Кафедра германских языков

**Игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков**

**Содержание**

Введение…………………………………………………………………………...3

Глава I. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранным языкам

1.Анализ основ игровой технологии и игры

2. Типология учебной игры

Глава II. Ролевые игры в процессе преподавания иностранных языков

1. Определение и методическая структура ролевой игры

2. Методика использования ролевой игры

Глава III. Эксперимент по проведению учебных занятий с использованием игрового метода

Заключение

Приложение

Литература.

**Введение**

Последние годы свидетельствуют о значительном повышении интереса к английскому языку. Он признан языком профессионального общения в разных сферах деятельности. Самой главной задачей учителя является повышение мотивации к изучению английского языка.

Также среди сложных задач общеобразовательной школы значится проблема совершенствования обучающей и воспитательной деятельности на уроках иностранного языка.

В наши дни учителя пересматривают арсенал воздействия на умы, волю, эмоции учащихся с целью их введения в богатый мир культуры и традиций страны изучаемого языка. Пересматриваются пути и способы формирования всех видов речевой деятельности: чтения, говорения, аудирования, письма. Активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными занятиями, игровых технологий.

Причина столь повышенного в настоящее время интереса к различного рода играм – это, в первую очередь, отход от традиционных форм и методов обучения. Следует также отметить, что при сохранении достаточно высокой мотивации возникает снижение познавательного интереса к изучению иностранного языка. Данное явление происходит в связи с тем, что учащиеся сталкиваются с некоторыми трудностями, которые кажутся им непреодолимыми. Игровая же деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет использовать все уровни усвоения знаний. Следовательно, не случаен интерес к использованию на уроках иностранного языка игровых технологий.

Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечест­венных ученых (И.Л. Бим, С.Т.Занько, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В. М. Филатов и др.). В практике преподавания иностранных языков используются многочисленные учебные пособия, методические разработки, материалы к проведению разнообразных игр с использованием материала иностранного языка.

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).

Экспериментальная база исследования: 7 «г» класс гимназии №56 города Ижевск. В эксперименте участвовало 25 учащихся.

Организация и этапы исследования: Исследование проводилось в два этапа с 2006 по 2007 гг.

На первом этапе определялись проблема и область исследования, изучалась философская, психолого-педагогическая, лингвистическая и методическая литература по теме исследования.

На втором этапе проводились занятия с использованием ролевых игр среди учащихся 7 «г» класса гимназии №56 города Ижевск, позволившие определить место игры в сложившейся методической системе, обобщались результаты исследования.

Научная значимость исследования: дано научное обоснование использованию игрового подхода на уроках иностранного языка; конкретизировано понятие «ролевые игры» применительно к обучению школьников; отобран дидактический материал для обучения учащихся школы с использованием игровых технологий.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что в качестве основных подходов к решению проблемы выбраны личностно-ориентированный и личностный подход).

Практическая значимость исследования заключается в том, что:

- результаты исследования могут быть использованы в учебной практике средней школы;

- выводы и материалы исследования могут быть использованы при разработке школьных программ, учебников иностранного языка, методических пособий для учителей.

Достоверность результатов исследования подтверждается методологической обоснованностью исходных теоретических положений, целенаправленным использованием данных лингвистики, психологии и методики; позитивными результатами проведенного эксперимента;

Апробация результатов исследования. Апробация результатов исследования осуществлялась в процессе экспериментальной работы при прохождении педагогической практики в гимназии №56 города Ижевск. Данные результаты исследования докладывались на конференциях СНО, также по проблеме исследования имеется публикация в сборнике « Тезисы докладов XXXV итоговой студенческой научной конференции».

На защиту выносятся следующие положения:

1. Методическая система обучения иностранному языку, построенная с использованием игровых технологий, обеспечивает эффективное формирование речевых 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.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и при­ложения. Список использованной литературы включает 50 наименований.

Во введении обосновывается актуальность избранной темы, оп­ределяются объект, предмет, цель, задачи, методы исследования; фор­мулируется рабочая гипотеза, научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования; излагаются основные по­ложения, выносимые на защиту.

