муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

города Новосибирска «Гимназия №14 «Университетская»

****

**«ОРГАНИЗАЦИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ, КАК ФОРМЫ НЕСТАНДАРТНОГО УРОКА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА»**

(Аттестационный проект на I квалификационную категорию)

Разработчик:

Пищева Любовь Анатольевна,

учитель английского языка

г. Новосибирск 2023

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Введение 3**

**Основная часть**

1. Ролевая игра – один из эффективных методов обучения иностранному языку 4

2. Польза ролевых игр 5

3. Виды ролевых игр 6

4. Использование ролевых игр на уроках иностранного языка 7

5. Анализ игр 9

**Заключение 12**

**Список литературы 13**

**Приложение 14**

**ВВЕДЕНИЕ**

Данная разработка посвящена той идее, как правильно использовать ролевую игру для развития устной речи у учащихся на разных этапах обучения и показать разные возможности ролевой игры. Привести примеры нескольких упражнений.

Введение обязательного стандарта необходимо совместить с особой задачей – научить свободному владению языком во многих сферах и ситуациях его применения. Так как сегодня знания, способность к творчеству становятся для развивающейся личности важнейшим человекообразующим фактором. Творчество – самый мощный стимул в развитии ребенка. Именно в творчестве происходит слияние человека с его деятельностью. Отсюда проблема, как сделать так, чтобы на уроке удавалось разбудить в ученике такое творческое состояние.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

1. **Ролевая игра – один из эффективных методов обучения иностранному языку**

   Ролевая игра — это интерактивный метод обучения, который представляет собой моделирование различных ситуаций прямо на уроке. Такая методика преподавания английского используется для освоения нового материала и закрепления пройденного, для развития творческих способностей учащихся и их раскрепощения.

Путём создания абсолютно обычных жизненных ситуаций, ученики погружаются в языковую среду. Таким образом, они применяют все свои знания на практике и начинают думать и говорить на иностранном языке менее скованно.

 Обращение к вопросу овладения иностранным языком в игре обусловлено необходимостью повышения качества языковой и профессиональной подготовки обучаемых. Особенно перспективным направлением в этом плане являются приемы активного обучения в силу того, что они обеспечивают более высокую по сравнению с традиционной методикой степень проявления обучаемым познавательной самостоятельности, перевод его с позиции объекта на уровень субъекта деятельности и общения. Одним из таких приемов можно считать использование игр в учебном процессе.   
 Психологи отмечают, что игра - оптимальная форма обучения при изучении иностранного языка. Игра формирует у детей адекватное отношение к явлениям окружающей жизни, является средством активизации познавательных процессов: внимания, мышления, памяти. Большое значение ролевой игры в воспитании учащихся неоднократно подчеркивали Н. К. Крупская и А. С. Макаренко. Н. К. Крупская называла творческие игры «вольными играми», она считала их «самыми любимыми и нужными» играми для детей.

**2. Польза ролевых игр**

Использую в своей работе разные виды ролевой игры. Они уже доказали свою эффективность в педагогике. Рассмотрим преимущества ролевой игры как элемента обучения английскому языку.

* **Лексическая сторона**

С одной стороны, происходит пополнение словарного запаса, новые слова запоминаются быстрее. С другой стороны, появляется возможность применить ранее пройденный материал на практике. Ведь чем чаще мы говорим на иностранном, тем легче нам «извлекать» из памяти нужные слова.

* **Фонетическая сторона**

Благодаря таким заданиям, ученикам становится проще говорить самим и воспринимать иностранную речь «на слух». Вживаясь в роль, они адаптируются к реальным ситуациям, которые могут происходить в жизни.

* **Грамматическая сторона**

Без должного знания грамматики играть сложно. Однако именно с помощью таких занятий можно не только обнаружить свои «слабые» стороны, но и хорошенько их «прокачать».

* **Практическое применение**

Каждая ситуация должна быть построена по определенному сценарию и тематике, должна быть понятной и интересной учащимся. Например, обыгрываются ситуации в магазине, в путешествии (в аэропорту, на вокзале, в незнакомом городе) и т. д.

