Описание педагогического опыта работы

на тему:

«Игра на уроках английского языка, как способ создания

положительной психологической атмосферы для детей»

**[](http://sch9.org/files/sch9.org/imagecache/1000x1000/images/roditelyam/sovety-uchitelya/04/02/igra-kak-metod-obucheniya-1269409241.jpg)**

Содержание

1.Введение  
2. Основная часть  
Глава I. Цели и функции обучения  
Глава II. Классификация игр  
§1. Раскрытие понятия игры  
§2. Классификация учебных игр по иностранному языку  
§3. Ролевая игра  
§4. Функции ролевой игры  
3. Заключение  
4. Список использованных источников  
5. Приложение

**ВВЕДЕНИЕ**

В настоящее время остро стоит проблема повышенной психоэмоциональной нагрузки на учеников. Применение игровых форм обучения способствует снижению

информационного давления на учащихся. В процессе игры ребенок незаметно для себя овладевает учебным материалом. Об обучающих возможностях игр известно давно.

Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность

использования игр в процессе обучения. И это понятно. Мы считаем, что в игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.  
В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда.

**Игра** – особо организованное занятия, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок будет при этом говорить на иностранном языке? Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Поэтому, на наш взгляд, цель игровой формы обучения – не только формирование произносительных, лексических и грамматических навыков, но и развитие интереса к изучаемому языку.

Актуальность использования игры заключается в том, что в игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Игру так же рассматривают 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.

**Игры способствуют выполнению важных методических задач:**

• Созданию психологической готовности детей к речевому общению;  
• Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

• Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

**Цель работы** – проанализировать возможности использования игровых методов как средства активизации познавательной активности подростков на уроках английского языка.

**Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:**

1. Изучить литературу по проблеме использования игровых методов как средства стимулирования познавательной активности подростков на уроках английского языка.

2. Проанализировать различные подходы к классификации игровых методов.

3. Выделить особенности использования игровых методов в обучении подростков английскому языку.

**Объект:** Игровые методы обучения английскому языку.

**Предмет:** использование игровых методов как средство стимулирования познавательной активности подростков на уроках английского языка.

***Глава I.* Цели и функции обучения.**

Выявление сущности процесса обучения предполагает определение его функций. Процесс обучения призван осуществлять образовательную, воспитательную и развивающие функции.

Выделение данных функций процесса обучения проведено условно, поскольку грани между процессами образования, воспитания и развития личности относительны, и некоторые их аспекты являются общими. Условное выделение этих функций необходимо в практической деятельности педагога при целеполагании процесса обучения и диагностике его результатов.  
Образовательная функция процесса обучения предполагает усвоение личностью научных знаний, формирование системы специальных и общеучебных умений и навыков.

Воспитательная функция процесса обучения заключается в формировании системы ценностно-эмоциональных отношений личности к миру и совокупности ее качеств. Развивающая функция процесса обучения определяет развитие общих и специальных способностей личности, а также психических процессов. Охарактеризованные функции процесса обучения недопустимо рассматривать как изолированно осуществляемые. Они находятся в сложно переплетенных причинно-следственных связях, когда одна из функций является следствием другой и одновременно причиной третьей. Так, воспитание дисциплинированности, общественной активности создает условия для эффективности обучения. А обучение, в свою очередь, способствует воспитанию этих качеств.

**Основными целями обучения принято считать:**

создание максимально благоприятных условий для умственного, нравственного, эмоционального и физического развития личности, всемерного развития ее способностей, добиваясь получения учащимися прочных знаний, основ наук и умения самостоятельно пополнять их;  
дать универсальное образование на уровне, отвечающем быстрому развитию науки и позволяющем адаптироваться в современном мире;  
реализовать идею общего, интеллектуального, нравственного развития личности средствами гуманитаризации образования;  
воспитать высокоразвитого гражданина на основе общечеловеческих нравственных ценностей, способного к активной жизни, труду, творчеству;  
следовать международным требованиям к построению программ для детей с высокими интеллектуальными способностями: углубление содержания программ, развитие высокого уровня мыслительных процессов, развитие понимания собственных способностей учащимися;  
формировать личность с развитым интеллектом и высоким уровнем культуры, готовую к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ.

