Кушина Элла Сергеевна

МБОУ СОШ № 13

г. Волжский Волгоградская область

Учитель английского языка

**Обобщение опыта по теме:**

**«Развитие коммуникативных способностей при помощи игрового обучения на среднем этапе»**

В опыте использована теория детской игры Д. Б. Эльконина.

Центральным понятием в теории детской игры Д.Б. Эльконина является понятие роли: «Именно роль и связанные с ней действия по ее реализации и составляют единицу игры»

* понятие учебных игр в педагогике и психологии и цели использования игр в обучении английскому языку;
* определение ролевой игры и ее структура и обучающие возможности, соответствующие для среднего этапа формы ролевой игры;
* особенности применения данного вида обучения на уроках английского языка.

Опыт направлен на поиск средств, позволяющих преподавателям иностранного языка добиться эффективности в овладении языком.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма.

После формирования проблемного вопроса и анализа его, ребята приходят к какому-либо выводу. Его желательно зафиксировать в виде схем, таблицы или правила. Затем он сверяется с учебником, после чего ребята выполняю! тренировочные упражнения с помощью алгоритма.

**Формы проведения ролевых игр.**

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 '

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

Ролевые игры (RPG - role-playing games) - это одно из самых популярных интеллектуальных развлечений во всем мире. Миллионы людей разных возрастов на всех континентах посвящают ему три-четыре дня в месяц. Поскольку в нашей стране этот вид хобби только начинает развиваться, исследований ему посвященных насчитывается крайне мало. Ролевые игры мало изучены в контексте влияния на умственную сферу человека, недостаточно раскрыта взаимосвязь развития интеллекта с самим процессом ролевой игры. Данная работа призвана в какой-то мере восполнить этот пробел. Игры вообще и ролевые, в частности, представляют собой мощное образовательное средство. Как у любой технологии, у ролевых игр есть своя область применения, свои плюсы и минусы. Педагог должен обладать достаточным профессионализмом, чтобы применять ролевые игры в образовательном процессе.

Конкретно, тема работы - это ролевые игры на уроках английского языка, и это вносит свою специфику в контекст излагаемого материала. Необходимо рассмотреть не только психологическое развитие учащихся в ходе психологической игры, но также и процесс запоминания и научения. Ролевые игры на уроках английского очень часто сравнивают с методикой "погружения", которая хорошо зарекомендовала себя при обучении иностранному языку. Сразу оговоримся, что ролевые игры, на наш взгляд, - это как раз один из видов "погружения", а, следовательно, имеет все те же преимущества и недостатки данного метода. В чем именно это проявляется будет рассмотрено нами ниже. В практической части мы рассмотрим методику ролевой игры на уроках английского языка применительно к конкретной группе участия, а также проанализируем результаты, достигнутые в ходе ее использования.

Живые ролевые игры (live-rpg, по-английски) - один из видов ролевых игр, отдалённо родственный AD&D, театру или психодраме, а также деловым играм. То есть это -разыгрывание ситуаций конкретными людьми, берущими себе персонажей из этих ситуаций. Основное отличие от театра состоит в том, что изначально заданы только начало ситуации, логические схемы и характеры персонажей, а финал всецело зависит от участников. Если взять конкретный пример, то в условиях игры Гамлет мог бы и не вступить в роковой бой с Лаэртом - дело могло закончиться миром. Другое отличие состоит в том, что в игре очень велик элемент реального действия: погонь, сражений, путешествий. Когда на игре сражаются Лаэрт и Гамлет, победа достанется тому, кто лучше владеет мечом. Это, кстати, роднит живые ролевые игры с военными играми типа "Зарница". Но "вживание" в роль здесь имеет особое значение, так же, как и в театре. Термин «ролевая игра» весьма многозначен. В психотерапии рассматриваются клинические ролевые игры, в трансакцонном анализе все поведение человека представляется как совокупность разыгрываемых им ролей. Существует множество теорий игры, каждая из которых по-разному интерпретирует феномен игры, причины ее возникновения и значение для человека. Их анализ был произведен Д.Б. Элькониным в работе «Психология игры». Рассматривая некоторые психологические аспекты ролевой игры, мы будем основываться на положениях, сформулированных в работе Д.Б. Эльконина, а также на работе В. Москвичева «Возможности развития ролевой игры».

В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе, и больше не рассматривается в качестве

самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Однако, как следует относиться к ролевым играм детей старшего возраста (а также играм взрослых)? Проще всего не признавать их играми в принятом нами смысле, ссылаясь на отсутствие в них истинно игровой мотивации. В некоторых моментах с этим взглядом можно согласиться. Действительно, мы имеем дело не с чисто игровой мотивацией, а с целым комплексом мотивов, побуждающих человека к игре. Однако так ли просто разделить мотивы? Много ли существует игр, порожденных только игровой мотивацией без участия других мотивов, или наоборот - серьезных видов деятельности, в которых игровой мотив не присутствует?

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

**Ролевые игры в образовании.**

В первой главе мы упомянули противоречие между потребностью действий с предметами и развитием осуществляющих эти действия операций.

Но зададимся вопросом: полностью ли снимается это противоречие в более старшем возрасте? Думается ответ будет отрицательным.

Можно привести множество иллюстраций этого противоречия на разных этапах развития ребенка, но для нас важно противоречие, заложенное в самом школьном обучении. Так, потребность в реальном овладении действительностью в процессе учебы наталкивается на значительную отсроченность результата - происходит разрыв между целью и составом действия, что разрушает мотивацию учения.