* **Повышение мотивацию к дальнейшему обучению**

Ученикам не только интересно расслабляться и развлекаться на уроках. По средствам таких занятий, они понимают ценность вложенных знаний, видят свои «пробелы», и начинают лучше понимать, над чем им стоит «поработать» и зачем им это надо.

* **Общее развитие**

Ролевые игры развивают творческое начало и раскрепощают, расширяют кругозор учащихся по средствам изучения и отработки различных тем.

* **Интеллектуальная направленность**

При использовании методов «мозгового штурма» у участников запускается активный мыслительный процесс, улучшается концентрация внимания и активизируется работа памяти (вспоминается даже то, что «не знали»).

* **Социально-командная ориентированность**

Эти задания направлены на взаимодействие друг с другом, общение, решение проблем и задач, то есть учат работать сообща.

**3.Виды ролевых игр**

Ролевые игры на уроках английского языка можно классифицировать на две группы.

|  |  |
| --- | --- |
| **По степени вовлеченности учителя в процесс** | **По длительности** |
| контролируемая | эпизодическая |
| умеренно-контролируемая | длинная |
| свободная |  |

**Контролируемая**

Это задание строится на основе уже существующего образца. Может быть в виде диалога или текста. Например, диалог сначала прочитывается, потом разыгрывается по ролям. А в случае с текстом, он сначала изучается, далее участники разыгрывают сюжетные сценки.Учитель дает готовый материал.

**Умеренно-контролируемая**

Самый сложный вид. С одной стороны от учащихся ожидается импровизация, с другой – они должны придерживаться определенного.

**Свободная**

В этом случае ученики сами выбирают лексику, форму общения и развитие событий. Это уже сценарные игры, где участники самостоятельно распределяют свои роли. Учитель лишь оговаривает тематику и выступает лишь в роли зрителя и оценщика.

После игры учитель должен прокомментировать каждого ученика не только с позиции правильности произнесения слов или грамматических конструкций, но и с точки зрения актёрского мастерства, находчивости и инициативности! Это важно для поддержания интереса учеников к подобным занятиям и мотивации на дальнейшее обучение!

**4. Использование ролевых игр на уроках иностранного языка**

Основная цель ролевой игры на уроках – научи

***Какие роли могут играть учащиеся?***

- Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель  и др.)

- Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи (крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

**Подготовка:**

***Планирование игры.***

Работа с учащимися:

- сообщение темы, даты проведения ролевой игры,

- распределение ролей и заданий,

- разбивка на группы, по необходимости – выборы жюри, ведущих,

- знакомство с планом игры,

- объяснение целей и ожидаемых результатов,

- форма представления материала,

- дополнительная литература,

- по необходимости – консультации, репетиции,

- изготовление необходимых дидактических материалов,

- сообщение о контроле знаний.

***Варианты контроля знаний:***

- Оценка за работу на уроке, т.е. непосредственное участие в игре в работе своей группы.

- Оценка за подготовку к игре дома (рисунок, схема, костюм, кроссворд, сообщение   и др.)

- Работа в тетради по ходу игры (запись выступлений других учащихся, таблица, лента времени, ключевые слова и др.)

- На следующем уроке  - проверочная работа, тест, диктант и др.

***Ход игры:***

- Организационный момент.

- Ролевая игра.

- Рефлексия: устный анализ в конце урока, анкета, заметка в школьную газету, выставка творческих заданий и др.

***Приемы, которые могут быть использованы в ходе ролевой игры:***

- Персонификация – реально существовавшее лицо участвует в игре как помощник учителя, консультант, член жюри и др.

- Интервью – ученики задают вопросы.

- Путешествие – проверка картографических навыков.

- Историческое письмо или телеграмма. Узнай, кто мог быть автором.

- Исторический документ. Узнай автора. О каком событии идет речь?

- Рассказ-защита (герб, город, растение, памятник культуры и др.).

- Текст с ошибками или пропусками.

- Кроссворды, тесты, понятия, даты и др.

