

Исследовательская работа
слушателя курсов повышения квалификации
учителя школы № 70 г. Еревана
Караханян Венеры Саядовны

**Тема: Дидактические игры и занимательные упражнения на уроках
обучения русскому языку в средних классах школы с армянским
языком обучения.**

Ереван

2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Глава I. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения русскому языку как иностранному.	
1.1. Понятие технологии игрового обучения.....	5
1.2. Функции игровой деятельности.....	6
1.3. Значение и задачи игровой деятельности.....	7
1. 4. Классификация игр.....	8
Глава 2.	
2.1. Фонетические, лексические, грамматические и стилистические игры..	10
Глава 3. Деловые игры.	
3.1 Понятие деловая игра.....	11
3.2 Перечень деловых игр и их влияние.....	11
Заключение	15
Список литературы	16

Введение

«Игра ребенка - это жизненная лаборатория» С.Т.Шацкий.

Современная система школьного обучения ориентирована на личность ученика и его индивидуальные возможности. Изучение русского языка вызывает некоторые трудности: сложность восприятия, низкий уровень речевых навыков, отсутствие умения говорения. Их можно преодолеть при учете индивидуальных и возрастных особенностей учащихся. Также известно, что одним из ведущих видов деятельности учащихся является игра.

Учителя начинают осознавать мощный эвристический потенциал человеческих ресурсов, а также берут за основу предложенные ориентиры ученого, осваивая на достаточно высоком уровне широко представленный и давно востребованный методологический аппарат педагогических исследований в области гуманистически ориентированного образования-обучения-воспитания-развития.

Активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными занятиями, игровых технологий. Игровые технологии - одна из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка.

Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

А.С. Макаренко писал: «Есть еще один важный метод- игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело... У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю жизнь. Вся его жизнь- игра».

Обучение иностранному языку связано с развитием, как мышления, так и с эмоциями и другими качествами личности. В методической литературе по обучению иностранным языкам подчеркивается важность и необходимость включения мотивационной и эмоциональной сфер личности учащегося при изучении им иностранного языка. Овладение языком в искусственных условиях, то есть вне среды, где

на нем говорят, требует создания воображаемых ситуаций, способных стимулировать общение на изучаемом языке, и связано с развитием воображения.

Дидактическое значение игры было доказано еще К.Д. Ушинским. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконина и других. К.Д. Ушинский рассматривал игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра – это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память + мышление + воображение.

В данной работе мы обратили внимание на **актуальность** использования игрового метода обучения на уроках русского языка как интересного и эффективного в организации учебной деятельности учащихся.

Проблема заключается в неактивном внедрении в методики преподавания игрового метода обучения.

Объектом данного исследования является процесс обучения русскому языку в общеобразовательной школе.

Предметом исследования – использование различных видов игр на уроках русского языка.

Цель исследования – концептуальный анализ игры и игровой деятельности учащихся и научное обоснование эффективности применения игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков.

Для достижения поставленной цели предлагается решить следующие задачи:

- 1) изучить и обобщить имеющиеся в методике обучения русскому языку исследования по данной теме;
- 2) рассмотреть технологии игры в обучении русскому языку.

Для решения вышеперечисленных задач используются следующие методы исследования: отбор, исследование, переработка информации, систематизация и анализ литературы по рассматриваемой теме.

Глава I.

Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранному языку

1.1. Понятие технологии игрового обучения.

Игра - мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка.

С нашей точки зрения, особая чувствительность игры к сфере человеческой деятельности и отношений между людьми показывает, что игра не только черпает свои сюжеты из условий жизни детей, но что она социальна по своему внутреннему содержанию и не может быть биологическим явлением по своей природе. Игра социальна по своему содержанию именно потому, что она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает из условий жизни ребенка в обществе. Теории игры, видящие ее источники во внутренних инстинктах и влечениях, фактически снимают вопрос об историческом возникновении ролевой игры. Вместе с тем именно история возникновения ролевой игры может пролить свет на ее природу.