Где же то средство, которое поможет выйти из создавшегося положения? А почему бы и в этом случае субъекту не воспользоваться тем средством, которое так помогло дошкольнику в решении его проблемы, почему вновь не обратиться к игре?

Весьма распространено мнение, что игровая мотивация уже в младшем школьном возрасте пропадает, уступая место учебной. Как известно, с возрастом изменяются потребности ребенка, а в соответствии с этим изменяются и мотивы его поведения, в том числе и игрового. Так, первоначально мотивом игры ребенка является привлекательный предмет, затем он играет со значением предметов, переходит к ролевой игре, в которой открывает для себя мир социальных значений и отношений. Мир предстает перед ребенком во все более разнообразных формах и явлениях, и равноправное участие в нем становится мотивом деятельности. Ребенок идет в школу для того, чтобы его научили действовать с этим миром, но вместо этого его сажают за парту и дают учебник. Мало того, лишают даже надежды на ближайшее будущее (т.е. на период обучения в школе).

Почему же игра не получает дальнейшего развития в старшем возрасте? Хотя, более правомерно было бы поставить вопрос по-другому: почему ребенок перестает использовать игру для реализации депривированных потребностей? Леонтьев говорит: «Удовлетворение витальных потребностей ребенка фактически еще отстранено от результатов его деятельности... Поэтому ему свойствен широкий круг деятельности, отвечающий потребности, которая является безотносительной к ее предметному результату», т.е. ребенок имеет возможность играть. Может, эта возможность пропадает уже в школьном возрасте? Но можно ли считать это нормальным явлением? Ведь не находящие реализации потребности все равно остаются. Хотелось бы уточнить еще один момент. Часто ссылаясь на то, что игра не должна преследовать достижение каких-либо утилитарных целей, делают обратное заключение: если деятельность дает продуктивный результат, она не является игровой. На этом основании из области истинных игр исключают все игры, которые организуются специально для достижения определенных целей (дидактические, терапевтические и т.д.). Но даже при поверхностном анализе нетрудно заметить, что практически любая игра ребенка способствует его развитию, обогащает опыт. Мало того, сам ребенок отнюдь не считает, что он занимается бесполезной деятельностью. Правда, пользу своей игры он видит не в том, в чем ее замечают взрослые, да и сформулировать свою игровую цель ребенку достаточно сложно, но, скорее, не из-за ее отсутствия, а по причине неразвитости способности к рефлексии.

Игровые мотивы изменяются не только с возрастом, но и в ходе самой игры. Так, даже взрослый человек, начиная играть, например, в карты ради выигрыша, в процессе игры входит в азарт и играет уже ради самого процесса игры. При этом, включаясь в игру в следующий раз, он руководствуется уже не только желанием выиграть, но воспоминанием о приятно проведенном за игрой времени. Д.Б. Эльконин приводит слова Плеханова: «Человек смотрит на предметы с точки зрения утилитарной, и только впоследствии

становится в своем отношении к ним на эстетическую точку зрения». Это и есть основа истинной игры. Только при дальнейшем развитии игры, при развитии осознания условности, игра, как деятельность, связанная с введением новых символов и оперированием ими, с действием в плане образа, становится игрой в полном смысле этого слова, т.е. в том значении, в котором мы рассматриваем игру как психологический феномен.

Из приведенного рассуждения можно заключить, что высшее развитие игровой деятельности возможно только после развития у ребенка понятийного мышления. Напротив, в соответствии с общепринятым мнением, к этому времени игра практически исчезает из жизни ребенка. Да, это соответствует социальной действительности, но соответствует ли это действительности психологической? Неужели игра отдает свои позиции без всякого сопротивления, не оставляя никаких следов? Нет, сопротивление есть, о чем свидетельствуют заявления многих педагогов и психологов, которые, при условии сохранения научной объективности, не могут игнорировать наличие феномена игры в старшем возрасте. Только вот отношение к этому у них различное. Большинство относится к этому как к проявлению инфантильности, а иногда и более резко - как к социально нежелательному и даже опасному проявлению активности. Однако есть и такие педагоги, которые предпочитают борьбе использование этого «рудимента» в своих целях. И удивительно, но он начинает успешно функционировать, развиваться и вносить существенный вклад в развитие школьников.

Расширение сферы знаний ребенка, развитие мышления, вхождение в более независимые социальные группы приводит к развитию новых, ранее не имевших значения интересов, что в свою очередь приводит к переходу к новым сюжетам игр, более широко и глубоко представляющих действительность. Но силы и возможности ребенка при моделировании интересующей его действительности ограничены; необходимая ему модель выходит за пределы его возможностей, что приводит к разрыву между его интересами и возможностями. В результате мы приходим к сворачиванию сюжетно-ролевой игры, но это происходит отнюдь не в связи с отказом ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления на новом уровне имеющимися у ребенка средствами, т.е. это вынужденный отказ, компромисс. Почему же в таком случае не помочь ребенку организовать модель, соответствующую его новым интересам, сняв с него организационную сторону и оставив возможность свободного действия в роли? Таким образом, мы приходим к выводу, что ролевая игра не только возможна в старшем школьном возрасте, но ее использование открывает как новые возможности развития для ребенка, так и новые возможности организации обучения. Но чтобы сделать реальностью ее широкое использование, необходимо преодолеть предубеждения в отношении ролевых игр, дать людям возможность играть, снять социальный запрет на игру. [8, с. 22] Эмоциональный эффект ролевой игры строится на своего рода открытиях, которые совершает человек, участвуя в игре. Для понимания этого обстоятельства представим себе ситуацию: человек приходит на РИ с определенным чувственным опытом, то есть помнит какие-то свои чувства и ощущения, которые он испытал в своей жизни, в процессе игры он попадает в нестандартную ситуацию, которая не запечатлена в его чувственном опыте, и, так как она для него нова, она является своего рода открытием для него. Открытия могут быть самыми разнообразными, например: ощущение тяжести доспехов на плечах, выполнение маневра стыковки космического корабля, заключение удачной сделки и т.п. Но, кроме чувственной стороны дела, существует еще и интеллектуальная. Ведь кроме ощущений в ролевой игре могут быть заложены еще и мысли, и определенное мировоззрение. Осознание идей или осознание последствий применения этих идей для человека тоже является своего рода открытием.

