение ролевой игры, выразительность их ролевого поведения. Причем отмечаются положительные стороны проведенной ролевой игры, а негативные стороны лучше обсудить индивидуально.

Этап контроля и анализа игры может следовать сразу же по ее завершении или проводиться на последующих уроках, что зависит от сложности игры.

Занятие по итогам ролевой игры можно проводить вне расписания, тогда оно приобретает характерные черты внеклассного мероприятия на иностранном языке.

**Выводы к главе 2**

В ходе исследования была выявлена методологическая структура и функции ролевой игры.

В частности, были выделены следующие функции:

- побудительно-мотивационная;

- ориентирующая;

- компенсаторная;

- воспитательная.

Нами рассмотрены методы использования ролевой игры при обучении иностранному языку, в котором различаются этапы и распределение языкового материала.

Многие авторы учебников и трудов по методике обсуждают образовательную ценность игр. Большинство языковых игр заставляют пользоваться языком вместо заучивания правильных форм. Игры могут рассматриваться как центральная, а не периферийная система в программе обучения иностранным языкам. Игры могут снизить волнение, делая введение материала более естественными. Они высокомотивационны.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино». Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся.

**ГЛАВА 3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ**

**ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА (ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ**

**РАБОТА)**

Психолого-педагогическая характеристика испытуемых

Опытно-экспериментальная работа проводилось на базе Лингвистической гимназии №13, Нижегородского района, работа проводилась по предмету - иностранный язык в 5 «А» классе у учителя Крючковой Виктории Игоревны, которая имеет первую категорию и стаж работы 6 лет.

Возрастной состав 5 «А» класса – 11-12 лет. Количество учащихся – 25 человек; количество учащихся в одной подгруппе – 7 человек.

Список учащихся подгруппы, в которой проводилась опытно-экспериментальная работа:

Ананьев Рома

Богина Яна

Кривина Анастасия

Крайнов Антон

Фокин Тимур

Цвеленьева Мишель

Черныш Яна

У учащихся данной подгруппы высокий социальный статус семьи. Новичков в классе нет, какие-либо физические недостатки отсутствуют.

В подгруппе наблюдается высокий уровень сплоченности: ребята все перемены проводят вместе, участвуют в совместных делах. В группе преобладает оптимистическое настроение и положительное отношение к предмету (хотя в подгруппе наблюдались ученики, которым необходимо уделять больше времени и усилий языку, т.е. индивидуальный подход)

В связи с этим выделились такие категории учащихся:

1. Одаренные дети (дети способные к языку)
2. Дети со средними способностями

Среди них одаренные: Цвеленьева Мишель, Черныш Яна

Учитель при организации учебного процесса большую часть уделяет индивидуальному подходу, поэтому отстающих в классе нет.

Анализ домашнего задания и работы учащихся на уроке показал, что познавательный уровень и развитее учащихся соответствует норме или высокому уровню (в зависимости от сложности материала). 5 «А» классу присущ средний темп усвоения материала.

Для определения степени сплоченности группы для каждого из ее членов было проведено наблюдение (на переменах, уроках, в играх), откуда стало ясно, что сплоченность коллектива определяется практически во всем: друзья, которыми можно играть, общаться, совместные дела.

Для определения степени привлекательности предмета мА просмотрели уроки, из которых можно сделать вывод, что у детей есть желание научиться говорить на английском языке. Интерес к познанию нового (материала, сведений, информации), общение на английском языке во время урока. Их активность на уроке, желание узнавать, открывать для себя новые страницы в мир английского языка показали высокую степень привлекательности предмета.

Анализируя деятельность учителя можно сказать о его большой роли в поддержании интереса к предмету. Учитель правильно организует деятельность детей, использует индивидуальный подход к каждому ученику. Учитель совмещает и традиционные и активные методы обучения, что сохраняет высокую степень активности детей в усвоении материала.

**Анализ УМК**

УМК по английскому языку для 5-х классов специализированных школ (Гимназии №13) авторов Michael Dean, Olivia Johnston, Michael Harris, David Mower, Anna Sikorzynska издательства “Longman” состоит из:

* Students’ Book with Mini-Dictionary
* Language Powerbook including Mini-Grammar
* Teacher’s Book with tests and extra activities
* Class cassettes (CDs)
* Reading Texts Cassette
* Test Book and Cassette Pack
* Companion Website

Весь материал учебника разделен на несколько модулей (Modules), каждый из которых включает в себя:

* Упражнения (грамматические, фонетические)
* Коммуникативные задания на тренировку и практику общения
* Лексический материал с примерами и иллюстрациями
* Задания различной сложности/упражнения для самостоятельных учебных работ (“Check your English”, “Check your Learning”).

