Методическая разработка для раздела

«Коммуникативные упражнения (ролевые игры)»

Игры помогают детям состояться как личностям, учат творчески относиться к любому делу. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость совместного творчества, сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания.

Таким образом, в программе «Wonderful English» игра рассматривается как ситуативно - вариативное (коммуникативное) упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

***Цель***: формирование коммуникативных навыков устной речи и личностного самовыражения в результате обучения по методике «ролевых игр».

Игры способствуют выполнению следующих **методических задач**:

* создание психологической готовности детей к речевому общению;
* обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;
* создание ситуации успеха учащихся.

При всей привлекательности и эффективности игр, необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Движущей силой говорения, как вида речевой деятельности, является мотив. Создание мотива говорения - самый важный компонент деятельности педагога при организации ролевых игр.

Во время игры учащихся не следует прерывать, так как это нарушает атмосферу общения. Исправления рекомендуется делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце занятия. Некоторые ошибки педагог имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

Основные преимущества ролевой игры:

1. Ролевая игра требует полной отдачи от участников, их реакции как вербальными, так и невербальными средствами в заданной ситуации. В ролевой игре используются их знания и умения, приобретенные в классной комнате, так и за ее пределами, т.е. их общий запас знаний и умений.

2. Ролевая игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, обучающиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре, в реальной жизни, чего не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур.

3. Ролевая игра дает обучающимся социолингвистическую "подсказку” - какими единицами ту или иную мысль именно в данной ситуации в зависимости от социальной характеристики участников можно выразить.

4. Ролевая игра несет в себе элемент неожиданности, с которым так часто встречаются школьники в процессе общения. Во время ролевой игры, как и при реальном общении, участники должны внимательно слушать друг друга, т.к. они не знают заранее, что скажут их партнеры, они должны быстро думать и адекватно реагировать на реплики своих товарищей.

Игры можно подразделить на следующие ***категории***:

1. лексические игры;

2. грамматические игры;

3. фонетические игры;

4. орфографические игры;

5. творческие игры.

В данной методической разработке представлена ролевая игра «Теремок» - “TheHouseintheWood”. Категория этой игры - творческая. Целью является получение творческого продукта – миниспектакля. Отличительной особенностью творческих игр является то, что они не требуют детально проработанной структуры совместной деятельности учащихся и педагогов, она только намечается и развивается в соответствии с конечным результатом. Главный результат этого проекта – постановка спектакля и успешное выступление.

***Сведения об игре.***

Цель: поставить спектакль на английском языке с учащимися 2-го года обучения, развить способности детей к творческому самовыражению, сформировать навыки работы в команде, включить каждого учащегося в языковую среду.

Задачи: заинтересовать учащихся новой деятельностью, новым способом изучения языка; выбрать сценарий, который будет соответствовать интересам ребят; сформировать произносительные навыки по теме.

Форма работы: групповая, индивидуальная.

Оборудование: костюмы, декорации, бумага, краски, кисточки, ножницы.

Ход проекта.

1. Выбор произведения.

2. Знакомство с произведением.

3. Написание сценария.

4. Распределение ролей.

5. Разучивание текста.

6. Подбор музыкального сопровождения и песен.

7. Оформление декораций.

8. Подбор и изготовление костюмов.

9. Оформление афиши, программок и пригласительных билетов.

10. Выступление перед родителями и работниками учреждения.

Срок выполнения: при проведении занятий 2 раза в неделю, общий срок подготовки спектакля займет 2 месяца.

Результат:

• повышение интереса к изучению английского языка;

• приобретение навыков говорения на английском языке (произношение слов, запоминание новой лексики, навыки выразительного и чёткого повествования на английском языке);

• демонстрация результатов – показ спектакля другим детям, родителям, педагогам.

***Сценарий спектакля: «Теремок»***

Действующие лица:

Narrator 1 – сказочник 1

Narrator 2 – сказочник 2

Mouse – Мышка

Frog - Лягушка

Hare - Заяц

Fox - Лиса

Cock - Петушок

Wolf - Волк

Dog - Собака

Cat - Кошка

Squirrel - Белка

Bear - Медведь

1. Narrator 1:

There stood a small house-teremok in the wood. A Mouse ran by, Music-Why.

1. Narrator 2:

Стоит терем-теремок, он не низок не высок. Бежала Мышка-Норушка, Music – Почемучка.

№1 – THE MOUSE: (Мышка)

1. -What a nice house!– Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

Nobody! Никто! Oh, I can live in this house. I like it.

1. -I live in the House! My name is Mighty-Mouse (Майти-Маус). And who are you?

