**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НАУКИ**

**ЛУГАНСКОЙ НАРОДГОЙ РЕСЕУБЛИКИ**

**ГУ ДПО «РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ САМООБРАЗОВАНИЯ»**

**Отдел методики**

**преподавания**

**учебных дисциплин**

**Ролевые игры в обучении иностранным языкам.**

***Реферат***

***Криницы Инессы Юрьевны***

**слушателя курсов повышения квалификации**

**учителей английского, немецкого, французского, испанского языков, учителя**

**ГОУ ЛНР «Алексеевская гимназия имени Б. Гринченко»**

**Луганск 2018**

**Введение 3**

**Пояснительная записка 3**

**Глава I. Игровая деятельность как психологическое явление**

**1.1 История происхождения игры 4**

**1.2 Сущность игры, как психологического явления 7**

**Глава IІ. Возможности, функции и структура ролевых игр**

**2.1 Обучающие возможности ролевых игр 8**

**2.2. Функции ролевых игр 11**

**2.3 Структура ролевых игр 14**

# ГлаваIІІ. Ролевая игра как средство обучения иноязычному общению на уроках английского языка

**3.1 Требования к ролевым играм 15**

**3.2 Возрастные особенности в обучении ролевой игре 18**

**3.3 Этапы проведение ролевой игры 20**

**Заключение 21**

**Литература 23**

**Введение**

**“Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет”.**

(Ф. Шиллер)

# Пояснительная записка

***Актуальность:***

Для повышения эффективности и качества обучения английскому языку учителя и методисты постоянно ищут резервы, стараясь сделать уроки более интересными, увлекательными и добиться того, чтобы они развивали познавательный интерес и творческую мыслительную активность учащихся? Как показывает практитка, изучая в течение нескольких лет иностранный язык в школе, дети так и не обретают навыка пользоваться им как средством общения. Однако те же дети, оказавшиеся в естественной иноязычной среде, за несколько месяцев начинают понимать чужую речь и пользоваться ей. По аналогии с запомнившимися образцами они интуитивно усваивают основные конструкции и способы их «сцепления» в предложении. Словом, в естественных условиях общения на неродном языке дети в сжатые сроки постигают основные законы языка - словообразование, словоизменение и способы связи слов в предложении. Их речь обогащается целостными фразами, необходимыми им ситуативно. У них постоянно обострено внимание к тому, что говорят им сверстники-иностранцы, следовательно, интенсивно развиваются навыки понимания неродной речи.

Будучи максимально точной и доступной моделью иноязычного общения ролевая игра и является той организационной формой обучения, которая позволяет оптимально сочетать групповые, парные и индивидуальные формы на уроке.

У детей, принимающих участие в ролевых играх, закладываются основы коммуникативной компетенции, позволяющие осуществлять иноязычное общение и взаимодействие учащихся на уроках иностранного языка.

Также ролевая игра положительно воздействует на развитие диалогических навыков и познавательных интересов у учащихся, способствует осознанному освоению английского языка. Присвоение каждому учащемуся престижной социальной роли и постоянное внимание к его индивидуальной значимости помогают снять психологические барьеры общения, что является необходимым условием успешного обучения. Роль - маска помогает школьнику проявлять те стороны своей личности, которые он считает возможным открыть в коммуникации, и, с другой стороны, условность игры позволяет скрыть те стороны индивидуальности, которые учащийся не хотел бы делать достоянием коллектива.