**Главными целями в обучении школьников иностранному языку являются:**

**-** формирование у детей первичных навыков общения на иностранном языке; умения пользоваться иностранным языком для достижения своих целей, выражения мыслей и чувств в реально возникающих ситуациях общения;

- создание положительной установки на дальнейшее изучение иностранных языков; пробуждение интереса к жизни и культуре других стран;  
воспитание активно-творческого и эмоционально-эстетического отношения к слову;

- развитие лингвистических способностей учащихся с учетом возрастных особенностей их структуры у старших дошкольников;  
децентрация личности, то есть возможность посмотреть на мир с разных позиций.

Обучение является процессом. Данный процесс протекает, осуществляется, развивается, совершенствуется. Почему это происходит? Что является движущими силами процесса обучения?

Анализ движущих сил процесс обучения является важным условием эффективности теоретической деятельности по выявлению его сущности.  
Источниками развития с диалектических позиций является единство и борьба противоположностей.

Становление педагогических систем и процессов всегда осуществляется в ходе раздвоения целого на взаимоисключающие, противоположные стороны и тенденции, взаимоотношения которых и составляет внутренний импульс их развития.

**Выделяется 2 группы противоречий: внешние и внутренние.**

Внешние противоречия - это противоречия, возникающие между постоянно возрастающими требованиями общества к процессу обучения и актуальным, текущим состоянием этого процесса.  
Внутренние противоречия - это противоречия, возникающие внутри самого процесса обучения. Внутренние противоречия процесса обучения:  
- противоречия между выдвигаемыми ходом обучения теоретическими и практическими задачами и наличным уровнем обученности, воспитанности и развитости учащихся;

- противоречия между требованиям педагога и возможностями обучаемых;  
- противоречия между содержанием сформировавшегося до начала обучения личного опыта учащихся и его недостаточностью для решения теоретических и практических познавательных задач;

- противоречия, возникающие между отдельными аспектами содержания учебного предмета и соответствующей научной дисциплины и др.  
Не любое противоречие становится движущей силой, а лишь то, которое соответствует определенным требованиям.

Основные условия становления противоречия в качестве движущей силы процесса выявлены М.А. Даниловым. К их числу исследователь относит следующие:

1) важна не отдельная трудность, а их система, которая сочетается с условиями, благоприятствующими их преодолению школьниками;

2) противоречие должно быть содержательным, имеющим смысл в глазах учащихся; разрешение противоречия должно осознаваться ими как необходимость;

3) противоречие должно быть соразмерно с познавательным потенциалом обучающихся (так, если при напряжении усилий подавляющее большинство учащихся не в состоянии решить поставленную задачу и даже в ближайшей перспективе не сможет этого сделать, то такое противоречие не является движущей силой развития);

4) возникновение противоречия должно быть подготовлено и обусловлено ходом учебного процесса, его логикой.

***Глава II*. Классификация игр**

§1. **Раскрытие понятия игры.**

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

**Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд общих положений:**

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

**Существует несколько групп игр, развивающих интеллект,**

**познавательную активность ребенка.**

**I группа –** предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

**II группа –**игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Интеллектуальные игры типа «Кто хочет стать миллионером?», «Что? Где? Когда?» и т.д. Данные – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются».

Игры путешествия. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

**III группа игр,**которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.  
Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, непроизвольно, играя.

**IV группа игр –**строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

**V группа игр, интеллектуальных игр** – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

**§2. Классификация учебных игр по иностранному языку.**

Притом, что о детской игре написано уже очень много, вопросы теории ее так сложны, что единой классификации игр до сих пор не существует.  
Так, по количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые. Причём первые нацелены на общение с текстом, а остальные на общение с партнёрами. По характеру и форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые игры-соревнования, интеллектуальные (тесты, ребусы, кроссворды, чайноводы и др.), взаимодействия (коммуникативные), комплексные и др. По способу организации игры бывают компьютерные, письменные, на досках и др. По степени сложности выполняемых действий различают простые и сложные игры, по длительности проведения – не продолжительные и продолжительные.

Языковые игры, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику и др.) делятся на фонетические, лексические, грамматические и стилистические.

Таким образом, обучающая игра – это ориентированная на зону ближайшего развития игра, совмещающая педагогическую цель с привлекательным для ребенка мотивом деятельности.

Поэтому, вводя в урок игру, ее дидактический результат важен для преподавателя, но не может явиться побудительным мотивом для деятельности детей. Игра должна изменить сам стиль взаимоотношений между детьми и взрослым преподавателем, который не может ничего навязывать: играть ребенок может только тогда, когда он этого хочет и когда это ему интересно, и с теми, кто вызывает у него симпатию.

Учитель не может быть лишь организатором игры – он должен играть вместе с ребенком, потому, что дети с большим удовольствием играют со взрослыми и потому, что игровая атмосфера разрушается под взглядом стороннего наблюдателя.

**Главная цель фонетических игр** – постановка (коррекция) произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, отработка интонации. Используются они регулярно, большей частью на начальном этапе обучения иностранному языку (вводно-коррективный курс) в качестве иллюстрации и упражнения для отработки наиболее сложных для произношения звуков, интонации. По мере продвижения вперёд фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен. Опыт приобретённый в играх этого вида, может быть использован учащимися в дальнейшем на занятиях по иностранному языку.

**Лексические игры**сосредоточивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения. Существуют различные виды лексических игр.

**Грамматические игры** призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

**Стилистические игры**преследуют цель научить студентов различать официальный и неофициальный стили общения, а также правильно применять каждый из них в разных ситуациях.

**Речевые игры**учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершения речевого акта и отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляются речевые действия.  
 ***§3. Ролевая игра.***

Среди различных видов игр особое место занимает ролевая игра.

Как известно, большое значение в организации учебного процесса играет 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.

***Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих.***

При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. И обучаемые должны вносить значительные вклад в этот процесс. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Ролевая игра – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником.  
Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения.

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

Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В обычной дискуссии ученики-лидеры, как правило, захватывают инициативу, а робкие предпочитают отмалчиваться. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта) и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.  
Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она ролевая ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, 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.

**Основные требования к ролевым играм:**

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьника 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 организовать. 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 языковой материал.

6. Учитель непременно мам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.  
7. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить.

В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-нибудь роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работ под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе.  
Обычно учитель берет себе роли лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадет.  
В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Учитель же управляет процессом общения: подходит то к одному, то к другому ученику, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу.

В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для учащихся записывает их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные.  
Ролевая игра может использоваться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом.

Психологические исследования показывают, что в период с четвертого по десятый класс, когда осуществляется изучение иностранного языка, развитие школьников проходит несколько возрастных стадий. Отмечается также, что главнейшие изменения в психических особенностях личности на данной стадии ее развития обусловлены ведущей деятельностью, характерной для этой стадии. Младшему школьному возрасту, в котором начинается изучение иностранного языка, предшествует не просто более ранний, дошкольный возрастной период, но также более ранняя форма ведущей деятельности. Этой ранней формой ведущей деятельности является ролевая игра. В младшем школьном возрасте, т.е. в семь - одиннадцать лет, ведущей деятельностью становится учение.

Переход от одной ведущей деятельности к другой происходит в форме взаимодействия старых и новых способов в поведении. Ранее сформированные особенности личности сохраняются в тот период, когда появляются и активно формируются новые личностные свойства, а в период наиболее полного развития последних создаются предпосылки для зарождения качеств личности, соответствующих переходу к новой ведущей деятельности и следующему возрастному этапу. 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. Эти и некоторые другие теоретические положения пока еще недостаточно используются для правильной организации учебной ролевой игры на уроках иностранного языка.

В ситуации необходимо дать сведения о социальных взаимоотношениях партнеров, например официальные/неофициальные. В разделе роли содержится список ролей. Описание роли дается в ролевой карточке, при этом информация может быть представлена детально: даны сведения о человеке (добрый, честный, ленивый и т.д.), о его жизненном и речевом опыте, о привычках, увлечениях и т.п. Однако информация не должна излагаться слишком подробно, ибо в этом случае участник игры лишается возможности проявить творчество. Описание может быть кратким, чтобы ученик мог домыслить образ персонажа, роль которого он будет исполнять.

Учащимся нужно дать время, чтобы они вошли в роль.  
Каждый участник ролевой игры совершает речевые действия, обусловленные ситуацией общения, но за каждым из них остается определенная свобода действий, речевых поступков.

Роли распределяет учитель, их могут выбрать и сами учащиеся. Это зависит от особенностей группы и личностных характеристик учащихся, а также от степени владения ими иностранным языком.

Обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней школьников, учителю следует проявить такт особенно при оценке результатов первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности ее участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам.

Если есть такая возможность, нужно записать ход игры на магнитную ленту, а затем вместе с учащимися прослушать фонограмму либо всей игры, либо отдельных ее фрагментов. При анализе игры можно записать необходимую информацию с магнитофона на доску.  
Фономатериалы игры дают учителю четкое представление о том, что не получилось в игре, какие языковые формы были использованы не адекватно ситуации, что выпало из поля зрения во время подготовки игры. Все это дает учителю возможность учесть недостатки при проведении последующих ролевых игр.