*5.* **Анализ игры**

**ФРАГМЕНТ УРОКА, С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**ПО ТЕМЕ “FOOD” В 6 КЛАССЕ.**

Интересным и эффективным заданием для учащихся была подготовка к игре , которая проходила несколько этапов. Сначала отработка лексики, речевых клише, соответствующих теме урока. Затем я познакомила учащихся с ситуацией и проблемой, требующей разрешения в ходе игры, распределила роли. По окончании подготовки проводилась сама игра. В качестве заключительного этапа провела анализ игры и подвела итоги, где отметила наиболее удачные моменты игры, указывая на недочеты и ошибки.

*1 этап. Подготовительный*.

а) Повторяется лексика по теме «Food», используя изображение на картинке.

to bake to boil meat yoghurt to fry yummy

to grill onion fruit vegetarian recipe

б) После отработки слов предлагается поговорить о предпочтениях в еде.

Например: I like …

But I don’t like\ hate…

My favourite food is...

My favourite drink is...

*2 этап. Работа над составлением диалога.*

Учащимся предлагается следующая ситуация для ролевой игры по теме ”Food”: *You are going to have a party dedicated to your victory in the language competition. You arrange it together in one of your classmate’s flat. You decide what to cook, to buy.*

Во время работы над ролевой игрой учащимся понадобились фразы, клише, которые не были включены в материал по теме: to be on a diet, to be all for, as busy as a bee, would you mind, sounds great.

*Учащиеся составляют ролевую игру.*

Maxim: Let’s have a party. I invite everybody to my house on Sunday. You know, my Mum is always glad to see you.

Diana: Sounds great! I’m all for it.

Felix: Well, I can make the menu. I always help my mother with it. What food do you like?

Lisa: As for me, I’d prefer something with meat.

Afshin: No meat for me. I’m a vegetarian, you know. I’d love vegetable salad with cheese.

Felix: OK. Let’s make vegetable salad with cheese. What about grilled chicken?

Maxim: Yummy! That would be great!

Diana: I’m afraid I can’t eat chicken or anything fat, because I am on a diet.

Lisa: Would you mind having fruit salad?

Diana: Oh no, of course not. It’s my favourite dish.

FELIX: So, let’s include fruit salad, too.

Afshin: Shall we have anything sweet?

Lisa: Yes, sure. We must bake a cake, I think.

Maxim: Sounds great. I know a lot of recipes.

Felix: Cooking is my hobby. I’m good at making cakes. So if you don’t mind, I’ll bake it at home.

Diana: Let’s make a list of products we need for the party.

Felix: So, we need some meat, apples, oranges, chicken, tomatoes and pepper, boiled eggs.

Afshin: Don’t forget about cheese for vegetable salad and yoghurt for fruit salad. And bread, too.

Maxim: We have some onion and ketchup at home.

Felix: What do you prefer to drink: some juice or cola, or may be mineral water?

Lisa: I’d rather prefer orange juice than cola or mineral water.

Diana: No problem. We can buy orange juice.

Afshin: And I can go shopping with someone and carry the bags.

Maxim: I’ll go to the shop with you.

Afsin: ok. Let’s go! Lena, can you help us with the shopping?

Diana: I’m sorry, I can’t. I’m very busy this week, as busy as a bee. But I can help with making food on Sunday.

Felix: Well, everything is settled. Let’s go home now.

3 этап. Заключительный. Подведение итогов.

В конце урока ставится оценка речевым и актерским действиям учащихся, отмечается, что удалось, что было не очень хорошо, где были ошибки. Проводится обсуждение, в ходе которого ребята делятся своими впечатлениями о данной работе, подготовке, распределении ролей между собой и т. д.

Конечно же, не все ученики владеют устной речью на одном уровне, но такая работа формирует мотивацию к овладению иностранным языком, поддерживает интерес к предмету, повышает качество обучения и его эффективность.

Последним этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, так как в этом случае анализ получается наиболее полным. Если это невозможно, ведущие должны сами детально проанализировать все этапы организации и проведения игры, учесть все удачи и неудачи, разобраться в их причинах.

Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся эмоции. Но начать его можно уже во время завершающего праздника.