В первой главе «Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранного языка» описан психолого-педагогический и лингвистический аспект про­блемы, теоретически обосновываются игровые способы и средства овладения учащимися иностранным языком.

Во второй главе «Ролевые игры в процессе преподавания иностранных языков» предложены игровые приемы, способствующие фор­мированию познавательного интереса к изучению иностранных языков.

В заключении сформулированы выводы, сделанные на основе анализа и обобщения результатов исследования.

В приложении дан перечень ролевых игр.

Глава 1. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранному языку

**1.1. Анализ основ игровой технологии и игры**

Повышение мотивации обучающихся к учебной деятельности – один из актуальных вопросов дидактики. Реальным способом поддержания познавательных мотивов является «включение деятельности по овладению иностранным языком в деятельность, имеющую для учащихся определенной личностный смысл (игра, общение, труд, познание)».

Мотивация определяет значимость того, что познается и усваивается обучающимися, их отношение к учебной деятельности и ее результатам.

Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в процессе которой формируются, помимо знаний, иноязычные речевые умения.

Познавательные мотивы обучающихся, содержащиеся в самой учебной деятельности, придают этой деятельности личностный смысл. Источником познавательных мотивов является осознанная познавательная потребность обучающихся. Реальные потребности изучающих иностранный язык связаны с желанием общаться на этом языке, выражать свое мнение, пользоваться языком устно и письменно, владеть им. Последнее приводит к необходимости продуманного подбора средств и приемов обучения иноязычной речевой деятельности для поддержания мотивации. В этой связи использование игровых приемов обучения иноязычному общению приобретает особую значимость.

Проблема использования игровых технологий в организации учебных занятий в дидактике освещена недостаточно и часто носит декларативный характер. Между тем, привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

В качестве единицы организации учебного процесса мы рассматриваем ситуацию, в которой процесс усвоения языковых знаний по отношению к задачам речевого общения. Речевые ситуации придают общению естественный характер и отвечают реальным запросам и интересам изучающих иностранный язык.

В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [50.25]

В «Большой энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)»[7.58]

Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.[12.127]

Следует отметить, что игровой метод далеко не новый. Возникшая еще в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем.

А. Н. Леонтьев в работе « Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе» определил игровую деятельность 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 действия операций (то есть способов действия) – с другой.

Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре.»[28.15]

На ранних этапах развития общества понятие игры в том смысле как мы понимаем, сейчас не существовало. Дети в то время быстро взрослели, и «игрой» у них была конкретная деятельность, как у взрослых. Они делали, обучались всему, что делают взрослые, хотя у них неважно это получалось. Эта ситуация складывалась из-за простоты мира, науки, общества.

С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные отношения между людьми, а, следовательно, и проблемы в развитии детей. Теперь, чтобы освоиться в этом мире он прибегает к понятию роли, с помощью которой можно быть кем угодно без опасения для жизни.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра понимается, как общенаучная, серьезная категория. В России дидактическое значение игры доказывал еще К. Д. Ушинский.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самое свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Игра дает обучающимся возможность не только выразить себя, действовать, но и возможность переживать и сопереживать.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Психологическое воздействие игры на разных людей неодинаково, оно определяется индивидуальными особенностями личности.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении боязни говорения (общения) на иностранном (и родном) языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога. Игра порождает интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной прессы. Она формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия и действия других, побуждает актуализировать свои знания.

С психологической точки зрения мотивация, создаваемая игрой, то есть игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивациями.

Игра по своей природе очень близка к реальным жизненным ситуациям, а иногда и неотделима от них (теория Э. Берна) [3] . Игра благодаря дихотомии – вымышленной проблеме и реальным усилиям по ее разрешению – позволяет моделировать социокультурный контекст, проигрывать различные варианты поведения, корректировать и затем снова проигрывать. То, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), в игре можно проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта.

Игра ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности.

Благодаря знаковой природе игра предоставляет практически неограниченную возможность для создания вымышленных ситуаций, проблем, казусов, конфликтов – всего, что требует вербальной и невербальной активности и что совершенно необходимо для развития навыков межкультурной коммуникации.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержания межкультурного диалога.