Технология обучения – системная категория, структурными составляющими которой являются:

- цели обучения;
- содержание обучения;
- средства педагогического взаимодействия;
- организация учебного процесса;
- ученик, учитель;
- результат деятельности.

Технология игрового метода обучения интересна и эффективна в организации учебной деятельности учащихся. Игровой метод может использоваться на любой ступени обучения и с определенной адаптацией для каждого определенного возраста. Использование этого метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы общения и помогать учащимся увидеть в русском языке реальное средство общения. Поэтому важно, чтобы уроки с использованием игровых приемов стали для учащихся приятным занятием.

Добиться этого можно, если методически правильно и психологически обоснованно проводить работу с использованием данного метода, найти пути оптимальной организации таких уроков.

Использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже поэтому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Радость растущего человека, жизнерадостность, переполненность энергией, бьющие эмоции - наиболее типичное состояние ученика школьного возраста. Оно проявляется в радостном, игровом настроении, неукротимом стремлении придавать игровой характер любой деятельности, даже той, которая требует серьезного отношения. Ученик, выполняя то или иное учебное задание с требуемым результатом, часто переполнен игривостью. Это и следует использовать учителю в урочной и внеурочной деятельности. Все необходимые действия, составляющие ту или иную серьезную деятельность, можно дополнять игровыми, не имеющими отношения к основной деятельности, но придающими ей особый колорит.

Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажая свои психофизические, интеллектуальные способности, как в игре. Игра - регулятор всех жизненных позиций учащегося. Школа игры такова, что в ней обучаемый - и ученик, и учитель одновременно .

1.2. Функции игровой деятельности

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимании, восприятия информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения русским языком.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство

взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на русском языке, что помогает воспитанию такого качества как вежливость.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и сказочный мир.
4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на русском языке.
5. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении русскому языку.
6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь идет о ролевой игре).

Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

1.3. Значение и задачи игровой деятельности

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;
- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;
- игра - свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;
- игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;
- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;
- состязательность — неотъемлемая часть игры — притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;
- в игре всегда есть некое таинство — неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;
- игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности. И это объясняется следующими особенностями.

В игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете .

Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения; ученик может уже говорить наравне со всеми.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. Ситуация может напоминать драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами.

В ходе игрового занятия ситуация может проигрываться несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным конфликтом игры - соревнованием. Желание принять участие в такой игре мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие условия игровой ситуации и ограниченность пользования языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жесты, мимику, имеет ярко выраженную целенаправленность.

А.С. Макаренко писал: «В каждой хорошей игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли... Игра без усилия, игра без активной деятельности- всегда плохая игра. ... Игра доставляет ребенку радость. Это будет или радость творческая, или радость победы, или радость эстетическая- радость качества. Такую же радость приносит и хорошая работа, и здесь полное сходство».

1.4. Классификация игр

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- 2) познавательные, воспитательные, развивающие;
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие;

4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

ГЛАВА 2

2.1 Фонетические, лексические, грамматические и стилистические игры.

Нельзя не сказать отдельно о языковых играх. Языковые игры, помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику и др.) делятся на: фонетические, лексические, грамматические и стилистические.

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 сосредотачивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в определенных ситуациях.

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 учащихся 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.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов обучаемых, 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. Результативность игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-

вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями

ГЛАВА 3. ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ.

3.1. Понятие деловая игра.

Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности учащихся. Это моделирование тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях. Преимущество деловых игр состоит в том, что, взяв на себя ту или иную роль, участники игры вступают во взаимодействие друг с другом, и если интересы их не совпадают, то создается конфликтная ситуация, сопровождающаяся естественной эмоциональной напряженностью, что создает повышенный интерес к ходу игры. Участники могут не только показать свои знания и умения, но и общую эрудированность, также такие черты характера, как решительность, оперативность, коммуникативность, инициативность, активность, от которых нередко зависит исход игры. Игра направлена на развитие у учащихся умений анализировать конкретные практические ситуации и принимать решения; в ходе ее развиваются творческое мышление (способность поставить проблему, оценить ситуацию, выдвинуть возможные варианты разрешения и, проанализировав эффективность каждого, выбрать наиболее оптимальный вариант) и профессиональные умения учащегося, деятельность которого, в конечном счете сводится к принятию решений .