В данном учебнике уделяется внимание и ролевым играм (Speaking: A role play; Roleplay: Group Survey; Roleplay: A Talk; Roleplay: Giving and Checking Information и др.)

Students’ Book – включает в себя 128 страниц (с Grammar Summary) с упражнениями для развития практики языка, упражнениями с использованием кассет (аудирование), фонетическими упражнениями.

Language Powerbook – включат в себя 111 страниц практических упражнений (Questionnaire, грамматических упражнений, writing).

Данные учебники предназначены для углубленного изучения английского языка. На каждом уроке используется звуковое пособие (кассеты с диалогами, песнями, стихотворениями, текстами, упражнениями на звуки). Обучение направлено на развитие всех ВРД (аудирование, говорение, чтение, письмо).

УМК имеет все необходимое, что бы вовлечь учащихся в активную деятельность по изучению языка. Специфика учебного материала и учебного процесса этого УМК включает в себя все необходимое для проведения уроков.

В этой главе ставятся следующие задачи:

* Выявить уровень знаний детей
* Проследить работу детей в игровой форме на уроках английского языка
* Отследить уровень знаний детей после внедрения игр в работу урока

Для реализации данных задач была проведена опытно-экспериментальная работа, которая состояла из следующих этапов:

* 1. Констатирующий эксперимент
  2. Формирующий эксперимент
  3. Контрольный эксперимент

**3.1 Констатирующий эксперимент**

Цели:

- Выяснить какие обучающие игры использует педагог на уроках английского языка

- Определить, как влияет введение обучающих игр в урок английского языка

- Выявить уровень ЗУН детей

Методы:

1. Ранжирование
2. Тест-опросник
3. Беседа
4. Метод наблюдения

1. Ранжирование

Испытуемым было предложено определить место предмета в системе обучения, оценив по 6-балльной шкале. Были предложены следующие предметы:

ИЗО

История

Математика

Английский язык

Физкультура

Русский язык

В таком порядке дети оценивают предметы:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ИЗО | История | Математика | Английский язык | Физ-ра | Русский язык |
| Ананьев Рома | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| Богина Яна | 5 | 3 | 4 | 1 | 6 | 2 |
| Кривина Настя | 1 | 4 | 5 | 2 | 6 | 3 |
| Крайнов Антон | 1 | 6 | 3 | 2 | 5 | 5 |
| Фокин Тимур | 1 | 6 | 4 | 2 | 3 | 5 |
| Цвеленьева Мишель | 1 | 2 | 4 | 3 | 6 | 5 |
| Черныш Яна | 2 | 3 | 5 | 1 | 6 | 4 |

На основании полученных данных был составлен рейтинг предметов:

1. ИЗО
2. Английский язык
3. Математика
4. Русский язык
5. История
6. Физкультура

**Вывод**: В основном все учащиеся поставили английский язык на второе место. Это говорит о высоком положении предмета в системе обучения, но так как на уроках английского языка в малой степени используются игровые моменты, детям трудно воспринимать учебный материал. Поэтому задачей является изменение структуры уроков путем внедрения игровых технологий.

2. Тест-опросник

Испытуемым на уроке английского языка было предложено ответить на ряд вопросов.

Были предложены следующие вопросы:

1. Любите ли вы игру?
2. Каким играм вы отдаете предпочтение?
3. Где чаще всего вы играете?
4. С кем вы играете?
5. Часто ли вы обмениваетесь мнениями об игре?
6. Хотелось бы вам, чтобы на уроках присутствовала игра?
7. Вы больше любите работать в группе или поодиночке?
8. Как бы вы изменили урок английского языка, включили бы игру в урок?

Вывод: ответы ребят показали, что уровень знаний детей выше среднего, но обучение проходит традиционно, по одной и той же схеме. В уроке нет разнообразия при внесении нового. Задача учителя – донести до ребенка материал, но форма преподнесения – традиционная. Дети хотели бы изменить ход урока, внести что-то новое и интересное, ребятам нравятся игры и они хотели бы видеть использовать их на уроках.

3. Беседа

Беседа с учителем

На основе результатов теста-опросника было выявлено, что детям нравятся ролевые и групповые игры, но данные игровые технологии не часто используются на уроке английского языка. Поэтому мы решили провести беседу с учителем. Задавались следующие вопросы:

1. Используете ли вы игры на уроке?
2. Какие методы и методики вы используете?
3. Используете ли вы игру как метод обучения иностранному языку?

