|  |
| --- |
| Министерство общего и профессионального образования **Московский Педагогический Университет** *Курсовая по методике обучения иностранного языка на тему:* **"Игра, ее назначение в обучении иностранному языку детей младшего возраста".**  **Выполнил:**  Перловская Н.О.  **Группа:**  41А18  **Специальность:** переводчик-референт  **Проверил:** Доцент кафедры лингводидактики  Василевич Александр Петрович  **г.Москва**  **2001г.** |

**План: стр.**

1. Введение. 3-4
2. Определение начального этапа. 4-5
3. Классификация игр. 5-6
   1. Фонетические игры. 6-8
   2. Орфографические игры. 8-9
   3. Игры для работы с алфавитом. 9-10
   4. Лексические игры. 10-12
   5. Грамматические игры. 12-13
4. Ролевая игры. Ролевые игры в обучении

иностранным языкам. 13-22

* 1. Примеры ролевых игр. 22-24

1. Учебные материалы для раннего обучения. 24-26
2. Заключение. 26-27
3. Список использованной литературы. 28-29

It’s more than a game. It’s an institution.

Thomas Hughes (1822-1896)

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра – особо организованное занятия, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок будет при этом говорить на иностранном языке? Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – овсе это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Детская игра – понятие широкое. Это и игра по ролям, когда ребенок воображает себя летчиком, а стулья – сверхзвуковым самолетом, и мы присутствуем на небольшом домашнем спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (в прятки, фанты и т.д.) где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование.

С точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение.

Игру так же рассматривают 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.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

* Созданию психологической готовности детей к речевому общению;
* Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

***Определение начального этапа.***

Под начальным этапом в средней школе понимается период изучения иностранного языка, позволяющий заложить основы коммуникативной компетенции, необходимые и достаточные для их дальнейшего развития и совершенствования в курсе изучения этого предмета. К начальному этапу, как правило, относятся 1-4 классы общеобразовательных учреждений. Чтобы заложить основы коммуникативной компетенции, требуется достаточно продолжительный срок, потому что учащимся нужно с первых шагов ознакомиться с изучаемым языком как средством общения. Это значит, что они должны учиться понимать иноязычную речь на слух (аудирование), выражать свои мысли средствами изучаемого языка (говорение), читать, то есть понимать иноязычный текст, прочитанный про себя, и писать, то есть научиться пользоваться графикой и орфографией иностранного языка при выполнении письменных заданий, направленных на овладение чтением и устной речью, или уметь письменно излагать свои мысли. Действительно, чтобы заложить основы по каждому из перечисленных видов речевой деятельности, необходимо накопление языковых средств, обеспечивающих функционирование каждого из них на элементарном коммуникативном уровне, позволяющем перейти на качественно новую ступень их развития в дальнейшем.

Начальный этап важен еще и потому, что от того, как идет обучение на этом этапе, зависит успех в овладении предметом на последующих этапах. Английский методист Г.Пальмер, который придавал очень большое значение началу в изучении иностранного языка, писал: «Take care of the first two stages and the rest will take care of itself».

Кроме того, именно на начальном этапе реализуется методическая система, положенная в основу обучения иностранному языку, что с первых шагов позволяет учителю войти в эту систему и осуществлять учебно-воспитательный процесс в соответствии с ее основными положениями.

Как известно, построение начального этапа может быть различным в отношении языкового материала, его объема, организации; последовательности в формировании и развитии устной и письменной речи; учета условий, в которых осуществляется учебно-воспитательный процесс; раскрытия потенциальных возможностей самого предмета в решении воспитательных, образовательных и развивающих задач, стоящих перед школой.

***Классификация игр.***

Игры можно разделить на два раздела.

Первый раздел cоставляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры, занимающие по объему более трети пособия, поскольку овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений не этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления.