Можно сказать, что ролевая игра есть реальность, создающая для игрока возможности новых открытий и ситуаций. Жизнь конечно богаче, зато игра более динамична и не так сильно карает за ошибки. А сделать так, чтобы игра была яркой и захватывающей - это и есть задача мастера игры.

Как же этого добиться? Для начала, надо сказать, что в среде мастеров существуют различные «школы», которые подходят к игре, ее созданию и управлению ею совершенно по-разному. Можно выделить следующие основные школы мастеров ролевых игр: первую школу условно назовем театральной, вторую - школой психологического погружения, третью - школой ролевого моделирования.

Суть первой школы состоит в том, что мастер при подготовке игры уповает в основном на «загрузку игроков», введение их в роль еще до начала игры. Различными методами игрок еще до игры включается в систему ценностей своей роли, ее характер, атрибуты и т.д., и, наконец, сливается со своей ролью. В таком состоянии игроки начинают попросту жить в поле действия игры. Функции мастера на этом этапе, этапе самой игры, почти полностью атрофируются и сводятся только к роли судьи, уточняющего правила при конфликте игроков.

Суть второй школы обратна и состоит в том, что мастер, продумывая атмосферу, ментальность игры, не проводит никакой супермасштабной «накачки» («загрузки») игроков. Ставка делается на создание некоей атмосферы различными приемами: темнота, тесное помещение, специфичные звуки, пища, определенные отношения игроков друг к другу и себе. Эта же атмосфера должна создать определенную ментальность участников, которая и начнет двигать их поступками. Часто в подобном типе игры используют полустрессовые ситуации (цейтноты, чрезвычайные ситуации и т.п.). Как и полагается в таком типе игр, игроки и не подозревают, что с ними случится этакая оказия. Вводные, в отличие от первой школы, минимальные: летите с Марса после отпуска - и все.

Наконец, суть третьей школы состоит в моделировании через определенные правила и стандарты неких закономерностей различных миров: фантастических или реальной исторической действительности Земли, которые, будучи построены на различных экономических, политических, социальных, экологических, а иногда даже на физических противоречиях, ставят игроков в определенные «объективные» противоречивые отношения друг с другом. Это, в свою очередь, является мотором, раскручивающим динамику игры. Работа мастера в этом случае разбивается на три этапа:

* выработка моделей, создание определенной картины моделируемых противоречий;
* некоторая работа по подготовке игроков (пункты 1 и 2 проводятся до игры);
* уже в процессе игры отслеживание заложенных закономерностей и обеспечение их реализации (мастер как законы природы).

Пояснив основные подходы этих школ, необходимо сделать замечание. Это деление не всегда корректно использовать по отношению к игре, хотя, конечно, иногда чистые модели определенной школы имеют место. В достойной игре, как правило, всегда есть сильные игроки, включившиеся в свою роль и задающие определенный тон (можно говорить о присутствии характеристики первой школы); игроками и мастерами создана атмосфера, некий дух игры, в котором более слабые игроки заражаются этой атмосферой и начинают играть под воздействием этой ментальное™ (характеристика второй школы); в игру заложены разнообразные сюжетные линии, позволяющие реализовать инициативу и творческий дух игроков (характеристика третьей школы). Именно в силу присутствия всех этих явлений в хорошей игре, явлений, объективно возникающих из природы игры, такое деление игр, как мы уже сказали, не всегда имеет место. Мы говорим здесь не о различии игр, а, скорее, о различиях в методах, используемых мастером для их (игр) создания. Каким может оказаться возможный эффект от применения игр в школе?

а) Зеркало мира

Человека можно развернуть к собственной «роли», т.е. продемонстрировать ему «дырки» в собственном стереотипе поведения (а также в идеале поведения), границы применимости этого стереотипа либо расхождения между декларируемым и реальным состоянием дел (на последнее люди реагируют особенно бурно). Фактически, роль задает лишь цель, которую необходимо достигнуть, а приемлемость/неприемлемость решений («любой ценой») отдается на откуп игроку - и в этом и состоит смысл этого варианта симуляции. В этом случае перевоплощение практически отсутствует - скорее происходит «подчеркивание» тех черт, которые и так были заложены в человеке. Ведь большинство наших принципов (чем выше принципы, тем больше) остаются во многом абстракцией: реальная жизнь практически не проверяет их на прочность (и на нашу верность им). При помощи игры можно обострить ситуацию - только нужно потом качественно отрефлектировать результаты, чтобы вместо образовательного эффекта не нанести душевных ран.