Анализируя ответы учителя можно сказать о его большой роли в поддержании интереса к предмету. Учитель правильно организует деятельность детей, использует индивидуальный подход к каждому ученику. Учитель совмещает и традиционные и активные методы обучения, что сохраняет высокую степень активности детей в усвоении материала.

Вывод: Игра в большей степени позволяет контролировать внимание детей, но требует тщательной подготовки и соблюдения методики проведения. Нельзя часто повторять одну и туже игру часто, так как дети быстро теряют к ней интерес.

Беседа с учащимися

Ребятам уроки не кажутся скучными. Но они внесли бы какое-нибудь разнообразие. Им интересно участвовать в играх, решать сложные задачи, искать ответы на интересующие их вопросы, решать проблемные ситуации. Дети готовы помогать учителю в разработке игровых ситуаций на уроках, содействовать в любых преобразованиях урока. Им интересно узнавать что-то новое и раскрывать свои способности перед классом. Игровые моменты помогают детям раскрыть свои способности в области английского языка, вызывают заинтересованность ребенка, дают возможность самореализоваться, самоутвердиться в коллективе.

1. Метод наблюдения

Метод наблюдения дал возможность проследить уровень ЗУН учащихся, рассмотреть их отношение к урокам английского языка, их заинтересованность предметом, активность на уроке, межличностное взаимодействие и взаимодействие с учителем. Это необходимо для того, чтобы выявить индивидуальные особенности каждого ребенка и подобрать индивидуальные методы работы.

Вывод: В ходе наблюдения испытуемые были разделены на следующие группы по нескольким критериям:

По способностям к изучению иностранного языка:

1. Одаренные дети – Цвеленьева Мишель, Черныш Яна
2. Дети со средними способностями – Ананьев Рома, Богина Яна, Кривина Настя, Крайнов Антон, Фокин Тимур

По активности на уроке:

1. Активные – Черныш Яна, Богина Яна, Крайнов Антон
2. Пассивные – Ананьев Рома, Кривина Настя, Фокин Тимур, Цвеленьева Мишель

Межличностные отношения:

1. «Звезды» - Черныш Яна
2. Предпочитаемые – Богина Яна, Фокин Тимур, Крайнов Антон
3. Принятые – Ананьев Рома
4. Пренебрегаемые – Цвеленьева Мишель, Кривина Настя
5. Изгоев в данной ученической группе нет

**3.2 Формирующий эксперимент**

Цели: разработать и провести серию экспериментальных уроков, задачей которых будет изучение эффективности игры на уроках английского языка.

В течение данного эксперимента были спроектированы, разработаны и проанализированы экспериментальные уроки по следующим темам:

* + “Going places”
  + “Crazy Gang”
  + “Story time”

Для повышения активности на уроке английского языка были использованы следующие игровые упражнения:

1. “Complete and read”

Цели: развитие языковой догадки, приобретение навыков перевода, расширение кругозора учащихся.

Описание: в ходе игры учащиеся, пользуясь таблицей, вписывают буквы в клеточки. В результате получается пословица, которую нужно прочитать и понять смысл.

Итоги: В результате выполнения задания учащиеся узнали новые пословицы, расширив свой кругозор.

1. “Charade”

Цели: формирование лексических навыков

Описание: учащимся нужно найти и обвести слова

Итоги: В результате выполнения данного упражнения учащиеся усвоили лексические единицы по теме.

1. “Complete the words”

Цели: повторение лексического состава

Описание: Учащимся нужно вставить пропущенные буквы и прочитать слова.

Итоги: Выполнив данное упражнение, учащиеся вспомнили слова, необходимые для дальнейшей работы на уроке.

(Конспекты уроков смотри в приложении 2)

Вывод: игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Все виды игр, которые были использованы в работе, помогли в разработке уроков. При проведении уроков у детей сформировалась положительная динамика, они энергично участвовали в разных видах игровой деятельности, помогали учителю в ведении урока, были активны. Дети, которые раньше не проявляли особых признаков заинтересованности, начали постепенно включаться в работу. Были созданы проблемные ситуации, где дети пытались показать уровень своих знаний. Учащиеся быстрее усваивали новый материал, знакомились с новыми темами. Дети после уроков делились впечатлениями.