Второй раздел называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

# Фонетические игры

1. *Слышу – не слышу.* **Цель:** формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный … или …, обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки … или …, все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. *Широкие и узкие гласные*. **Цель:** формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры:** преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

3. *Правильно – неправильно.* **Цель:** формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

**Ход игры:** преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звук обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

4. *Какое слово звучит?* **Цель:** формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

**Ход игры:** обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слова произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

5. *Кто быстрее?* **Цель:** формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух..

**Ход игры:** обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

6. *Кто правильнее прочитает?* **Цель:** формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

**Ход игры:** на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

***Орфографические игры.***

1. *Буквы рассыпались.* Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

1. *Дежурная буква.* **Цель:** формирование навыка осознания места буквы в слове.

**Ход игры:** Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»

Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

3. *Из двух – третье.* **Цель:** формирование словообразовательных и орфографических навыков.

**Ход игры:** эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

4. *Вставь букву.* **Цель:** проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

**Ход игры:** образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: *англ.* c…t, a…d, a…m, p…n, r…d, s…t, r…n, t…n, o…d, t…a, l…g, h…n, h…r, h…s, f…x, e…g, e…t, d…b (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

5*. Картинка.* **Цель:** проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

**Ход игры:** каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он долен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

***Игры для работы с алфавитом.***

1. *5 карточек***. Цель:** контроль усвоения алфавита.

**Ход игры:** преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

2. *Кто быстрее?* **Цель:** контроль усвоения алфавита.

**Ход игры:** обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

3**. Первая буква***.* *Цель:* тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

*Ход игры:* обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

4. **Испорченная пишущая машинка***. Цель:* формирование орфографического навыка.

*Ход игры:* преподаватель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух.. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

5. **Где буква?** *Цель:* формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

*Ход игры:* преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как… . Выигрывает тот, кто это сделает.

***Лексические игры.***

1***. Цифры.*** *Цель:* повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

2. **Числительные.** *Цель:* закрепление количественных и порядковых числительных.

*Ход игры:* образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

3**. Запретное числительное***. Цель:*закрепление количественных и порядковых числительных.

*Ход игры:* преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

4. **Пять слов.** Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

*Ход игры:* пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

5**. Цвета.** *Цель:* закрепление лексики по пройденным темам.

*Ход игры:* ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

6**. Больше слов**. *Цель:* активизация лексики по изученным темам.

*Ход игры:* образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

7. **Угадай название.** *Цель:* активизация лексики по изученной теме.

*Ход игры:* каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

8. **Озвучивание картинки.** *Цель:* активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

*Ход игры:* играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

9**.Найди цифру.** *Цель:* развитие лексического навыка.

*Ход игры:* один из играющих называет любое слово, пришедшее ему в голову, желательно короткое. Второй участник должен назвать слово, рифмующееся с первым, третий – добавить еще слово в рифму и т.д. Тот, кто не может назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь из играющих наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает оставшийся последним.

Можно выбирать только существительные в именительном падеже единственного числа или любые другие слова.

***Грамматические игры.***

1. **Изображение действия.** *Цель:* автоматизация употребления глаголов в устной речи.

*Ход игры:* играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

2**. Игра в мяч**. *Цель:* автоматизация употребления форм глагола в устной речи. *Ход игры:* образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очка. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

3. **Кубики***. Цель:* автоматизация употребления конструкции в устной речи.

*Ход игры:* для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

4. **Подарки***. Цель:* закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

*Ход игры:* образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Среди различных видов игр особое место занимает ***ролевая игра.***

***Ролевая игра. Ролевые игры в обучении иностранным языкам.***

Как известно, большое значение в организации учебного процесса играет мотивация учения. Она способствует активизации мышления, вызывает интерес к тому или иному виду занятий, к выполнению того или иного упражнения.

Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.

Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. И обучаемые должны вносить значительные вклад в этот процесс. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование *ролевых игр.* ***Ролевая игра –*** *методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.*

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.

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником.

Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения.

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 обычной дискуссии ученики-лидеры, как правило, захватывают инициативу, а робкие предпочитают отмалчиваться. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

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, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта) и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.

Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику.

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.

*Основные требования к ролевым играм:*

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьника интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
2. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.
3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.
4. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.
5. Игра организуется таким образом, что-бы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал.
6. Учитель непременно мам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.
7. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить.

В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-нибудь роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работ под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе.

Обычно учитель берет себе роли лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадет.

В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Учитель же управляет процессом общения: подходит то к одному, то к другому ученику, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу.

В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для учащихся записывает их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные.

Ролевая игра может использоваться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом.

Психологические исследования показывают, что в период с четвертого по десятый класс, когда осуществляется изучение иностранного языка, развитие школьников проходит несколько возрастных стадий. Отмечается также, что главнейшие изменения в психических особенностях личности на данной стадии ее развития обусловлены ведущей деятельностью, характерной для этой стадии. Младшему школьному возрасту, в котором начинается изучение иностранного языка, предшествует не просто более ранний, дошкольный возрастной период, но также более ранняя форма ведущей деятельности. Этой ранней формой ведущей деятельности является ролевая игра. В младшем школьном возрасте, т.е. в семь - одиннадцать лет, ведущей деятельностью становится учение.

Переход от одной ведущей деятельности к другой происходит в форме взаимодействия старых и новых способов в поведении. Ранее сформированные особенности личности сохраняются в тот период, когда появляются и активно формируются новые личностные свойства, а в период наиболее полного развития последних создаются предпосылки для зарождения качеств личности, соответствующих переходу к новой ведущей деятельности и следующему возрастному этапу. Игра как одна из форм отражения ведущей деятельности может соответствовать достигнутому возрасту, возвращаться к более ранним формам поведения, опережать соответствующую возрастную стадию и способствовать подготовке к новой ведущей деятельности. Эти и некоторые другие теоретические положения пока еще недостаточно используются для правильной организации учебной ролевой игры на уроках иностранного языка.

В ситуации необходимо дать сведения о социальных взаимоотношениях партнеров, например официальные/неофициальные. В разделе роли содержится список ролей. Описание роли дается в ролевой карточке, при этом информация может быть представлена детально: даны сведения о человеке (добрый, честный, ленивый и т.д.), о его жизненном и речевом опыте, о привычках, увлечениях и т.п. Однако информация не должна излагаться слишком подробно, ибо в этом случае участник игры лишается возможности проявить творчество. Описание может быть кратким, чтобы ученик мог домыслить образ персонажа, роль которого он будет исполнять.

Учащимся нужно дать время, чтобы они вошли в роль.

Каждый участник ролевой игры совершает речевые действия, обусловленные ситуацией общения, но за каждым из них остается определенная свобода действий, речевых поступков.

Роли распределяет учитель, их могут выбрать и сами учащиеся. Это зависит от особенностей группы и личностных характеристик учащихся, а также от степени владения ими иностранным языком.

Обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней школьников, учителю следует проявить такт особенно при оценке результатов первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности ее участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам.

Если есть такая возможность, нужно записать ход игры на магнитную ленту, а затем вместе с учащимися прослушать фонограмму либо всей игры, либо отдельных ее фрагментов. При анализе игры можно записать необходимую информацию с магнитофона на доску.

Фономатериалы игры дают учителю четкое представление о том, что не получилось в игре, какие языковые формы были использованы не адекватно ситуации, что выпало из поля зрения во время подготовки игры. Все это дает учителю возможность учесть недостатки при проведении последующих ролевых игр.

В организации учебного игрового общения важным является создание условий для такого выполнения игрового задания, в котором достигалось бы не присоединение реплики, а взаимодействие партнеров, поскольку общение есть именно взаимодействие участников. Решение этой задачи связано с изучением закономерностей возникновения общения в совместной осуществляемой деятельности, выявление особенностей речевого взаимодействия партнеров, учетом ограничений, накладываемых иноязычным говорением на форму содержание речевого общения, поиском путей преодоления таких ограничений и повышения самостоятельности высказывания учащихся.

Существует предположение, что ролевая игра может эффективно использоваться на уроках иностранного языка учетом основных положений теории ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников, исследований проблем общения и речевой деятельности.

Рассмотрим один из уроков четвероклассников, им был предложен сюжет: «Твой младший брат (сестра, малыш из соседней квартиры) – дошкольник – с нетерпением ждет, когда пойдет в школу. Особенно нравится ему твой портфель, в котором так много интересного. Покажи ему свой портфель, познакомь с учебными принадлежностями». Пример одного из диалогов: Please, show me your bag Dima. – Here you are. – May I open it? – Yes, you may. – But I can’t. Help me please. – Now you may take the books out. – Oh, thank you! Look. There are nice pictures in this book. And what’s that? – It’s my pencils, and I must do an exercise . I think it’s very interesting to go to school. I wont to become a pupil very mach. Участники ролевой игры не только обмениваются репликами, но и действуют с реальными предметами, двигаются по классу.

В сюжетных ролевых играх с предметом используются фотоальбомы, книги и журналы, иллюстрации, предметы бытового назначения, кукла с набором одежды, игрушки. Темы речевого общения включают разговор о членах семьи, о профессиях, о явлениях и объектах окружающего мира, об одежде, о режиме дня и т.д.

Наблюдения показывают, что четвероклассники еще сохранили некоторые особенности предшествующего возрастного периода, когда ведущей деятельностью была детская ролевая игра. Способность играть выражается в том, что ученики четвертых классов охотно принимают воображаемую игровую ситуацию, нереальный, сказочный или фантастический сюжет. Это позволяет применять на уроках сюжетные ролевые игры сказочного содержания. Например, с целью отработки в устном высказывании некоторых вопросов о погоде, природных явлениях, временах года используется ролевая игра по сюжету сказки «Теремок». «Обитатели теремка» задают «гостям» вопросы и только после правильных ответов разрешают им войти. Среди заданных вопросов могут быть следующие: Who are you? What season is it now? Is it warm or cold now? When is it cold? When does it rain? Etc. Участники игры не только охотно принимают предлагаемый им сюжет, но и с интересом обыгрывают маски, костюмы, в зависимости от роли меняют походку, жесты, тембр голоса.

Возрастной период четвероклассников, непосредственно предшествующий подростковому, характеризуется тем, что у школьников повышается интерес к межличностному общения в учебно-трудовой деятельности. В этих условиях возрастает значение сюжетных ролевых игр бытового содержания, отражающих разные стороны жизни школьника (учебу, труд, досуг), воспроизводящих фрагменты его реального жизненного опыта.

Помимо форм игрового общения, соответствующих определенным возрастным особенностям учащихся и их ведущей деятельности на конкретном возрастном этапе, на уроках иностранного языка со школьниками младшего, среднего и старшего возраста организовывались ролевые игры обиходного содержания, предназначенные для формирования норм речевого этикета, воспитания культуры поведения. Школьники учатся правильно приветствовать друг друга и взрослых, обращаться к собеседнику, выражать благодарность, приносить извинения и т.д.

На характере речевого взаимодействия участников игры оказывают влияние количество игровых ролей. Например, в полилоге по сравнению с диалогом количество вопросительных фраз у каждого участника было более равномерным. Этим объясняется хорошо известная учителям безуспешность попыток добиться равномерного количества вопросов и ответов у каждого участника диалога без нарушения естественности общения. Естественность диалогического общения повышается если один участник игры в соответствии со своей ролью сообщает что-то, рассуждает, побуждает к действиям, а другой спрашивает, оценивающе реагирует, выполняет просьбу и т.п. В учебных целях важно было разнообразить коммуникативные типы реплик каждого участника игры.

В диалогическом общении каждая фраза сопровождается ответной реакцией, обращенной непосредственно к ученику, произнесшему фразу. А полилоге реплика не обязательно сопровождается ответной реакцией, которая может быть адресована другому участнику игры. Это также необходимо учитывать при организации речевого общения.

Игровое общение приближается к естественному, если учащиеся овладевают типичными способами речевого взаимодействия.

Эффективность ролевой игры как методического приема обучения повышается если учитель правильно определит продолжительность речевого общения участников. Продолжительность оптимальной работоспособности учащихся младших классов в общении достигает пяти минут.

Целесообразность использования ролевых игр в 1-4 классах обусловлена тем, что дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении, организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

При всем разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

Существенной психологической особенностью детской ролевой игры является ее неутилитарный характер, определяющий привлекательность самого процесса игры. Участие в ней сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением.

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 языковых 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 ДР в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность подростка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях, т.е. 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 ДР ***ориентирующую*** функцию.

Подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростков, ролевая игра тем самым реализует ***компенсаторную*** функцию.

***Примеры ролевых игр.***

Упражнение в имитации.

Ролевая игра «Близнецы» («Twins»)

Задание первому партнеру. *Вы участник школьной художественной самодеятельности. Мечтаете стать профессиональным актером. Интересуетесь всеми театральными жанрами.*

Задание второму партеру. *Вы одноклассник и ближайший друг будущего актера. Во всем подражаете ему. Вас прозвали близнецами.*

I’m interested in *opera.1*  I’m interested in *opera*, too.

Примеры варьируемых элементов, которые в дальнейшем будут набраны курсивом: 1 – opera and ballet, 2 – drama, 3 – comedy, 4 – tragedy, 5 – musical comedy, 6 – variety show, 7 – classical music, 8 – folk music, 9 – pop music.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 Слева дается реплика первого партнера, справа второго.

Упражнение в подстановке.

Ролевая игра «Театралы» (“Theatre-Goers”).

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 побывали вы на прошлой неделе.

I went to *the Opera and Ballet Theatre* And I went to *the Puppet Theatre* last

yesterday. week.

Упражнение на усвоение ДЕ вопрос-ответ.

Ролевая игра «Интервью» (“Interview”).

Задание первому партнеру: Вы репортер газеты «Советская культура». После спектакля побеседуйте с театральным критиком, выясните, понравилось ли ему представление.

Задание второму партнеру: Вы известный театральный критик. Спектакль вам не очень понравился.

Did you enjoy *the ballet “Swan Lake”* Not very much. I didn’t *like the dan-*

*by Tchaikovsky?*  c*ing.*

.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых 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 ДР в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает ***обучающую*** функцию.

В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность подростка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

**Ролевая игра –** ведущий тип деятельности дошкольников. Формирование у детей дошкольного возраста условно-динамической позиции – аналог ролевого поведения – приводит к возможности значительно более легкого и раннего возникновения интеллектуальных операций, которые в условиях стихийного формирования проявляются значительно позднее. Ролевая игра имеет существенное значение для всего хода интеллектуального развития дошкольников. Игра в ее развернутой форме содержит в себе необходимость децентрации, которая достигается относительно легко благодаря тому, что при этом действуют не интеллектуальные механизмы, а включаются эмоциональные моменты. Игра имеет существенное значение для развития произвольных форм действий и поведения, благодаря ориентации на образец действия, содержащийся во взятой на себя ребенком роли, т.е. скрытому контролю. Такой контроль осуществляется в двух формах: во-первых, в форме внешнего контроля со стороны играющих друг за другом и, во-вторых, в слабо внешне выраженной форме своеобразного самоконтроля.

Важнейшее значение для понимания функции ролевой игры в развитии имеет выяснение ее значения для развития потребностной сферы, для возникновения новых потребностей, которые в игре формируются.

***Учебные материалы для раннего обучения.***

**Mary at the kitchen door.**

One, two, three, four,

Mary at the kitchen door.

Five, six, seven, eight,

Mary at the garden gate.

O-U-T spell out!

**Bubble gum.**

Bubble gum, bubble gum in a dish,

How many pieces do you wish?

“Five” 1,2,3,4,5 and out you go.

**The farmer in the dell.**

The farmer takes the wife.

The wife takes the child.

The child takes the nurse.

The nurse takes the dog.

The dog takes the cat.

The cat takes the rat.

The rat takes the cheese.

The cheese stands alone.

**Hello,hello.**

Hello, hello, away we go.

We dance and play all day.

1,2,3. Listen to me.

4,5,6. Look at his tricks.

7,8,9. Feeling fine.

Number 10. Sing it again.

Goodbye, goodbye!

**I go to school in the morning.**

I go to school in the morning.

I ride in a yellow bus.

“Hello! Hello!” and “How are you?”

“Beer! Beer!” in a yellow bus.

I go to school in the morning.

I ride on my little bike.

“Hello Hello!” and “How are you?”

“Ring! Ring!” on my little bike.

**You are my sunshine.**

You are my sunshine, my only sunshine.

You make me happy then skies are grey.

You’ll never know dear how much I love you.

Please don’t take my sunshine away.

**Two little blackbirds.**

Two little blackbirds. Fly away, Jill.

*(One hand behind back.)*

Sitting on a hill. Fly away, Jill.

*(Point fingers up.) (Other hand)*

One named Jack. Come back, Jack.

*(One hand forward) (Return one hand)*

And one named Jill. Come back, Jill.

*(Other hand.) (Return other hand.)*

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Однако, все зависит от конкретных условий работы учителя. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Большинство игр не связаны с какой-либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить ее рекомендуется в процессе объяснения условий игры. Приемы введения лексики могут быть различны. Один из них – зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и движение, жест, мимику и т.д. И, наконец, в отдельных случаях можно воспользоваться однократным переводом. В любом случае время, затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупится, ибо однажды введенная игра будет использоваться учителем много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

Знакомясь с той или иной игрой, учитель должен хорошо понять ее движущую пружину. Если предусмотрено театрализованное действие, надо позаботиться о деталях костюма и реквизита – они сделают игру более полноценной и убедительной. Если же это игровое упражнение, то все зависит от эмоциональности учителя. Большинство же игр построено на соревновании.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

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

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

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

**Список использованной литературы:**

1. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М., Просвещение, 1984г.

2. Равинская В. Игры как средство обучения. Иностранные языки в школе, № 1, 1980г.

3. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. Иностранные языки в школе, № 4, 1989г.

4. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке. Иностранные языки в школе, № 3, 1987г.

5. Зимняя И.А. Психология обучения иностранному языку в школе. М., Просвещение, 1991г.

6. Сумин В.М. Речевые ситуации на уроках иностранного языка. Иностранные языки в школе, № 6, 1993г.

7. Олейник Т.Н. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников. Иностранные языки в школе, № 1, 1999г.

8. Верещагина, Рогова. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях. М., 1998г.

9. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. "Вопросы психологии". № 6.

10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978г.

11. Комков И.Ф. О некоторых методах начального обучения иностранным языкам в школе, Государственное учебно-педегогическое издательство Министерства Просвещения БССР, Минск, 1963г.

12. Лившиц О.Л. Ролевая игра на уроках иностранного языка в 8 классах. Иностранные языки в школе, № 5, 1987г.

13. Негневицкая Е.И., Шахнарович А.М. Язык и дети. М., Наука, 1981г.

14. Перкас С.В. Ролевые игры на уроках английского языка. Иностранные языки в школе. № 4, 1999г.

15. Часнок С.С. Ситуативно-игровое обучение иноязычному устному общению на начальном этапе средней школы. МПИ им. Ленина, 1989г.