# Глава I. Игровая деятельность как психологическое явление

## 1.1 История происхождения игры

|  |
| --- |
| Правильным будет начать с того, что же такое игра и как она появилась.  Сам термин “игра” на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С.Выготского “мнимая ситуация”.  Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления.  М.Ф.Стронин утверждал, что игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок при этом будет 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 игре все равны. Она посильна даже самым слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения.  Так что же такое игра? 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 вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, ребенок немедленно начинает думать, как же на него ответить. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер.  Таким образом, М.Ф.Стронин рассматривает игру как ситуативно- вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками -- эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия. [11,3]  А всегда ли существовала ролевая игра? На этот вопрос отвечает академик Д.Б.Эльконин. Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. Для нас важно установить следующее. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда, ни тем более, ролевой игры. Дети входили в жизнь взрослых, овладевали орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. На более высокой ступени развития включение детей в наиболее важные области трудовой деятельности требовало специальной подготовки, которая проходила на уменьшенных по своим формам орудиях. На этом этапе развития возникают одновременно два изменения в характере воспитания и процессе формирования ребенка как члена общества. Первое из них заключается в том, что выделяются некоторые общие способности, необходимые для овладения любыми орудиями (развитие зрительно-двигательных координаций, мелких и точных движений, ловкости и т.п.), и общество создает для упражнения этих качеств особые предметы. Это не деградировавшиеся упрощенные или потерявшие свои первоначальные функции уменьшенные орудия труда, служившие для прямой тренировки, или даже специальные предметы, изготовленные взрослыми для детей. Второе изменение заключается в появлении символической игрушки. При ее помощи дети воссоздают те сферы жизни и производства, в которые они еще не включены, но к которым стремятся.  Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе. [9,167]  **1.2 Сущность игры, как психологического явления**  Психологами и педагогами установлено, что, прежде всего, в игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Происходит это благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать он это может только с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи. Расширение игры (воссоздание всё более сложных действий и событий из жизни взрослых, их отношений) и невозможность реализовать его только через предметные действия с игрушками влечёт за собой переход к использованию изобразительных, речевых и воображаемых действий (совершаемых во внутреннем плане, “в уме”).  В игре у ребёнка закладывается способность оперировать образами действительности, что, в свою очередь, создаёт основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность.  Большое влияние оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми.  Нет нужды объяснять, насколько все эти качества необходимы ребёнку в дальнейшей жизни, и, в первую очередь, в школе, где он должен включаться в большой коллектив сверстников, сосредотачиваться на объяснениях учителя в классе, контролировать свои действия при выполнении домашних заданий.  Иными словами, взрослые должны сознавать, что игра вовсе не пустое занятие, она не только доставляет максимум удовольствия ребёнку, но и является мощным средством его развития, средством формирования полноценной личности.  **Глава IІ. Возможности ролевых игр.**  **2.1 Обучающие возможности ролевых игр**  Ролевая игра также обладает большими обучающими возможностями. Давайте рассмотрим, в чем же они заключаются.  1. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Ведь она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах. Именно поэтому психолог В.А.Артемов предлагал «поучиться у театра» при обучении иностранному языку. В ролевых играх, как и в самой жизни, речевое и неречевое поведение партнеров переплетается теснейшим образом.  2. Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана. Общение, как известно, немыслимо без мотива. Однако в учебных условиях непросто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующей опосредованности: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. Психологи настаивают на тезисе: «Пусть они (учащиеся) говорят то, что им хочется сказать». В условиях иноязычного общения важно, однако, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Языковое обеспечение (словарный и грамматический материал, навыки в пользовании ими) часто заслоняют саму цель - общение и от учащихся и от учителей. В ролевой игре точно обозначенные «предлагаемые обстоятельства» создают общий побудительный фон, а конкретная роль сужает его до субъективного мотива.  3. Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через свое «я», но через «я» соответствующей роли. И здесь, как правило, проявляется весьма типичное отношение актера к персонажу, которого он играет. Обычно актеры проявляют большую заинтересованность в них. Ясно ощущаемое личностное ядро (даже если герой отрицательный) повышает эмоциональный тонус «актера», что положительно сказывается на результате, и, в конечном счете, на усвоении иностранного языка.  4. Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала. Следует иметь в виду, что учебная пьеска строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц, отношений между ними.  