**СОДЕРЖАНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ ……………………………………………………………………….3

[ГЛАВА I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «ИГРА» В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ](#_Toc534495865)

[1.1. Психологическая характеристика игры 6](#_Toc534495866)

[1.2. Место игровой деятельности в педагогическом процессе 19](#_Toc534495867)

[ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I 21](#_Toc534495868)

[ГЛАВА II. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ «ИГРА» В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ 5-8 КЛАССОВ ШКОЛЫ](#_Toc534495869)

[2.1. Ролевые игры 23](#_Toc534495870)

[2.2. Грамматические игры 36](#_Toc534495871)

[2.3. Лексические игры 41](#_Toc534495872)

[2.4. Экспериментальная проверка предлагаемой методики 44](#_Toc534495873)

[ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II 62](#_Toc534495876)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 66](#_Toc534495877)

[БИБЛИОГРАФИЯ 70](#_Toc534495878)

**Введение**

**Актуальность исследования**. Обучение иностранному языку детей на среднем этапе обучения стало вновь предметом заинтересованного разговора педагогов, филологов и родителей. Психологами выяснен тот факт, что средний школьный возраст считается наиболее благоприятным периодом для этого вида деятельности.

Изменившаяся ситуация создает все возрастающую потребность общества в квалифицированных преподавателях. Отсутствие их приводит к довольно печальным последствиям. Люди, едва владеющие основами языка, считают себя способными учить детей среднего школьного возраста, поскольку детям этих знаний, якобы, вполне достаточно. В результате не просто бесполезно тратится время, но и наносится ущерб дальнейшему продвижению учащихся в этой области: ведь переучивать всегда тяжелее, чем учить, и исправить неверное произношение труднее. Но даже когда к учащимся приходят люди, прекрасно знающие язык, им не всегда удается добиться желаемого результата: обучение детей – это очень непростое дело, которое требует совсем иного методического подхода, чем обучение взрослых. Главным помощником здесь может стать игра. Столкнувшись с методически беспомощными уроками, учащиеся могут надолго приобрести отвращение к иностранному языку, разувериться в своих возможностях.

Умениям говорения на ранней ступени, принадлежит очень большая роль. На среднем этапе обучения закладываются основы овладения английским языком.

Известно, что обучение говорению как процессу продуктивному, то есть требующему от учащихся построения высказывания, обуслов­ленного ситуацией общения, представляет собой сложную методиче­скую задачу, поскольку овладение им связано с наибольшими трудно­стями для учащихся и требует больших временных затрат и усилий как со стороны учителя, так и учащихся. Тем не менее эти затраты вре­менны и усилия окупаются, если учащиеся овладевают этой деятель­ностью на среднем этапе на строго отобранном материале, который обеспечивает мотивационный уровень (то есть, уча­щимся интересно что-то сказать, описать, попросить, предложить и т. п. на английском языке) и надежную базу для формирования дру­гих видов речевой деятельности. Об этом свидетельствует опыт успеш­но работающих учителей во V- VIII классах.

В нашей дипломной работе мы постараемся показать важность правильной организации языковых и речевых игр в педагогическом процессе и технологию их проведения их в средних классах.

**Цель** данной работы заключается в освещении вопроса о значении проведения игр и их использовании на уроках английского языка в 5-8 классах общеобразовательной школы.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. познать роль игры на уроке английского языка в средних классах.
2. рассмотреть каково реально место игры в учебном процессе.
3. дать определение понятию игра и рассмотреть классификацию игр.
4. проанализировать фрагменты уроков с использованием игровой деятельности.

**Предметом** исследования является игра как важнейший фактор организации процесса обучения иностранному языку школьников.

**Объектом** исследования является процесс обучения устной речи на английском языке учащихся 5-8 классах.

**Теоретическая значимость** данной работы состоит в том, что ее результаты могут способствовать дальнейшему введению обучения иностранному языку в школах, а так же разрешению многих проблем связанных с обучением детей иностранному языку.

**Практическая ценность** данной работы состоит в том, что данные методические рекомендации и многие задания и упражнения могут быть применены учителями иностранных языков в школах.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения. В ведение обосновывается выбор данной темы, определяется актуальность её исследования, а также ставятся цель и задачи данной дипломной работы, рассматривается ее структура.

В теоретической части рассматривается понятие игры, ее роли в педагогическом процессе и функции игровой деятельности, а также проблема индивидуально-психологических особенностей детей 5-8 классов общеобразовательной школы.

Практическая часть посвящена методике использования технологии игра и классификациям игр. Во второй главе обосновывается использование игровых методик на различных этапах уроках опытно-экспериментальным путём.

В заключении анализируются и обобщаются результаты полученные в ходе исследований по данной теме, подводятся итоги и делаются выводы на основе полученных результатов.

**ГЛАВА I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «ИГРА» В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

# 1.1. Психологическая характеристика игры

Слова «игра», «играть» в русском языке чрезвычайно мно­гозначны. Слово «игра» употребляется в значении развлечения, в переносном значении, например «игра с огнем», и в значе­нии чего-то необычного — «игра природы» или случайного — «игра судьбы». Слово «играть» употребляется в значении раз­влечения, исполнения какого-либо музыкального произведения и роли в пьесе, в переносном значении притворства — «играть комедию» или раздражающего действия — «играть на нервах»; занимать какое-либо положение — «играть руководящую роль»; рисковать — «играть с жизнью»; обращаться с чем-либо лег­комысленно — «играть с огнем», «играть с людьми»; про­являться в особой живости, блеске — «солнце играет на воде», «волна играет». Хотя в толковых словарях и различают пря­мое (основное) и переносное значения этих слов, их различие не представляется достаточно ясным. Почему, например, в выражении «играть на бирже» (заниматься биржевыми спе­куляциями) слово «играть» употреблено в переносном значе­нии, а в выражении «играть в карты» — в прямом? [32]

Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальное значение этих слов и как, по каким линиям оно насыщалось все новыми и новыми значениями.

Наиболее раннее из известных нам, систематическое описа­ние детских игр в России принадлежит Е. А. Покровскому. Свою книгу, посвященную детским играм, он начинает так: «Понятие об "игре" вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово "игра" означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется "предаваться ребячеству". У евре­ев слову "игра" соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян "ludo" означало радость, веселье. По-санскритски «кля-да» означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово «spilan» означало легкое, плавное движение, наподобие кача­ния маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом "игра" ста­ли обозначать обширный круг действий человеческих, — с од­ной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой — доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солда­тики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т. д. [32]

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самы­ми разнообразными и разнокачественными действиями, обо­значаемыми словом «игра», мы и не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Хорошо известно, что игрой как элементом культуры интересовались этнографы и философы, разрабатывавшие проблемы эстетики.

Начало разработки теории игры обычно связывается с име­нами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, толь­ко в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхож­дение игры с происхождением искусства.

Приведем некоторые из этих высказываний.

По взглядам Шиллера, игра — это скорее наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка жизненных сил: «Предмет побуждения к игре, пред­ставленный в общей схеме, может быть назван живым обра­зом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой».

Свои взгляды по поводу игры Г. Спенсер излагает в сле­дующих положениях: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни».

Игра есть точно такое же искусствен­ное упражнение сил, которые вследствие недостатка для них естественного упражнения становятся столь готовыми для разряжения, что ищут себе исхода в вымышленных деятельностях на место недостающих настоящих деятельностей.

Ближе всего к пониманию возникновения игры подошел В. Вундт. Однако и он склонен считать источником игры на­слаждение. Мысли, высказанные В. Вундтом, также фраг­ментарны. «Игра — это дитя труда, — писал он. — Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу. [11]

Большое внимание описанию и анализу этих форм деятель­ности, носящих характер игр, уделяют этнографы. Так, в книге «Игры народов СССР» собрано и описано большое количество игр, бытовавших среди русского и других народов царской России. Все игры разделены авторами на три группы: игры драматические, игры орнаментальные и игры спортивные. Игры орнаментальные представляют собой промежуточную группу, и мы их касаться не будем. Игры драматические под­разделяются на игры производственные (охотничьи и рыбо­ловные, скотоводческие и птицеводческие, земледельческие) и игры бытовые (общественные и семейные), а игры спортив­ные — на состязания простые и состязания с вещью.

Человечес­кая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосред­ственно утилитарной деятельности. Наше предварительное и общее определение близко, хотя и не тождественно, тому, которое дал В. Всеволодский-Гернгросс в упоминавшейся уже книге: «Игрой мы называем разновидность общественной практики, состоящую в действенном воспроизведении любо­го жизненного явления в целом или в части вне его реальной практической установки: социальная значимость игры в ее тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей.

В это определение мы вносим некоторые уточнения. Во-пер­вых, вместо понятия «воспроизведение» лучше употребить «воссоздание»; во-вторых, не всякое воссоздание и воссозда­ние не всякого жизненного явления является игрой. Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятель­ности, при котором из нее выделяется ее социальная, соб­ственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми.

При таком рассмотрении развернутой формы игры возни­кает возможность понять ее родство с искусством, которое имеет своим содержанием тоже нормы человеческой жизни и деятельности, но, кроме того, ее смысл и мотивы. Искус­ство, как нам думается, и заключается в том, чтобы особы­ми средствами художественной формы интерпретировать эти стороны человеческой жизни и деятельности и рассказать о них людям, заставить их пережить эти проблемы, принять или отвергнуть предлагаемое художником понимание смысла жизни.