Как следует из определения О.Ю. Болтневой, «условная природа игры, использование драматических приемов – музыки, пения, костюмов – все это способствует формированию иллюзии реальности, того, чего не хватает в языковой аудитории. Возможность активно действовать в иллюзорной реальности способствует развитию различных групп навыков, в том числе и навыков межкультурной коммуникации».[6.75]

Переводя задачу обучения иностранному языку в задачу иноязычного общения в процессе совместной деятельности, имеющую личностную значимость для каждого участника этой деятельности, мы создаем условия для мощного скачка уровня мотивации овладения языком, речью, общением.

На наш взгляд, методика использования игровых приемов в обучении иностранным языкам разработана, главным образом, в дидактике раннего обучения (для детей дошкольного, младшего школьного возраста). Применение игровых технологий при обучении иностранному языку эффективно не только в школьном возрасте, но и применительно к взрослой аудитории. Следует уделить внимание играм, предполагающим элементы соревнования между отдельными коллективами, интеллектуальным играм (кроссвордам, лото, головоломкам) и, особенно, ролевой игре.

Недостаточная разработанность проблемы использования игровых технологий и недооценка их применения в вузовском обучении, о которой нами было заявлено выше, требует, по нашему мнению, серьезного внимания лингводидактов. Речь здесь идет о возможности интеграции приемов и методов, используемых в дидактике раннего обучения иностранным языкам, вузовскую дидактику. Мы уверены, и это подтверждается на практике, использование игры как приема обучения иноязычной речевой деятельности эффективно как в детской, так и во взрослой аудитории.

Эффект игры основан на таком механизме памяти как непроизвольное запоминание. В игре обучаемые (взрослые и дети) запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию.

Дидактическая игра, используемая в обучении, представляет собой ситуацию, моделирующую реальность в целях обучения.

По мнению С.Т. Занько [18], обучающие игры представляют собой синтез релаксопедических подходов (синтез барьеров, психологическое раскрепощение) и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Широко практикуются обучающие имитационные игры, но используются также игры поискового характера, результатом которых должны быть реальные проекты преобразований, исследования и выводы по спорным подходам. Непосредственная эмоциональная включенность в ситуацию, состязательность и коллективизм в поиске лучших решений, возможность широкого варьирования ситуаций, овладение новыми методами непосредственно в деле, в процессе делового общения, тренировка интуиции и фантазии, развитие импровизационных возможностей и умение быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства сделали метод обучающих игр очень популярным. Однако в силу ограниченности времени чаще используются отдельные игровые ситуации или фрагменты.

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности.

Применение игры способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Очевидно, что формирование речевых навыков и умений должно идти в условиях, максимально приближенных к тем, какие могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач посредством языкового материала. Средством педагогического управления учебной деятельностью являются коммуникативные задания, при помощи которых преподаватель приглашает и вовлекает учащихся в творческую деятельность.

Превосходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать учебное время.

Игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно предварительно прочитать о других.

Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых методов обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в мире и в жизни, т. е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Но следует согласиться с С.Т. Занько [18], который выделяет ряд требований различного характера к применению на уроках игр.

Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка, в которой происходит игровое действие, должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности студентов – характер, темперамент, целеустремленность, усидчивость, организованность, дисциплинированность, воля, состояние здоровья, самочувствие каждого участника игры.

Требования социально-психологического характера подразумевает создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такого рода деятельности. Данный вид готовности предполагает, в частности, компетенцию участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значимо для ее участников, а любое игровое действие должно опираться на знания, навыки умения, приобретенные на различных занятиях, и обеспечивать возможность обучаемых принимать рациональные и эффективные решения, при этом критически оценивая себя и окружающих. Одним из важнейших социально-психологических требований является логическое сочетание игры с практикой реального общения. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении болезни говорения (общения) на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога.

Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия, действия других, побуждает анализировать свои знания.

Благотворное влияние игр на формирование ответственного отношения к учебной деятельности. Повышается требовательность к себе. Развиваются профессиональные качества будущего специалиста, формируются методические умения.