Учитель должен рассказать ученикам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые им, дать свою оценку прошедшей игры. Учащиеся, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры. После этого можно детально проработать ключевые моменты игры, найти ответы на вопрос: "Почему возникла та или иная ситуация, к чему она привела?". Вот тут как раз важно получить информацию от возможно большего количества учащихся, чтобы воссоздать как можно более полную картину. Учитель должен аргументировано объяснить объективные причины возникновения той или иной ситуации.

Все это способствует накоплению опыта у учащихся и повышению уровня и культуры игры в целом. Даже если игра, по общему мнению, не удалась, нельзя допустить, чтобы анализ ее свелся к разбору взаимных обид. Необходим спокойный и детальный разбор организации и проведения игры, с учетом всех факторов. Кроме устного анализа желательно провести анкетирование игроков по следующим вопросам:

**1.** Насколько полно и понятно была разработана картина мира?

**2.** Насколько универсальны и действенны были правила игры?

**3**. Насколько полно Вы прочувствовали свою роль?

**4.** Что выбивало Вас из игрового образа?

**5.** Смогли ли Вы воплотить свои игровые планы, и если нет, то, что этому помешало?

**6.** Какие игровые моменты Вам больше всего понравились?

**7.** Кто из игроков, с Вашей точки зрения, лучше всех сыграл свою роль?

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подводя итоги данной работы, я пришла к следующим выводам. В ролевых играх не важно, какой уровень знаний имеют участники, поэтому их желательно проводить с самого начала обучения английскому. Проецировать события и моделировать реальные ситуации очень важно, также важно хорошо готовиться к таким занятиям и писать сценарий. Чем больше мы имеем лексических, фонетических и грамматических знаний, тем легче нам играть. А чем больше мы играем, тем больше знаний получаем! Изучение теоретических материалов и анализ специальной литературы, показали, что необходимо постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий детям эффективно и качественно усваивать программный материал, находить максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребёнка к активной познавательной деятельности. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на уроках.

Использование ролевых игр на разных этапах обучения английскому языку повышает мотивацию к изучению языка, так как делает процесс обучения более творческим и интересным, что свидетельствует об актуальности данной работы и способствует формированию иноязычной коммуникативной компетенции у обучающихся.

Необходимо также отметить, что использование ролевых игр необходимо на всех этапах обучения иностранному языку включая обучающихся в повседневное общение, в ходе которого используется разговорный язык. Для развития и совершенствования речевых умений среди различных видов деятельности наиболее эффективным представляется использование ролевой игры на уроке.

**Список использованной литературы**:

* 1. Активизация учебной деятельности в преподавании иностранных языков на неязыковых факультетах университета: сборник научных трудов. – Днепропетровск: ДГУ, 1984.
  2. Большая Советская Энциклопедия. Под ред. Прохорова А.М. – М., Сов. Энциклопедия – 1979, т. 10.
  3. Венгер Л. А. «Игра, как вид деятельности», вопр. псих., № 3.
  4. Очерки методики обучения устной речи на иностранных языках. Под ред. В. А. Бухбиндера. – Киев: высшая школа, 1980.
  5. Семенова Т. В., Семенова М. В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – ИЯШ, 2005, № 1.

**Приложение**

**Задания для учащихся средней школы**

Эти игры уже более сложные, т. к. рассчитаны на достаточное знание грамматики и лексики.

***«Если бы я был…»***

Преподаватель предлагает учащимся представить себя в роли известного актёра или актрисы, или любой другой медийной личности. Они должны себя описать (внешность, одежду, манеру общения и тд). Такое упражнения помогает в отработке сослагательного наклонения. «If I were Tom Ford, I would …»

Это же задание можно построить иначе. Участники вытаскивают карточку и пытаются рассказать или представить себя в роли того, кто на ней изображен. Задача учащихся угадать персонажа. Ход переходит к выигравшему, ему же присуждается балл. А победителем становится тот, кто наберёт больше всего очков. Занятие проводится до тех пор, пока не закончатся карточки.

