Тема: Дидактические материалы.

Для того чтобы ролевая игра стала действенным приемом обучения, который позволял бы комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера, необходимо чтобы она была детально продуманна и методически грамотно ор­ганизованна. Учитель должен учитывать: уровень обученности уча­щихся, уровень их обучаемости, степень сложности изучаемого или контролируемого иноязычного мате­риала, а так же конкретные цели, задачи и условия определенного учебного занятия. Лучшее место для их использования в учебном процессе – зак­лючительные или обобщающие уроки, так как на этом этапе ученики владеют грамматическим и лексическим материалом и в то же время нуждаются в систематизации пройденного материала. Я составила схему, с помощью которой учитель может создать ролевую игру: создать игровую проблемную ситуацию; познакомить учащихся с игровой ситуацией; сформулировать главную задачу участникам игры, уточ­нить их роли в игре; вычленить необходимый для решения проблемы теорети­ческий материал; создать графическую модель взаимодействия участников; реализовать принятое решение; проанализировать итоги работы; оценить результаты работы; обсудить полученные результаты с учащимися.

Ниже приведены примеры наиболее удачных игровых приемов, встречаемых в методической литературе, а также разработанные автором ролевые игры в зависимости от возрастной группы учащихся.

Игры для 5-9 классов.

Учащиеся данной возрастной категории способны на достаточно сложные виды игр. Так, например, при за­креплении лексики темы «Страны и горо­да» и отработке конструкции there is/there are можно предложить учащимся подгото­вить «радио-/телепередачу», целью кото­рой является привлечь туристов в какой-нибудь город, на какой-нибудь курорт или в какую-либо страну. Или, закрепляя на­вык образования степеней сравнения при­лагательных и употребления сравнитель­ных конструкций, провести соревнование между командами «горожан» и «деревен­ских жителей», отстаивающих прелести жизни в большом городе или в сельской местности[[1]](#footnote-1). Соревнование может состоять из нескольких заданий, например: 1) за ограниченное время составить как можно большее количество предложений со срав­нительными конструкциями, употребляя прилагательные в сравнительной степени, конечно же, отстаивающие преимущества жизни в «своем» регионе; 2) составить ми­ни-описание «своего» места проживания, употребляя прилагательные в превосход­ной степени; 3) придумать четверостишие о «своей» деревне и о «своем» городе и т.д.

«Конкурс сплетников»

Для отработки темы «Согласования времен», а также навыков трансформации прямой речи в косвенную можно устроить мини-конкурс на лучших «сплетников» («А он сказал...», «А она сказала..»).

The Guided Tour[[2]](#footnote-2).

Нарисуйте на доске план типичной школы или какого-либо офиса. Разделите класс на пары. Объясните ситуацию классу:

Student A is a new pupil or member of the staff. Student B has been delegated to show student A around. They go on imaginary tour of the building, with student B commenting on the places they visit, and student «A» asking questions.

“Arriving at the Hotel”.

Первый этап: разделение класса на пары, затем необходимо раздать карточки и объяснить роли, во время игры учитель ходит по классу и контролирует выполнение задания.

1 этап: подготовка к игре. С учениками необходимо обсудить данную ситуацию: «You arrived at the Hotel. What should you do first as the tourist?

- to tell your name, nationality, date of arrival and departure to the receptionist, ask about nearest shops, sightseeing, time of breakfast.

As the receptionist:

- to ask the name, nationality, date of arrival and departure, the number of a room, you can visit…»

2 этап: раздача карточек и объяснение целей игры:

Card 1: You arrived at the hotel in England and to take the key of the room you ask the receptionist. Besides, you ask him about the nearest shops and sightseeing.

Card 2: You are the receptionist in the English Hotel. You have new visitors and you are to greet them, to ask their full name, where they are from, the nationality, age and the date of going out. Then you can give them the key of their room.

Pupils can use such phrases as:

* Thank you
* That sounds fine
* I’m sorry but
* Yes, I think I will…

этап: проведение игры. Игра проводится в парах. Герои приветствуют друг друга, и администратор первый задает вопрос.

этап: контроль. Учитель ходит и проверяет логичность, грамматическую правильность, лексику разговора. В конце задания несколько пар могут быть спрошены перед классом.

Игры для 10-11 классов.

Старшего подростка может увлечь ролевая игра, имитирующая реальные ситуации общения, требующая про­явления жизненной позиции, импро­визации, творчества, то есть того, что способствует его интеллектуальному и эмоциональному самоутверждению. Ситуация ролевого общения являет­ся стимулом к развитию спонтанной речи, связанной с решением опреде­ленных проблем и коммуникативных задач. Участники игры должны быть поставлены в такие условия, при кото­рых необходимо выявить социальные, эмоциональные, креативные и познава­тельные стороны межличностных отно­шений. Для ролевой игры необходимо наличие единого сюжета, соответству­ющего коммуникативной ситуации, и ролевых отношений межу участниками общенияВ данном случае роль учителя состоит в том, что он организует и вдохновляет учеников, обеспечивает необходимый уровень языковой подготовленности и только потом становится наблюдате­лем или партнером, время от времени контролируя ход игры.