Основными требования к игре и условиями ее проведения являются:

Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны испытывать потребность в ней.

Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть, уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее членов. Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных условий ведения игры в учебном процессе.

Методы анализа и решения конкретных ситуаций, познавательно-дидактические, ролевые и деловые игры можно представить как своеобразную «матрешку», которая сначала должна быть в разобранном виде. Это означает, что обучающихся нужно постепенно готовить к играм. Начинать следует с анализа и решения конкретных ситуаций, где модели объекта и отношения уже заданы в готовом виде. Затем по сложности следуют познавательно-дидактические игры.

Познавательные игры могут содержать уже элементы ролевых игр, которые представляют большую сложность для учащихся. Следует согласиться с А.А. Деркачом[12], что наиболее актуально применение ролевых игр на уроках иностранного языка, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение языку как средству общения. Игра помогает обеспечить взаимное общение всех участников и мотивирует речевую деятельность. Ролевая игра имеет большое значение в развитии механизма детского восприятия, которое является ведущей деятельностью ребенка, в особенности в младшем школьном возрасте.

После получения опыта разыгрывания ролей ученики достаточно подготовлены к деловым играм. Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуаций, познавательные, ролевые и деловые игры.

Таким образом, учебная игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Применение игр в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Будучи введенной в систему традиционного обучения, игра позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

В соответствии с областью применения игрового подхода в обучении ведутся разработки игр. При этом предметом исследования становятся игры дошкольников, школьников всех возрастных категорий, игры, моделирующие конкретные педагогические ситуации с целью формирования у будущих педагогов общепедагогических умений.

В настоящее время в педагогике США и Англии разрабатываются социодрамы как ролевые игры, назначение которых научить школьников ориентироваться в жизненных ситуациях, помочь понимать мотивы и чувства других людей, сформировать опыт социально ориентированного поведения. В университетах, колледжах, школах бизнеса и крупных промышленных компаниях широко используется имитационно-игровой подход для моделирования различных сфер профессиональной деятельности.

В работах последних лет значительное внимание уделяется типам игр, условиям их проведения, приемам организации учебно-игровых взаимодействия. Вместе с тем, необходимо подчеркнуть, что развивающие, воспитывающие обучающие функции учебных игр в полной мере еще не выявлены, а сам игровой подход к обучению зачастую оправдывается практическим эффектом, а не завершенными дидактическими методологическими обоснованиями.

Таким образом, игра может быть не только приятным времяпровождением, но и господствующей технологией образования.

**1.2. Типология учебной игры**

Анализ учебно-методической литературы [12;19;46;48] 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.

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 [41.59] 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 [18.55] 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.

Роль игры в создании языковой среды. 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». Учебная игра – упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Игра – задание, содержащее учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся.

**Выводы к главе 1**

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 [39]. 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 [50] cтруктура 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. 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 [11] 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 [11] 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.

**2.3. Использование игрового метода на практике**

Игровой метод для активизации познавательного интереса к изучению иностранного языка, в частности, ролевых игр, был применен нами на практике.

Теоретические результаты нашего исследования использовались в учебной практике средней школы при прохождении педагогической практики в гимназии № 56, в 7 «г» классе.

Проведение ролевых игр явилось значимым событием в жизни данного класса, поскольку оно, с одной стороны, стало итогом большой работы класса, а с другой – серьезным испытанием учащихся на самостоятельность и находчивость. Ведь наряду с реализацией заранее подготовленных коммуникативных поступков, приходилось не раз во время игры оперативно реагировать на коммуникативные поступки других персонажей, чаще всего также подготовленные, но нередко совершенно неожиданные для других участников игры, поскольку ход ролевой игры намечался лишь в самом общем виде, а заключительный этап подготовки осуществлялся индивидуально или с помощью учителя.

Во время так называемой «пассивной» практики, а также в процессе проведения занятий по иностранному языку, была составлена характеристика вышеуказанного класса. Но в силу того, что уроки проводились лишь в одной группе, состоящей из 14 человек, именно данной группе нами была разработана детальная характеристика.

Группа из 14 человек состояла из 7 девочек т 7 мальчиков, что обуславливало равноправное положение в классе учащихся по половому составу.