* 1. **Контрольный эксперимент**

Цели:

- выявить насколько изменился уровень ЗУН учащихся во время проведения эксперимента

- выявить насколько у испытуемых изменилось отношение к английскому языку

Для того, что бы определить какое место стал занимать английский язык в системе обучения 5 «А» класса после проведения экспериментальных уроков, был проведено ранжирование предметов.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ИЗО | История | Математика | Английский язык | Физ-ра | Русский язык |
| Ананьев Рома | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| Богина Яна | 5 | 3 | 4 | 1 | 6 | 2 |
| Кривина Настя | 1 | 4 | 5 | 2 | 6 | 3 |
| Крайнов Антон | 1 | 6 | 3 | 2 | 5 | 5 |
| Фокин Тимур | 1 | 6 | 4 | 2 | 3 | 5 |
| Цвеленьева Мишель | 1 | 2 | 4 | 3 | 6 | 5 |
| Черныш Яна | 2 | 3 | 5 | 1 | 6 | 4 |

На основании полученных данных был составлен рейтинг предметов:

1. ИЗО
2. Английский язык
3. Математика
4. Русский язык
5. История
6. Физкультура

Исследование показало, что английский язык остался на прежнем месте.

Что бы выявить, насколько изменился уровень ЗУН учащихся, и как повлияло введение игры в урок, детям был предложен тест-опросник

1. Любите ли вы игру?
2. Каким играм вы отдаете предпочтение?
3. Где чаще всего вы играете?
4. С кем вы играете?
5. Часто ли вы обмениваетесь мнениями об игре?
6. Хотелось бы вам, чтобы на уроках присутствовала игра?
7. Вы больше любите работать в группе или поодиночке?
8. Как бы вы изменили урок английского языка, включили бы игру в урок?

Вывод: не смотря на то, что английский язык остался на том же месте, пассивные дети смогли проявить себя, раскрыть свои способности. Не малую роль сыграло сплочение коллектива при групповом взаимодействии.

Беседа с учителем

При беседе с учителем был сделан вывод, что игровые элементы на уроках английского языка необходимо использовать более часто. Подтверждением были положительные результаты учащихся. Но возникла проблема с временными рамками урока, так как игра занимает много времени на объяснение правил и распределение ролей учащихся, что не позволяет в полной мере охватить весь объем пройденного материала.

Беседа с учащимися

При разговоре с учащимися можно было сделать вывод, что им понравилось разнообразие в уроке. Увеличился темп восприятия материала, уроки проходили динамичнее. Дети стали самостоятельно готовить отдельные элементы урока: «Я в роли учителя». Не малую роль сыграло сплочение коллектива при работе в группах. Дети стали более общительными, раскрепощенными.

**Выводы к главе 3**

В ходе опытно-экспериментальной работы мной было проведено 3 эксперимента: констатирующий, формирующий и контрольный. В ходе констатирующего эксперимента мной были использованы такие методики как ранжирование, тест-опросник, беседа и наблюдение.

Использование данных методик было направлено на изучение состояния вопроса об игровых методах обучения в 5 «А» классе, а так же на определение уровня мотивации к изучению английского языка. В результате было выявлено, что интерес на уроках английского языка находится на среднем уровне.

На основе результатов констатирующего эксперимента я спроектировала 3 урока с игровыми элементами.

В ходе формирующего эксперимента были использованы уроки с игровыми элементами. Введение игр в урок было затруднено отсутствием мотивации, желания учащихся включиться в работу, так же неумением работать в группах. Но по ходу уроков учащиеся изменили свое отношение, те, что были уверены, что у них ничего не получится, попробовали свои силы и убедились в обратном. В результате можно сказать, что формирующий эксперимент прошел успешно.

Основной целью контрольного эксперимента являлось дублирование констатирующего эксперимента и сравнение результатов двух экспериментов, подтвердив или опровергнув гипотезу, в которой утверждается, что формирование познавательного интереса школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий.

Сравнение результатов двух экспериментов позволило сделать следующий вывод, подтверждающий гипотезу: в ходе уроков с игровыми элементами учащиеся были активны, возрос интерес к урокам английского языка, повысилась эффективность обучения, усвоение материала. В то же время судить об изменении уровня мотивации достаточно тяжело, т.к. за столь краткое время сложно что-либо изменить, но в свете наметившихся тенденций в поведении учащихся, в свете появившейся активности и заинтересованности можно считать гипотезу подтвержденной.