Деловая игра возникла как управленческая имитационная игра, в ходе которой, ученики, имитируя деятельность того или иного лица, на основе анализа заданной ситуации принимают решения. Деловая игра проводится, как правило, по специальным дисциплинам и чаще всего носит межпредметный характер. В основе ее создания лежит анализ профессиональной деятельности какого-либо специалиста, выявление типовых профессиональных задач. Деловая игра обязательно содержит игровую учебную задачу. **Игровая задача** - это то, что должен сделать играющий в ходе игры, т.е. выполнить определенные действия, характерные для той или иной области профессиональной деятельности.

Учебная задача - это цель, которую ставит преподаватель (составитель, разработчик игры), т. е. овладение знаниями, умениями.

Деловая игра эффективна тогда, когда в ней успешно решаются учебные задачи. Форма игры, игровой задачи привлекает учащихся, создает у них интерес к выполнению задания, побуждает к активному применению знаний, вовлекает в коллективные взаимоотношения.

3.2 Перечень деловых игр и их влияние на процесс обучения.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр, таких как:

- **имитационные игры**, которые характеризуются небольшим объемом и ограниченностью решаемых задач (например, кто лучше может пользоваться едиными нормами?). *Цель* имитационных упражнений - предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.

- **операционные игры** помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

- **«Деловой театр»**, в котором разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Положительное влияние учебных деловых игр на процесс обучения:

- как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;
- происходит постепенная подготовка к будущей профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся, учатся применять свои знания;
- игровое обсуждение способствует закреплению знаний;

- достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие.
- повышается познавательная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий .

Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры формируется осознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам.

Развивающая функция: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на поставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться.

3.3 Ролевая игра: понятие и виды.

Что представляет собой ролевая игра? Что мы обычно понимаем под ролевой игрой? Когда учащиеся принимают роль, то они разыгрывают ее в определенной ситуации. Группа учащихся, разыгрывающая роль в классе уподобляется группе детей, играющих в школу, больницу, звездные войны и т.д. И те и другие бессознательно создают, творят свою собственную реальность и, делая это, оперируют своими знаниями реального мира, развивая свои способности взаимодействовать с другими людьми. В этой ситуации нет зрителей. В ситуации отсутствует риск коммуникации и поведения реального мира. Деятельность доставляет удовольствие и не угрожает личности ребенка, ученика. Такая игра в роль скорее укрепит, нежели разрушит уверенность в себе. Вторым преимуществом ролевой игры является то, что она дает возможность использовать неподготовленную речь.

Психологи (А.Н. Леонтьев, Н.В. Королева и др.) утверждают, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними, что ее

содержанием является именно эта сфера деятельности. Всякая ролевая игра содержит в себе скрытое правило, и ее развитие идет от игр с развернутой игровой ситуацией и скрытыми правилами к играм с открытыми правилами и скрытыми за ними ролями. Еще Л.С. Выготский утверждал, что в ролевой игре “ребенок плачет, как пациент, и радуется как играющий” и что “в игре ежеминутно происходит отказ от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли”.

Для учителей основными структурными компонентами обучающей ролевой игры являются:

- 1) игровые, а также практические, воспитательные и развивающие цели;
- 2) содержание ролевой игры, которое базируется преимущественно на учебном материале текущей разговорной темы и которое приобретает определенную сюжетную организацию и развитие;
- 3) совокупность социальных и межличностных ролей, посредством которых учащиеся реализуют значительную часть содержания конкретной ролевой игры;
- 4) коммуникативные и лингводидактические условия, то есть, прежде всего, учебно-коммуникативная ситуация, создаваемая самими учащимися под руководством учителя;
- 5) реквизит – любые предметы, которые, так или иначе, включаются в ролевую игру и приобретают знаковое, сообщающее значение.

