Приложение \_\_

Методическая разработка для раздела

«Коммуникативные упражнения (ролевые игры)»

***Введение.***

Игры помогают детям состояться как творческим личностям, учат творчески относиться к любому делу. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания.

Таким образом, в программе «Привет, Английский!» 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.

Игры способствуют выполнению следующих **методическихзадач**:

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

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 3-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, стимулировать интерес к иноязычной культуре.

Форма работы – групповая, индивидуальная;

Оборудование:

материально – технические: помещение, 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;

• ученики станут лучше говорить на английском языке (произносить слова, запоминать новую лексику, выразительно и чётко говорить фразы);

• показать спектакль другим детям, педагогам, родителям;

• снять спектакль на видео на память.

***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 и ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся. Роль преподавателя заключается в постоянной консультативной помощи.

Меняется и психологический климат 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>