2. -What can you do?

3. -OK. Welcome, welcome! Let’s live together!

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

\*-I live in the House! My name is Mighty-Mouse.

!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

1. Narrator 2: Мышка выразила восхищение и удивление этим чудом архитектуры, обрадовалась, что дом пустует и решила поселиться в теремке – уж очень понравился ей этот домик.

2. Narrator 1: Скачет Лягушка-Квакушка, зеленое брюшко. Увидела домик. Удивилась, восхитилась!

№2 – THE FROG: (Лягушка)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. –I’mtheFrog. My name is Green-Belly. May I come in?

2. –I can swim, I can run, I can have a lot of fun!!!

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

\* I’m the Frog. My name is Green-Belly.

!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

5)Narrator 2: Бежал Зайчик-Попрыгайчик. Увидел домик-теремок, захотел постучаться.

№3 - THE HARE: (Зайчик)

1. - What a nice house!– Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I’mtheHare. I can play the drum! May I come in?

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

I’mtheHare. I can play the drum!

!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

6)Narrator 1: Шла Лисичка-Рыжая Косичка, видит домик-теремок. Любопытно ей стало «Кто же там живёт?»

№4 - THE FOX: (Лисичка)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I’m the Red-haired Fox. May I come in?

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

I’m the Red-haired Fox.

!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

7)Narrator 1: Прилетел Петушок-Золотой Гребешок. Обещал будить всех по утрам.

№5 – THE COCKEREL (Петушок)

1. -What a nice house! – Cock – a - Doodle – Doo!!!

Who lives in the house?

1. -I’m the Cockerel. I can wake you up in the morning: Cock – a Doodle – Doo!!!May I come in?

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

- I’mtheCockerel. Cock – a - Doodle – Doo!!!

!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

8)Narrator 2: А вот и Серый Волк увидел терем-теремок. Стучит в дверь.

№6 – THE WOLF (вулф) (Волк-Волчок)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I’m the Wolf, Grey-grey Wolf. May I come in?

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

- I’m the Wolf, Grey-grey Wolf.

\*-!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

9) Narrator 1:

№7 – THE DOG: (Собака)

1. -What a nice house!–Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. – I’m the Dog. – Bow-bow-bow!!! My name is Jack. May I come in? (Можно войти?)

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

– I’mtheDog. – Bow-bow-bow!!! My name is Jack.

\*-!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

10) Narrator 2: Кошечка Муси просила пустить её жить.

№8 – THE CAT: (Кошка)

1. -What a nice house! – Mew-mew-mew! (мью-мью-мью!)

-Who lives in the house?

1. I’mPussy-the-Cat. May I come in?

\*\*\*\*Дальше везде одна и та же фраза:

– I’m Pussy-the-Cat.

\*-!!! (Хором) – And who are You?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

11) Narrator 2: Мишка с мёдом по лесу идёт, видит терем-теремок. Вот где можно пожить, думает он.

№10 – THE BEAR – (Медведь)

1. What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. – I’m Billy – the – Bear. May I come in?

2. – I cangiveyousomeHoney! –– В руках держит бочонок с мёдом и надписью: Bonappettit!!!

\*-!!! (Хором) – And who are You? What can you do?

-\*OK. Welcome! Let’s live together!

12)Narrators (хором!): И стали они жить-поживать и добра наживать. Вот и сказке конец. Кто слушал – МОЛОДЕЦ!!!

***Заключение.***

Творческий нестандартный подход педагога к проведению занятий ведет к повышению мотивации к обучению и ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся. Роль преподавателя заключается в постоянной консультативной помощи, преподаватель выступает в роли наставника.

Проведение занятий в виде ролевых игр способствует созданию благоприятного психологического климата на занятиях. Из авторитетного источника информации педагог становится соучастником исследовательского, творческого процесса, наставником, консультантом, организатором самостоятельной деятельности учащихся. А это и есть подлинное сотрудничество.

Данный проект помог учащимся усовершенствовать навыки в грамотном и выразительном чтении текстов (ролей); усовершенствовать умение общаться на иностранном языке; научиться выражать свое мнение по проблеме; научиться выполнять творческие задания различного характера; совершенствоваться в умении высказываться спонтанно в конкретной ситуации; развивать способность работать в коллективе.

***Источники:***

1. Бурмакина Л. Ролевые игры на уроках английского языка. Издательство: Каро, 2018 г., 144 с.

2. Полат Е. С. Метод проектов на уроках иностранного языка. // ИЯШ. 1991, № 2. С. 3 – 10.

Интернет ресурсы:

1. <http://www.englishon-line.ru>