

**ДОБРЫНИНА Е.В.**  
*учитель английского языка*



## **ПРЕЗЕНТАЦИЯ** **исследовательской работы** **«Ролевые игры на уроках** **как средство мотивации изучения английского языка»**

Уважаемые гости, позвольте представить вам материалы творческой лаборатории по моей исследовательской теме «Ролевые игры на уроках как средство для мотивации изучения английского языка».

В русле усиления коммуникативной направленности содержания образования на данном этапе исторического развития страны и создания серьезных предпосылок для расширения информатизации российской школы, обучение иностранным языкам, наряду с информатикой и социально-экономическими предметами, рассматривается как приоритетное направление модернизации школьного образования.

Целью обучения иностранным языкам в полной средней школе является достижение учащимися иноязычной коммуникативной компетенции на пороговом уровне.

Раздел «Говорение» включает в себя работу с ролевыми играми. Поэтому данный раздел является одновременно как важным, так и сложным в работе, но вместе с тем интересным как для учителя, так и для ученика.

Что представляет собой ролевая игра? Что мы обычно понимаем под ролевой игрой?

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

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

### **Каковы преимущества использования ролевой игры в классе:**

1. Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему.
2. Ролевая игра ставит учащихся в ситуации, в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы как смазочный материал в работе социальных взаимоотношений.
3. Ролевые игры способствуют подготовке к определенной роли в жизни (учиться и работать за границей, путешествовать). Для учащихся очень полезен тот языковой материал, который им понадобится во время поездки и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении классной комнаты. Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.
4. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся "маской" за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда

основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

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

6. Ролевая игра является средством развития коммуникативной компетенции, а это главная цель, которая ставится при изучении иностранного языка на всех ступенях образования.

7. Ролевая игра помогает создать мотивацию изучения английского языка, а мотивация – это как раз то, что делает процесс обучения для учащихся жизненно необходимым.

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

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

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

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

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

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

Ролевая игра должна быть рассчитана на разнообразные типы учащихся. - Учащиеся должны понимать ситуацию и то, что написано в ролевой карточке перед началом игры.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Практикум ролевых игр

Ролевая игра – это способ сделать каждый урок интересным, увлекательным и добиться того, чтобы он развивал познавательный интерес, мыслительную творческую активность учащихся? Как известно, школьный курс иностранного языка призван обеспечить практическое овладение предметом. Эта задача требует с первых шагов обучения учить умению общаться на изучаемом языке, пусть даже на самом элементарном уровне, заложить основу для дальнейшей коммуникативной деятельности школьников.

Одним из эффективных приемов в обучении общению являются ролевые игры, поскольку они приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать навык общения, способствуют эффективной обработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения, помогают убрать равнодушие, скуку, формализм из учебно-воспитательного процесса в школе. Ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности в самых различных ситуациях, в которые вступают люди в реальной жизни.

Работа по формированию лексических навыков осуществляется, как правило, с помощью ситуативно-обусловленных упражнений и вызывает интерес у ребят. Так, при работе над лексикой по теме «Одежда» в классе появляется «Магазин». На прилавке «Магазина» разложены различные предметы одежды, которые можно купить.

При проведении ролевых игр используются различные предметы: телефон, чайный сервиз, предметы обихода и одежды.

Дети всегда с интересом относятся к игровым формам работы, любят исполнять различные роли людей. Участие в игре сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением. В результате дети получают удовольствие, выполняя игровые действия и общаясь со своими партнерами.

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.

Включение ролевой игры возможно на любом этапе обучения, но чаще всего игра проводится 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.

От учащихся требуется свободное владение материалом, а также создание оригинального диалога коммуникативного общения. На начальном этапе отработки материала обычно используется имитационная игра, 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.

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. Доводят до автоматизма стандартные фразы, такие как:

-Can I help you?

-Yes, please.

Такая схема позволяет процессу коммуникации проходить 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!

Ролевая игра используется и 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.

### **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

### **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. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
8. Наличие разветвленной системы индивидуального и группового оценивания участников игры.