Учителю необходимо четко осо­знавать ту грань, за рамками кото­рой игра перестает быть естественной ситуацией общения. Когда ребенок перестает испытывать дефицит жиз­ненного опыта, питающего его актер­ские, креативные способности, он не находит средств для самовыражения в силу психологической скованности, вряд ли игра доставит ему удоволь­ствие. При игре ребята располагаются таким образом, чтобы члены группы могли видеть друг друга (обычно это отдельные столы, эстетически оформлены), без чего нельзя совершенствовать обращен­ность речи, толерантное отношение при обмене мнениями между участниками в процессе совместной деятельности и другие качества, входящие в понятие «культура общения». Раскрепощение творче­ских способностей во время игры далеко не всегда возможно на обычном уроке. Но бывает и так, что специальной язы­ковой подготовки к играм не требуется, так как они проводятся непосредствен­но после прохождения соответствую­щей темы.

Игры в пресс-конференцию, приезд молодежных организаций, туристов, членов экологических организаций из стран изучаемого языка, подкреплен­ные использованием карт, видеокли­пов, фильмов, рекламных проспектов, Интернетом, продуманным распределе­нием ролей и обязанностей по их подго­товке и проведению — всё это, как правило, принимается с большим энтузиазм учащимися. Например, можно провес: пресс-конференцию в старших классах, соединив две темы «Роль иностранных языков в жизни людей» и «Моя будущая профессия». Наличие четкого представления о значении иностранного языка будущей профессиональной деятельности и личной жизни, возможность через иностранный язык удовлетворить свои познавательные интересы, а так же опорана «соревновательные» или сугубо личные положительные мотивы (похвала, поощрение, награда) активизируют учащихся на уроках и во внеклассной работе. Далее представлены несколько игр, соответствующих уровню знаний и умений учеников в 9-11 классах.

"The Reader's Conference"[[3]](#footnote-3).

The writer gives an interview in a local library for the members of the Book Lovers Society and some people from TV.

The "hostess" (one of the members of the Society) meets the writer and the TV people at the door, asks them to come in and make themselves comfortable, offers them a cup of coffee and they begin to talk.

The writer is working on a new fantasy novel. When he was young, he was a fishing inspector, a hydrobiologist, a photographer and an editor. He wrote his first books while he was still working as a biologist in the Caribbean.

Here are some questions people can asks him:

* Why did you make up your mind to be a  
  writer?
* How did you manage to find time for  
  writing books?
* What kind of people did you meet dur­  
  ing your daily rounds?

- What is especially interesting in a   
writer's life?

- What does the success of a book depend  
upon?

* What progress are you making with  
  your new book? What will it be about?
* Do you find it necessary to plan your  
  working hours and follow a strict timetable?

- Do you have time for hobbies? Etc  
The writer tries to give full and interesting

answers to all these questions.

“Grand Hotel”[[4]](#footnote-4).

(One hour from Heathrow Airport).The Grand Hotel has 30 rooms, each with a colour TV and a mini-bar. The restaurant is open for meals from 7.00 a.m. every day. At the front of the hotel there is a large car park and at the back there is a small swimming-pool.

Dinner

7.00 pm-10.00 p.m. Check in

after 3.00 p.m. Check out

before 10.00 a.m.Cheques or credit cards. Price per person 35 pounds.

Pupil-1: You are a receptionist. You know all the information about the Hotel, your aim is to answer the questions of the guests.

Pupil-2:

You are a businessman (woman). It's Tuesday and you are in Edinburgh. You're going to catch a plane from London Heath­row Airport at 10.00 a.m. on Thursday. You're travelling by car. Look at the map. It's a long way from Edinburgh to London and you want to stop at a hotel for the night, have a shower, relax, have dinner and stay for a night. Phone the Grand Hotel and speak to the receptionist. Ask questions about: a room, breakfast, dinner, the cost and how you can pay. Tell the receptionist when you will arrive.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Pupils can use the following scheme:* | | |
| Pupil-1:  Greet your partner. |  | Pupil-2:  Greet your partner. Ask information. Use: Can 1 reserve ...? Would you please ...? How long is... from ...? |
|  |  |  |
| Give information. Ask further information. Use: How long ... ? When ... ? |  | Give information. Ask about hotel conveniences. |
|  |  |  |
| Give information. |  | Ask information about prices. Use: How much ... ? How can ... ? |
|  |  |  |
| Give information. |  | Thank. |

Игра "A Customs House" («Таможня»).

*Речевая задача:* «путешественников» - рассказать о себе, «таможенников» - расспросить путешественников, понять кто из них обманывает, учеников – догадаться кто провозит запрещенный багаж.

*Оборудование:* две книги («багаж»), ли­сток бумаги («запрещенный товар»).

*Подготовка:* повторить лексику, чтобы уметь вербально оценить поведение парт­нера.

*Участвуют:* два работника таможни, два путешественника и весь класс.

*Т:* Today we are going to play "A Customs House" game. We need four participants: two pupils who will act as customs police and two pupils who will play the role of travellers. The travellers will go out with their luggage (two books) and one of them will hide a piece of paper ("forbidden goods") in the book, then they make up a story about them­selves: what they are, who they are, what country they are from, what the reason of their travelling is". (Путешественники ухо­дят)

T:(«таможенникам»): You are to greet the travellers. Then ask them questions about their names, business, their native country, the reason of their travelling.

(Если игра проводится впервые, можно записать на доске опорные слова: *name, business, country, reasons of travelling.)* Besides, you are to guess which of the two travellers has forbidden goods and to explain why you think so.

*T* (всему классу): Be ready to express your opinion and to explain why you think so. («Путешественники» не признаются, у кого «запрещенный товар», пока большин­ство учащихся не выскажет свое мнение.)

*Образец игры:*

*Р1 (Р2)* (customs police): Good afternoon! Glad to meet you in London.

*P3 (P4)* (travellers): Good afternoon!

*P-i (P2 ):* What's your name? Where are you from?

*P3:* My name is Mr. Smith. I'm from America, New York.

*P4:* My name is Mrs. Gandi. I'm from India.

*P-f (P2 ):* What's your business?

*P3:* I'm a businessman. I want to find some partners and to sell some things.

*P4:* As for me I'm a scientist. I have a holiday.

*P1 (P2):* What is the reason of your trip to London?

*P3:*I want to find some partners and to sell some things produced by our company.

*P4:* I've come to relax and enjoy the sights of London.

*T* (to the custom police): Now you are to guess which of the travellers has forbidden goods and to explain why you think so.

P*1:* I think Mr. Smith has forbidden goods because he looks nervous, he is holding his book firmly.

*P2:*1 think Mrs. Gandi has forbidden goods because she is silent and she is keeping her luggage (her book) as if it is gold.

*P5:* To my mind Mr. Smith has brought for­bidden goods because it isn't the usual man­ner in which he behaves.

Лексика с оценочными репликами мо­жет быть записана на доске для активного использования учениками: *to look nervous (exciting, pale, red), to keep silence, to behave, usual manner (behavior), to pretend, to be silent (calm, talkative).*

В пособие «Учим Английский» приводится несколько примеров «свободных игр»[[5]](#footnote-5), где нет жесткой регламентации по содержанию, времени и результатам. Например: One student has lost a bag. He is at the police station reporting it to the police. The other student is the police officer, and asks for details. При этом учитель может подготовить заранее класс к игре: обсудить что герои могут сказать или записать подсказки на доске, чтобы направит игру в верное направление.

Я хотела бы представить разработку несложной ролевой игры для учеников 10-11 класса, которая может быть применена как завершающий этап в изучении темы «Shopping» или другой подходящей по содержанию.

«The Press Conference»

You are going to have a press conference with a celebrity. Some of you will play the parts of celebrities, others will act as journalists.

Role card of the journalists:

You work for the different magazines. You have 10 minutes to think of aspects of celebrity’s life, which will be interesting to the readers. Prepare 5 questions. Make the notes during the interview.

Role card of the celebrity:

Prepare for the interview. Consult the materials in the Unit, it will help you to answer the questions.

Aspects: way to success, love story, family, life style.

Домашним заданием может быть написание статьи, основанной на данном интервью.

Ролевая игра является очень перспективной формой обучения, так как она способствует созданию благоприятно­го психологического климата на уроке, усиливает мотивацию и активизирует деятельность учащихся, дает возможность использовать имею­щиеся знания, опыт, навыки общения в раз­ных ситуациях и многое другое. Поэтому использование ролевых игр на уроках повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес уча­щихся к изучаемому предмету на всех эта­пах обучения.

1. Петричук И.И**.** Еще раз об игре // Иностранные языки в школе. – 2008. – №2. – С. 41. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ladousse G.P. Role play. – Oxf.: Oxford University Press. – 1999. С. 116. [↑](#footnote-ref-2)
3. Лошакова М.В. Материалы для проведения уроков по теме "Books in Our Life" и ролевой игры "Time-machine" // Иностранные языки в школе. – 2006. – №5. – С. 46. [↑](#footnote-ref-3)
4. Wright A. Games for language learning. – Camb.: Cambridge Univ. Press, 2006. – С. 66. [↑](#footnote-ref-4)
5. Doff A. Teach English. A Training Course for Teachers. – Camb.: Cambridge University Press. – 1995. – С. 237. [↑](#footnote-ref-5)