б) Виртуальная лаборатория

Суть этого варианта состоит в том, что игровой мир и места игроков в нем реализуют некоторую модель, принципы функционирования которой неизвестны. Скажем, почему невозможно удерживать инфляцию при эмиссии - очень актуальный по нынешним временам вопрос. То есть игра строится на принципе: «не узнаешь, пока не попробуешь» -симуляции в обычном понимании этого слова или «имитационном моделировании». Задаем начальное положение, правила функционирования - и поехали смотреть за развитием ситуации, поглядывая, чтобы краевые условия не нарушались. Интерес представляет не только развитие игры, но и мотивации, оценки, возникшие у игроков: «а почему Вася Иванов поступил именно так, ведь я бы на его месте поступил бы совсем по-другому», а потому резко возрастает привлекательность обсуждения (раскрытия карт), подведения итогов, что и само по себе полезно.

г) Интерактивная модель

Школьники зачастую довольно хорошо усваивают понятия, но совершенно не умеют оперировать ими, использовать их в деятельности. Когда это возможно, необходимо осваивать изучаемые школьниками понятия в реальной деятельности, но возможно это как раз далеко не всегда, вот тут-то на помощь приходит интерактивная модель - ролевая игра. Кроме того, в таких играх, как уже отмечалось, повышен мотивационный компонент, поскольку освоение данных понятий служит не целью, а средством достижения определённой деятельностной установки.

д) Погружение в эпоху

При изучении предметов гуманитарного цикла (истории, литературы, обществоведения, МХК и т.п.) часто возникает проблема донесения «образа иного мира», мыслей и чувств другой эпохи. Ролевая игра может помочь устроить этакое погружение в ментальность эпохи, после чего учебный материал воспринимается совсем по-другому (впрочем, это происходит уже на этапе подготовки к игре).

е) Дидактический материал

Как мы уже говорили, игра оставляет у ребят яркое и незабываемое впечатление. Происходит не только интеллектуальное, но и эмоциональное восприятие, носящее, кроме того, личностный характер. Примерами из игры и аналогиями с происходившими там событиями можно оперировать еще долгое время на самых различных уроках. Причем степень «наглядности» данного материала будет значительно выше любого другого дидактического материала (диаграмм, иллюстраций и т.п.). У ролевых игр есть ряд особенностей, который отличает их от всех прочих видов интеллектуальных игр: карточных, логических, настольных и других.

Во - первых, ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира.

Во - вторых, в ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Цель команды игроков - выполнить определенную задачу, изложенную в сценарии, все подробности которого известны только ведущему. Можно сказать, что игроки сообща играют против ведущего, хотя это будет не совсем правильно: скорее они играют против сценария, стремясь преодолеть все описанные в нем трудности и вместе достичь определенной цели.

В - третьих, ролевая игра - интереснейший творческий процесс. Можно смело утверждать, что из всех возможных игр именно данный вид заставляет участников в наибольшей мере проявить свой творческий потенциал. Каждый игрок - создатель, автор своего персонажа, который может влиять на игровой мир и действия прочих персонажей.

В - четвертых, у ролевых игр отсутствует один важный недостаток, имеющийся у всех прочих игр. Любая игра может наскучить, надоесть, но только не ролевая игра. Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности. Если вам наскучит играть какого-либо персонажа, просто создайте нового героя, если вам надоест фантастический мир далекого будущего, смените его на сказочный мир средневековья или шпионскую историю наших дней. Игрок может стать ведущим, а ведущий - игроком. Наскучить может лишь сценарий, но не сама игра.

Отсюда следует и пятая своеобразная черта ролевой игры - в нее можно играть бесконечно долго, единственным пределом являются фантазия и воображение. Если команда игроков успешно завершила одно приключение, то она сразу может начать новое, если ведущий к этому готов и припас еще один интересный сценарий.

**Ролевые игры на уроках английского языка.**

Игры вообще и ролевые, в частности, представляют собой мощное образовательное средство. Как у любой технологии, у ролевых игр есть своя область применения, свои плюсы и минусы.

Рассмотрим те механизмы, которые делают игры уникальным средством педагогики.

Мотивация. Одна из огромных проблем современного образования - это пассивность ученика. Он получает ответы на вопросы, которых не задавал. Любая игра, чтобы быть игрой, создает у игрока мотив, желание чего-то достичь.

Образовательная ролевая игра обычно меняет местами мотив и цель - те знания, овладение которыми является образовательной целью игры, рассматриваются как средство для достижения определенной игровой цели.

Прикладной характер получаемых знаний. Еще одна из проблем образования - это самоценность знаний, ведущая к ситуации «игры в бисер», когда ученик не рассматривает знания как что-то применимое к действительности. Игра - не действительность, но может заставить взглянуть на знания как на то, что может принести реальную пользу: математика - рассчитать трассы полетов в космосе, физика - придумать схему работы необходимого устройства и т.д.

Субъектность участника-ученика. Одним из важнейших принципов современного образования является принцип субъектности ученика. Заключается он в том, что ученик должен быть активным участником, субъектом собственного образования - не мы его учим, а он учится.