Что касается видов ролевых игр, то их можно условно разделить на две основные группы:

- контролируемая ролевая игра;
- свободная ролевая игра.

Контролируемая ролевая игра является более простым видом, она может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов, ответов, диалог этот может быть длиннее или короче базового. Кроме того, учитель может давать по мере необходимости инструкции по ходу ролевой игры.

Что касается **свободной ролевой игры**, то при ее проведении сами учащиеся должны решать, какую лексику им использовать и как будет развиваться действие. Учитель называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные

ситуации, затрагивающие разные аспекты темы. Учитель может разделить класс на группы, предложить каждой группе выбрать ситуацию и дать время на подготовку.

Преимущества использования ролевой игры:

- посредством ролевой игры в классе могут быть привнесены разнообразные формы:
 - а) формы опыта;
 - б) могут использоваться разнообразные функции, структуры, большой объем лексического материала;
- ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему;
- некоторые люди часто учат иностранный язык для того, чтобы подготовиться к определенной роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них будет очень полезен тот языковой материал, который им понадобится во время поездки и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении одноклассников. Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни;
- ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся "маской" за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт, а в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им не нужно раскрываться;
- максимальная активность обучаемых. Все учащиеся принимают участие в игре, тесно взаимодействуя между собой, что способствует созданию благоприятного климата в межличностных отношениях между учащимися и учителем: коллективная творческая деятельность;
- речевые партнеры определяются в игре не только по желанию преподавателя, но и произвольно;
- учащиеся имеют возможность меняться ролями, что позволяет использовать языковой материал в более полном объеме, совершенствовать навыки и умения в общении на языке;
- на уроке царит атмосфера интереса и дисциплины: умственная и физическая активность; сосредоточенность и интерес.

Преимущество использования ролевой игры в том, что она доставляет удовольствие играющим в нее. Как только учащиеся начинают понимать, что именно от него требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. А поскольку это

занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее. Ролевая игра обладает целой гаммой технологий, в частности, коммуникативной, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует взаимодействию в классе и повышает мотивацию.

Заключение

По результатам нашей работы, можно сделать вывод о том, что: использование на уроках русского языка игровых технологий, в частности, ролевых игр, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников. Очевидно, что одна из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам, - это проблема организации обучения с использованием игровой методики. Использование игры на уроках русского языка как иностранного имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков. Игра имеет большое значение для развития сферы мотивационных потребностей учащегося. Таким образом, педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения.

Обучающие игры предоставляют возможности для развития творческих способностей учеников во время урока за счет того, что роль учителя ограничивается только объяснением задачи ученику, а дальше ученик играет самостоятельно и подбирает те языковые средства, которые именно он считает необходимыми в ситуации.

Использование различных игровых приемов на уроке способствует также формированию дружного коллектива в классе, так как каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны. Незнание определенной лексики и грамматики одним участником игры будет мешать успешному ходу данной игры, и от этого будут страдать остальные участники. Поэтому при грамотной организации уроков учителем ученики всегда будут готовиться особенно тщательно, не желая подводить своих товарищей.

Список литературы

- 1.Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громько Ю.В. Организационно - деятельностная игра: возможности в области применения//Вестник высшей школы. 1987. №7. С.30 - 35.
- 2.Аникеева Н.П. Воспитание игрой / Н.П.Аникеева - М.:Просвещение, 1989.
- 3.Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. - Новосибирск Агентство печати и информации «Момент истины», 1994..
- 4.Буланкина, О.Л. Иванова Проектирование инновационного пространства гуманитарного образования в современной школе. Новосибирск, 2014
- 5.Баранов, С.П. Педагогика / С.П.Баранов, Л.Р.Болотина, В.А.,Сластенин М.:Просвещение, 1982.
- 6.Былеева, Л Игра. Игра! / Л: Былеева, В Табарко. - М.: Молодая гвардия, 1988.
7. Выгодский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. //Психология развития. - СПб: Питер, 2001. - 512 с. С. 56-79.