***«Другой возраст»***

Ещё одно задание на отработку употребления сослагательного наклонения и средств выражения модальности. Каждому ученику необходимо вытянуть карточку с цифрой. Задача представить себя моложе или старше и описать, учитывая изменения в возрасте. «If I were ten years old, I would …».

***«Собери рассказ»***

Участник и делятся на группы. Каждой команде раздается набор предложений. Задача каждой собрать из них полноценный рассказ. Разрешается дополнять другими фразами. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее, и чей рассказ будет наиболее красивый и логичный. Цель задания – развитие навыков свободного спонтанного говорения и логики.

Подобное задание можно давать учащимся и по одиночке. Преподаватель засекает время. Побеждает тот, кто быстрее всех проговорит свой текст, используя «логично!» все заданные слова.

**Задачи на уроках в старшей школе**

Такие задачи рассчитаны на то, что учащиеся уже могут достаточно свободно изъясняться на иностранном языке.

***«Professions»***

Задание основано на теме «профессии». Цель: активизация навыков аргументирования и отстаивания своей точки зрения, а также отработка лексики по заданной теме. Каждый участник вытягивает карточку с профессией. Задача учеников описать самые важные качества и умения, которыми должен обладать грамотный специалист в данной области.

***«Interview»***

Ещё одно занятие к теме «профессии». Читается диалог «interview», затем разыгрывается по ролям по аналогии с другими профессиями. Вариант посложнее. Учащимся раздаются карточки, где прописаны роли, где прописаны модели поведения и анкеты для приёма на работу. Ещё более сложный вариант более творческий. Участники готовят интервью самостоятельно, без опорного материала. Также подбирается реквизит и пишется сценарий.

Например:

— Excuse me, John Stone? May I come in?

— Yes, sure. Come in. Sit down. What’s your name?

— My name is Ann Walter. I am 27.

— Where did you work before, Ann?

— I worked as a cashier in McDonald’s.

— Did you quit yourself or somebody fire you?

— I quit myself. The work distracted me.

— Okay. Do you have any experience in selling cars?

— Unfortunately not.

— You should understand that we need skilled workers. So why should we fire you?

— My father is a mechanic. So I’ve learned a lot about cars since childhood. I’m a hardworking person and eager to study. I’ve have good communicative skills and due to my previous job I know all about client service and being a Customer-friendly.

— Nice of you, Ann. I think we’ll call you back later.

— Okay. That is my phone-number: 81341341313.

— Thank you. Have a nice day!

— To you too. Will wait for your call. Goodbye.

— Bye!

В процессе задания ученики выражают своё желание или не желание что-либо делать, описывают свои сильные и слабые стороны, учатся убеждать собеседника.

«***Hot news»***

Это игра на развитие кругозора. В начале урока учитель называет какую-либо новость, которую горячо обсуждают в СМИ. Например, потоп в каком-нибудь штате или землетрясение, выборы президента или изменения в школьной программе. Ученикам нужно высказать своё мнение. Цель упражнения не только развитие кругозора и социальной включенности, то также и активизация аргументированной речи учащихся.

***«What to do if»***

Ещё одно задание на развитие дискуссионных навыков. Участники делятся на группы. Преподаватель задаёт тематику. Например, тема «Travelling». What will you do, if you … 1) lost your money/tickets/way/luggage, 2) are late to your plane/train/bus, etc.

***«Sightseeing» or «One travel day»***

Каждый ученик вытягивает свой город. Его задача рассказать о тех местах, которые он хотел бы там посетить. Задача учащихся убедить оставшуюся группу поехать с ним.

***«Small talk»***

В продолжение темы «Travelling». Ученики разбиваются на пары и разыгрывают сценки «in the airport/in the restaurant/in the museum, etc.». Для начинающих по образцу, для продолжающихся – разыгрываются с использованием реквизита и своим сценарием развития событий.

***«Talk show»***

Участники выбирают формат ток-шоу и «гостей». Это абсолютно свободная игра. Пишется «легенда» гостя: почему стал популярным, например, его хобби, детство и т. д. Вопросы и ответы. Основная цель – раскрепостить учащихся и задействовать весь возможный словарный запас.