**Заключение**

Неоспоримо игровая деятельность занимает не последнюю роль в учебном процессе. Сочетание элементов игры и учения во многом помогают учителю в процессе передачи необходимой информации детям. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Однако все зависит от конкретных условий работы учителя. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо знать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, что бы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса.

Конечно, урок английского языка – это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшего благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

В школьную практику обучения иностранному языку желательно внедрить следующие положения:

* + Процесс обучения иностранному языку в школе должен включать в себя как традиционные, так и нетрадиционные приемы обучения, к которым относятся и обучающие игры;
  + Обучающая игра должна учитывать индивидуальные психологические особенности каждого обучаемого;
  + Для большей эффективности обучающую игру следует вводить постепенно (от простого к сложному) на всех периодах обучения иностранному языку;
  + Само обучение в целом должно быть преимущественно проблемным, активно-игровым, в котором каждый ученик решает интересные коммуникативно-познавательные учебные задачи, т.е. все фокусируется вокруг школьника как субъекта учебной деятельности.

Следует учитывать тот факт, что игровой намного облегчает процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения.

Игра как средство гарантирует позитивное эмоциональное состояние, повышает трудоспособность, заинтересованность педагогов и учащихся, в отличие от монотонного исполнения определенных заданий, что приводит к полусонной обстановке в классе.

В целом, на всех этапах развития личности, игра воспринимается как интересное, яркое, необходимое для жизнедеятельности занятие и ребенок чувствует развивающее и воспитывающее значение игры

Таким образом, гипотеза, поставленная в начале работы: формирование познавательного интереса школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий подтвердилась. С помощью игры нам удалось доказать, что игра действительно является методом обучения и воспитания в школе. Все показатели были зафиксированы и проанализированы в экспериментальной части данной курсовой работы.

**Литература**

1. Конституция Российской Федерации. – М.: Проспект, 2006. – 50 с.
2. Адлер, А. Постижение человеческой природы / А. Адлер. – М.: Знание, 1985. – 289 с.
3. Воловик, А.Ф. Педагогика досуга / А.Ф. Воловик. – М.: Флинта, 1998. – 232 с.
4. Выготский, Л.С. Игра и ее роль психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1997. – №6. – С. 61-64.
5. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Академия, 2005. – 336 с.
6. Деркач, А.А., Щербак, С.Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком./ А.А. Деркач, С.Ф. Щербак. - М: Педагогика, 1991. – 224 с.
7. Занько, С.Т., Тюников, Ю.С., Тюнникова, С.М. Игра и учение. / С.Т. Занько, Ю.С. Тюников, С.М. Тюнникова. – М.: Логос, 1992. – Ч. 1. – 125 с.
8. Зимняя, И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке: пособие для учителей средней школы / И. А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1978. – 159 с.
9. Имедадзе, Н.В. Психологические основы обучения неродному языку / Н.В. Имедадзе. – М.: Юристъ, 1997. – 217 с.
10. Коменский Я.А. Законы хорошо организованной школы / Я.А. Коменский. – М.: Академия, 1984. – 266 с.
11. Куписевич Ч. Основы общей дидактики / Ч. Куписевич. – М.: Флинта, 1986. – 218 с.
12. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры / А.Н. Леонтьев. – М.: Просвещение, 1989. – 320 с.
13. Мухина В.С. Детская психология / В.С. Мухина. – М.: Просвещение, 1985. – 250 с.
14. Павлов О. Юрий Нагибин. Дневник / О. Павлов – Ростов-на-Дону: Феникс, 2004. – 220 с.
15. Соловова, Е.В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е.В. Соловова. – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.
16. Спенсер, А. Образование умственное, моральное и физическое / А. Спенсер. – СПБ.: ВЕИП, 1999. – 270 с.
17. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
18. Утехина, А.Н. Иностранный язык в дошкольном возрасте: Теория и практика / А.Н. Утехина – Ижевск: Удмуртский университет, 2000. – 246 с.
19. Ушинский К.Д. Собрание сочинений / К.Д. Ушинский – М.: Академия, 1989. – Т.6. – 340 с.
20. Филатов, В.М., Лившиц, О.Л. Ролевые игры на уроках английского языка в 6 классе / В.М. Филатов, О.Л. Лившиц // Иностранный язык в школе. – 1981. - №1. – С. 38-41.
21. Филатов, В.М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы / В.М. Филатов // Класс, 1995. - №4. – С. 12-15.
22. Фрейд, З. Собрание сочинений / З. Фрейд. – СПБ.: ВЕИП, 2005. – Т.21. – 340 с.
23. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.