**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Колледж связи №54 имени П.М.Вострухина**

**Выступление на заседании ПЦК**

**иностранного языка на тему**

**«Использование технологии ролевой игры в обучении»**

**Автор Семигин К.С.**

**2015**

**Ролевая игра**

Ролевая игра – это 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.

 Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр. Для создания классификации игр может послужить три основания: уровень овладения коммуникативной компетенцией, степень управления преподавателем речевой деятельностью обучаемого и система функций игровых приемов. В зависимости от целей и уровня владения коммуникативной компетенцией на определенном этапе обучения, одна и та же игра может выполнять различные функции: обучающая функция, коммуникативная функция, регулятивная функция, развивающая функция, функция ситуативной мотивации, творческая функция, развлекательная функция, эстетическая функция.

 В настоящее время методистами разработано большое количество ролевых игр и вариантов их проведения, направленных на повышение мотивации к изучению иностранного языка и для усовершенствования процесса обучения иноязычному говорению.

Классификация ролевых игр (ПОЛАТ Е. С.).

1. -*статусно-позиционные*, сюда относятся так называемые «миниатюры» - небольшие коммуникативные этюды на заданную тему. Это этюды на обычные повседневные темы, которые воспроизводят типичные жизненные ситуации. Например: «В парикмахерской», «В театре».
2. -*командные соревнования*, в таких соревнованиях участвуют две команды. Здесь важен соревновательный элемент, и он является ведущим мотивационным ресурсом обучения. В команде выбирается лидер, который организует подготовку и проведение творческого соревнования. Обычно соревнования организуются по свободной теме, но с учетом уже усвоенного определенного языкового материала
3. -*игры с перевоплощением*, такие игры подразумевают развертывание одного тематического сюжета на протяжении всего курса, в котором каждый учащийся имеет свою роль-легенду.

Классификация ролевых игр (Кристофер М. Колбен)

1. *Сценарий двух ролей* наилучшим образом подходит для «начального этапа – этапа знакомства» В данном случае в группе выбирается представитель, который действует в интересах группы.
2. *Сценарий с множеством ролей*,данный тип сценария наиболее эффективен в том случае, когда присутствие каждой роли в сценарии обосновано и имеет определённую цель. В данном случае происходит взаимодействие всех игроков. Преподаватель в данном случае может исполнять как руководящую роль, так и роль «заднего плана».
3. *Сценарий, подразумевающий работу всей группы*. В данном случае, все обучающиеся по-своему могут реагировать на события или возникающие ситуации, касающиеся всех членов группы.
4. *Сценарии с открытым концом* подразумевают длительное функционирование персонажей в игре, переплетение различных сюжетных линий.

 При этом необходимо помнить, что создание качественной игры является трудоемким и очень серьезным процессом для учителя.

Создание ролевой игры состоит из следующих этапов:

|  |  |
| --- | --- |
| Этап подготовки | разработка сценариясоставление планаобщее описание игрыхарактерные особенности действующих лиц |
| Этап объяснения | ориентация участниковопределение режима работыформулировка главной целипостановка проблемывыбор ситуацииработа с пакетом документовпсихологическая подготовка участников |
| Этап проведения | процесс игры |
| Этап анализа и обобщения | вывод из игрыанализоценка и самооценка работывыводы и обобщениярекомендации |

Ролевые игры способствуют выполнению важных методических задач:

* создание психологической готовности учащихся 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.

 Таким образом, игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, 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. 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.