Поэтому за каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности, которая “заземляет” ее, делает неповторимой и значимой. При этом языковой материал, в который она обличена, “привязывается” к ситуации множеством ассоциативных нитей и прочно удерживается в памяти. Эмоция, сопутствующая реплике, придает ей естественную однозначность, устанавливая прямые связи с ситуацией и создавая благоприятные условия для запоминания.  5. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. Ведь исполнение этюда предполагает охват группы учащихся (ролевая игра строится не только на основе диалога, но и полилога), которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции друг друга, помогать друг другу. При распределении ролей следует учитывать как языковые, так и “актерские” возможности учащихся, поручая одним более вербальные, другим – пантомимные роли, третьих же назначая на роли “суфлеров”, давая им право подсказывать на основе текста. При этом удачно найденный жест, “немое” действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей “труппой”. В результате учащимся с более слабой подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем, возможно, полностью включиться в ролевую игру. Таким образом, при правильной постановке дела игру можно расценивать как организационную форму, способствующую созданию сплоченного коллектива, и в этом ее воспитывающее значение.  6. Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Поощряется всякая выдумка, ибо в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены, а для изобретательности открываются большие просторы. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей. [6, С. 69-70]  Таким образом, ролевая игра позволяет расширить ассоциативную базу при усвоении иностранного языка, формировать учебное сотрудничество и партнерство, и также она является стимулом к развитию спонтанной речи.  И, несмотря на то, что инстинкт игры является врожденным, ролевая игра может выполнять различные функции, способствующие обучению групповому общению.  **2.2 Функции ролевых игр**  В условиях обучения устной иноязычной речи 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. Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры школьниками не осознается. С позиции учителя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем.  Применение ролевой игры в обучении - яркий пример двуплановости, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме (Г.А. Китайгородская) [19, с. 16]. Анализ литературы по использованию ролевой игры в обучении иностранным языкам показывает, что игра - явление полифункциональное. Рассмотрим, какие же функции она может выполнять.  С точки зрения процесса порождения речевого высказывания обучение иностранному говорению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует более продуктивному усвоению материала, активному включению школьников в деятельность (А. Н. Леонтьев, А. А. Смирнов и др.). Как подчеркивает И. А. Зимняя, «используемые в практике обучения иностранному языку приемы организации речевого общения, игровых ситуаций непосредственно направлены на приведение в действие механизмов мотивации и тем самым на повышение эффективности обучения иноязычному говорению». Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, и в этом смысле она выполняет *мотивационно-побудительную функцию*.  Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи (ДР) в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает *обучающую функцию.*  Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, ее всестороннее влияние на подростка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность подростка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях. Как показывает практика обучения и специальные исследования, учащимся импонируют положительные роли. Вместе с тем дети с удовольствием играют роли отрицательных персонажей с целью высмеять их отрицательные черты. То есть, мы говорим о *воспитательной функции* ролевых игр.  Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет *ориентирующую функцию.*  Характеризуя детскую ролевую игру, А.Н.Леонтьев подчеркивает, что противоречие, несоответствие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться в одном-единственном типе деятельности - в игровой деятельности, в игре. Такого рода противоречие характеризует и детей подросткового возраста. Более того, подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подроста, ролевая игра тем самым реализует *компенсаторную функцию*. [1, С. 29-30]  **Рисунок 1.1 – Структурная схема функций ролевых игр**  *Рис.1*  http://works.doklad.ru/images/vt5QFwshgmI/76401639.gif  Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе 5 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную (См. рисунок 1.1). Теперь очевидно, что ролевая игра весьма полезна в обучении групповому общению. Но чтобы применять ролевую игру в обучении нужно знать её структуру, её составляющие компоненты.  **2.3 Структура ролевых игр**  В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.  Первый компонент - роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) (Краткий психологический словарь/ Под общ. ред. А.В.Петровского, М.Г.Ярошевского - М., 1985, С. 309-310). Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки и т. п. [20, с. 14]  Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения участников. В обучении иностранному языку используются речевые ситуации, т. е. такие, которые вызывают речевую реакцию учащихся. Следует исходить также из различения естественных речевых ситуаций, которые возникают сами, и учебно-речевых ситуаций (УРС), которые создаются искусственно. М.В.Ляховицкий и Е.И.Вишневский выделяют следующие компоненты ситуации: 1)субъект, 2) объект (предмет разговора), 3) отношение субъекта к предмету разговора, 4) условия речевого акта.  По мере развития диалогических умений школьников степень развернутости каждого из компонентов УРС может уменьшаться. Выделяется 3 уровня развернутости УРС: первый - самый полный, когда учитель подробно описывает все компоненты УРС; второй - промежуточный, когда условия речевого акта домысливаются самими учащимися; третий - минимальный, где указывается только отношение субъекта к объекту. Соответственно выделенным уровням развернутости УРС изменяется и степень самостоятельности школьников в ролевой игре.  Итак, УРС является конструктивной основой ролевых игр. Моделируя общение, УРС как важнейший компонент в составе ролевой игры ставит учеников в «предлагаемые обстоятельства» (по К.С.Станиславскому); выполняя функцию стимула речевой активности, побуждает школьников к общению, т. е. «запускает» механизм ролевой игры.  Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр - и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры (Д.Б. Эльконин). Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории. [5, С. 27-28]  Теперь зная структуру ролевой игры можно вывести некоторые требования к проведению ролевых игр, чтобы использовать её в процессе обучения групповому общению. ГлаваIІІ. Ролевая игра как средство обучения иноязычному общению на уроках английского языка **3.1 Требования к ролевым играм**  Одной из ведущих целей обучения английскому языку как иностранному является чисто практическая, обеспечивающая должный уровень коммуникативных умений и навыков.  Для того чтобы наш ученик мог уверенно чувствовать себя в реальной жизненной ситуации, он и на уроке должен быть поставлен в такие условия, при которых с помощью языка он смог бы решить нужные для себя проблемы.  Находясь вне среды изучаемого языка, учителю приходится моделировать иноязычное общение в условиях урока.  Задача учителя – создание такой атмосферы на уроке, при которой ученики не боялись бы высказывать свои суждения на иностранном языке, а также в постановке таких заданий, которые стимулировали бы их желание, а иногда просто ставили бы перед необходимостью говорить на уроке.  Мотивационную готовность к речевым действиям вызывают у учащихся ролевые игры. Интересные, удачно подобранные роли оказывают побуждающие к общению действия. Так как ролевое общение реализуется в форме игровой деятельности, создается непринужденная обстановка, исчезает психологический барьер, снимается эмоциональная напряженность. Принятые роли позволяют устранять такие факторы, как стеснение, страх, скованность, тревожность.  Назовем основные требования к ролевым играм.  1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.  2. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовывать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.  3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.  4. Она непременно проводится в доброжелательной творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.  5. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый речевой материал.  6. Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов.  7. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе.  Обычно учитель берет себе роль лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадает. В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Учитель же управляет процессом общения.  В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для учащихся записывает их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные. [3, с. 15]  В ролевой игре должны присутствовать все её составляющие компоненты. Но важно помнить, что для определенного возраста нужны определенные ролевые игры: тема, ситуация, роли, действия - всё это подбирается в соответствии с возрастом учащихся. Каждому возрасту соответствует определенная форма ролевой игры, т.к. на каждом уровне развития у учеников формируется определенный тип ведущей деятельности.  **3.2 Возрастные особенности в обучении ролевой игре**  Периоды детского развития имеют свою историю: исторически возникали и изменялись процессы психического развития, происходящие в отдельные временные отрезки детства. [9, с. 63]  Сейчас же обратимся к схеме периодизации возраста, разработанной Л.С.Выготским, А.Н.Леонтьевым и Д.Б.Элькониным. В основу данной периодизации положено представление о том, что любому возрасту как своеобразному и специфическому периоду жизни человека соответствует и определенный тип деятельности. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психологические новообразования, изменения которых и характеризуют смену возрастных периодов. Согласно данной схеме выделяется следующая последовательность формирования типов ведущей деятельности:  • непосредственно эмоциональное общение;  • предметно-манипуляторная деятельность;  • игровая деятельность;  • учебная деятельность;  • общественно-полезная деятельность;  • учебно-профессилнальная деятельность; [8, с. 3]  Психологические исследования показывают, что в период с 4 по 10 класс, когда осуществляется изучение иностранного языка, развитие школьников проходит несколько возрастных стадий. Младшему школьному возрасту, в котором начинается изучение иностранного языка, предшествует не просто более ранний, дошкольный возрастной период, но также более ранняя форма ведущей деятельности. Ей является ролевая игра. В этом возрасте, т. е. в *7-11 лет*, ведущей деятельностью становится учение. [4, с. 9] Для этого возраста характерна яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной учителем. Сама новизна позиции ученика обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности. [10, с. 40] У подростков в *11-15 лет* ведущая деятельность связана с общением в процессе учебно-трудовой деятельности. [4, с. 9] В подростковом периоде у ребенка происходит демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение. Поэтому именно в энергичной самостоятельной деятельности подростки видят средство приближения к идеалу взрослости. Этот период характеризуется взлетом фантазии, перестройкой эмоциональной сферы, что ведет к коренной перемене восприятия окружающего мира. [10, с. 53] Содержанием ведущей деятельности старшеклассников в *15-18 лет* становится учебно-профессиональная деятельность, формирование мировоззрения (Д.