Овладение не только знаниями, но и способами получения знаний. Например, при играх в различные варианты «НИИЧАВО» большое значение имеют метакогнитивные умения - работа с теориями, гипотезами, формирование экспериментов и т.п. Игры работают не только с когнитивным пространством ребенка, но и в целом с его личностью, захватывая ценностные, эмоциональные, моральные, мотивационные аспекты. Эти механизмы демонстрируют преимущества ролевых игр как образовательного средства. Недостатки являются продолжением их же достоинств. К ним можно отнести: Большие энергетические затраты не только мастеров — организаторов, но и участников. Сравнительно (с традиционной педагогикой) малый объем собственно новой информации. Игра хороша скорее, как средство освоения (усвоения, присвоения, овладения) уже имеющейся информации, но в качестве источника новой информации представляет собой значительно более медленное средство.

Если говорить о традиционной триаде целей педагогики (обучение, развитие и

воспитание), то игры более эффективны как средство развития (формирования новых

способов деятельности или мышления, например) и воспитания. Если сменить слово «недостаток» на слово «специфика», то можно сделать следующие выводы:

Игра не может являться единственным средством образования, но является очень эффективным средством усвоения полученных традиционным путем знаний. Игры более эффективны при изучении гуманитарных наук - литературы, истории, английского языка, обществознания. Но существуют очень интересные разработки физиков, математиков, биологов.

Игры незаменимы как средство развития и воспитания личности.

В реальных условиях современной школы хорошо приживается лишь малое количество игр, поэтому игры могут использоваться либо как факультативные средства обучения (погружения раз в четверть), либо должны быть вынесены за рамки традиционной школы (клубы, игровые экспериментальные школы и т.д

Известно, что ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его.

Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее. Ролевая игра мотивирует процесс обучения, она отвечает на вопросы (Почему?) - мотив и (Зачем?) - цель, т.е. нужно что - то сказать. Центром внимания становится содержание беседы.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью. Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

**Структура ролевой игры.**

В структуре ролевой игры выделяются такие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент - роли. Роли, которые исполняют учащиеся на уроке могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей в игре должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов. Выделяются следующие компоненты ситуации: 1) субъект, 2) объект (предмет разговора), 3) отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевой игры - и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры (Д.Б.Эльконин). Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.

Как показывают результаты обучения, применение ролевой игры на уроках иностранного языка способствует положительным изменениям в речи учащихся как в качественном отношении (разнообразие диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи).

**Основные требования к ролевым играм.**

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

Ролевая игра должна быть принята всей группой.

Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее будет он в общении.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал.

Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов. Роль учителя в процессе подготовки и проведения игры меняется. На начальной стадии работы учитель активно контролирует деятельность учащихся, но постепенно он становится только наблюдателем.

Большую значимость в этой связи приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной атмосферы на занятии- очень важный фактор, значение которого трудно переоценить.

**Классификация ролей.**

Ролевая игра-это не эпизодический прием, к которому время от времени прибегает преподаватель, а основная форма организации учебно-воспитательного процесса, охватывающая все этапы работы над учебным материалом: введение, тренировку в общении и практику в общении. Существуют различные способы классификации ролей:

\*статусные роли, которые могут быть заданы от рождения или приобретены в течение жизни: роль гражданина определенного государства и так далее.

\*позиционные роли обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе: профессиональная, семейная роли и т.д.

\*ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения: роль гостя, туриста, пешехода и др.

**Формы проведения ролевых игр.**

Существует огромное количество форм ролевых игр на уроках английского языка. Ниже мы приводим некоторые их них.

презентация

интервью

заочное путешествие

пресс-конференция

круглый стол

телемост

экскурсия

сказка

репортаж

клуб по интересам

**Методическое обоснование ролевых игр.**

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:

\*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.

\*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.

\*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.

\*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.

\*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.

\*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 наброситьсяна 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).

**Методика проведения ролевых игр на уроках английского языка.**

В процессе усвоения и дальнейшего развития индивидом социально-культурного опыта, трудовых навыков, знаний, норм, ценностей и традиций происходит включение его в систему общественных отношений и формирование у него социальных навыков. Думается, что задачи социализации легко могут быть решены на уроках иностранного языка, который, таким образом, является одновременно и целью, и средством обучения. На уроках учащиеся постигают средствами английского языка окружающую действительность и самих себя. В значительной степени этому способствуют ролевые и деловые игры, в ходе которых учащиеся:

-выступают в конкретных социальных ролях,

-вырабатывают цепочку решений,

-подходят к результату, целью которого является в нахождении правильного решения на определенный социальный вопрос в ситуации наиболее распространенной в реальной жизни.

Все это помогает учащимся адаптироваться в окружающем социуме. Таким образом, педагог пытается через деловые социальные игры стимулировать приобретение опыта общения в роли семьянина, домохозяйки, делового партнера и т.д. Каждая социальная роль включает множество культурных норм, правил и стереотипов поведения, которые незримыми социальными нитями- правами, обязанностями, отношениями - связаны с другими ролями. Основой взаимодействия личности с социальной средой является участие в деятельности. На уроках английского учащиеся участвуют в учебной деятельности. Ролевые и деловые игры, применяемые на уроке, позволяют моделировать другие виды деятельности, знакомят учащихся с поведенческими штампами, приучают их в выполнению личностно-социальной роли. Включение ролевой игры возможно на любом этапе обучения, однако, обычно лучше оставлять ролевую игру на заключительные уроки или обобщающие уроки. Поскольку большинство учителей требует от учащихся свободного владения материалом, а также создание оригинального продукта, схемы, проекта, коммуникативного общения. На начальном этапе отработки материала учитель обычно использует имитационную игру, которая имеет следующие признаки:

-наличие модели социальной системы (т.е. конкретной ситуации общения: магазин, библиотека, вокзал и т.д.);

-наличие шаблона, схемы общения, доведенных до автоматизма;

-наполнение этого шаблона лексическим и смысловым содержанием, соответствующим данной ситуации.

