**Ролевая игра**

Что представляет собой ролевая игра? Что мы обычно понимаем под ролевой игрой? Когда учащиеся принимают роль, то они разыгрывают ее в определенной ситуации. Группа учащихся, разыгрывающая роль в классе уподобляется группе детей, играющих в школу, больницу, звездные войны и т.д. И те и другие бессознательно создают, творят свою собственную реальность и делая это, оперируют своими знаниями реального мира, развивая свои способности взаимодействовать с другими людьми. В этой ситуации нет зрителей. В ситуации отсутствует риск коммуникации и поведения реального мира. Деятельность доставляет удовольствие и не угрожает личности ребенка, ученика. Такая игра в роль скорее укрепит нежели разрушит уверенность в себе.

Вторым преимуществом ролевой игры является то, что она дает возможность использовать неподготовленную речь. Основная цель любой ролевой игры - тренировка неподготовленной речи.

Каковы преимущества использования ролевой игры в классе:

1. Посредством ролевой игры в классе могут быть привнесены разнообразные

а)формы опыта;

б) могут использоваться разнообразные функции, структуры, большой объем лексического материала.

Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

2. Ролевая игра ставит учащихся в ситуации в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы как смазочный материал в работе социальных взаимоотношений, которыми так часто пренебрегают наши учителя.

3. Некоторые люди часто учат английский для того, чтобы подготовиться к определенной роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них будет очень полезен тот языковый материал, который им понадобится во время поездки и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении классной комнаты. Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.

4. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся "маской" за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

5. Преимущество использования ролевой игры в том, что она доставляет удовольствие играющим в нее. Как только учащиеся начинают понимать, что именно от него требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. А поскольку это занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее.

6. Ролевая игра обладает целой гаммой технологий (коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует взаимодействию в классе и повышает мотивацию).

Процесс обучения состоит из нескольких фаз:

- фаза презентации;

- фаза полузнаний;

- фаза закрепления.

Ролевая игра принадлежит к категории технологии обучения языку, которую относят к технологии обучения с низким вводом и высоким выводом. Это означает, что сконцентрированная вокруг учителя фаза презентации очень коротка. После короткого вступления учащиеся погружаются в деятельность в которой выполнение задания намного важнее, чем использование точных слов; деятельность, в которой беглость превалирует над аккуратностью. Естественно, что язык, который учащиеся используют в ролевой игре, а вернее языковый материал, должен быть введен на более ранних стадиях обучения.

Ролевая игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей), это также использование правильного слова в правильном месте и в правильное время.

Ролевые игры, которые обрабатываются, заучиваются и проигрываются для других учащихся - не являются больше ролевыми играми, а называются драматическими представлениями. Ролевая игра касается в основном процесса игры, а не готового продукта. Это должно быть уяснено с самого начала, поскольку многие учащиеся очень застенчивы и они робеют, когда их заставляют участвовать в спектакле. И кроме того, они часто убеждены в том, что они не обладают талантом игры. В ролевой игре они не участвуют в спектакле, там нет публики. Даже учитель должен отойти на задний план, поскольку его присутствие может препятствовать - своей готовностью наброситься на ученика каждый раз, когда допускаются ошибки. Обучение наиболее эффективно в атмосфере, свободной от напряжения. Ролевая игра может быть показана другим или записана на пленку, но это не обязательно. Ролевая игра это изучение языка.

Основные моменты, на которые следует обратить внимание при организации ролевой игры:

- При организации ролевой игры следует начинать всегда с парной, а не с групповой работы (гораздо легче организовать беседу с кем-то одним, находящимся рядом с вами или перед вами, не нарушая планировки). Существует еще и психологическое обоснование.

- На начальных этапах следует организовать короткие виды деятельности, которые постепенно приучат учащихся к ролевой игре.

- Ролевая игра должна быть рассчитана на разнообразные типы учащихся.

- Учащиеся должны понимать ситуацию и то, что написано в ролевой карточке перед началом игры.

- Следует быть очень тактичным, не огорчайтесь если одна или две пары не принимают участие в деятельности. Помните, что когда вы проводили обычные уроки, они могли также оставаться совершенно безучастными, о чем то думать или мечтать, а вы не замечали этого.

- Не используйте ролевой игры чересчур трудной и требующей эмоциональной перегрузки, до тех пор, пока ваши учащиеся не привыкнут к этому виду деятельности. Если же вы этого не учтете, то учащиеся могут перейти на родной язык. Старайтесь терпимее относиться к небольшим языковым вторжениям на родном языке, если это помогает продвижению ролевой игры.

- Если ваши учащиеся все же переходят на родной язык, то устанавливайте задания более развернуто, начиная с работы в парах и легкой ролевой игры с информационными заданиями. Если это не срабатывает, то это означает, что ваша аудитория слишком закрепощена и необходима предварительная подготовка (коммуникативные упражнения) чтобы учащиеся расковались.

- Всегда продумывайте последующие виды деятельности для тех групп или пар, которые заканчивают раньше других.

- Установите точный лимит времени и старайтесь добиваться, чтобы каждый этап ему соответствовал.

Ролевая карточка должна быть краткой. Если предполагается использование каких-то лингвистических структур, то учащиеся должны быть с ними хорошо ознакомлены. Когда учащиеся прочтут свою ролевую карточку, они должны либо вернуть ее учителю либо перевернуть ее и обращаться к ней только тогда, когда им необходимо.

**Проблема ошибок учащихся.**

Ошибки являются неотъемлемой частью процесса обучения языку, и возможность свободно делать ошибки на уроке скорее содействует обучению нежели сдерживать его. Они постепенно исчезают, по мере того, как учащиеся становятся более компетентными и уверенными в себе.

Учащиеся на данном уровне обычно допускают ошибки одинакового типа как в ролевой игре, так и при работе с любым другим изучаемым материалом. И поэтому вы можете предусмотреть наиболее типичные ошибки и упредить их, продумав предварительные упражнения на использование определенных структур, лексических единиц, которые затем будут использоваться в ролевой игре.

Во время игры учитель должен переходить от группы к группе замечая ошибки с тем, чтобы после ролевой игры или на следующем уроке приступить к работе над ошибками. Очень важно при этом заставить учащихся самих дать правильный вариант фразы или слова, в котором были допущены ошибки, написать их на доске и сопроводить их при этом каким-то типом коррективных упражнений, которые могли бы наилучшим образом способствовать отработке правильного варианта самими учащимися.

**Коммуникативные игры**

Игра - это определенный вид деятельности с правилами, целями и элементами развлечения.

Имеются 2 основных типа игр:

1. Состязательные игры - в которых игроки или команды состязаются, соревнуются за то, чтобы 1-ыми достичь цели.

2. Кооперативные игры - в которых игроки и команды идут вместе к общей цели.

Коммуникативные игры относятся к типу кооперативных игр, поскольку состязательные элементы или игры, в которых делается акцент на быстроту выполнения нарушают правильное использование языка.

Коммуникативные игры следует отличать от лингвистических игр, поскольку основная цель коммуникативных игр состоит не в решении лингвистических задач, а в организации неподготовленной коммуникации.

Успешное завершение коммуникативной игры заключается в выполнении определенного задания (нанесение маршрута на карту, заполнение схемы, диаграммы или нахождения двух совпадающих картинок), нежели правильное построение структуры предложения (использование языка).

Основной акцент в коммуникативной игре делается на успешную коммуникацию, а не на правильную речь. Коммуникативную игру следует использовать на сравнительно продвинутой стадии обучения или на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале.

Игры следует отнести к существенной части языковой программы, а не к развлекательной деятельности, используемой на последней неделе занятий или в конце четверти. При помощи игр на продвинутом уровне обучения появляется возможность для реальной коммуникации. Игра является диагностическим инструментом для учителя, позволяющим определить наиболее трудные моменты, степень усвоения материала, и стало быть предпринять все меры по их ликвидации.

В основе коммуникационных игр лежат различные технологии такие например, как заполнение пропусков, догадка, поиск, подбор одинаковой пары, обмен, накопление или сбор, комбинации и карточные игры, проблемы и загадки, ролевые игры и воспроизведение.

Самые простые виды деятельности, основываются на принципе информатизационного пробела (пробела в информации). В этих играх учащиеся группы А располагают такой информацией, которая отсутствует у учащихся группы Б. Учащиеся группы Б должны получить эту информацию. Причем этот тип игры может быть односторонним или обоюдным (взаимным), когда оба игрока располагают лишь частью информации, которую они должны объединить сообща, для решения общей проблемы.

Коммуникативные игры разыгрываются в парах или в небольших группах при этом все члены группы обычно располагают определенной информацией.

Игры на догадку: Принцип игры состоит в том, что игроки, обладающие информацией, умышленно придерживают ее, в то время как другие участники пытаются догадаться.

Поисковые игры: Каждый участник игры обычно имеет одну из частей информации, которая необходима для заполнения анкеты или решения проблемы. Основная задача собрать всю имеющуюся информацию. Таким образом каждый играющий является одновременно информантом и собирателем информации.

Игры на подбор пар: Это игры по вовлечению участников в подбор схожих пар, карт или картинок и могут быть разыграны целым классом, при этом каждый участник игры должен циркулировать по классу до тех пор, пока не найдет партнера с той же самой карточкой или картинкой.

Игры на соответствие: Игры основываются на мозаичном принципе, где каждый игрок группы имеет лист мнений, предпочтений или предложений. Только одно из них разделяется каждым в группе. Через дискуссию группа определяет, что является более предпочтительным в данной ситуации.

Игры по обмену или сбору информации: Игроки имеют определенные предметы или карты, которыми они охотно обмениваются для того, чтобы заполнить набор. Это может быть разыграно всем классом, где игроки свободно циркулируют, обмениваясь статьями или картами или в качестве межгрупповой деятельности.

Комбинированная деятельность: Игроки должны обыграть определенную информацию для того, чтобы организоваться в группы такие как семьи или люди, живущие в одной и той же квартире.

Все эти деятельности могут включать элементы решения проблем, элементы ролевой игры или игры на воображение.

В коммуникативных играх предусмотрена работа в парах, группах больших и маленьких и целым классом, при этом участники должны иметь возможность свободно продвигаться по комнате.

Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен передвигаться от группы к группе, прослушивать, снабжать необходимой информацией, (т.е. оказывать языковую помощь) замечать ошибки, но не перебивать и не исправлять. Делать пометки на бумаге.

Коммуникативная игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт на основании которого язык усваивается более осмысленно, а кроме того является диагностическим инструментом для учителя (как уже было упомянуто).