Б. Эльконин) [4, с. 9] Для этого возраста характерно устремление в будущее, поиск смысла жизни. Старшие школьники на пороге выбора: профессии, жизненного пути, нередко и создаваемой семьи. Поэтому для них характерна ориентация на общество, на свою будущую роль в обществе. В то же время усиливается рефлексия, самоуглубление. Отсюда - повышенная избирательность общения, его эмоциональная насыщенность. [10, с. 95]  Все эти возрастные психологические особенности должны учитываться учителями в процессе обучения. Такая возрастная периодизация не является установленной раз и навсегда. Изменение условий обучения и воспитания (обучение детей с более раннего возраста) вносит изменение в содержание ведущей деятельности, сдвигает границы периодов развития учащихся.  Переход от одной ведущей деятельности к другой происходит в форме взаимодействия старых и новых способов в поведении. Игра как одна из форм отражения ведущей деятельности может соответствовать достигнутому возрасту, возвращаться к более ранним формам поведения, опережать соответствующую возрастную стадию и способствовать подготовке к новой ведущей деятельности.  **3.3 Этапы проведение ролевой игры:**   1. Подготовительный. На этом этапе необходимо создать личностный мотив говорения. Учитель выясняет, что волнует детей, о чем они говорят на переменах (анкетирование, собеседования, беседа с классным руководителем). Учитель, выбрав тему, сообщает ее учащимся, ставит коммуникативную задачу, распределяет роли. На этом же этапе отрабатывается языковой материал. 2. Проведение игры. Презентация игры, изложение хода игры, тренировка языкового материала, описание ролевых характеристик. Роли должны быть у всех учащихся. Должен быть лидер. 3. Подведение итогов. Итоги подводятся на русском языке. Что понравилось, что не понравилось. Почему? Кто играл лучше всех, кто говорил лучше всех. Если ролевая игра – состязание, то необходимо подвести итоги, обозначить победителей.   В представленном плане ролевая игра проводится только после фонетических упражнений, речевой зарядки – беседы учителя с учениками об их доме, квартире, и аудирования.  Таким образом, происходит отработка в речи тех лексических единиц и грамматических структур, которые будут необходимы в ролевой игре.  **Заключение**  Нам известно, какое большое значение в организации учебного процесса имеет мотивация учения. Она способствует активизации мышления, вызывает интерес к тому или иному виду занятий, к выполнению того или иного упражнения.  Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.  В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранному языку как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей: преподаватель – группа, преподаватель – ученик, ученик – группа, ученик – ученик и т. д. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, т. к. обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать. Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника в нужный момент, согласиться с ним или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т. д.  Таким образом, игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.  Следует отметить, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а так же помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения школьников иностранным языкам. Используя игры, нужно помнить:  1.Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован. Нужно всегда знать цель использования игры.  2.В игре должно быть задействовано как можно больше учащихся.  3.Игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям детей.  4.Игры служат развитию всех видов речевой деятельности и проводятся на иностранном языке.  5.Задачи, поставленные нами, были реализованы, цели достигнуты.  **Список использованной литературы**  1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., “Просвещение”, 1987г.  2. Арефьева Г.И. Групповая форма работы на уроках английского языка. ИЯШ, 1988г. №3  3. Ариян М.А. Ситуативная роль как фактор повышения эффективности обучения устной речи на иностранном языке в средней школе. Автореф. канд. дис. М., 1982г.  4. Ариян М.А. Варианты ситуативных ролей для средней школы. ИЯ-ИЯШ 1985 г. №1  5. Арустанянц Е.С. Ролевые упражнения как одно из средств интенсификации обучения диалогической речи. В сб. “Проблемы интенсификации обучения иностранному языку в высшей школе”  6. Денисова Л.Г., Мезенин С.М. К проблеме концепции интенсивного курса в условиях средней школы. ИЯ-ИЯШ 1991 г. №6  7. Жилкина Д.Н. Решение коммуникативных задач в процессе обучения иностранному языку. ИЯ-ИЯШ 1992 г. №1  8. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам. ИЯ-ИЯШ 1988 г. №6  9. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. ИЯ-ИЯШ 1989 г. №4  10. Краткий психологический словарь/ Под общ. ред. А.В.Петровского, М.Г.Ярошевского - М., 1985.  11. Мильруд Р.П. Организация ролевых игр на уроке. ИЯ-ИЯШ 1987 г. №3  12. Мильруд Р.П. Обучение школьников речевому взаимодействию на уроке иностранного языка. ИЯ-ИЯШ 1991 г. №6  13. Олейник Т.И. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников. ИЯ-ИЯШ 1989 г. №1  14. Пассов В.И., Стояновский А.М. Ситуация речевого общения как методическая категория. ИЯ-ИЯШ 1989 г. №2  15. Пассов В.И., Стояновский А.М. Ситуативная позиция как основа создания ситуации речевого общения. ИЯ-ИЯШ 1990 г. №1  16. П/р Петрусинского В.В. Игры: обучение, тренинг, досуг.-М., Новая школа,1994 г.  17. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр// Содержание, формы и методы обучения в высшей и средней специальной школе. Обзорная информация. - М., 1983 - Вып. 10  18. Рабинович Ф.М., Баллер Э.Э., Голубенко Е.С., Крылова О.К. Ролевая игра- эффективный прием обучения говорению. ИЯ-ИЯШ 1983 г. №6  19. Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Интенсивные методы обучения иностранным языкам и средняя школа. ИЯ-ИЯШ 1991 г. №1  20. Скляренко Н.К., Олейник Т.И. Обучение диалогической речи с использованием ролевых игр в 7 классе. ИЯ-ИЯШ 1985 г. №1  21. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М., “Просвещение”, 1984 г.  22. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. ИЯ-ИЯШ 1988 г. №2  23. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., “Педагогика”, 1978 г. |