Пример:

Из учебника берется диалог «В библиотеке», отрабатывается и обыгрывается в парах. После чего учащиеся входят в роль, внося свои личностные элементы, индивидуальные особенности (запрашивают именно ту книгу, которую они хотели прочитать, предлагают прочитать книгу, написанную определенным автором). Учащиеся воспроизводят знакомый текст, наполняя его новым содержанием, используя такие экстралингвистические средства как: темп, мимику, интонацию. Доведение до автоматизации учитель осуществляет при помощи трансакционного общения (ритуальному обмену фразами), используя такие схемы как:

\*стимул-реакция

-Can I help you?

-Yes, please.

Такая схема позволяет процессу коммуникации проходит гладко, поскольку учащемуся не приходится задумываться над правильным ответом;

\*схема постепенно усложняется, особенно в тех случаях, когда учитель задействует для обмена репликами разные психологические роли

-You must be careful

-I am always careful! Don't worry!

\*более сложные, скрытые трансакции, требующие одновременного участия более чем двух состояний

Shop-assistant: Look! This pair of shoes is very nice, but it is expensive.

Customer: I haven't much money, but I like it so much, that I'll buy it.

Именно эта категория чаще всего используется учителем для основы игры.

Ролевая игра используется учителем на более продвинутом этапе. От имитационной она отличается тем, что роли учащиеся не заучивают, а используют материал, усвоенный ранее, дополняют его по-своему. Большое внимание уделяется при этом использованию оценочных суждений, разговорных клише типа:

I think……………….

I guess…………. ……

То my mind………….

Sure..............................  
 As for me………….etc.

При подготовке к ролевой игре учителем всегда учитываются следующие ее признаки:

\*Ситуация должна быть наиболее приближенной к жизни.

\*Роли, выбираемые учащимися должны в наибольшей степени подходить/ соответствовать данной ситуации.

\*Участники ролевой игры должны учитывать наличие различных ролевых целей (если *кассир* продает билет и дает определенную информацию покупателю, то *покупатель* не только покупает билет, но и запрашивает необходимую информацию, а также отсчитывает деньги, справляется о багаже и т.д.)

\*Участники ролевой игры не должны действовать индивидуально, а только коллективно, реплики одного должны вызывать ответную реакцию другого, а за реакцией следует действие партнера.

\*Наличие общей цели у всего коллектива.

\*Участники игры приходят к собственному решению, подсказанному ситуацией и наклонностями самого учащегося; куда поехать отдыхать, какую книгу прочитать и т.д.

\*Наличие систему группового и индивидуального оценивания деятельности участников игры. Каждый участник игры в зависимости от выполнения заданной ролью задачи оценивается либо экспертом из числа самих участников, либо преподавателем.

\*Наличие управляемого эмоционального напряжения. Создания доброжелательной атмосферы.

Учитель чаще всего проводит игру на завершающем этапе при закреплении речевых навыков. Однако подготовка к ней осуществляется заблаговременно с самого начала изучения той или иной темы. В ходе работы по подготовке к ролевой игре проигрываются микро ситуации, небольшие сценки, разыгрываются диалоги.

Очень часто подготовка начинается с вводной беседы.

*Пример:* ***Тема «Россия», 8 класс.***

What is the name of the country you live in?

Do you know how big is it?

What is the population of Russia?

Name the biggest rivers in of European and Asia parts of the country?

Speak of the countries it borders with? Etc

Следующий этап- введение новой лексики по теме, а также новых реалий: The Supreme Soviet, the Supreme Court, Duma, the Council of Ministers и т.д. лексика закрепляется в ситуациях и диалогах, приближенных к теме: покупка билета из одного города в другой на вокзале, обсуждение лучшего места отдыха, беседа о выборах.

**At the railway station**

Clerk: Can I help you?

Customer: Yes, please. I need one ticket to Perm. -Single or return? -Single, please.

-You know that you must change a train in Ekaterinburg.

-Really? How much must I stay there between the trains?

-For two hours. The train to Perm will start at 20.40.

-Is there another train?

-I'm afraid not. There will be one to St. Petersburg, but it is fast. You'll arrive at night. - No, it isn't convenient. Give me the tickets on the first one.

-OK 300 rubles, please

- Here there are

**Holiday plans**

**Mother:** So, to day we'll have a family council and discuss our holiday plans

**Father:** It's nothing to discuss. Let's go to the country house. There is nothing better then fishing on fresh air. The scenery near our city is very beautiful.

**Ann:** Oh, no. I prefer travelling. Why not to have a trip somewhere, to see the capital of our country Moscow and our North capital St. Petersburg. The sightseeing are really wonderful!

**Peter:** Oh, What a crazy idea! Only sun, and beach at the seaside. What I want is just swimming in the sea and thinking of nothing.

**Mother:** We haven't got enough money for it. I suggest to visit our friends in Volgograd. The city is very beautiful and interesting. It stands on the Volga. So you may go fishing and bathing as much as you can.

**Father:** Great!

После этого учащиеся обращаются к тексту

**Russian Federation**

The official name of our homeland is Russian Federation. There are 21 Republics and 68 regions in it. The first Russian President was Boris Eltsin, and at the moment the president of our country is V.V. Putin.