В организации учебного игрового общения важным является создание условий для такого выполнения игрового задания, в котором достигалось бы не присоединение реплики, а взаимодействие партнеров, поскольку общение есть именно взаимодействие участников. Решение этой задачи связано с изучением закономерностей возникновения общения в совместной осуществляемой деятельности, выявление особенностей речевого взаимодействия партнеров, учетом ограничений, накладываемых иноязычным говорением на форму содержание речевого общения, поиском путей преодоления таких ограничений и повышения самостоятельности высказывания учащихся.

Существует предположение, что ролевая игра может эффективно использоваться на уроках иностранного языка учетом основных положений теории ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников, исследований проблем общения и речевой деятельности.

В сюжетных ролевых играх с предметом используются фотоальбомы, книги и журналы, иллюстрации, предметы бытового назначения, кукла с набором одежды, игрушки. Темы речевого общения включают разговор о членах семьи, о профессиях, о явлениях и объектах окружающего мира, об одежде, о режиме дня и т.д.

Игровое общение приближается к естественному, если учащиеся овладевают типичными способами речевого взаимодействия. При всем разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

**§4. Функции ролевой игры**

Существенной психологической особенностью детской ролевой игры является ее неутилитарный характер, определяющий привлекательность самого процесса игры. Участие в ней сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением (3).  
Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию 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 ДР в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

В ролевых играх воспитываются 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, т.е. можно говорить о воспитательной функции ролевой игры.

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 в процессе обучения ДР ориентирующую функцию.

Подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростков, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную 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 ДР в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

В ролевых играх воспитываются 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.  
Ролевая игра – ведущий тип деятельности дошкольников. Формирование у детей дошкольного возраста условно-динамической позиции – аналог ролевого поведения – приводит к возможности значительно более легкого и раннего возникновения интеллектуальных операций, которые в условиях стихийного формирования проявляются значительно позднее. Ролевая игра имеет существенное значение для всего хода интеллектуального развития дошкольников. Игра в ее развернутой форме содержит в себе необходимость децентрации, которая достигается относительно легко благодаря тому, что при этом действуют не интеллектуальные механизмы, а включаются эмоциональные моменты. Игра имеет существенное значение для развития произвольных форм действий и поведения, благодаря ориентации на образец действия, содержащийся во взятой на себя ребенком роли, т.е. скрытому контролю. Такой контроль осуществляется в двух формах: во-первых, в форме внешнего контроля со стороны играющих друг за другом и, во-вторых, в слабо внешне выраженной форме своеобразного самоконтроля.

Важнейшее значение для понимания функции ролевой игры в развитии имеет выяснение ее значения для развития потребностной сферы, для возникновения новых потребностей, которые в игре формируются.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Однако, все зависит от конкретных условий работы учителя. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.  
Большинство игр не связаны с какой-либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить ее рекомендуется в процессе объяснения условий игры. Приемы введения лексики могут быть различны. Один из них – зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и движение, жест, мимику и т.д. И, наконец, в отдельных случаях можно воспользоваться однократным переводом. В любом случае время, затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупится, ибо однажды введенная игра будет использоваться учителем много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

Знакомясь с той или иной игрой, учитель должен хорошо понять ее движущую пружину. Если предусмотрено театрализованное действие, надо позаботиться о деталях костюма и реквизита – они сделают игру более полноценной и убедительной. Если же это игровое упражнение, то все зависит от эмоциональности учителя. Большинство же игр построено на соревновании.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлекались и стали вместе с учителем участниками одного процесса.

Конечно, урок иностранного языка – это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

Обучение детей иностранному языку должно носить коммуникативный характер, когда ребенок овладевает языком, как средством общения, то есть не просто усваивает отдельные слова и речевые образцы, но учится конструировать высказывания по известным ему моделям в соответствии с возникающими у него коммуникативными потребностями. Общение на иностранном языке должно быть мотивированным и целенаправ-ленным. Необходимо создать у ребенка положительную психологическую установку на иноязычную речь. Способом создания такой положительной мотивации является игра. Игры на уроке должны быть эпизодическими и изолированными. Необходима сквозная игровая методика, объединяющая и интегрирующая в себя другие виды деятельности в процессе обучения языку.

А лучшим девизом для меня и учеников является:

***«Учителю легко, ученику интересно, вместе эффективно».***

Результативность опыта

Рассказывая о результатах работы, необходимо остановиться на использовании мною приема обратной связи в завершении каждого урока. В основу, которого положена техника самооценки эмоционального состояния детей в сочетании с их оценкой урока: ребята поднимают карточки с изображением солнышка разных цветов, показывая, насколько им было комфортно на уроке.

* красное солнышко – «очень понравился»
* оранжевое солнышко – «понравился»
* желтое солнышко – «Я спокоен»
* зеленое солнышко – «не понравился»
* синее солнышко – «совсем не понравился»

Для того чтобы отследить формирование учебной мотивации, мною было проведено пилотажное исследование. В начале новой темы я провела урок, практически не содержащий никаких игр (кроме той, что использовалась при фонетической зарядке в начале урока), и в конце урока посмотрела реакцию детей на урок по результатам «обратной связи». По окончании изучения данной темы мною был проведен урок в форме игры-состязания, когда в течение всего занятия принимали участие в разных играх и конкурсах, призванных обобщить и закрепить полученные по теме знания. В конце урока я также внимательно отследила результаты «обратной связи». В процентном соотношении результаты были следующие (Диаграммы 1-2):

Диаграммы уроков обобщения и закрепления знаний показывают, что детям очень нравится играть на уроках.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Конечно, урок иностранного языка – это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций. На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

1. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

2. Использование игры на занятиях позволяет формировать и развивать у обучающихся навыки и умения находить необходимую информацию, преобразовывать её, вырабатывать на её основе планы и решения как в стереотипных, так и в нестереотипных ситуациях.

3. Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, умениями и навыками, способствует их актуализации.

4. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование её на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведёт к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

5. Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении боязни говорения на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога. Игра порождает интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной прессы. Она формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия.

Рекомендуем шире использовать игровые формы обучения при изучении иностранного языка. Так как «проведение уроков и внеклассных мероприятий в оригинальной, нетрадиционной форме направлено не только на развитие основных видов речевой деятельности, но и на формирование ассоциативного мышления, памяти, навыков общения в коллективе, творческой инициативы школьника».

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Букичева О. Дидактические игры и дети.// Учитель. - №1. – 2006. – с. 62-64.

2. Епанчинцева Н.Д., Моисеенко О.А. Примерная «сквозная» программа раннего обучения английскому языку детей в детском саду и 1-м классе начальной школы. Белгород 2008

3. Зимняя И.А. Психология обучения иностранному языку в школе. – М., 1991.

4. Ильина О.В. Интегрированный подход в формировании и развитии коммуникативной компетенции учащихся на уроках английского языка. – Смоленск, 2005.

5. Каргопольцева О.И. Игра на уроках английского языка как средство развития коммуникативных способностей учащихся. – Боровичи, 2006.

6. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам.// Иностранные языки в школе. - №4. – 1989.

7 . Конышева А.В. Современные методы обучения иностранному языку. – Минск, 2003.

8. Лапухина Ю.В. Стимулирование и развитие творчества детей на уроках английского языка. – Новгород, 2001.

9. Матковская И. Ситуация успеха: формирование творческой активности учащихся на уроках иностранного языка посредством конкурсных мероприятий.// Учитель.-№2. - 2006. – с.68-71.

10. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке.// Иностранные языки в школе. - №3. – 1987.

11. Назарова Т. Активизация коммуникативной деятельности младших школьников на уроках английского языка.// Учитель. - №6. – 2002. – с. 77-79.

12. Назарова Т. Формирование эмоционального мира младшего школьника средствами игры на уроках английского языка.// Учитель. - №3. – 2002. – с. 71-72.

13. Негневицкая Е.И., Шахнарович А.М. Язык и дети. – М., 1981.

14. Олейник Т.Н. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников.// Иностранные языки в школе. - №1. – 1999.

15. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному языку. – М.: Просвещение, 1991

16. Перкас С.В. Ролевые игры на уроках английского языка.// Иностранные языки в школе. - №4. – 1999.

17. Салынская Т. Формула успеха.// Учитель. - №4. – 2006. – с. 58-59.

18. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М., 1981.

19. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994

20. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1978.

21 Якиманская И.С. Технология личностно-ориентированного обучения, Библиотека журнала «Директор школы», Выпуск №7, 2000

*Приложение*

Механизм развития речевых способностей через использование игровых технологий в рамках личностно-ориентированного подхода к обучению.

Личностно-ориентированный подход