В классе наблюдалась общность социальных интересов, касающихся не только учебной деятельности, но и посещения различных кружков и секций. Так, большинство мальчиков посещают кружки восточных единоборств.

Было определено, что в группе нет явных лидеров, и это способствовало сплоченности и организованности класса в выполнении общих дел, умению коллективно планировать их и распределять заданиями между тобой.

Общий уровень поведенческой дисциплины высок, а к отдельным нарушителям дисциплины группа относится негативно.

Следует отметить также, что у каждого учащегося имеется свободная морально-психологическая позиция.

Все вышеуказанное было учтено при подготовке и проведении в классе ролевых игр.

Слово «игра» значительно повышало заинтересованность и личностную сопричастность учащихся к занятиям. Следует отметить также, что, ориентируясь, прежде всего на удовольствие, получаемое от самого процесса игры, учащиеся могли в различной степени осознавать заложенные в ролевой игре неигровые цели, направляемые на развитие навыков диалогической и монологической речи, закрепление лексики по новым темам, обучение межличностному общению.

Ролевые игры проводились в классе регулярно и учащиеся к ним уже привыкли, поэтому в начале новой темы они сами выясняли перспективу проведения новой ролевой игры.

Так, на первом же занятии по новой теме «» учащиеся выполняли упражнения, которые подразумевали проведение контролируемой ролевой игры.

После ознакомления с новой лексикой учащимися был проведен опрос. В качестве опорных предлагался следующий перечень вопросов и примерных ответов:

1. Вы едите сладкое? а) да б) иногда в) нет

2. Вы часто ходите пешком? а) да б) иногда в) нет

3. Вы часто употребляете в пищу а) да б) иногда в) нет

овощи и фрукты?

Данный опрос предназначался для выявления вредных привычек в еде у учащихся и их отношения к таковым.

Группа проявила инициативу и творческие способности в разработке сюжета игры и распределении ролей. Так, на роль репортеров ребята предложили Аню Т. и Настю Б. следует отметить, что девочки отличаются друг от друга типами темпераментов. Аня – явный меланхолик, предпочитает оставаться в тени, для нее очень важно мнение Насти. Настя же – холерик, экстраверт, в то же время уважает мнение других. Девочки гармонично взаимодополняют друг друга, и в их отношениях наблюдается взаимоподдержка и сотрудничество.

В то время, когда остальные выполняли упражнения из рабочей тетради, репортеры проводили опрос, причем они самостоятельно дополнили перечень вопросов. Затем с нашей помощью был подведен итог по процентно-рейтинговой системе. В результате оказалось, что 82% учащихся не заботятся о правильном питании: едят много сладкого, редко употребляют в пищу свежие овощи и фрукты.

Результаты опроса девочки изложили в виде доклада, прослушав который учащиеся организовали «круглый стол» и давали друг другу советы, активно используя лексику предыдущих тем. Затем Аня и Настя провели аналогичный опрос в параллельной группе и сравнили результаты.

При подведении итогов игры в целом, класс оценил работу репортеров на «отлично», и было выражено желание в дальнейшем проводить игры подобного рода.

Одним из видов ролевой игры, распространенной на уроках иностранного языка, является составление диалогов. В период педагогической практики данный вид работы также многократно применялся. Приведем пример. На одном из уроков проводилось аудирование. Незнакомые слов заранее были выписаны на доску, для того, чтобы учащиеся переписали их в тетради. Прослушав диалог, учащиеся выполнили разнообразные упражнения, в число которых входили: «Ответьте на вопросы», «Преобразуйте предложения, заменив выделенные слова словами из диалога» и так далее. Эти упражнения явились своеобразной подготовкой к ролевой игре в виде составления диалогов, аналогичных прослушанному.

Группа разделилась на пары, причем во многих случаях оказалось так, что «более сильные» ученики составили пары с «менее сильными». Так, Максим Р., который занимается дополнительно с репетитором и обладает более высокими знаниями английского, оказался в паре с Тимуром Х., у которого ярко выраженные склонности к изучению точных наук. Максим взял инициативу на себя и распределил роли. Тимуру досталась роль продавца, а Максиму – роль покупателя.

Как выяснилось позднее, Тимур мечтает открыть в будущем свой магазинчик. Максим, зная об этом, распределил роли именно таким образом.

Во время проигрывания диалога Тимур преобразился. С помощью Максима он подобрал необходимые для составления диалога слова и выражения, и у мальчиков получился очень живой и интересный диалог. Мальчики, особенно Тимур, очень комфортно и уверенно чувствовали себя в данной коммуникативной ситуации.

Хотелось бы отметить, что во время прохождения практики использовались и другие виды ролевых игр, которые были оформлены нами в виде приложения (смотрите приложение 1 «Ролевые игры»).

В психолого-педагогической литературе отмечается, что если занятия с использованием игровых технологий не принесли желаемого результата, то они являются потенциально губительными для учебного заведения, угнетающими обучаемых и вредными для профессиональной репутации самого педагога. Полноценная и качественная оценка образовательной результативности на занятиях с использованием игровых технологий, установление с этой целью разнообразной обратной связи, позволит проконтролировать результаты обучения и своевременно внести необходимые изменения. Обратная связь и оценка качества нужны, прежде всего, самому преподавателю-руководителю игры, как по ходу ее проведения, так и после окончания. К таким приемам можно отнести разнообразные опросы в виде анкет или письменных отзывов. В нашем случае был изготовлен свой собственный опросник, который раздавался учащимся в конце занятий и собирался сразу же после заполнения.

Опросник включал в себя следующие вопросы:

1. Что вы ожидали от игры?
2. Чувствовали ли вы себя включенными в работу?
3. Напишите некоторые общие замечания по поводу хода игры, подготовленных материалов и оборудования.

В первое время учащиеся затруднялись отвечать на данные вопросы, в дальнейшем, в ходе проведения ролевых игр, они уже осознанно отвечали на вопросы. Это, в свою очередь, позволяло увидеть содержательные результаты игры и уже на следующей игре производить необходимые изменения.

Таким образом, учет мнений и интересов учащихся способствовал созданию атмосферы сотрудничества, что, в свою очередь, явилось важным условием для повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка и, в целом, повысило успеваемость учащихся.

**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.

**Заключение**

В результате исследования, мы приходим к выводу о том, что:

- использование на уроках по иностранному языку игровых технологий, в частности ролевых игр, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников;

- нами в данной работе опытным путем (опираясь на результаты педагогической практики) была доказана методологическая ценность применения ролевых игр на уроках иностранного языка, заключающаяся в том, что участие в игре формирует у ребенка ряд психических новообразований. Это воображение и сознание, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие; формирование характера человеческих отношений, которые придают определенное значение тому или иному действию отдельного человека. У него возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях, ребенок стремится обобщить их. На основе всего этого у него могут быть сформированы навыки культурного поведения, что позволяет ему эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность;

- методологические и методические выводы были подтверждены на практических занятиях в период прохождения педагогической практики. Таким образом, нами на практике была доказана эффективность применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников.

**Список использованной литературы**

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Барашкова, Е. А. Не все дети талантливые, но все способные / Е. А. Ба-рашкова // Первое сентября. Английский язык, 2005. - № 9. – С. 14.
3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
4. Бим, И. Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника / И. Л. Бим. – М.: Русский язык, 1977. – 256 с.
5. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193.
6. Болтнева, О. Ю. Театральные проекты в преподавании английского языка / О. Ю. Болтнева / / ИЯШ. – 2001. - №4. – С. 74-79.
7. Большая советская энциклопедия / Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Энциклопедия, 1974. – 631 с.
8. Бурдина, М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / М. И. Бурдина / / ИЯШ. – 1996. - №3. – С. 50-55.
9. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский / / Вопросы психологии. - №6. – С. 61-64.
10. Гаврилова, О. В. Ролевая игра в обучении иностранных языков / О. В. Гаврилова // English, 2008. - № 1. – р. 7-8.
11. Гальскова, Н. Д., Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез – М.: Издательский центр « Академия», 2005. – 336 с.
12. Деркач, А. А., Щербак, С. Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком./ А. А. Деркач, С. Ф. Щербак - М: Педагогика, 1991, 224 с.
13. Дешевая, И. В. Применение игры для создания положительной мотивации на занятиях по иностранному языку // Материалы научно-методической конференции «Актуальные проблемы преподавания иностранных языков на неязыковых факультетах высших и средних специальных заведениях 12-14 апреля, 2000г. – Ижевск, 2000. - 231 с. С. 33-34.
14. Дианова, Е. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку (обзор зарубежной методической литературы) / Е. М. Дианова / / Иностранный язык в школе, 1998. - №3. – С. 90-93.
15. Жукова, И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006. - № 7. – С. 40.
16. Жуковская, Р. И. Игра и ее педагогическое значение. / Р. И. Жуковская. – М.: Педагогика, 1975. – 112с.
17. Жуковская, Р. И. Творческие ролевые игры в детском саду / Р. И. Жу-ковская. – М.: Академия педагогических наук РСФСР, 1960. – 160 с.
18. Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюн-никова. – М.: « Логос», 1992, ч. 1. – 125 с.
19. Зимняя, И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Пособие для учителей средн. школы / И. А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1978. – 159 с.
20. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Академия, 2006. – 368 с.
21. Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987. – 232 с.
22. Игры – обучение, тренинг, досуг… / Под ред. В. В. Петрусинского. – В 4-х книгах. – М.: Новая школа, 1994. – 368 с.
23. Калимулина, О. В. Ролевые игры в обучении диалогической речи / О. В. Калимулина // Иностранный язык в школе. – 2003. - №3. – С. 17-20.
24. Китайгородская, Г. А. Интенсивный курс: Научн.-методич. пособие / Г. А. Китагородская. – М.: Моск. ун-т, 1994. – 368 с.
25. Колесникова, О. А. Ролевые игры в обучении иностранному языку / О. А. Колесникова // Иностранный язык в школе. – 1989. - №4. – С. 14-16.
26. Коптелова, И. Е. Игры со словами / И. Е. Коптелова // Иностранный язык в школе. – 2003. - №1 – С. 54-55.
27. Красильникова, В. С. Игра и игровые приемы школьников иностранному языку / В. С. Красильникова // Иностранный язык в школе. – 1975. - №5 – С. 167-175.
28. Леонтьев, А. Н. Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе / А. Н. Леонтьев. – М., 1989. – 320 с.
29. Маркова, А. К. Психология усвоения языка как средства общения / А. К. Маркова. – М.: Педагогика, 1974. – 240 с.
30. Матвеева, Н. В. Коллективная учебная деятельность при подготовке и проведении ролевой игры «Заключение контракта» / Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2004. - №7. – С. 41-45.
31. Матвеева, Н. В. Ролевая игра «A visit of the foreign delegation to the design office» / Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2005. - №4. – С. 37-41.
32. Матрон, Е. Д. Сюжетные ролевые игры на уроках по работе с газетой / Е. Д. Матрон // Иностранный язык в школе. – 1990. - №2 – С. 81-85.
33. Мухина, В. С. Детская психология / В. С. Мухина. – М.: Просвещение, 1985. – 250 с. С. 115.
34. Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному гово-рению. – М., 1991. – 223 с.
35. Попович, Г. В. Вид творчества на уроке иностранного языка – ролевые игры / Г. В. Попович // Материалы научно-методической конференции. Актуальные проблемы преподавания иностранных языков. Ижевск, 2000. – С. 98-100.
36. Риверс, В. Пусть они говорят то, что им хочется сказать / В. Риверс // Методика преподавания иностранных языков за рубежом. – М., 1976. – С. 226-240.
37. Родкин, К. А. Игровые упражнения / К. А. Родкин // ИЯШ. – 1965. - №5. – С. 44-48.
38. Семенова, Т. В., Семенова, М. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // ИЯШ. – 2005. - №1. – С. 16-18.
39. Соловова, Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. В. Соловова – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.
40. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // ИЯШ. – 2004. - №2. – С. 66-68.
41. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
42. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в средней школе // Под ред. А. Д. Климентенко и А. А. Миролюбова: Науч.-исслед. институт содержания и методов обучения. Акад. пед. наук СССР. – М.: Педагогика,1981. – 465 с.
43. Терпухова, О. Н. Игры на уроках в 5 классе / О. Н. Терпухова // Иностранный язык в школе. – 1965. - №4. – С. 62-65.
44. Уайзер, Г. М., Климентенко А. Д. Развитие устной речи на английском языке в 5-8 классах / Г. М. Уайзер, А. Д. Климентенко. – М.: Просвещение, 1972. – 176 с.
45. Утевская, Н. Л. Игры на английском языке / Н. Л. Утевская // Иностранный язык в школе. – 1979. - №3. – С. 94-96.
46. Утехина, А. Н. Иностранный язык в дошкольном возрасте: Теория и практика / А. Н. Утехина – Ижевск: Изд. дом Удм. ун-т, 2000. – 246 с.
47. 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.
48. Филатов, В. М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы / В. М. Филатов // Класс, 1995. - №4 – С. 12-15.
49. Хайдаров, Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый – М., 1996. – 272 с.
50. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.

**Приложение 1**

**Игра «Послы».**

Класс делится на подгруппы, не менее 5 человек. Каждая группа загадывает, например, профессию или знаменитость и так далее. Приняв на себя данную роль, один представитель идет в другую группу и отвечает там на вопросы от имени этого персонажа. Если догадываются, кто он, его берут в «плен», а группа выбирает другого посла. Выигрывает та группа, которая смогла взять в плен большее количество пленников.

**Игра «Близнецы» («Twins»). Упражнение в имитации.**

Задание первому партнеру. Вы - участник школьной художественной самодеятельности. Мечтаете стать профессиональным актером. Интересуетесь всеми театральными жанрами. Задание второму партнеру. Вы одноклассник и ближайший друг будущего актера. Во всем подражаете ему. Вас прозвали близнецами.

I am interested in opera. ( Я интересуюсь оперой). I am interested in opera too.( Я тоже интересуюсь оперой) .

Примеры варьируемых элементов, набранных курсивом: drama, comedy, tragedy, classical music, folk music, pop music. (Драма, комедия, трагедия, классическая музыка, народная музыка, поп музыка).

**Игра «Театралы» («Theatre-Goers»). Упражнение в подстановке.**

Задание первому партнеру (девочке): Вы – Мальвина. Любите театр. Скажите, в каком театре вы были вчера.

Задание второму партнеру (мальчику): Вы – Буратино. Скажите, в каком театре вы побывали на прошлой неделе.

I went to the Opera and Ballet Theatre yesterday. ( Вчера я ходила в Театр Оперы и Балета).

And I went to the Puppet Theatre last week.

**Игра «Experts» («Эксперты»).**

Трое ребят сидят у доски лицом к классу. Класс решает, в какой области эти ученики будут экспертами ( например, в кулинарии). Затем класс задает им вопросы по теме. Эксперты отвечают по очереди, произнося по одному слову.

Затем другие учащиеся становятся «экспертами» в другой области.

Целью данной игры является систематизация знаний учащихся по определенным темам и активизации лексики.

**Игра «Interview»**

Речевая задача: тренировать беглость речи в ситуации вопрос-ответ.

Подготовка: учащиеся выбирают известную личность, обсуждают его (ее) биографические данные, его(ее) творчество перед игрой .

Игра проходит в группах по три-четыре человека, работающих вместе. Один из них играет роль известного человека, другие задают ему(ей) вопросы о жизни, творчестве, работе, семье и так далее. Затем один из учащихся класса пересказывает все, что он узнал об этой личности.

Эту игру можно провести в форме пресс-конференции по определенной теме с участием «известных людей» с неограниченным количеством журналистов, представляющих разные издания.

Игра «Guide me trough the town»

Ввести эту игру не составляло особого труда: многие ученики уже совершили путешествия в другие города, еще больше у них было планов

Teacher I know that coming holidays you are going to visit the town of N. Let me guide the town. I want to see how you can follow the direction of the guide. (План воображаемого города был размножен заранее.)

Ready?