The Russian Constitution is the highest law of our country.

*The Russian National Government*

The president and his assistants

The Council of the Ministers with the Prime Minister

The Federal Assembly

(the Parliament)

The Federal Council

(the Upper House)

The State Duma

(the Lower House)

In 1917 after the Great Socialist Revolution our country stopped being a monarchy and became a republic. The capital of our Motherland is Moscow.

Russia is situated in Europe and Asia. It occupies about one- seventh part of dry land. It's total area is over 17 million square km. It is the largest country in the world. It is washed by seas and oceans.

There are many mountains in it; the Altai and the Caucases among them. The biggest river are in Siberia and Far East. The are: the Lena, the Ob, the Enisey. In European part the longest river is the Volga.

The lake Baikal is the deepest lake in the world and it has the cleanest water, it is protected by the government.

Russia is rich in natural resources: gas, coal, oil, metal ores.

The largest cities are: St. Petersburg, Samara, Ekaterinburg, Volgograd , etc.

The colours of Russian flag are: red, blue and white.

The symbol of our country is a two headed eagle.

Отработка монологического высказывания идет по листам опорных сигналов. Только после того, как учащиеся смогут воспроизвести тему в монологе, учитель приступает к проведению ролевой игры.

Очень большое значение учитель придает разработке ситуации, на основе которой строится ролевая игра. Например, «Заседание Пиквикского клуба», где мистер Пиквик собирается посетить Россию и по крупинкам собирает информацию о ней. Члены клуба (а некоторые учащиеся получают имена Трейси Тапмена, Огюста Снодграсса, Натаниела Уинкла), высказывают свои мысли об этой стране, показывают карты и фотографии, и наконец, намечают маршрут путешествия председателя клуба. Сообщение каждого члена, в зависимости от его характеристики и склонностей отличаются друг от друга. С этой целью составляются ролевые карточки:

М-р Тамплин очень импульсивен.

Постарайся отговорить м-ра Пиквика от путешествия используя выражения:

I am afraid that

Be careful

It is a wild country

New president

so cold, so big

a lot of nationalists

М-р Снодеграсс очень осторожен, мягок.

Постарайся понять желание м-ра Пиквика путешествовать по России. Используй выражения:

I suppose

Many traditions and customs

So interesting

Tasty food

A lot of trade opportunities

М-р Уинкль - любитель слабого пола и политических страстей. Используй выражения:

It's so interesting

Elections

Movements and parties

New president

beautiful girls

Участники игры строят свои сообщения на основе ролевых карточек. Затем идет диалог-обмен мнениями. Самый сильный ученик исполняет роль м-ра Пиквика. Он колеблется, задает вопросы о России другим участникам клуба.

В качестве информации о России используются газетные статьи о городах России, радио­сообщения, стихи, песни. Задача учащихся в данной ролевой игре убедить мистера Пиквика в необходимости совершения путешествия.

В конце урока обсуждаются города, места и регионы, куда следует поехать герою. При этом учащиеся используют выражения:

I'll begin with………………………

First I go to…………………………

then by plane I'll travel to………….

There I'll see………………………..

After that I'll take a train……………

I'd like to finish my trip …………….

Для выбора роли органично подходящей к характеру того или иного ученика, его личностным особенностям желательно определить общее состояние ученика, его стремление «командовать» или «подчинятся». С этой целью учитель предлагает следующую анкету:

1. В компании, ты с большим удовольствием:

а. организуешь деятельность

б. подчиняешься большинству

в. предпочитаешь остаться в стороне

1. Если тебе предложат интересное дело, то ты:

а. тут же включаешь в него свои поправки

б. с радостью займешься им

в. будешь сомневаться, стоит ли им заниматься

1. Ты считаешь, что в жизни нужно занимать:

а. активную позицию

б. быть таким же как все

в. лучше подчинятся, меньше ответственности

1. Мое будущее я связываю с:

а. менеджментом, риском

б. спокойной работой, стабильностью

в. творчеством, индивидуальной трудовой деятельностью

1. Со взрослыми я предпочитаю:

а. держаться на равных

б. безоговорочно подчиняться

в. соглашаться, но делать все по- своему

(Ответы: а-2б, б-1б, в-Об. Если учащийся набирает от 4 до 8 баллов, то ему больше подходят роли: «Родителя», «Учителя», «М-р Пиквика», если о 0-4 баллов, то ему можно предложить роли: «Ребенка», «Ученика» и т.д.)

Ролевые игры можно проводить даже на начальном этапе обучения. Например, во 2 классе по учебнику Верещагиной И.П. очень интересно эффективно проводятся уроки по теме «Давайте познакомимся»

Обучаемые длятся на две группы. Одна группа получает визитные карточки:

**Кейт Браун**

**Америка**

**10 лет**

**Энн Бейкер**

**Великобритания**

**10 лет**

**Джон Блейк**

**Африка**

**10 лет**

Стулья ставятся в круг и на них расставляются участники группы, получившей визитные карточки. Учащиеся другой группы становятся напротив. Пока звучит музыка учащиеся второй группы движутся вокруг стульев, на которых сидят учащиеся 1 группы. Музыка прекращается и ученики начинают задавать вопросы сидящим, перед которым они остановились в данный момент времени:

What is your name?

What is your surname?

Where are you from?

How old are you?

How are you?