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.

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.

Таким образом, через деловые социальные игры стимулируется приобретение опыта общения в роли семьянина, домохозяйки, делового партнера и т.д.

Каждая социальная роль включает множество культурных норм, правил и стереотипов поведения, которые незримо социальными нитями-правами, обязанностями, отношениями - связаны с другими ролями. Основой взаимодействия личности с социальной средой является участие в деятельности. На уроках учащиеся участвуют в учебной деятельности. А ролевые и деловые игры, применяемые на уроке, позволяют моделировать другие виды деятельности, знакомят учащихся с поведенческими штампами, приучают их к выполнению личностно-социальной роли.

Для выбора роли органично подходящей к характеру того или иного ученика, его личностным особенностям желательно определить общее состояние ученика, его стремление «командовать» или «подчиняться».

Уважаемые коллеги, обратите внимание на образцы карточек с инструктивным материалом по различным темам. Они лежат у вас на столах. Карточка задание имеет стандартный вид и различается темой, предлагаемыми к этой теме выражениями и лексикой. А вот далее идет подбор заданий, которые включают весь спектр работы по разделу «Говорение» и, конечно же, разнообразные ролевые игры. Карточка-задание или так называемая ролевая карточка должна быть краткой. Если предполагается использование каких-то лингвистических структур, то учащиеся должны быть с ними хорошо ознакомлены. Когда учащиеся прочтут свою ролевую карточку, они должны либо вернуть ее учителю, либо перевернуть ее и обращаться к ней только тогда, когда им необходимо.

Далее предлагаю вам посмотреть фрагменты уроков, которые включают ролевые игры.

Перед работой с учащимися проводится инструктаж, где вводятся новые опорные фразы и повторяются уже изученные слова и предложения.

Первая тема: **«Как говорить об интересах, желаниях, намерениях»**. Основа этой темы, естественно, хобби.

Карточка задание представляет перечень интересов и просит: обсудите с партнером ваши интересы. Определите, в каких областях ваши интересы совпадают. Вашему вниманию предлагаю диалог «Беседа о предпочтениях» (Мышкевич И., Павлюк А. 9 класс).

По теме **«Как что-то предложить»** задание звучит так: предложите свою помощь в предложенных ситуациях. Выберите соответствующие формулы вежливости и способ отказаться от помощи или принять ее. И далее по каждой ситуации прозвучат диалоги.

Ситуации:

- Ваш друг нуждается в денежных средствах. Предложите ему свою помощь.
- Предложите коллеге в офисе кусок пирога.
- Предложите коллеге чашку кофе.
- Предложите однокласснице поднести сумку.
- Попросите послушать CD-диск.

Далее идет видеопокказ диалогов по следующим темам:

1. Как поздороваться и попрощаться
2. Как поддержать разговор

3. Как дать указания
4. Как дать совет
5. Как показать дорогу
6. Как говорить по телефону
7. Выражение просьбы
8. Как подать жалобу
10. Как внести предложение и как планировать на будущее
11. Как давать или получать разрешения
12. Как высказать мнение



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

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

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

В заключении хочется отметить, что в настоящее время главным социальным заказом общества является воспитание, развитие и образование личности. Развитие личности особенно активно осуществляется в среднем и старшем подростковом возрасте. И именно этот период особенно важен для процесса социализации подростка.

Задачи социализации легко могут быть решены на уроках иностранного языка, который, таким образом, является одновременно и целью и средством обучения. На уроках учащиеся постигают средствами английского языка окружающую действительность и самих себя. В значительной степени этому способствуют ролевые и деловые игры, в ходе которых учащиеся:

- выступают в конкретных социальных ролях,
- вырабатывают цепочку решений,
- подходят к результату, целью которого является в нахождении правильного решения на определенный социальный вопрос в ситуации наиболее распространенной в реальной жизни.

Все это помогает учащимся адаптироваться в окружающем социуме. И если ученик уже сейчас знает где и как он сможет использовать свои знания по данному предмету, это и является основой мотивации к изучению английского языка.