Именно этим родством игры и искусства объясняется по­степенное вытеснение развернутых форм игровой деятельно­сти из жизни взрослых членов общества разнообразными формами искусства. В. Всеволодский-Гернгросс пишет: «Тре­нирующее, воспитательное значение драматических игр яв­ственно только на самых младенческих ступенях развития человека. Аналогична, по мнению этого авто­ра, и судьба спортивных игр: «На известном культурном уровне воспитательное значение спортивных игр громадно, и только с переходом к высшим ступеням культуры эти игры вырождаются, схематизируются, рационализируются и об­ращаются в спорт».

На основе этнографических данных мы приходим к выво­ду, что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, раз­личные формы искусства, а с другой — спорт.

Игра в развернутой форме ролевой игры продолжает жить в детстве, представляя собой одну из основных форм жизни современного ребенка. И здесь мы не можем согласиться с мыслью В. Всеволодского-Гернгросса о том, что «в высших культурах, в которых педагогика как таковая оформилась в особый вид общественной практики, человек — будь то взрос­лый или ребенок — получает нужные ему для его дальней­шего развития навыки при помощи школьной учебы гораз­до рациональнее, в кратчайший срок и в высшей степени. Педагогическое, дидактическое значение игры падает».

Если действительно узкодидактическая функция игры и уменьшается, это никак не означает падения ее значения для формирования личности ребенка, особенно в раннем воз­расте, до поступления ребенка в школу. Скорее наоборот: по мере того как дети младших возрастов все больше отстра­няются от деятельности, совместной со взрослыми, значе­ние развернутых ролевых форм игры для развития детей возрастает.

Уменьшение в процессе исторического развития значения развернутых форм игровой деятельности в жизни взрослых членов общества и увеличение ее роли в жизни детей и при­вело нас к мысли о необходимости исследовать прежде все­го именно эту форму игры, тем более что в отношении та­кой формы деятельности детей все авторы сходятся в том, что это есть игра.

Предметом нашего исследования и является природа и сущ­ность ролевой игры, психологическая структура развернутой формы игровой деятельности, ее возникновение, развитие и распад, ее значение в жизни ребенка и в его развитии как будущей личности.

Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры

Трудно найти специалиста в области детской психологии, который не касался бы проблемы игры, не выдвигал бы своей точки зрения на ее природу и значение, однако специальных исследований по этой проблеме очень мало, буквально едини­цы. И это несмотря на то, что игровая деятельность широко используется в практических целях. Распространена специаль­ная «игровая терапия», применяющая развернутые формы игровой деятельности для коррекции различных отклонений в поведении детей (неприспособленности, агрессивности, замк­нутости и т. п.), для лечения психических заболеваний.

В фундаментальной работе Ж. Пиаже (J. Piaget, 1945), посвященной формированию символа у ребенка, развернутая форма ролевой игры не подвергается исследованию. Ж. Пиа­же останавливается у ее порога, исследует некоторые предпо­сылки ее появления, но дальше не идет. Это, видимо, объяс­няется тем, что Ж. Пиаже интересовала не столько сама игра, сколько возникновение символической мысли у ребенка. Он доводит свой анализ до 4-летнего возраста детей, т. е. до пе­риода, когда начинается расцвет ролевой игры, а затем пере­ходит к играм с правилами, возникающим после 7 лет. [7]

В эмпирической психологии при изучении игры, так же как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, господствовал функционально-аналитический подход. При этом игра рассматривалась как проявление уже созревшей психи­ческой способности. Одни исследователи (К. Д. Ушинский — в России, Дж. Селли, К. Бюлер, В. Штерн — за рубежом) рас­сматривали игру как проявление воображения или фантазии, развитие ребенка и найти ее место в общей системе воспита­тельной работы учреждений для детей дошкольного возраста. Конечно, все те виды деятельности, которые существуют в организованной системе общественного воспитания, не отделе­ны друг от друга стеной и между ними существуют тесные свя­зи. Некоторые из них, вероятно, взаимно перекрывают друг друга в своем влиянии на психическое развитие. Тем не менее необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребенка, которые по преимуществу развиваются в игре и не могут развиваться или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозмо­жен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития. Это нельзя сделать и по соображениям чисто педагогического характера и фактичес­ки, тар; как там, где из-за несовершенства организации жиз­ни детей в дошкольных учреждениях у них не останется вре­мени для самостоятельной ролевой игры, они играют дома, компенсируя этим недостатки организации жизни в детском саду. Эти индивидуальные, домашние игры имеют огра­ниченное значение и не могут заменить коллективную игру. В домашних условиях часто единственным товарищем по игре является кукла, а круг отношений, которые могут быть воссозданы при помощи куклы, относительно ограничен. Со­всем другое дело — ролевая игра в группе детей с неисчер­паемыми возможностями воссоздания самых различных от­ношений и связей, в которые вступают люди в реальной жизни. [1]

По указанным причинам собственно экспериментальное изучение значения ролевой игры для развития затруднено. Приходится поэтому пользоваться, с одной стороны, чисто теоретическим анализом и, с другой стороны, сравнением поведения детей в игре с их поведением в других видах дея­тельности.

*Игра и развитие мотивационно-потребностной сферы*

Главнейшим, хотя до последнего времени и недостаточно оцененным, является значение игры для развития мотиваци­онно-потребностной сферы ребенка. Л. С. Выготский был не­сомненно прав, когда на первый план выдвигал проблему мотивов и потребностей как центральную для понимания са­мого возникновения ролевой игры.

А. Н. Леонтьев (1965 б) в одной из наиболее ранних публи­каций, посвященных дальнейшей разработке теории игры, выдвинутой Л. С. Выготским, предложил гипотетическое ре­шение этого вопроса. По мысли А. Н. Леонтьева, суть дела заключается в том, что «предметный мир, осознаваемый ре­бенком, все более расширяется для него. В этот мир входят уже не только предметы, которые составляют ближайшее ок­ружение ребенка, предметы, с которыми может действовать и действует сам ребенок, но это также и предметы действия взрослых, с которыми ребенок еще не в состоянии фактичес­ки действовать, которые для него еще физически недоступны.

Таким образом, в основе трансформации игры при перехо­де от периода преддошкольного к дошкольному детству лежит расширение круга человеческих предметов, овладение кото­рыми встает теперь перед ним как задача и мир которых осоз­нается им в ходе его дальнейшего психического развития.

Для ребенка на этой ступени его психического развития, еще не существует отвлечен­ной теоретической деятельности, отвлеченного созерцательно­го познания, и поэтому осознание выступает у него прежде все­го в форме действия. Ребенок, осваивающий окружающий его мир, — это ребенок, стремящийся действовать в этом мире.

Поэтому ребенок в ходе развития осознания им предмет­ного мира стремится вступить в действенное отношение не только к непосредственно доступным ему вещам, но и к бо­лее широкому миру, т. е. стремится действовать, как взрос­лый.

В деятельности ребенка, т. е. в своей действительной внутрен­ней форме, это противоречие выступает как противоречие между бурным развитием у ребенка 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 он не может осуществить этого действия, и не может осуществить его прежде всего потому, что он не вла­деет и не может овладеть теми операциями, которые требу­ются реальными предметными условиями данного действия.

Игра же выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка. В ней происходит пер­вичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает сознание своего ограни­ченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. Те тенденции, на которые указывал ряд авторов как на лежащие в основе возникновения игры, в действительности являются результатом развития в дошкольном возрасте, и особое значение при этом имеет ролевая игра.

Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возника­ют новые по своему содержанию мотивы деятельности и связан­ные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. [7]

Конечно, и другие виды деятельности влияют на формиро­вание этих новых потребностей, но ни в какой другой дея­тельности нет такого эмоционально наполненного вхождения в жизнь взрослых, такого действенного выделения обществен­ных функций и смысла человеческой деятельности, как в игре.

*Игра и развитие умственных действий*

П. Я. Гальперина и его сотрудников. П. Я. Галь­периным (1959) в результате многочисленных эксперименталь­ных исследований, носивших характер экспериментально-ге­нетического формирования умственных действий и понятий, были установлены основные этапы, через которые должно про­ходить формирование всякого нового умственного действия и связанного с ним понятия. Если исключить этап предваритель­ной ориентировки в задании, то формирование умственных действий и понятий с заранее заданными свойствами прохо­дит закономерно следующие этапы: этап формирования дей­ствия на материальных предметах или их материальных мо­делях-заместителях; этап формирования того же действия в плане громкой речи; наконец, этап формирования собствен­но умственного действия'(в некоторых случаях наблюдаются еще и промежуточные этапы, например формирование действия в плане развернутой речи, но про себя и т. п.). Эти этапы могут быть названы этапами функционального развития умственных действий.