Через определенный момент времени движение возобновляется и опрос продолжается. После этого учащиеся группы 2 (опрашивающие) представляют учащихся группы 1, рассказывая о них все, что запомнили:

His/ Her name is……………..

Her/ His surname is………….

He/ She is from etc/………...

Однако, самый интересный вид деятельности на уроках - это, конечно, деловая игра. Многие учителя считают, что с помощью деловой игры усвояемость новых знаний достигает 90%. Главной отличительной чертой деловой игры является выработка какого-либо решения на основе суммированных данных. Решение всегда вырабатывается коллегиально т.е. в ходе совместной групповой работы учащихся. Наиболее характерные черты деловой игры:

1. Распределение ролей между участниками игры.
2. различие ролевых целей при выработке решений.
3. Взаимодействие учащихся, исполняющих те или иные роли.
4. Наличие общей цели у всего игрового коллектива.
5. Коллективная выработка решений участников игры.
6. Реализация в процессе «цепочки решений».
7. Поли альтернативность решений.
8. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
9. Наличие разветвленной системы индивидуального и группового оценивания участников игры.

Давайте более подробно остановимся на таком компоненте деловой игры как **«цепочки решений»**

Деловая игра рассматривается как динамическая система. Решение, принимаемое участниками игры на основе исходной информации, воздействует на модель объекта управления, вызывая изменение его исходного состояния. Это измененное состояние находит отражение в игровом комплексе и в деятельности учащихся. Рассмотрим примеры подобной «цепочки решений»

*Все учащиеся представляют собой «школу стюардесс». Им необходимо найти оптимальную схему рассказа о любом городе мира.* Уже пройдена тема «Москва» и учащиеся в монологической форме рассказали о столицах англоязычных стран. Задача, стоящая перед учителем - научить учащихся пользоваться своими знаниями свободно и творчески. В решении данной задачи учителем четко прослеживаются 4 этапа:

**I этап. Подготовка. Повторение.**

Учащиеся работая в группах определяют общие и наиболее характерные черты тех столиц, которые уже были пройдены, работая с текстами. Каждая группа составляет краткий отчет по каждой столице. В слабых классах учащимся предлагается готовый лист, из которого необходимо выбрать нужные черты той или иной столицы.

|  |  |
| --- | --- |
| **Common Features** | **Peculiar Features** |
| the centre of | the main city |
| culture | a capital |
| industry | a lot of sightseeing |
| policy | the government sits |
| a lot of | has a large port |
| parks | air port |
| theaters | transport centre |
| cinemas | educational center |
| libraries | the climate |
| museums | hot, cold, continental |
| a monument to | a small town |
| a very picturesque place | a provincial town |
| fine nature | divided into |
| is situated |  |
| on the river |  |
| surrounded by |  |
| steppes |  |
| forests |  |
| mountains |  |

**II этап. Структурирование материала.**

После выполнения предыдущего задания каждая группа рисует, составляет свой лист опорных сигналов:

N – capital…..of….is situated

Ind. Cult. Ed. Tr.

Climate, sightseeing

centre of forest, sea, mountains

**III этап. Обобщение**

Один из участников группы представляет свой лист опорных сигналов и рассказывает по нему об одном из крупнейших городов мира (которые в школе не изучались). После этого учитель предлагает учащимся составить рассказ о провинциальном городке области, районного центра.

**IV этап. Творческий**

Далее следует игра, где учитель раздает учащимся карточки с названием какого-либо города или открытки с видом неизвестного города. Каждый участник должен рассказать о нем, используя наглядность, воображение и минимум информации. В конце урока необходимость в листах опорных сигналов отпадает, у учащихся формируется алгоритм рассказа о городе.

Особо следует отметить в проведении деловых и ролевых игр роль учителя. Учитель должен иметь полное представление о структуре игры, четко и ясно объясняет смысл заданий и способы оформления решений по этим заданиям. В ходе игры она поддерживает постоянный контакт с игровыми группами. Умело создает атмосферу сотрудничества.

При подготовке к ролевой или деловой игре учитель всегда использует материал, в котором наиболее ярко выражена коммуникативная направленность. В современных учебниках имеется большое изобилие информационных текстов, которые довольно легко пересказать, но которые очень трудно использовать для общения. Учитель расширяет эти тексты вопросами, переводит разговор в такую плоскость, в которой изученная информация нужна для применения. Учащиеся получают возможность внести свои личные оценки в изученное, подобрать дополнительный материал. **Результат:** Постоянная работа по данной модели в классе показала следующие результаты:

успеваемость - 100%;

качество -78-83%;

Отмечается личностные изменения учащихся (стали более коммуникабельными, легче идут на откровенный разговор, более самостоятельны в принятии решений и др.) Уровень активности учащихся поднялся на 78-83%

Все это свидетельствует о хорошей результативности работы учителя по данной проблеме.

**Заключение.**

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению***, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

***развлекательную*** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

***коммуникативную*** освоение диалектики общения;

***самореализации*** в игре как полигоне человеческой практики;

***игротерапевтическую:*** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

***диагностическую:*** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

функцию ***коррекции:*** внесение позитивных изменений в структуру лично­стных показателей;

***межнациональной коммуникации:*** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

***социализации:*** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

***свободная*** развивающая ***деятельность,*** предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

***творческая,*** в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);

***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

***наличие*** прямыхили косвенных ***правил,*** отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как ***деятельности*** органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как ***процесса*** входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как ***метод обучения,*** передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.). Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр