

**Филиал МАОУ «Холмогорская средняя школа имени М.В. Ломоносова»-
Курейская основная школа**

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

**Формирование коммуникативной компетенции
на уроках английского языка**

**Добрынина Татьяна Вадимовна
Учитель английского языка**

2016 год

Данная работа не содержит принципиальных педагогических открытий и изобретений. Она являет собой индивидуально осмысленные и практически осуществленные (и осуществляемые) системы коммуникативного иноязычного образования (автор И. Л. Бим, Е. И. Пассов), а также опыт работы учителя английского языка.

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Основные положения понятия «коммуникативной компетенции»	
1.1. Коммуникативная компетенция и ее составляющие.....	8
1.2. Методы формирования и развития коммуникативной компетенции.....	10
1.3. Игра, игровые ситуации - как способ формирования коммуникативной компетенции.....	15
Глава 2. Реализация методов и способов формирования коммуникативной компетенции	
2.1. Планирование эксперимента.....	18
2.2. Проведение эксперимента.....	21
2.3. Результаты эксперимента.....	22
Заключение.....	28
Список литературы.....	31
Приложения.....	32

Введение

Актуальность выбранной темы обуславливается возрастанием требований к коммуникативному взаимодействию и толерантности членов поликультурного общества, степени ответственности и свободе личностного выбора.

Проводимая в стране модернизация образования ориентирует школу на поиск путей и способов развития адаптационных способностей личности.

Выпускник школы должен обладать коммуникативной компетентностью: комплексом знаний, умений, навыков, способов социального действия и мотивационной готовностью их практического использования в жизненных ситуациях. Уроки английского языка открывают широкие возможности для формирования коммуникативной компетентности обучающихся и практическому овладению иностранным языком.

Начиная свою педагогическую деятельность, я ставила перед собой и перед учащимися ряд целей, таких как научить читать, понимать несложные тексты, вести диалогическое общение, уметь связно высказываться о себе, своем окружении и другие. Но для реализации данных целей следовало создать мотивацию, объяснить учащимся для чего им это нужно, где они смогут это использовать. Правильно создать мотив учения - это первостепенная задача. Как мотивировать познавательную активность? Над этой проблемой настойчиво работают учителя, методисты, психологи.

Стремясь повысить мотивацию у обучающихся, в своей работе я использовала разные приемы, разные виды упражнений и постепенно понимала, что наибольший результат дают ролевые игры и игровые приемы. Я убедилась, что, например, роль-маска помогает школьнику раскрепоститься и проявить свою индивидуальность, либо скрыть ее посредством перевоплощения.

Произошли изменения в обществе, поменялась государственная политика в области образования по иностранному, в том числе, по английскому языку. Изменения социально-экономических и политических условий в обществе

неизбежно влекут за собой изменения требований к системе образования по иностранному языку, а также к ее основным составляющим, и характеру отношений в ней. Прежде всего, это проявляется в отношении общества к иностранному языку вообще и к конкретному языку в частности, к людям, говорящим на иностранном языке, а также в требованиях, которые общество предъявляет к уровню иноязычного образования своих граждан на каждом конкретном этапе социально-экономического развития. В соответствии с концепцией модернизации российского образования вопросы коммуникативного обучения английскому языку приобретают особое значение, т.к. коммуникативная компетенция выступает как интегративная, ориентированная на достижение практического результата в овладении английским языком, а также на образование, воспитание и развитие личности школьника. Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, средствах коммуникации (использовании новых информационных технологий) требуют повышения коммуникативной компетенции школьников, совершенствования их филологической подготовки, поэтому приоритетную значимость приобрело изучение английского языка как средства общения и обобщения духовного наследия стран изучаемого языка и народов. Коммуникативная компетенция не рассматривается как личностная характеристика того или иного человека; ее сформированность проявляется в процессе общения.

Работая над повышением мотивации у обучающихся, я стремилась использовать коммуникативный опыт учащихся на уроке, при составлении игр, на разных этапах овладения английским языком. Так как обучение английскому языку начинается в начальной школе, то и основную свою цель я сконцентрировала на создании мотивации и формировании коммуникативной компетенции посредством игр и игровых ситуаций.

В связи с вышесказанным была определена тема исследования: «Формирование коммуникативной компетенции на уроках английского языка».

Объект исследования: педагогический процесс коммуникативного образования учащихся на уроках английского языка.

Предмет исследования: методы и способы формирования и развития коммуникативной компетенции на уроках английского языка.

Цель исследования состоит в определении наиболее эффективных методов и способов формирования коммуникативной компетенции учащихся на уроках английского языка.

Задачи:

1. Изучить и проанализировать литературу по изучаемой проблеме.
2. Раскрыть сущность и дать содержательную характеристику понятия «коммуникативная компетенция».
3. Определить степень влияния межпредметных связей на развитие коммуникативной компетенции
4. Выявить наиболее эффективные способы и методы формирования коммуникативной компетенции
5. Реализовать наиболее эффективные методы и способы формирования и развития коммуникативной компетенции во 2, 5 классах Курейской основной школы – филиала МАОУ «Холмогорская средняя школа имени М.В. Ломоносова».
6. Создать методическую копилку игр, которые можно использовать на уроках английского языка.

Противоречия:

- Между восприятием английского языка, как средства общения и необходимостью преодоления психологических барьеров на уроках английского языка;
- Между отношением учащихся к изучению английского языка в современном мире и школьной программой;
- Между традиционными формами обучения, направленными на передачу готовых знаний, и необходимостью формирования ключевых

компетенций, направленных на развитие творческих способностей учащихся.

Гипотеза исследования: Если создать педагогические условия начального и основного общего образования, основанные на использовании игр в урочной деятельности, то процесс формирования коммуникативной компетентности и положительной мотивации к изучению английского языка будет более эффективным.

К методам исследования можно отнести сравнительный анализ литературы по теории и методике обучения английскому языку, изучение методических разработок по обозначенной теме и имеющегося педагогического опыта, наблюдение и эксперимент.

Работа имеет **опытно-экспериментальный** характер, и разработки могут быть использованы учителями английского языка в работе. В этом заключается практическая значимость данного исследования.

Характеристика проекта: краткосрочный.

Целевая аудитория: учителя английского языка, обучающиеся общеобразовательных школ.

Глава 1. Основные положения понятия «коммуникативной компетенции»

1.1. Коммуникативная компетенция и ее составляющие

Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, средствах коммуникации (использовании новых информационных технологий) требуют повышения коммуникативной компетенции школьников, совершенствования их филологической подготовки, поэтому приоритетную значимость приобрело изучение английского языка как средства общения.

Если в других предметах при отборе содержания из арсенала науки исходят из реализации общеобразовательных и воспитательных задач, то в иностранном языке приходится исходить из практической задачи – способности вступать в общение. Поэтому общеобразовательные и воспитательные задачи подчиняются практическим и решаются в ходе осуществления акта коммуникативной компетенции на том или ином уровне, то есть способности вступать в межкультурное общение. Весь процесс обучения подчиняется основной задаче – формированию коммуникативной компетенции.

Коммуникативная компетенция – это готовность и способность к взаимодействию, вербальному и невербальному (мимика, язык тела), с другими людьми.

Следовательно, в основе всех методов коммуникативного обучения должно лежать умение установить связи, находить успешные формы общения на любом языке.

Это бывает сделать трудно даже при изучении русского языка, когда мысли и действия участников общения понятны друг другу. Английский язык, в этом плане, изучать труднее, так как не всегда учащиеся понимают друг друга. Поэтому основным принципом коммуникативно-ориентированного обучения является речевая деятельность. Но формировать и совершенствовать коммуникативную компетенции следует в совокупности всех ее составляющих, а именно:

речевой компетенции - совершенствование коммуникативных умений в четырех основных видах речевой деятельности (говорении, аудировании, чтении и письме);

умение планировать свое речевое и неречевое поведение;

языковой компетенции - систематизации ранее изученного материала;
развитие навыков **оперирования языковыми единицами** в коммуникативных целях;

социокультурной компетенции - увеличения объема знаний о социокультурной специфике англоговорящих стран;

компенсаторной компетенции - дальнейшее развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче иноязычной информации;

учебно-познавательной компетенции - развитие общих и специальных учебных умений, позволяющих совершенствовать учебную деятельность по овладению английским языком, удовлетворять с его помощью познавательные интересы в других областях знания.

1.2. Методы и способы развития коммуникативной компетенции

Основные методы:

Методы обучения, результатом применения которых всегда является создаваемая учениками образовательная продукция: идея, гипотеза, текстовое произведение, картина, поделка, план своих занятий и т. п. называются **эвристическими**.

Метод эмпатии (вживания) означает «вчувствование» человека в состояние другого объекта, «вселения» учеников в изучаемые объекты окружающего мира, попытка почувствовать и познать его изнутри.

Например, вжиться в сущность дерева, кошки, облака и других образовательных предметов. В момент вживания ученик задаёт вопросы объекту-себе, пытаясь на чувственном уровне воспринять, понять, увидеть ответы. Рождающиеся при этом мысли, чувства, ощущения и есть образовательный продукт ученика, который может затем быть им выражен в устной, письменной, рисуночной форме.

Example:

- *Teacher:* Imagine yourself that you are ‘Tornado’. How can you describe yourself, what are your feelings? Name your adjectives, verbs, your favourite season, places you occur, your weather.
- *Student:* — I am Tornado. I am the most terrible of all storms. I am dangerous, violent, strong, cruel, noisy and destructive. I destroy houses, carry away cars and telephone boxes. I occur in the springs, throughout the world, but mostly in the United States, especially in the central states. I occur in the afternoon or in the early evening in a hot day. Large clouds appear in the sky. They become darker and darker. The sounds of thunder, bright flashes of lighting! I form a funnel and begin to twist. My funnel touches the ground, it picks up everything it can.

Метод “Mind-Map”(Карта памяти) является простой технологией записи мыслей, идей, разговоров. Запись происходит быстро, ассоциативно. Тема - в

центре. Сначала возникает слово, идея, мысль. Идёт поток идей, их количество неограниченно, они все фиксируются, начинаем их записывать сверху слева и заканчиваем справа внизу.

Метод является индивидуальным продуктом одного человека или одной группы. Выражает индивидуальные возможности, создаёт пространство для проявления креативных способностей.

Возможности использования “Mind-Map”

При систематизации, повторении материала;

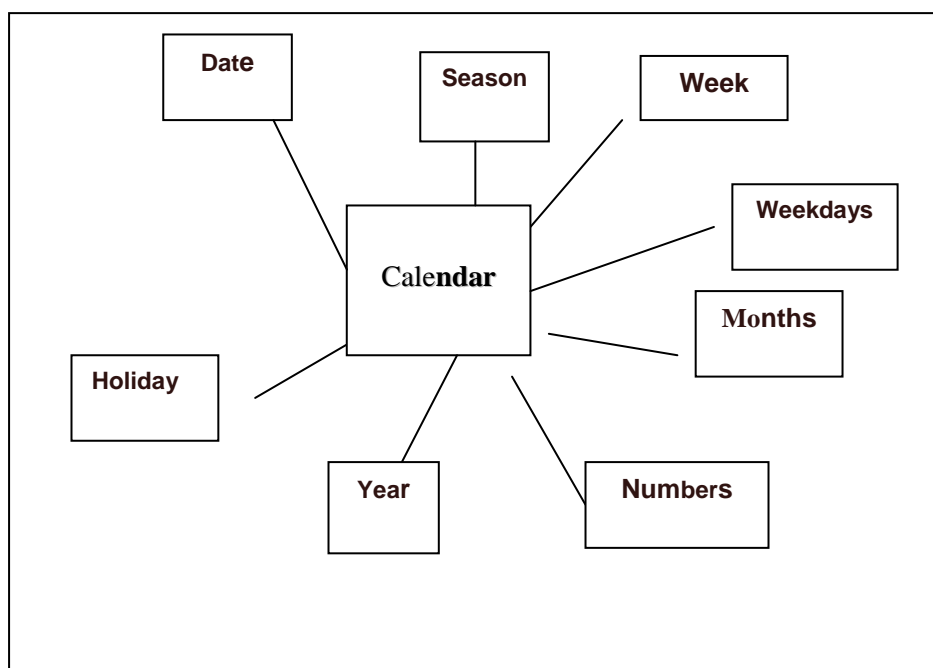
При работе с текстом;

При повторении в начале урока;

При введении в тему;

При сборе необходимого языкового материала;

При контроле.



Основные способы развития всех составляющих коммуникативной компетенции:

Обучение осуществляется через следующих видов: **communication games** (коммуникативные игры);;

1. **communication games** (коммуникативные игры)

- **picture gap** (у обучаемых имеются почти одинаковые картинки, некоторые изображения отличаются, и различия нужно обнаружить при помощи вопросов, не видя картинки партнера, - **matching tasks**);
- **ext gap** (у школьников имеются аналогичные тексты или фрагменты одного и того же текста одного ученика, отсутствуют в тексте другого ученика, и недостаток информации нужно восполнить- **jig-saw reading**);
- **knowledge gap** (у одного ученика имеется информация, которой нет у другого, и ее нужно восполнить **complete-the-table tasks**);
- **belief gap** (у обучаемых имеются разные убеждения, а нужно выработать единое мнение); **reasoning gap** (у школьников имеются разные доказательства, которые важно собрать вместе и сопоставить).

2. **communicative stimulations in role-plays and problem-solving** (коммуникативные стимуляции)

- **ролевые игры** (предполагает наличие определенного количества персонажей, а также игровой проблемной ситуации, в которой участники игры действуют. Каждый участник в ходе игры организует свое поведение в зависимости от поведения партнеров и своей коммуникативной цели. Итогом игры должно стать разрешение конфликта.)
- **диспуты** (представляет собой одну из форм спора как словесного состязания). Это обмен мнениями в отношении какого-либо предмета с целью достижения единства взглядов на этот предмет. Обязательным условием дискуссии является наличие какого-либо спорного вопроса. Окончательное

решение этого вопроса и вырабатывается в ходе дискуссии. Для успешного ее ведения участники должны обладать знаниями о предмете обсуждения, иметь собственное мнение по данному вопросу.

- **круглые столы** (представляет собой обмен мнениями по какому-либо вопросу, проблеме, интересующей участников общения. Участвуя в круглом столе, обучаемый высказывается от своего лица. Проблемы, обсуждаемые за «круглым столом», могут быть весьма разнообразными: социальными, страноведческими, морально-этическими. Участие в круглом столе требует от учащихся достаточно высокого уровня владения языком и наличия определенных знаний по проблеме.)
- **скетчи** (это короткая сцена, разыгрываемая по заданной проблемной ситуации с указанием действующих лиц, их социального статуса, ролевого поведения. В виде скетчей могут быть разыграны небольшие сцены, относящиеся к социально-бытовым сферам по темам «Питание», «Покупки», «Город и его достопримечательности»)

3. socialization (свободное общение).

- **line-up** (учащиеся стараются как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком);
- **strip-story** (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в «рассказе»);
- **smile** (учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами);
- **merry-go-round** (школьники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами);

- **contact** (участники подходят друг к другу и начинают беседу);
- **kind words** (учащиеся говорят любые приятные слова в адрес собеседника);
- **reflection** (участники пытаются представить, что думают о них другие школьники);
- **listening** (учащиеся внимательно слушают партнера, кивая в знак согласия и выражая согласие с ним)

В современных условиях наивно полагать, что полноценное общение возможно лишь на основе умения оперировать языковым материалом. Для успешного процесса коммуникации необходимо наличие общего объема знаний, которые учащиеся получают, изучая иные предметы общеобразовательного цикла. Русский язык, литература, история география, музыка, биология, физика - это предметы, содержание которых в той или иной мере находят отражение в тематике программы по английскому языку. Знания по страноведению и истории языка, полученные учащимися на уроках английского языка, применяются, в свою очередь, на уроках географии, истории, литературы.

1.3 Игра, игровые ситуации - как способ формирования коммуникативной компетенции.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

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. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей английского языка. 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».

С точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение.

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.

Чтобы заложить основы коммуникативной компетенции, требуется достаточно продолжительный срок, поэтому работу в этом направлении я начинаю со 2-го класса, потому что учащимся нужно с первых шагов ознакомиться с изучаемым языком как средством общения. Это значит, что они должны учиться понимать иноязычную речь на слух (аудирование), выражать свои мысли средствами изучаемого языка (говорение), читать, то есть понимать иноязычный текст, прочитанный про себя, и писать, то есть научиться пользоваться графикой и орфографией иностранного языка при выполнении письменных заданий, направленных на овладение чтением и устной речью, или уметь письменно излагать свои мысли. Действительно, чтобы заложить основы по каждому из перечисленных видов речевой деятельности, необходимо накопление языковых средств, обеспечивающих функционирование каждого из них на элементарном коммуникативном уровне, позволяющем перейти на качественно новую ступень их развития в дальнейшем.

Игры можно разделить на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры» (*Приложение 1*). Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За

грамматическими следуют *лексические* игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. *Фонетические* игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют *орфографические* игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления.

Второй раздел называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Урок английского 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. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр.

(Приложение 2)

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.

К ролевым играм предъявляются определенные требования. *(Приложение 3)*

В ролевой игре развиваются и новые формы речевого высказывания: инструктирующее, повествующее и др. Ребенок вырабатывает умение ориентировать свое высказывание на различных партнеров, на разные ситуации общения. Начинаясь в дошкольном возрасте, игра продолжается до 5-7 класса.

Взрослеют дети – взрослеет игра. А с ростом игр растет личность учащегося. Игра удовлетворяет потребности ребенка побыть хоть немного чем-то или кем-то иным. Это потребность, несмотря на себя как бы со стороны, проверить себя, установить свой смысл для себя и для других. В играх ребенок ищет себя, проходит через разные роли, и при этом сохраняя свое «Я»- ребенка.

В игре появляется и еще один важнейший момент - общение со сверстниками. В игре развиваются не только физические качества, не только умственные, не только социальные (овладение ролями - будущими социальными обязанностями). В игре развивается «Я» человека как индивидуально-социальное целое. В игре развивается активное, творческое «Я» ребенка. Игра-это фантазия, радость, восторг. Это важнейшая форма становления человеческого «Я» в раннем возрасте. Только в игре, маленький человек смело и уверенно восклицает: «Я сам», уже не противопоставляя себя взрослым, а соизмеряя себя со сверстниками.

Известно, что 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.

Глава 2. Реализация методов и способов формирования коммуникативной компетенции

2.1. Планирование эксперимента

В ходе исследования мною был проведен эксперимент на базе Курейской основной школы – филиала МАОУ «Холмогорской средней школы имени М.В. Ломоносова» во 2 и 5 классах с неуглубленным изучением английского языка.