Рассматривая действия ребенка в игре, легко заметить, что ребенок уже действует со значениями предметов, но еще опи­рается при этом на их материальные заместители — игрушки. Анализ развития действий в игре показывает, что опора на предметы-заместители и действия с ними все более и более со­кращается. Если на начальных этапах развития требуется пред­мет-заместитель и относительно развернутое действие с ним (этап материализованного действия, по П. Я. Гальперину), то на более поздних этапах развития игры предмет выступает через слово-название уже как знак вещи, а действия — как со­кращенные и обобщенные жесты, сопровождающиеся речью. Таким образом, игровые действия носят промежуточный харак­тер, приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся в плане громкой речи и еще чуть-чуть опирающихся на внешнее действие, но при­обретшее уже характер обобщенного жеста-указания. Инте­ресно отметить, что и слова, произносимые ребенком по ходу игры, носят уже обобщенный характер. [32]

Игра выступает как такая деятельность, в которой происходит формирование предпосы­лок к переходу умственных действий на новый, более высокий этап — умственных действий с опорой на речь. Функциональное развитие игровых действий вливается в онтогенетическое раз­витие, создавая зону ближайшего развития умственных дей­ствий. 'Может быть, эта модель соотношения функционально­го и онтогенетического развития, которое мы наблюдаем столь наглядно в игре, является обшей моделью соотношения функ­ционального и онтогенетического развития.

В ходе игры могут возникать такие комбина­ции материала и такая ориентация в его свойствах, которые могут приводить к последующему использованию этого мате­риала в качестве орудий при решении задач.

В игре же, как представляется, развиваются более об­щие механизмы интеллектуальной деятельности.

*Игра и развитие произвольного поведения*

В ходе исследования игры было установлено, что всякая роле­вая игра содержит в себе скрытое правило и что развитие ро­левых игр идет от игр с развернутой игровой ситуацией и скры­тыми правилами к играм с открытым правилом и скрытыми за ним ролями. Мы не будем повторять всех фактов, получен­ных в соответствующих исследованиях и уже приводившихся нами. Вполне оправдалось положение Л. С. Выготского, что в игре «ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играю­щий» и что в игре ежеминутно происходит отказ ребенка от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли. [7]

Все приведенные факты свидетельствуют, что в игре происходит существенная пере­стройка поведения ребенка — оно становится произвольным. Под произвольным поведением мы будем понимать поведение, осуществляющееся в соответствии с образцом (независимо от того, дан ли он в форме действий другого человека или в форме уже выделившегося правила) и контролируемое путем сопос­тавления с этим образцом как эталоном.

А. В. Запорожец первым обратил внимание на то, что харак­тер движений, выполняемых ребенком в условиях игры и в условиях прямого задания, существенно различен. А. В. Запо­рожец установил, что в ходе развития меняется структура и организация движений. В них явно вычленяются фаза подго­товки и фаза выполнения.

Ребенок в игре выполняет одновременно как бы две функции; с одной стороны, он выполняет свою роль, а с другой — контролирует свое поведение. Произволь­ное поведение характеризуется не только наличием образца, но и наличием контроля за выполнением этого образца. Ро­левое поведение в игре, как это выясняется из анализа, яв­ляется сложно организованным. В нем есть образец, высту­пающий, с одной стороны, как ориентирующий поведение и, с другой стороны, как эталон для контроля; в нем есть вы­полнение действий, определяемых образцом; в нем есть срав­нение с образцом, т. е. контроль. Таким образом, при выпол­нении роли имеется своеобразное раздвоение, т. е. рефлексия. Конечно, это еще не сознательный контроль. Вся игра нахо­дится во власти привлекательной мысли и окрашена аффек­тивным отношением, но в ней содержатся уже все основные компоненты произвольного поведения. Функция контроля еще очень слаба и часто еще требует поддержки со стороны ситу­ации, со стороны участников игры. В этом слабость данной рождающейся функции, но значение игры в том, что эта функ­ция здесь рождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения.

Так как содержание ролей, как это мы уже установили, главным образом сосредоточено вокруг норм отношений между людьми, т. е. ее основным содержанием являются нормы по­ведения, существующие среди взрослых людей, то в игре ре­бенок как бы переходит в развитой мир высших форм чело­веческой деятельности, в развитой мир правил человеческих взаимоотношений. Нормы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становятся через игру источником разви­тия морали самого ребенка. В этом отношении значение игры едва ли может быть переоценено. Игра является школой мо­рали, но не морали в представлении, а морали в действии.

Игра имеет значение и для формирования дружного детс­кого коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свое основание на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

Те стороны психического развития, которые были нами выделены и в отношении которых было показано определя­ющее влияние игры, являются самыми существенными, так как их развитие подготавливает переход на новую, более вы­сокую ступень психического развития, переход в новый пе­риод развития.

# 1.2. Место игровой деятельности в педагогическом процессе

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности. Й. Хейзинга отмечал, что человеческая культура возникла и развертывается как игра.

Однако хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению иностранным языкам. А ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство учителя на уровень современных технологий.

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений Л.С. Выготского и А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Дли него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни. Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Следует отметить, что К.Д. Ушинский, Дж. Сеяли, К. Бюллер рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра - это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память и мышление + воображение.

Хочется привести в качестве примера известное высказывание К.Д. Ушинского, который характеризует игру следующим образом: "Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно - доставлением материала для построек, которыми уже самостоятельно займется сам-ребенок. Но не должно думать, что этот материал весь можно купить в игрушечной лавке. Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряд солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а Он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни,- и вот об этом-то материале должны больше всего заботиться воспитатели".

Блестящий исследователь игры Д.Б. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру "арифметикой социальных отношений", Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из важнейших форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. [32]

# ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Игра – это занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования, также это моделирование ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений.

Обучение с помощью игры - результат напряженных поисков и размышлений о том, как заставить учеников слушать на уроке, с помощью разных средств и методов зажечь в их глазах пытливый огонек жажды знаний. Обучение с помощью игры - это попытка учить светло, радостно, без принуждения и надрыва. Зачем же учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можновыучиться с улыбкой? Если интересно построить урок, корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей вполне здоровый аппетит. Возможны ли счастливые лица на скучных уроках? Конечно, нет, только шум, безразличие и постоянные «одергивания» учителя. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными - это мертвый груз.

Для детей игра, прежде всего, – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей иностранного языка. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, преодоление стеснительности, мешающей свободно употреблять в речи слова чужого языка благотворно сказываются на результатах обучения, незаметно усваивается языковой материал.

Игра - это интересный и эффективный метод обучения в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения. В средних классах игры детей становятся более разнообразными. Развитие речи, достаточный запас знаний воспитанников позволяют педагогам формировать у них более сложные умения в различных видах игр: сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных. Дети начинают различать характерные особенности каждого вида игры и использовать в своей деятельности соответствующие игровые способы и средства.

Таким образом, игра является неотъемлемой частью учебной деятельностью учащихся.

# ГЛАВА II. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ «ИГРА» В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ 5-8 КЛАССОВ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

# 2.1. Ролевые игры

В настоящее время большой интерес вызывает исполь­зование ролевых игр на уроке иностранного языка для моделирования реальной ситуации общения. Поэтому, ду­мается, что необходимо подробнее остановиться на роле­вой игре.

К использованию ролевой игры на уроках методика обучения иностранным языкам идет уже давно. Упражнения типа «прочитайте по ролям, инсценируйте диалог (Role-play the Dialogue) занимают прочное место в арсе­нале методических приемов, а подобные инструкции.мож­но встретить во всех учебниках иностранного языка, так как именно роль и органически связанные с ней действия представляют собой основную единицу развитой формы игры.

Чем обобщеннее и сокращеннее игро­вые действия, тем глубже отражен в игре смысл, задача и система отношений воссоздаваемой деятельности; чем конкретнее и более развернуты игровые действия, тем боль­ше выступает конкретно-предметное содержание воссоз­даваемой деятельности.

Психологи (А.Н.Леонтьев, Н.В.Королева и др.) ут­верждают, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними, что ее со­держанием является именно эта сфера деятельности. Вся­кая ролевая игра содержит в себе скрытое правило, и ее развитие идет от игр с развернутой игровой ситуацией и скрытыми правилами к играм с открытыми правилами и скрытыми за ними ролями. Еще Л.С. Выготский утверждал, что в ролевой игре «ребенок плачет, как пациент, и.раду­ется, как играющий» и что «в игре ежеминутно происхо­дит отказ от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли».

Все эти факты с достаточной убедительностью говорят о том, что в ролевой игре происходит существенная пере­стройка поведения ученика — оно становится произволь­ным. Под произвольным поведением в данном случае мы будем понимать поведение, осуществляющееся в соответ­ствии с образцом и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как эталоном. Это значит, что в ролевой игре ученик не чувствует той напряженности, которую он мо­жет ощущать при обычном ответе, он более раскрепощен и свободен. [22]

Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих спо­собностей, а также для формирования общеучебных уме­ний. Она дает возможность учащимся понять и изучить учеб­ный материал с различных позиций! Социальная значи­мость ролевых игр в том, что в процессе решения опреде­ленных задач активизируются не только знания, но и раз­виваются коллективные формы общения. Что касается соб­ственно ролевых игр, то их вид и свойства можно предста­вить следующей таблицей:

|  |  |
| --- | --- |
| ВИД РОЛЕВОЙ ИГРЫ | СВОЙСТВА РОЛЕВОЙ ИГРЫ |
| 1. Контролируемая | Участники получают необходимые реплики |
| 2. Умеренно кон­тролируемая | Учащиеся получают общее описание сю­жета и описание своих ролей. |
| 3. Свободная | Учащиеся получают обстоятельства обще­ния |
| 4. Эпизодическая | Разыгрывается отдельный эпизод. |
| 5. Длительная | В течение длительного периода разыгрыва­ется серия эпизодов (например, из жизни  класса). |

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или тек­ста. В.первом случае учащиеся знакомятся с базовым диа­логом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого уча­щимся предлагается составить свой вариант диалога, опи­раясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Кроме того, по мере необ­ходимости учитель может давать инструкции по ходу ро­левой игры.

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

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее опи­сание сюжета и описание своих ролей.

Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, открывающие простор для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее про­ведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие раз­личные аспекты данной темы.

Творческое ролевое общение требует развития соци­альных умений. Поэтому ролевые игры на уроках иностран­ного языка нередко включают элементы социального тре­нинга (упражнений в общении). Приведем примеры по­добных заданий:

— **line-up** (учащиеся стараются как можно быстрее вы­строиться в ряд в соответствии с предложенными призна­ками);

— **rounds** (участники «круга» произносят каждый свое слово таким образом, чтобы образуемое предложение зву­чало так плавно, как если бы его произносил один уче­ник);

— **strip-story** (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в «рас­сказе»);

— **smile** (учащиеся подходят друг к другу и с обязатель­ной улыбкой обмениваются репликами);

— **flower** (ученики дарят друг другу цветок, произнося при этом: «Я дарю тебе цветок, потому что . . . (ты хороший друг и т.д.), т.е. учащиеся говорят друг другу приятные слова или комплименты);

— **contacts** (ученики подходят друг к другу и начинают беседу);

— **reflection** (ученики пытаются представить, .что о них думают другие школьники);

— **listening** (ученики слушают друг друга и кивают в знак согласия или несогласия);

— **politeness** (ученики обращаются друг к другу с веж­ливыми просьбами);

— **respect** (ученики говорят о своем уважении друг к другу, подкрепляя высказывания примерами);

— **concessions** (школьники учатся уступать друг другу в споре);

— **gratitude** (работая вместе, ученики выражают друг другу благодарность за оказанную помощь);

— **conflict** (ученики учатся правильно реагировать на «эмоциональную фразу» партнера).

К перечисленным заданиям можно добавить и еще много других, но все они должны быть направлены на формирование у учащихся необходимых социальных уме­ний.

Ролевая игра может использоваться при обучении ино­странному языку школьников любого возраста. И поскольку игра остается в младшем школьном возрасте пока еще ве­дущей формой деятельности ребенка, то с ее помощью следует обучать детей иностранному языку. Тем самым по­вышается мотивация школьников к изучению иностран­ного языка.

В ролевой игре необходимо различать сюжет и содер­жание. Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится учащимися в игре. Сюжеты игр могут быть очень разнообразными, но они должны отра­жать конкретные условия из жизни, т.е. в игре использу­ются определенные реальные (или приближенные к ним) ситуации.

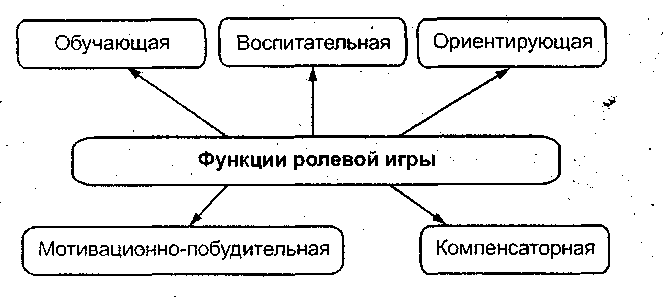
Содержание игры — это то, что воспроизводится уча­щимися в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений в реальной действительности, например, в трудовой или общественной жизни. В содер­жании ролевой игры выражено более или менее глубокое проникновение ученика в предлагаемую ситуацию, кото­рая может отражать. Д.Б. Эльконин считал, что особая чувстви­тельность ролевой игры к сфере человеческой деятельно­сти и отношений между людьми лишний раз подчеркива­ет, что ролевая игра не только черпает свои сюжеты из условий жизни, в которых в данный момент находятся обучаемые, но и что она социальна по своему внутренне­му содержанию, так как она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает ролевая игра из условий жизни школьников в обществе. [19]

Поэтому в процессе обучения иностранному языку стар­ших школьников применяется деловая игра, в основе которой лежит модель некой реальной деятельности. Широко известны такие игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и другие. Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечи­вает личностную, познавательную активность школьни­ков.

Что же касается применения ролевой игры в процессе обучения школьников среднего звена, то здесь целесооб­разность применения данного приема обуславливается тем, что основной психологической потребностью подростка является овладение формами общения. А так как ролевая игра как раз и моделирует межличностное групповое об­щение, то она находит отклик у учащихся 7—9 классов.

Попробуем рассмотреть ролевую игру с позиции уча­щихся и учителя, учитывая, что ролевая игра — это, пре­жде всего, речевая деятельность, игровая и учебная одно­временно.

С точки зрения учащихся, ролевая игра — это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в опре­деленных ролях. Она выполняет определенные функции, которые можно увидеть на следующей схеме:



Рассмотрим эти функции подробнее.

Целью ролевой игры является осуществляемая деятель­ность, так как именно игра, мотив лежат в содержании деятельности, а не вне ее. Являясь моделью межличност­ного общения, ролевая игра вызывает потребность в об­щении на иностранном языке. И именно в этой позиции она выполняет мотивационно-побудительную функцию.

Как уже говорилось выше, ролевая игра обеспечивает обучающую функцию, поскольку она в значительной сте­пени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях.

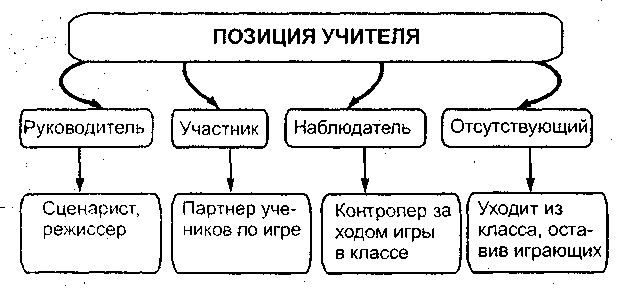
Воспитательная функция ролевой игры заключается в том, что именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в раз­ные виды деятельности, самостоятельность, умение от­стоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Ролевая игра формирует у школьников способность играть 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. Таким образом, ролевая игра выполняет и ориентирующую функ­цию.

Компенсаторная функцияролевой игры проявляется в том, что именно в игре разрешается противоречие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осу­ществить требуемые действием операции. Дети стремятся к общению, и ролевая игра дает им возможность реализо­вать свое стремление.

С позиции учителя, ролевая игра выступает как форма организации учебного процесса, цель которой заключает­ся в формировании и развитии речевых навыков и умений у учащихся.

В игре учитель может занимать следующие позиции:



Из данной схемы видно, что на уроке учителю прихо­дится проигрывать многочисленные ситуационные роли.

Которые не задаются однозначно социальными отношениями, а уста­навливаются в ситуациях педагогического общения и в большей степени зависят от типа и формы организации урока; например, роль наблюдателя, роль контролера, роль партнера по общению, роль участника или организатора деятельности и др. [22]

Джон В. Оллер отмечает, что ролевая игра делает че­ловека более гибким, т.е. добившись мастерства в языко­вом поведении, он с легкостью сможет применять полу­ченные навыки и умения в новых ситуациях.

В структуру ролевой 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 воспринимаемая в игре.

Задача учителя состоит в том, чтобы отобрать необхо­димые ситуации-иллюстрации и ситуации-проблемы на конкретном материале, подготовить дидактический мате­риал: карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности), подобрать группы учащих­ся и распределить роли, поставить задачу, по которой уча­щиеся должны высказывать свою точку зрения, продумать предполагаемые ответы и реплики (если необходимо, под­сказать их определенным учащимся), проявлять к учащимся интерес и внимание во время проведения игры.

При использовании ролевой игры грань между работой и игрой не столь очевидна. Наряду с лин­гвистическими средствами широко используются экстра­лингвистические. Язык изучается через пользование ими в различных ситуациях. Жесты, мимика, выполнение опре­деленных действий, необходимых по сценарию, приближает игровые ситуации к реальной действительности. Они отвлекают обучаемых от лингвистической формы выраже­ния и тем самым придают естественность использованию иностранного языка. Назначение ролевой игры в этом слу­чае — обмен информацией и ее дальнейшее практическое использование. [26]

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

**1. Этап подготовки.** Подготовка ролевой игры начина­ется с разработки сценария — условного отображения си­туации и объекта. Затем составляется план проведения игры. Учитель должен иметь общее описание процедуры игры и четко представлять характерные особенности действующих лиц.

**2. Этап объяснения.** На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, а также необходимо обосновать учащимся постановку проблемы и выбор си­туации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необхо­димых материалов, инструкций, правил. При необходи­мости, учащиеся обращаются за помощью к учителю за дополнительными разъяснениями. Учитель должен настро­ить учащихся на то, что нельзя относиться пассивно к игре, нарушать регламент и этику поведения.

**3. Этап проведения** — процесс игры. На этом этапе уча­щиеся разыгрывают предложенную им ситуацию, выпол­няя определенные роли.

**4. Этап анализа и обобщения.** По окончании игры учи­тель вместе с учащимися проводит обобщение, т.е. уча­щиеся обмениваются мнениями, что, на их взгляд, полу­чилось, а над чем еще стоит поработать. В заключение учи­тель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошиб­ки, формулирует окончательный итог урока. При анализе обращается внимание на соответствие использованной имитации соответствующей области реальной ситуации. [22]

В заключение хочется отметить, что в ролевой игре учитель осуществляет управление учебно-познавательной деятельностью учащихся. Ролевая игра функционирует как реальный процесс, который вовлекает всех без исключе­ния учащихся класса в активную учебную деятельность. Во время ролевой игры учитель незаметен. Наверно, это и есть высший уровень управления учебно-познавательной деятельностью учащихся со стороны учителя: результат ог­ромного труда его ума и души. Речь итед только о видимой части- того «айсберга» педагогического труда под кото­рым скрыта его основная часть.

Думается, что обучение в процессе ролевой игры осуществляется посредством организации учебной деятель­ности самими учащимися, которая по своему типу явля­ется продуктивной и творческой а по содержанию - познавательной, практической и ценностно-ориентационной.

Итак, обобщая сказанное выше, мы можем сделать выводы о том, что:

1) Ролевая игра - ситуативно убавляемое речевое уп­ражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специ­фической организационной формой обучения общению, ролевые игры легко вписываются в урок.

2) Ролевая игра может использоваться при обучении иностранному языку школьникоц любого возраста. Для учащихся ролевая игра - это игровая деятельность, увле­кательное занятие. Являясь моделью межличностного об­щения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познава­тельную активность школьников, т.е. ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения на ино­странном языке, так как она является подражанием дей­ствительности в самых существенных ее чертах и в ней, как в жизни, переплетается речевое и неречевое поведе­ние партнеров.

3) В ролевой игре партнеры вступают во взаимодейст­вие, порой обсуждая те или иные проблемы и-высказывая собственную точку зрения. Это может напоминать дискус­сию, но ролевая игра коренным образом отличается от нее, Если в дискуссии проблема и пути ее решения просто обсуждаются, то в игре они не только обсуждаются, но и испытываются в «деле», воплощаясь в действиях и поступ­ках игроков на основе создания имитационной модели. Дискуссия «уступает» ролевой игре еш'е и в том, что во­влекает в активную деятельность лишь часть учеников клас­са, иногда бтльшую, но все же часть. В то время как роле­вая игра вовлекает в деятельность всех без исключения.

4) Ролевая игра выполняет в учебном процессе пять основных функций: мотивационно-побудительную, обу­чающую, воспитательную, ориентирующую, компенсатор­ную.

5) Важнейшим элементом игры является ситуация как воображаемый момент реальной деятельности, в которой реализуется речевое поведение собеседников в их типич­ных социально-коммуникативных ролях. Эти роли носят условный характер. Однако, проигрывая определенные ситуации, ученики получают возможность подготовить себя к подобной ситуации в реальной жизни. Если в условиях проблемного обучения учащиеся решают проблемные за­дачи теоретически, то в ролевой игре они делают это прак­тически, поскольку посредством определенной модели создается искусственная условная реальность, имитирую­щая действительность, на которой проверяются правиль­ность решения или поиск пути решения.

6) Ролевая игра предполагает усиление личностной со­причастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через свое собственное «я», но через «я» соответствующей роли, и проявляет большую заинте­ресованность к персонажу, которого играет.

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

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

9) " Ролевая игра имеет образовательное значение. Уча­щиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с тех­нологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться хотя бы о простом реквизите. Поощряется всякая выдум­ка, так как в учебных условиях возможности в этом от­ношении ограничены, а для изобретательности открыва­ются большие просторы. Само же перевоплощение спо­собствует расширению психологического диапазона и по­ниманию других людей.

В заключение следует остановиться на положительных и отрицательных моментах ролевой игры. Рассмотрим их подробнее.

Положительным в проведении ролевой игры является следующее:

— создается благоприятный психологический климат на уроке;

— учащиеся испытывают удовольствие от проведения игры, так как любая игра имеет высокую мотива­цию;

— урок проходит на высоком эмоциональном уровне;

— в процессе игры учащиеся имитируют определен­ную деятельность, что формирует умения и навы­ки, а также учащиеся учатся применять свои зна­ния;

— учащиеся учатся лучше слушать друг друга и адек­ватно реагировать на реплики собеседников;

— в речи учащихся чаще появляются фразы повседнев­ного обихода, клише, разговорные фразы, привле­кающие и поддерживающие внимание всех участ­ников игры;

— послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Отрицательными моментами являются:

— высокая трудоемкость подготовки к уроку (для учи­теля);

— большая напряженность для учителя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом поиске. Учитель должен быть «хорошим сценаристом, ре­жиссером и актером» (Е.И.Пассов). Если он не вла­деет этими качествами, то ему будет трудно пра­вильно организовать игру, что может привести к разочарованию учащихся;

— трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения игры;

- необходимо учитывать те «подводные рифы», ко­торые таит в себе проведение ролевой игры: неко­торая неопределенность и непредсказуемость хода результатов;

- возможное скрытое сопротивление отдельных уча­стников.

Подводя итоги сказанному, хочется отметить, что ро­левые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, макси­мальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется сознание при­надлежности ее участников к коллективу, сообща опреде­ляется степень участия каждого из них в работе, ощущает­ся взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к, поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом.

Поэтому использование ролевой игры на уроке ино­странного языка повышает эффективность учебного про­цесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемо­му языку на всех этапах обучения.

# 2.2. Грамматические игры

Данные игры преследуют цели!

—научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

—созвать естественную ситуацию для употребления дан­ного речевого образца;

—развить речевую творческую активность учащихся. Игры вктючают наиболее важный грамматический ма­териал — глаголы be, have, may, can, must, конструкцию there is, временные глагольные формы группы Indefinite, Continuous, Perfect, сослагательное наклонение, косвен­ную речь.

Большинство игр основаны на соревновании с обяза­тельным подсчетом очков. Игры могут проводиться между учащимися по принципу индивидуального или командного первенства. Рекомендации по этому поводу даны в каж­дой конкретной игре. Интерес к играм у учащихся может держаться не только на соревновании. Так, в игре “What Is Не (She)?” ребятам нравится изображать животных, в играх “Peter and Paul”, “Blind Man's Buff”, “Who IsAfraid of the Tiger?”, “Mother, May I Take One Step?” ребятам интересно проявить свою лов­кость и находчивость. [30]

В каждой игре требуется ведущий, а иногда водящие.

Особо велика роль ведущего, исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душою игры и заражать всех с»:им азартом. Так, например, успех игры “I Took aTrip” зависит от того, как поведет себя учитель, так как здесь сюжет игры построен на комичности ситуации, а в игре “A Curious Man” происходит состяза­ние между учителем и учениками.

Ряд игр требует некоторых дополнительных предметов: шарф, пирамида, сумка. Надо позаботиться, чтобы эти предметы были яркими, красивыми, привлекательными. Мы рекомендуем держать в-классе набор необходимых предметов — это по­может избежать случайностей в оформлении игр.

***1. What Is This?***

Класс выучил первое английское предложение, первый речевой образец This is a pen. И первый вопрос What is this? А что теперь делать с этим предложением? Как его можно употребить в речи? Спросив десяток раз What is this?, учитель тяжело сел на стул и сказал: "Oh, I'm so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?"

*Katya:* May I? *Teacher;* Yes, you may.

*Andrei:* May I?

*Lena:* May I?

От желающих не было отбоя. Тогда решили играть по командам: команда «учителей» против команды «учеников». У каждой команды был набор предметов, английские на­звания которых были знакомы ребятам. «Учителя» рас­положились напротив «учеников», и игра началась.

*"Teachers" "Pupils"*

*Jane:* What is this? *Misha:* This is a pen.

*Kolya:* What are these? *Masha:* These are pencils.

*Lena:* What is that? *Victor;* That is a window.

После того как все «учителя» задали вопросы, команды поменялись ролями. За каждые правильные вопрос и от­вет давалось одно очко.

В игре также используются варианты речевого образца — What are these? What is that? What are those?

***2. Blind Man's Buff***

В жмурки хотелось играть всем одновременно. Тогда учитель придумал другой речевой сюжет игры. Играют одновременно человек десять. Водящий постоянно спра­шивает: "Where are you?" Все вразнобой, иногда меняя голоса, кричат: "I am here", Но вот водящий поймал «жертву».

*It:* Are you Lena?

*Lena:* Yes, I am.

Лена стала водить.

*It*  *(Lena):* Are you Misha?

*Andrei:* No, I am not.

Лена ловила следующего.

*It* *(Lena):* Are you Katya?

*Jam:* No, I am not.

Лена водила долго, но лучше всех поняла, что» перед именами неопределенный артикль отсутствует!

***3. What Is There in the Bag?***

Учитель принес в класс яркий мешок и е загадочным видом сказал: "I've been to a shop and look! I've bought many things. In fact, I've bought the things we spoke about yesterday. Now, what is there in the bag?" *Katya:* A tooth-brush.

Учитель поддержал Катю, уточнив при этом ее ответ: "Yes, you are right, there is a tooth-brush in the bag".

Одновременно на доске появилась заранее приготовлен­ная таблица с непривычной конструкцией.

*Teacher:* What is there in the bag? *Jane:* There is a book.

*Teacher:* No, there is no book in the bag. We did not speak about a book yesterday.

Теперь ребята окончательно поняли, чего от них доби­вался учитель, и, посматривая вргмя от времени на таб­лицу, продолжали:

*Andrei:* There is a cup in the bag.

*Teacher:* Yes, that's right, there is a cup in the bag.

What else is there in the bag?

*Kolya:* There is a spoon in the bag.

*Teacher:* Yes, but how many spoons are there in thebag?

*Pavel:* There are two spoons in the bag.

*Teacher:* No, more.

*Olya:* There are six spoons in the bag.

*Teacher:* Yes, you've guessed it.

Постепенно все предметы из сумки перекочевали на стол. За каждый отгаданный предмет ребята получали одно очко.

***4. Response***

Ребята делали успехи. Они прилично понимали учителя и хорошо отвечали на вопросы. И привыкли отвечать, ког­да спрашивают.. Однако дальше вопросо-ответной формы общение учеников и учителя не шло. Что-то тормозило ре­бят. Однажды учитель вошел в класс и сказал: "I am very tired today".

Учитель замолчал и выжидательно смотрел на учеников. После долгой и томительной паузы он продолжил; "It's so difficult for me to give lessons today".

Снова молчание. Кто-то начал хихикать, не понимая, что происходит. Тогда учитель спросил: "Are you angry with me today?"

*Pupils:* Why?

*Teacher:* Because you don't want to talk with me today.

*Misha:* But you didn't ask us anything.

*Teacher:* That's it. Do you talk to people by asking and

answering questions?

*Victor;* No, but...

Замешательство Вити, как, впрочем, и всех остальных, было вполне понятным! ребятам в голову не приходило, что можно реагировать на замечания, восклицания, паузу, недоуменное лицо собеседника и т. д. Они не знали, что от собеседника ожидают не только ответа на вопрос, но и одобрения, сочувствия, похвалы, согласия, возражения, удивления, возмущения и т. д. Они не знали, что от собе­седника ждут отклика, ответной реакции (response). Мы начали учиться выражать свои чувства с самого простого «Какая мысль у тебя возникла в ответ на мое утверждение?» - такова была задача, поставленная перед ученикми Поелложения-стимулы были однотипны, на констатацию учителем каждого факта ученики высказывали предложение-реакцию.

|  |  |
| --- | --- |
| *Teacher* | *Pupils* |
| I received a letter, Katya. | You read it. |
| I had a cup, Victor. | You drank tea. |
| I had a ticket, Ann. | You went to the cinema. |
| I had a ball, Pavel. | You got it from the pupils. |
| I had an apple, Jane. | You ate it. |
| I had a fishing-rod, Andrei. | You caught fish. |
| I had a record, Kolya. | You listened to music. |
| I bought a cake, Lena. | You ate it. |

За каждое правильное предложение-реакцию давалось одно очко.

# 2.3. Лексические игры

Данные игры преследуют цели:

— тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

— активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

— развивать речевую реакцию учащихся;

— познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

Ряд игр предназначен для тренировки учащихся в употреблении отдельных частей речи, например числитель­ных, прилагательных. Другие игры соответствуют определенным темам. Так, в игре "What Can I Do for You?" представлена тема «Покупки», "Have You Seen My Sheep?" —тема «Внешность». "What Colour Is My Shirt?" —тема «Одежда». [30]

***1. Number Snatch***

Учитель принес в класс красивые цветные карандаши, фантики, спичечные этикетки, марки, открытки и положил все это на стол.

*Teacher:* Look at these things. Do you like them? You can get them if you are quick and attentive. Let's play a team game: team "A" against team "B".

Команды располагаются на некотором расстоянии на­против друг друга. Каждый участник команды получает номер от 1 до 10, таким образом у играющих по два номера 1, 2, 3 и т. д. Посреди игрового пространства ставится стул, на который кладется один из упомянутых предметов. Как только учитель называет по-английски номер, скажем, 3, ученик из каждой команды с этим номером бежит и ста­рается первым схватить предмет.

***2. Don't Say „Four"***

Все знают, как трудно досчитать до большого числа и не сбиться.

*Teacher:* Children, can you count well?

*Ann:* Of. course, we can. :

*Teacher:* How far can you count?

*Pavel:* Up to one hundred.

*Oleg:* Up to one thousand.

*Victor:* Up to one million. -

*Teadier:* Let's count up to one hundred...

*Masha:* It is not interesting...

*Teacher:* No? But...

Учитель рассказывает условия игры. Ребята начинают считать, однако, когда дойдут до числа с цифрой 4, они должны сказать вместо него слово stop. Например: one, two, three, stop, five, ... twelve, thirteen, stop, fifteen, ... twenty-two, twenty-three, stop, *etc.* Каждому раздается по одной фишке. Сделавший ошибку теряет свою фишку. Вы­игрывают те, кто сохранил фишки до конца игры.

На продвинутом этапе обучения ребята говорят! "Stop" не только вместо числа с цифрой 4, но и вместо числа, крат­ного 4. Например: one, two, three, stop, ... seven, stop, ... ten, eleven, stop, thirteen, stop, fifteen, stop, eighteen, nineteen, stop ...

***3. The Man in the Moon***

Учитель решил ввести новую игру со своеобразного розыгрыша.

*Teacher:* Have you got the hat, Katya?

*Kaiya:* What hat?

*Teacher:* Ah, you don't know?! Now we shall find out who has the hat.

Учитель читает присказку игры:

The Man in the moon

Has lost his hat. Some say this

And some say that,

But I say *(slight pause and then quickly)*

That number... eight has it. One, two, three, four, fives six, seven, eight. Ah, Andrei, you've got the hat.

*Andrei:* No, 1 haven't got it.

*Teacher:* All right, let us stand up and count. Now I'll hide this ball, and we'll see who has got it.

Все становятся в круг, водящий в середине. Учитель просит всех убрать руки за спину, и пока водящий произа­носит первые четыре строчки присказки, учитель незамет­но отдает мяч (ключ, мел и т. д.) одному из учеников. Во­дящий, продолжая присказку, называет произвольно номер:

But I say...

That number... five has it.

Водящий начинает расчет с любого ученика: "One, two, three, four, five. Andrei, you've got the ball".

*Andrei:* I am number five, but I haven't got it.

Водящий'выбирает другого ученика: "One, two, ... five. Masha, you've got it".

*Masha:* I am number five, but I haven't got it.

Так повторяется до тех пор, пока не будет найден мяч.

# 2.4. Экспериментальная проверка предлагаемой методики

Обучение иностранному языку, как известно, имеет целью привитие учащимся практических навыков и умений, для чего, в первую очередь, необходимо обеспечить в па­мяти прочность сохранения полученных знаний.

Одной из особенностей учащихся средних классов яв­ляется неустойчивость внимания, неумение сосредоточить его на протяжении урока, а также трудность в запомина­нии пройденного материала.

Таким образом, перед учителем встают 2 взаимосвязан­ные проблемы:

1. Обеспечить постоянное сосредоточение внимания уча­щихся на изучаемом предмете.

2. Обеспечить прочное запоминание пройденного ма­териала.

Практическая работа в школе показывает, что внима­ние учащихся .может быть сосредоточено на уроке на протяжении 20—25 минут. Затем, в силу утомляемости и непривычной для детей обстановки, насту­пает период ослабления внимания, напряженный темп урока вызывает значительную утомляемость у детей, что отвлекает их внимание от происходящего в классе, и, естественно, дальнейшая часть урока сводится только к работе учителя с. отдельными учащимися в целях установления необходимой дисциплины. Учащиеся этого возраста, как говорилось выше, испытывают большие трудности в запо­минании пройденного материала и даже того материала, который изучался на этом уроке.

Таким образом, быстрая утомляемость детей приводит к отсутствию сосредоточения внимания, а это в свою очередь приводит к плохому запоминанию. Наша задача за­ключается не только в обучении учащихся иностранному языку, но и в том, чтобы весь учебный процесс служил познавательным целям, а на каждом уроке мы бы разви­вали у учащихся память.

Будучи правильно организованной, она не утомляет детей, увлекает и захватывает их необы­чайностью содержания, своим темпом и еще раз показы­вает детям, что тот изученный, материал на иностранном языке, который они усвоили, дает им возможность не толь­ко в обычной для них неурочной обстановке понять речь соучеников, но и быть понятыми своими сверстниками. Кроме того, игра является средством выработки устояв­шихся языковых форм в сознании у учащихся, служит средством повторения пройденного материала, а также да­ет соответствующую разрядку в ходе урока.

В игре дети получают возможность прочно усвоить изу­ченное и приобрести новые знания, т. к. стремление вы­играть заставляет их думать, вспоминать пройденное и запоминать все новое, что встречается в игре. В процессе игры дети тренируют свои органы чувств, развивают вни­мание, мышление, волю, творческие способности. Игра по­степенно освобождает их от боязни говорить на иностран­ном языке. Используя игры на уроке, мы повышаем актив­ность учащихся, поднимаем их заинтересованность.

Самыми простыми являются устные игры. Однако следует заметить, что и эти игры настолько возбуждают Де­тей, что дальнейшее проведение урока ставит его качество под угрозу. В силу этого мы проводили игры в конце уро­ка. Они помогают нам результативно использовать послед­нюю треть урока, когда дети уже устали. Это также остав­ляет у детей хорошее, яркое впечатление об уроке, и они с нетерпением ждут следующего занятия.

Таков наш подход к играм и задачам, которые мы пре­следуем при проведении игрового момента при обучении устным методом учащихся средних классов.

Остановимся на методике проведения урока с приме­нением игры. Каждый урок делится на три части:

1. Повторение ранее изученного материала. Этим мы создаем базу для последующего объяснения.

2. Объяснение нового. Здесь мы широко используем наглядность.

3. Игровая часть урока. Например, игра «Знаешь ли ты животных?».

Таким образом, основной целью нашего обучения яв­ляется привитие навыка развития речи посредством диало­гической формы, которая является наиболее приемлемой и эффективной для учащихся этого возраста.

При планировании уроков мы думаем не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремимся создать возможности для индивидуального развития каждого ученика. Чтобы поддержать интерес детей к английскому языку, стараемся понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят.

И если у человека оказываются сформи­рованными определённые качества личности, такие как коммуникабельность, толерантность, умение работать в паре, команде, готовность пойти на компромисс, умение убедить и в то лее время умение отстоять свою точку зрения (эти качества, помимо образования, очень важны на современном рынке труда),то игровой метод на уроках английского языка позволяет форми­ровать личностные качества, необходимые для успешной социализации ребят в обществе.

Понимая эту проблему, мы пытаемся соединять чтение, письмо и говорение в единое целое с выходом на игру, в том числе и ролевую. С помощью ролевой игры можно сконцентриро­вать внимание учеников на главном: овладеть речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Как извест­но, движущей силой говорения как вида речевой деятельности является мотив. Создание моти­ва говорения - самый важный компонент при организации ролевых игр.

В игре свободная речь учащихся соединяется со спонтанной. Кроме того, учащиеся сами или при поддержке учителя как партнёра составляют свои реплики, формируют аргументы и т.д., не­обходимые им, например, для отстаивания своей точки зрения или убеждения речевого партнёра. Другими словами, игры, в том числе и ролевые, позволяют развивать и углублять языковую ком­петенцию учащихся, а именно:

- активизировать разговорную деятельность, при этом создавать психологическую готовность детей к речевому общению и естественной не­обходимость многократного повторения ими языкового материала; тренировать учащихся в выборе нужного речевого варианта для высказы­вания своего мнения и убеждения собеседника (ролевая игра "Выходной день одной семьи");

*-* формировать социокультурную компетен­цию, другими словами, изучать культуру, тра­диции, обычаи другого народа, так как язык это шифр, код культуры другой нации.

Игра позволяет охватывать учащихся с разным уровнем обученности и разными способностя­ми.

Словом, игра - особо организованное заня­тие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил.

Даже слабым ученикам участие в игре очень полезно. Чувство равенства, атмосфера увлечён­ности и радости, посильность заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стесни­тельность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно ска­зывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал и возникает чувство удовлетворения и уверенности в себе - "оказывается, я тоже могу говорить наравне со всеми".

Таким образом, игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повто­рения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоционально­стью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Как показывает практика, игровой метод мо­жет служить важным компонентом в учебном процессе с точки зрения здоровьесбережения. Не обязательно делать зарядку или проводить физкультминутку. Особенно в средних клас­сах, когда на смену одного вида деятельности приходит, например, ролевая игра, либо игра, связанная с опросом своих соучеников, твор­ческая проектная работа, то это обеспечивает релаксацию и отдых школьников.

Итак, использование игр на уроках иностран­ного языка позволяет глубже раскрыть личност­ный потенциал каждого ученика, развить его положительные личные качества (трудолюбие, (активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в команде и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию. Эти качества по­зволят выпускнику школы или высшего учебного заведения как можно быстрее профессионально интегрироваться в обществе и на современном рынке труда и найти адекватное своим способ­ностям и образованию рабочее место.

Во-вторых, в игре учащиеся развивают свою языковую компетенцию, многократно повторяя те или иные речевые клише в данной конкретной ситуации.

В-третьих, игра помогает углублять социо­культурную компетенцию, что важно при изуче­нии иностранного языка.

В-четвёртых, игра позволяет снять стресс и может быть использована на уроке как приём здоровьесбережения.

Ролевая игра – «Выходной день одной семьи».

Класс разбивается на 2-3 группы по 5 человек, согласно количеству членов семьи (можно при необходимости по ходу добавить персонаж, на­пример, приехавшей тёти из Великобритании, желающей посмотреть Москву в выходные.

Каждая команда получает листок с условиями ролевой игры, карточки с ролями и описанием характера каждого члена, его увлечений и по­желаний. Далее каждый член команды выби­рает себе роль и формулирует свои аргументы, составляя реплики, почему он хочется именно этим заниматься в выходные. Группа выходит перед классом и представляет разговор семьи

на тему, куда все вместе поедут, а не каждый по отдельности. Неизбежно при этом возникает спор, и игроки используют свои заготовки с аргументами. Однако в процессе происходит импровизация и спонтанная речь. Семья прихо­дит или не приходит к общему решению. Смысл игры в том, чтобы член семьи смог убедить остальных поехать в желаемый пункт, туда, куда, по его мнению, отправиться будет наи­более целесообразно.

Делая вывод о значении ролевых игр, необ­ходимо подчеркнуть, что, с одной стороны, они формируют личностные качества учащихся в течение учебного процесса и помогают дальней­шей социализации в обществе. С другой стороны, с помощью ролевых игр во время интервью рас­крываются качества индивидуума, ходатайствую­щего о вакансию.

Использование игрового метода обучение достаточно перспективно, с нашей точки зрения, на уроках иностран­ного языка. Но, естественно, работать только с использо­ванием игрового метода нереально, так как тогда обучение потеряет свой основной смысл. Игровой метод должен сочетаться с другими метода обучения, и поэтому мы мо­жем говорить только об использовании определенных игро­вых ситуаций (моментов) на уроке иностранного языка.

Можно привести следующие примеры игровых зада­ний. Ученики разбиваются на пары. Учитель выдает одно­му ученику определенную букву иноязычного алфавита. Второй ученик закрывает глаза. Ученик, у которого есть буква «пишет» ее на вытянутой руке своего товарища паль­цем. Тот должен определить какая это буква по ощущению. Это задание можно модифицировать следующим образом. Ученик, у которого есть буква, может «написать» ее на спине своего товарища. На спине можно «написать» и ко­роткое слово.

Хорошо и быстро запоминается учениками то, что им интересно и вызывает у них эмоциональный отклик. Важ­ное значение имеет оформление классной комнаты и те наглядные средства, которые используются в игре.

Для организации речевого общения на уроке можно предложить и следующие игры.

***Ролевая игра:***

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 среднем этапе отработки материала учитель обычно использует имитационную игру, которая имеет следующие признаки:

1. наличие модели социальной системы (т.е. конкретной ситуации общения: магазин, библиотека, вокзал и т.д.);
2. наличие шаблона, схемы общения, доведенных до автоматизма;
3. 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……

To my mind……

Sure….

As for me…..etc.

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

1. Ситуация должна быть наиболее приближенной к жизни.
2. Роли, выбираемые учащимися должны в наибольшей степени подходить/ соответствовать данной ситуации.
3. 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.)
4. Участники ролевой игры не должны действовать индивидуально, а только коллективно, реплики одного должны вызывать ответную реакцию другого, а за реакцией следует действие партнера.
5. Наличие общей цели у всего коллектива.
6. Участники игры приходят к собственному решению, подсказанному ситуацией и наклонностями самого учащегося; куда поехать отдыхать, какую книгу прочитать и т.д.
7. 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.
8. 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 кл****.*

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, радио- сообщения, 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. туту 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-0б. 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.)

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

**II этап. Структурирование материала.**

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

N - capital of.......is situated centre of forest, sea, mountains Ind. Cult. Ed. Tr.

Climate, sightseeing

**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 17б 39%.

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

***Грамматическая игра:***

**Заяц-хваста**

Это очень простая игра, нацеленная на отработку Present Perfect. Придумайте 20-30 предложений в настоящем со­вершенном времени, описывающих действия, о которых можно похвастаться, например: *«I've eaten lunch with Presi­dent Putin». «Steven Spielberg has asked me to play in his next movie». «I 've climbed the Everest». «My teachers have named me the Pupil of the Year».*

Один из игроков тянет листик бумаги с утверждением и громко читает его. Задача остальных — по очереди попы­таться произнести что-то еще более впечатляющее, не из­меняя значимый глагол, например:

PI: *I* *'ve eaten lunch with President Putin.*

P2: *So what? I've eaten lunch with President Bush.*

P3; *«So what? I've eaten lunch with President Bush and Presi­dent Lukashenko.*

Когда больше никто ничего придумать не может, иг­роки вытягивают следующее утверждение. Игра продолжа­ется в том же порядке:

PI: *Spielberg has asked me to play in his new movie.*

P2: *I say; what do you know? I've asked Spielberg to play in M Y new movie.*

***Лексическая игра:***

**How Many Pages?**

Ученики привыкли, что на учительском столе время от времени появлялись красиво изданные английские книги; и им доставляло удовольствие даже просто смотреть на них. Учитель подумал, а что если задать вопрос: "How many pages are there in the book?" *Katya:* There are three hundred and fifty. *Teacher:* No, less.

*Misha:* Three hundred. *Teacher:* Less.

*Lena:* Two hundred and fifty.

*Teacher:* More.

*Jane:* Two hundred and eighty.

*Teacher:* That's right.

Отгадать количество страниц в книге неожиданно ока­залось увлекательным и, как показалось учителю, полез­ным занятием. Приз отгадавшему — право первым поли­стать новую книгу — понравился ребятам.

**ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II**

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 занятие, 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 — все 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 но 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.

игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действую­щими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается не­сколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но еместе с тем ситуация игры — ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным условием игры — соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и. энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие условия игры и огра­ниченность используемого языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности: услышав вопрос «Что должен сделать этот фант?», водящий немедленно на­чинает думать: «Чей же этот фант и какой бы придумать ему выкуп?» Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, вклю­чающее в себя не только собственно речь, но *и* жест, ми­мику и т.д., имеет здесь ярке выраженную целенаправлен­ность («Я. говорю, чтобы выиграть») и носит обязательный характер.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариатнвное 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, с нашей точки зрения, 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.

В соответствии со школьной системой обучения ино­странному языку мы разделили игры, на два типа.

*Первый тип* составляют грамматические, лексические игры способствую­щие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». 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. Лек­сические игры, логически продолжают «строить» фунда­мент речи.

*Второй тип* «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 ауднтивных и речевых играх, составляющих данный тип. Игры типа тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки. По своей сути они межтемны, поэтому мы рекомендуем их использовать при повторении материала.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого мате­рела, конкретных целей н 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 течение 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.

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

Успех использования игр, по нашему убеждению, за­висит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись 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 ситуации.

Опыт убедил, что игра способствует развитию по­знавательной активности учащихся при изучении ино­странного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Это мощный стимул к овладению языком. По мнению психологов мотивация, создаваемая игрой, т.е. игровая мотивация, должна быть представлена учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией.

Д.Б. Эльконин считает, что игра выполняет четыре важнейшие для человека функции: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство познания, средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения.

Игра всегда предполагает принятие решения — как поступить, что сказать, как играть. Это обостряет мыслительную деятельность учащихся. Именно в игре дети усваивают общественные функции, формы поведения. Игра, как говорил С.Выготский, ведет за собой развитие, развивающее значение игры заложено в сомой ее природе, ибо игра — это всегда эмоции, а там, где эмоции,— там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра — это: 1) деятельность; 2) мотивированность; 3)индивидуализированная деятельность, личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением» (С. Л. Соловейчик).

Е. И. Пассов выделяет 6 основных це­лей использования игры на уроках ино­странного языка:

1. Формирование определенных навы­ков, например:

2. Развитие определенных речевых уме­ний, например, после прохождения темы

3. Обучение умению общаться:

4. Развитие необходимых способностей и психических функций.

5. Познание в сфере страноведения и языка. Для этой цели используются вик­торины, лото, путешествия, конкурсы.

6. Запоминание речевого материала.

Упражнения игрового характера могут быть разными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения их, материальной оснащен­ности, количеству участников и т. д.

С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать лек­сические, грамматические навыки и т. д.) или же целый комплекс задач: формиро­вать речевые умения, развивать наблюда­тельность, внимание, творческие способ­ности и т. д.

В основном игры не носят чисто лекси­ческий или чисто грамматический харак­тер. Лексические игры могут стать грам­матическими, орфографическими и т. д.

Сам факт, что игра вызывает интерес и активность детей и дает им возможность проявить себя в увлекательной для нихдеятельности способствует более быстро­му и прочному запоминанию иноязычных слов и предложений. Этому же служит и тот факт, что знание материала является обязательным условием активного уча­стия в игре, а иногда — обязательным условием выигрыша. Игра дает возможность не только совершенствовать, но и приобретать новые знания, так как стрем­ление выиграть заставляет думать, вспо­минать уже пройденное и запоминать все новое. Еще одним условием игры являет­ся ее доступность детям.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, созда­ет условия равенства в речевом портнерстве, разрушает традиционный барьер меж­ду учителем и учеником.

Важно также, чтобы учитель умел увлечь, заразить учащихся игрой. Очевид­но, для этого нужно самому быть увлечен­ным.

Место игр на уроке и отводимое им время зависят от ряда факторов: подго­товки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т. д.

Индивидуальные и тихие игры можно выполнить в любой момент урока, кол­лективные желательно проводить в конце урока, поскольку в них ярче выражен элемент состязательности, они требуют подвижности и т. д.

Что касается фиксации ошибок во вре­мя игры, то желательно, чтобы учитель делал это, не отвлекая учащихся, осуще­ствляя анализ после окончания игры. Под­бадривание учащихся, поощрение их дея­тельности необходимы для устного проте­кания игры, создания правильных меж­личностных отношений в коллективе.

В предлагаемых ниже играх главным принципом классификации материала послужили определенные уровни или аспекты языка:

1. Игры с буквами.

2. Игры со словами.

3. Синтаксические игры.

4. Лексические игры.

5. Грамматические игры.

6. Ролевые игры.

Эта классификация может быть расши­рена, так как на уровне слова, предложе­ний и текстов могут выполняться и лек­сические, и грамматические, и стилисти­ческие, и орфографические, и фонетиче­ские игры.

Применяя языковые и рече­вые игры на уроке, учитель должен пом­нить следующее:

1.Выбор формы игры должен оыть педагогически и дидактически обоснован. Учитель должен знать, с какой целью он проводит ту или иную игру.

2. В играх должно быть задействовано как можно больше учащихся.

3. Игры должны соответствовать возра­сту и языковым возможностям учащихся.

4. Языковые игры служат развитию всех видов оечевой деятельности. На первом плане — говорение. Есть игры, предпо-лагаю,,,ие письменное выполнение, а так­же ряд заданий, которые могут по усмот­рению учителя выполняться устно или письменно.

5. Не всегда удается «вписать» языковую игру в тематику урока. Но учитель должен стараться это сделать.

6. Ведущий, обычно учитель, должен быть по возможности на заднем плане. Роль ведущего могут играть и ученики.

7. Затраты времени на подготовку и проведение игры и ее польза должны находиться в оправданном соотношении друг с другом.

8. Среди многих видов упражнении есть такие, которые являются предметом педа­гогических дискуссий: корректировочные упражнения. Упражнения, включающие в себя поиск ошибок, полезны тем, что они дарят радость открытия и стимулируют активность учащихся.

9. Нельзя забывать о том, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Они базируются на уже в изученном. Учитель должен применять их в меру и целесообразно.

**БИБЛИОГРАФИЯ**

1. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам. М.. «Просвещение», 1969.
2. Байкееева Л.И. Игры как одно из средств закрепления материала и тренировки памяти учащихся // В помощь учителю: сб.ст., Ростов-на-Дону, 1962.
3. Берн Э. Игры в которые играют люди. М., 1998.
4. Богин Г.И. Современная лингводидактика. Калининграда, 1980.
5. Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения // Иностранные языки в школе. 1996, № 3.
6. Бухбиндер В.А.. Штрауса В. Основы методики преподавания иностранных языков. Киев, «Вища школа», 1986.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. \\ Вопросы психологии, 1966, №6
8. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: лингводикдактика и методика. М., Изд. центр «Академия», 2008.
9. Гальскова Н.Д.. Никитенко З.Н. Организация учебного процесса по иностранному языку в начальной школе // Иностранные языки в школе. 1994, №1.
10. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке 5-9 классы. М., «ВАКО», 2010.
11. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. М., «Просвещение», 1991.
12. Игра как метод обучения иностранным языкам, Давыдова З.Н. // «Иностранные языки в школе», 2010, №6.
13. Игровые методы на уроках английского языка, Л.Н. Галочкина // «1 сентября». English, 2010, №9.
14. Игровые упражнения с использованием психотехники в средней школе // Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск, 1997.
15. Игры на уроках английского языка, Г.Н.Баскакова // «1 сентября». English, 2009, №30.
16. Игры на уроках английского языка, Л.Н. Артамонова // «1 сентября». English, 2008, №20.
17. Игры, А.Н.Артамонова // «1 сентября». English, 2010, №8.
18. Использование учебных игр в процессе обучения иностранному языку, Комарова Ю.А. // Обучение иностранному языку в школе, вузе. СПб, «Каро», 2001.
19. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе, 1989, №4.
20. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. / И.Е. Колесникова - Минск: Народная Асвета, 1990.
21. Комков И.Ф. Методика преподавания иностранных языков. Минск, «Вышэшая школа», 1979.
22. Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. Минск, «Тетра Системс», 2008.
23. Конышева А.В. Современная методика обучения английскому языку. Минск, «Тетра Системс», 2003.
24. Леонтьев А.А. Педагогическое общение. М., «Просвещение», 1980.
25. Линингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. М., «Высшая школа», 1988.
26. Лифшиц О.Л. Ролевая игра на уроках английского языка в 8 классах // Иностранные языки в школе, 1987, №5.
27. Обучающие игры на уроках английского языка, Шарафутдинова Т.М. // Иностранные языки в школе, 2005, №8.
28. Пасов Е.И. Учебное пособие по методике обучения иностранным языкам. Воронеж, 1975.
29. Спиваковский А.С. Игра – это серьезно. М., 1992.
30. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., «Просвещение», 1984.
31. Шмаков С.А. Игра учащихся – феномен культуры. М., 1994.
32. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., «Педагогика», 1978.