Для проведения опытно-экспериментальной работы был выбран такой вид эксперимента, как сравнительный. Я запланировала, что в первое полугодие 2015-2016 учебного года (контрольный период) работа на уроках обобщающего повторения ведется по традиционной методике, а во втором полугодии (экспериментальном) - с использованием методов и способов формирования коммуникативной компетенции, рассматриваемых в данной работе.

Целью эксперимента является проведение уроков обобщающего повторения по английскому языку с использованием вышеупомянутых методов и способов формирования коммуникативной компетенции и без их использования для доказательства их преимущества.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд задач:

- ✓ наблюдение за обучающимися, измерение их уровня знаний (если необходимо выравнивание);
- ✓ проведение уроков с использованием и без использования обозначенных в первой части работы методов и способов формирования коммуникативной компетенции;
- ✓ обработка и систематизация результатов;

Эксперимент проводился в январе – апреле 2016 года. Обучающиеся 2 и 5 классов изучают английский язык по УМК Биболетова М.З и др. «Enjoy English» при нагрузке: 2 класс - два часа в неделю, 5 класс – 3 часа.

Уровень базовых знаний учащихся средний.

Для проведения срезов знаний обучающихся я определила в качестве формы контроля тестовые задания, направленные на контроль лексики по теме, так как именно знание лексики по теме является основным показателем освоенности темы, а также не малую роль при выборе формы контроля сыграло то, что контроль лексики осуществляется наиболее объективно и точно.

Ожидаемые результаты:

- 1) Формирование коммуникативной компетентности у обучающихся;
- 2) повышение результативности обучения и интереса обучающихся к изучению английского языка;
- 3) способность обучающихся к различным видам активной умственной деятельности;
- 4) увеличение активного лексического запаса обучающихся.

Таким образом, мною был разработан **план эксперимента:**

1. Проведение первого среза – диагностирования состояния зависимой переменной на начальном этапе (тест по пройденной теме).
2. Обработка и систематизация полученных данных.
3. Проведение второго среза (использование методов формирования коммуникативной компетенции).
4. Обработка и систематизация полученных данных.
5. Обобщение результатов всех срезов, оформление результатов.

2.2. Проведение эксперимента

Для того чтобы результаты эксперимента оказались наиболее точными и правдивыми, необходимо было определить уровень знаний по последней теме в каждой из групп, сравнить и, если необходимо, выровнять. Для этого нами был проведен первый срез. Это был тест перекрестного выбора, целью которого была проверка лексики по данной теме.

Результаты теста:

Первое полугодие: 2 класс – качество 0%, 5 класс – 67%.

Далее я продолжала работу по этой же теме и в рамках ее провела второй срез. Это были уроки обобщающего повторения во втором и пятом классах с использованием обозначенных выше методов и способов формирования коммуникативной компетенции. В том числе, с использованием вышеуказанных игр. Также использовались такие приемы как:

- **strip-story** (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в «рассказе»);
- **contact** (участники подходят друг к другу и начинают беседу);
- **line-up** (учащиеся стараются как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком);
- **knowledge gap** (у одного ученика имеется информация, которой нет у другого, и ее нужно восполнить);
- **скетчи**;

Результаты теста, проведенного во втором полугодии:

Второе полугодие: 2 класс – качество 90%, 5 класс – 100%.

2.3. Результаты эксперимента.

Сводная таблица:

Январь 2016		Апрель 2016	
<i>2 класс</i>	<i>5 класс</i>	<i>2 класс</i>	<i>5 класс</i>
0%	67%	90%	100%

Из этого результата можно сделать вывод, что средний уровень знаний во втором и пятом классах повысился, а этот факт, в свою очередь говорит об эффективности применения вышеперечисленных методов и способов для формирования коммуникативной компетенции на уроках английского языка.

Чем же обусловлена эффективность использования нетрадиционных методов формирования коммуникативной компетенции?

Во-первых, за счет использования данных методов поддерживается положительное отношение ребенка к себе, уверенность в себе, в своих силах и доброжелательное отношение к окружающим, изменяется микроклимат на уроке, атмосфера на уроке становится более благоприятной для обучения и для межличностного общения.

Во-вторых, двигательная активность учеников на уроке способствует лучшему овладению языковым материалом, снятию усталости и повышению мотивации к обучению.

В-третьих, рациональное чередование видов деятельности помогает избежать снижения внимания, усталости. Разнообразие типов взаимодействия на уроке обеспечивает активный стереотип поведения учащихся на уроке и снимает усталость, делает урок более эмоциональным.

Организуя игру на уроке, я большое значение уделяю установлению контакта с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы

на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить.

В процессе игры я иногда беру себе какую-нибудь роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работ под моим руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы мне ненавязчиво направлять речевое общение в группе.

Обычно такую роль я беру себе лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадет.

В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Я же управляю процессом общения: подхожу то к одному, то к другому ученику, который нуждается в помощи, вношу необходимые коррективы в работу.

В ходе игры я стараюсь не исправлять ошибки, а лишь незаметно для учащихся записываю их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные.

Обсуждение проведенной игры, оценивание участия в ней школьников начинаю с удачных моментов и лишь затем перехожу к недостаткам, так как отрицательная оценка деятельности ее участников неизбежно приведет к снижению активности.

Если есть такая возможность, то стараюсь записать ход игры, а затем вместе с учащимися прослушать звукозапись либо всей игры, либо отдельных ее фрагментов. При анализе игры можно записать необходимую звуковую информацию на доску. Это дает мне возможность учесть недостатки при проведении последующих ролевых игр

Рассмотрим один из уроков во втором классе, обучающемуся был предложен сюжет: «Твой младший брат (сестра, малыш из соседней квартиры) – дошкольник – с нетерпением ждет, когда пойдет в школу. Особенно нравится ему твой портфель, в котором так много интересного. Покажи ему свой портфель, познакомь с учебными принадлежностями». (*Приложение 3*) Участник ролевой игры не только обменивается репликами, но и действует с реальными предметами.

Например, с целью отработки в устном высказывании некоторых

вопросов о погоде, природных явлениях, временах года используется ролевая игра по сюжету сказки «Теремок». «Обитатели теремка» задают «гостям» вопросы и только после правильных ответов разрешают им войти. Среди заданных вопросов могут быть следующие: Who are you? What season is it now? Is it warm or cold now? When is it cold? When does it rain? Участники игры не только охотно принимают предлагаемый им сюжет, но и с интересом обыгрывают маски, костюмы, в зависимости от роли меняют походку, жесты, тембр голоса.

Е.И. Пассов определил ролевую игру как "упражнение, в котором учащийся, исполняя попеременно различные социальные и межличностные роли, осваивает общение в пределах социального контакта" [Пассов, 1991. с.95]. Использование ролевой игры как формы работы позволяет, по его мнению, осуществить интегративное взаимодействие всех видов речевой деятельности при активном участии обучающихся в сюжетной импровизации. При этом и сам учитель - её активный участник. Роли, в которых может выступать учитель, многообразны, например: "сотрудник английского консульства", "турист из Англии", "туроператор", "продавец магазина" и многие другие. "Необходимость овладеть хотя бы "туристским" языком делает важным умение пользоваться определенными речевыми стереотипами, повторение уже известного ролевого поведения в иной ситуации, многократную тренировку в общении на основе конкретных образцов". Виды и свойства ролевой игры представлены в таблице 1. (*Приложение 4*)

Что дает игра ученикам?

- 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.
- Дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности.
- В 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.
- Игра учит быть чувствительным к социальному употреблению английского языка.
- Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению английского языка.
- Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма.

Практически все учебное время в ролевой игре я отвожу 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 релевантна ситуации и задаче общения и правильно отреагировать на реплику.

Используя игры на своих уроках, я стала понимать, что игра очень эффективна в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности ребенка. Для детей игра это увлекательное занятие, а если во время игры они еще и говорят на английском языке, то это просто здорово. Я наблюдала, как ведут себя ученики в процессе игры. В игре все

равны. Она посильна даже слабому ученику. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем значение предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это давала ребятам возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывалась на результатах обучения. Незаметно для самих себя языковой материал усваивался у ребят легче, а вместе с этим возникало чувство удовлетворения – «оказывается, я могу говорить наравне со всеми». Наблюдая такие изменения, я старалась использовать игры на разных этапах урока и при изучении разных видов речевой деятельности: грамматика, фонетика, лексика, письмо, аудирование. Например, при изучении модального глагола “Can” я использовала игру “MagicBox”. На основе знакомых лексических единиц учащиеся отрабатывали выражение: “ What can I find in the MagicBox” “ I can find a pen”. Таким образом шло повторение лексики и отработка модального глагола “Can” через многократное повторение, но с использованием игровой ситуации. Игру “MagicBox” можно было использовать на разных этапах урока и дети всегда с радостью принимали ту игру, которую я предлагала. И материал им не казался настолько сложным.

Ролевую игру я использую как на начальном этапе обучения, так и в основной школе.

В 5 классе эффективны игровые ситуации: «Карусель» (*Приложение 4*), «Исправь ошибку» (Работа ведется с текстом. Обучающаяся находит и исправляет ошибки в тексте или в словосочетаниях. Далее, если это были словосочетания, обучающаяся создаёт свои собственные тексты.), «Построй модель (схему)» (Составляет модель к какому-либо грамматическому явлению для наиболее эффективного и осмысленного запоминания.), орфографическая игра “ THE COMB” (*Приложение 5*), фонетическая игра. «Слышу – не слышу» или «Какой цвет лишний».

Исходя из вышеперечисленного можно сделать вывод, что дидактические

игры – это один из самых эффективных приемов работы. Игры развивают и совершенствуют у школьников речемыслительную деятельность, способствуют выявлению у ребят искреннего желания общаться на иностранном языке не только на уроках, но и во внеурочное время. Уроки с применением дидактических игр проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся, в благоприятной психологической атмосфере. Дидактические игры имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений в которые люди вступают в реальной жизни.

Заключение

В настоящее время перед образованием встает сложная задача подготовки подрастающего человека к жизни в условиях многонациональной и лингвистической среды, когда необходимо не только развитие своего национального языка, но и понимание своеобразия других языков. Воспитание молодежи в духе уважения всех народов, искоренение негативных представлений о людях других национальностей является той задачей, которая требует соответствующей подготовки педагогов, работающих в сфере образования и воспитания детей.

На современном этапе развития общества давно уже стало очевидным, что одним понятием «образование» как процесса придания умственного и духовного облика растущему человеку мы не можем ограничиваться. Целостный процесс становления и развития личности, принятия ею нравственных норм и овладения коммуникации невозможно без воспитания. Воспитание коммуникативности такой же длительный процесс, как и воспитание других человеческих качеств. В процессе приобщения к различным языкам, в процессе приобретения коммуникативной компетенции и учитель, и ученик проходят несколько ступеней, взаимосвязь между которыми довольно диалектична и сложна. К таким ступеням, в частности, мы можем отнести толерантность, понимание и принятие английского языка, а также способы поведения в проблемных коммуникативных ситуациях, знание грамматики и лексики. Сущность компетенции определяется соответствием предъявляемых требований, установленных критерий и стандартов в соответствующих областях деятельности. Компетентность в языковом образовании нередко ассоциируется с понятием «коммуникативная компетенция», что лишь частично раскрывает её сущность.

Роль коммуникации в качестве среды развития каждого отдельного человека очень велика. Образование индивида складывается и растет в ходе взаимодействия личности с языками сообщества. Чем разнообразнее и шире связи личности с лингвистической культурой, тем богаче перспективы ее

индивидуального образования. И главная роль в организации этих связей на протяжении долгого времени принадлежала школам, вузам.

В отличие от отдельного умения или навыка, которые можно тренировать каждое само по себе, развитие компетенции требует включения всего комплекса способностей и умений сразу.

Теоретически допустимое овладение учащимися всей совокупностью огромной палитры языков не делает их субъектами коммуникации, несмотря на внешние признаки образованности. Язык передается не в процессе пассивного освоения готовой информации, но в личностном общении, то есть в общении с личностью как носителем того или иного языка.

Коммуникативная компетенция является характеристикой личности человека, его способностью, которая проявляется в его поведении, деятельности, позволяя ему разрешать жизненные ситуации (в том числе и коммуникативные).

Таким образом, изучив роль игры в процессе обучения и рассмотрев необходимость применения дидактических игр на уроках английского языка можно сделать вывод, что воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решении задач, поставленных педагогом. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

Независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не дав им глубоко закрепиться в памяти.

Обучающиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго.

Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

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.

Исходя из всего вышесказанного, я хотела бы подвести итог, выразив такую мысль: «Конечно, урок английского 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».

Именно поэтому я все чаще стараюсь найти новую игру и эффективно использовать ее на своих уроках, для того, чтобы продолжать успешно формировать коммуникативную компетенцию обучающихся на уроках английского языка.

Список использованной литературы:

1. О.А.Зайкова. Увлекательный английский. Волгоград.2011
2. Г.Н.Федорова. Игры на уроках английского языка. ИЦ «МарТ», 2005
3. А.Г.Штарина. Компетентностный подход в преподавании английского языка. Волгоград.2011
- 4.И.А. Зимняя – Психология обучения иностранным языкам в школе. М: «Просвещение»1991.
5. Е.И. Пассов – Коммуникативное иноязычное образование. Минск «Лексис» 2003.
6. Н.Д.Гальскова – Современная методика обучения иностранным языкам. Москва 2000.
7. М.Ф. Стронин – Обучающие игры на уроке английского языка. М: «Просвещение» 1981.
8. Журнал « Иностранный язык в школе» 2010, 2011гг
9. Englishatschool.

Приложение 1

Фонетические игры

1. *«Слышу – не слышу»*. Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. *Широкие и узкие гласные*. Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

3. *Правильно – неправильно*. Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звук обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

4. *Какое слово звучит?* Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слова произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

5. *Кто быстрее?* Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух..

Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на английском языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на английском языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

6. *Кто правильнее прочитает?* Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и

обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Орфографические игры.

1. *Буквы рассыпались.* Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2. *Дежурная буква.* Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»

Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

3. *Из двух – третье.* Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

4. *Вставь букву.* Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: англ. c...t, a...d, a...m, p...n, r...d, s...t, r...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, d...b (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

5. *Картинка.* Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Игры для работы с алфавитом.

1. *5 карточек.* Цель: контроль усвоения алфавита

Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

2. *Кто быстрее?* Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

3. *Первая буква.* Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

4. *Испорченная пишущая машинка.* Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: преподаватель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

5. *Где буква?* Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква ... читается как... . Выигрывает тот, кто это сделает.

Лексические игры.

1. *Цифры.* Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

2. *Числительные.* Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать

предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

3. *Запретное числительное*. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

4. *Пять слов*. Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

5. *Цвета*. Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

6. *Больше слов*. Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов. Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

7. *Угадай название*. Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым

угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

8. *Озвучивание картинки*. Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

9. *Найди цифру*. Цель: развитие лексического навыка.

Ход игры: один из играющих называет любое слово, пришедшее ему в голову, желательно короткое. Второй участник должен назвать слово, рифмующееся с первым, третий – добавить еще слово в рифму и т.д. Тот, кто не может назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь из играющих наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает оставшийся последним.

Можно выбирать только существительные в именительном падеже единственного числа или любые другие слова.

Грамматические игры.

1. *Изображение действия*. Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

2. *Игра в мяч*. Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и

т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

3. *Кубики*. Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с обрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

4. *Подарки*. Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Требования к проведению ролевых игр

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 обучающиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал.
6. Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

Приложение 3.

Примеры ролевых игр.

Игра «Покажи портфель». Пример одного из диалогов: Please, show me your bag Dima. – Here you are. – May I open it? – Yes, you may. – But I can't. Help me please. – Now you may take the books out. – Oh, thank you! Look. There are nice pictures in this book. And what's that? – It's my pencils, and I must do an exercise. I think it's very interesting to go to school. I want to become a pupil very mach.

Упражнение в имитации.

Ролевая игра «Близнецы» («Twins»)

Задание первому партнеру. Вы участник школьной художественной самодеятельности. Мечтаете стать профессиональным актером. Интересуетесь всеми театральными жанрами.

Задание второму партнеру. Вы одноклассник и ближайший друг будущего актера. Во всем подражаете ему. Вас прозвали близнецами.

I'm interested in opera. I I'm interested in opera, too.

Примеры варьируемых элементов, которые в дальнейшем будут набраны курсивом: 1 – opera and ballet, 2 – drama, 3 – comedy, 4 – tragedy, 5 – musical comedy, 6 – variety show, 7 – classical music, 8 – folk music, 9 – pop music.

1 Слева дается реплика первого партнера, справа второго.

Упражнение в подстановке.

Ролевая игра «Театралы» (“Theatre-Goers”).

Задание первому партнеру (девочке): Вы Мальвина. Любите театр. Скажите, в каком театре вы были вчера.

Задание второму партнеру (мальчику): Вы Буратино. Скажите, в каком театре побывали вы на прошлой неделе.

I went to the Opera and Ballet Theatre yesterday. And I went to the Puppet Theatre lastweek.

Упражнение на усвоение ДЕ вопрос-ответ.

Ролевая игра «Интервью» (“Interview”).

Задание первому партнеру: Вы репортер газеты «Советская культура». После спектакля побеседуйте с театральным критиком, выясните, понравилось ли ему представление.

Задание второму партнеру: Вы известный театральный критик. Спектакль вам не очень понравился.

Did you enjoy the ballet “Swan Lake” Not very much. I didn’t like the dancing by Tchaikovsky?

Виды и свойства ролевой игры

Таблица 1.

Вид ролевой игры	Свойства ролевой игры
Контролируемая ролевая игра	Участники получают необходимые реплики
Умеренно-контролируемая ролевая игра	Участники получают общее описание игры
Свободная ролевая игра	Участникам предлагаются обстоятельства общения
Эпизодическая ролевая игра	Разыгрывается отдельный эпизод
Длительная ролевая игра	Разыгрывается серия эпизодов

Приложение 5.

«Карусель» - раздаются листы бумаги разного цвета с записанными на них темами. Каждый ученик записывает на своем листе слова и словосочетания по своей теме. Затем учащиеся обмениваются листами и каждый, прочитав слова, добавляет к списку новые. Кроме того, каждый имеет право вычеркнуть из списка несоответствующие теме слова. Каждый ученик делает свои записи своим маркером соответствующего цвета. Учитель просматривает результаты работы. Это может быть не всегда лист, с которым он работал первоначально

«Thesomb» - Можно разделить класс на две команды и на доске написать для каждой команды одинаковое слово, желательно длинное, (например EXERCISE). Участники каждой команды будут подходить к доске и из каждой буквы слова писать свои слова, которые не должны повторяться. Таким образом, повторяем слова и тренируем память