**Овчинникова Виктория Алексеевна**

**Учитель английского языка**

**Муниципальное автономное образовательное учреждение "Общеобразовательное учреждение лицей №6 "Перспектива"" города Красноярска Красноярского края**

**Тема:**

***Метод «Ролевой ситуационной игры» на уроках английского языка***

Обучение любой дисциплине, как известно, начинается с выбора методики. Английский язык в этом плане не является исключением. Вполне очевидно, что в конце предыдущих десятилетий произошли заметные изменения в методах преподавания языка. Если раньше основное внимание уделялось грамматике, практически механическому заучиванию и классическим техникам перевода, то сейчас большую популярность приобрели коммуникативные методы. Они учат свободно выражать свои мысли на иностранном языке, так как язык является, в первую очередь, инструментом общения. Классические рутинные методы сменяются на более доступные, более интересные. Все больше учителей стремятся разнообразить свои уроки с целью улучшения качества обученности.

Что касается приведенного ниже метода «Ролевой ситуационной игры», в первую очередь хотелось бы отметить, что в настоящее время, пресыщенное традиционными способами провести время, общество ищет все новые способы развлечения. Невероятную популярность приобретают сейчас, так называемые «квесты в реальности», где участникам предлагается разыграть определенный сценарий вживую. Таким образом, они могут создать большую мотивацию при изучении иностранного языка. Например, выбраться из комнаты за один час при помощи определенных подсказок. Проанализировав все возрастающую популярность такого вида досуга, приходит в голову мысль о его актуальности и возможности использовать его в качестве игрового метода обучения.

Инновационность метода заключается в том, что в отличие от уже известных игровых методов, учащимся будет предложен уже определенный сценарий, некая модель поведения, следуя которой они должны будут вести себя в игре.

С точки зрения психологии, нельзя не упомянуть о том, как важно для роста и развития личности умение примерять на себя различные «маски», играть определенные социальные роли. Еще Эрик Берн в своей книге «Игры, в которые играют люди» упоминал о подобном[1]. Использование игрового метода с прописанными заранее ролями поможет детям, обладающим разным темпераментом и особенностями, успешно взаимодействовать в различных условиях. Так, например, если ребенку с аналитическим складом ума, склонного к пассивным видам деятельности, дать одну из главных ролей в игре, у него, несомненно, будут развиваться некоторые коммуникативные и лидерские качества.

В свою очередь, с точки зрения педагогики, метод можно считать состоятельным, так как в процессе игры учащиеся реализуют все виды универсальных учебных действий (далее УУД). Так, на первом же этапе вызова (в начале урока) реализуются регулятивные УУД, по средством того, что при помощи короткой вводной истории или видеоролика, дети будут предполагать, прогнозировать свою деятельность на занятии. Непосредственно в игре (на основном этапе урока) реализуются познавательные, коммуникативные и личностные УУД. В процессе игры детям предстоит задавать вопросы, искать и выделять информацию, полученную от собеседника, строить речевые высказывания, то есть выполнять общеучебные действия (познавательные УУД); так же они будут принимать, передавать и обрабатывать различные виды информации, как устной, так и графической (коммуникативные УУД); так же в процессе игры реализовывается функция самоопределения, дети будут взаимодействовать в определенной группе и выражать свое мнение относительно игры (личностные УУД). На последнем этапе урока (рефлексии) учащимся будет предложено ответить на один главный вопрос по проведенной игре: «Был ли я успешен в этой ситуации?/ Did I succeed in this situation?»

Не забыто в методе «Ролевой ситуационной игры» и традиционное классно – урочное образование, которое дает возможность повторить ранее изученные грамматические формы, времена, самостоятельно задавать вопросы, совершать рутинную работу. Например, для объяснения собеседнику каких-то сценарных событий, ученику, скорее всего, придется использовать прошедшее время. А чтобы выражать какие-то догадки, они будут строить условные предложения («На твоем месте я бы…»/ «If I were you, I would…»).

Идея использования метода «Ролевой ситуационной игры» возникла во время работы с восьмым разделом «Расследование продолжается/ Investigation in Progress» УМК «New Millennium English 8» О. Б. Дворецкой [2]. Этот раздел посвящен теме детективов, расследований и преступлений, соответствующей лексике. Изучая эту тему, классическая западная игра в расследование убийства «Murder Mystery» показалась прекрасным способом провести урок на закрепление изученного материала. Подобные игры являются обычным способом времяпрепровождения в англоязычных странах, особенно в Англии и Америке. Обычно, гости собираются в определенном месте и им сообщается, что накануне произошло «убийство». Гостям раздаются их роли, в которых указаны, в каких отношениях персонаж был с «убитым» и остальными игроками. Также в карточках указано алиби на момент «преступления» и указания о возможных уликах, которые помогут в расследовании.

Объединив элемент игры с целью урока, родилась идея об использовании метода «Ролевой ситуационной игры». В первую очередь, этот метод был опробован на уже упомянутой теме «Investigation in Progress», но затем возникла мысль о том, что подобный метод можно применять относительно практически любой изучаемой темы. Главным здесь является создание ситуации, разработка персонажей, вовлеченных в эту ситуацию и главной цели игры.

Так, например, изучение темы, связанной с выбором профессии (например «A job for life?/Работа для жизни?» из УМК «New Millennium English 11» О. Б. Дворецкой [3]) можно завершить игрой в «Устройство на работу», где один из учащихся будет строгим менеджером по персоналу, другой квалифицированным выпускником ВУЗа, третий специалистом с большим стажем, четвертый окажется там по ошибке, но захочет тоже попробовать получить работу и т. д.

Или итоговый урок по теме, связанной с книгами (к примеру «Books»/ «Книги» УМК «New Millennium English 9» О. Б. Дворецкой [4]) можно представить в виде некоторой неловкой ситуации, в которую попали известные писатели или поэты. Для успешного выхода из этой ситуации, нужно будет выполнить определенные условия, причем вести себя нужно будет соответственно характеру персонажа. Для большей мотивации учащихся, более эффективно использовать и современных авторов. Так, например Дж. К. Роулинг должна была бы стараться быть оптимистичной и действовать в команде (как и ее персонажи из мери «Гарри Поттер»); а в свою очередь Стивен Кинг нагнетал бы на участников пессимистичные настроения.

Преимуществом описанного метода также является то, что на этапе вызова и мотивации учащихся, предлагается использовать небольшие видео-фрагменты. Просмотрев ролик, учащиеся приступают к «мозговому штурму» и стараются предположить тему и цель данного занятия. Это прекрасный способ настроить детей на продуктивную деятельность на уроке.

Далее подробно остановимся на сценарии уже проведенного урока, так называемого «Murder Mystery» или «Загадочное убийство».

Главная цель игры – найти «убийцу». Соответственно для ученика, играющего «убийцу», цель – не быть обнаруженным.

Начинается урок с просмотра короткого видео-ролика. Далее весь урок ведется на английском языке, все надписи выводятся так же на английском. В ролике Шерлок Холмс и Доктор Ватсон стоят на месте преступления и играет знаменитое музыкальное сопровождение из фильма. Учащиеся догадываются о том, что на уроке мы будем расследовать преступление.

Затем на экран выводится краткий сценарий произошедшего:

«Мистер и Миссис Смит собрали гостей на ужин. Все веселились, болтали, шутили, но… Внезапно в гостиную забежала бледная и напуганная служанка Донна и объявила, что Мистер Смит был убит!..»

«There was a traditional dinner at Smith’s family. Everybody was having fun, chatting, laughing, but… Suddenly pale and frightened maid Donna ran into the living-room and announced that Mr. Smith was killed!...»

Далее одновременно со слайдом участникам объявляется вслух, что Мистера Смита обнаружили мертвым в своей комнате и убийца находится среди нас. Участникам раздаются карточки с описанием их ролей.

*Таблица 1. Описание ролей*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name/Имя персонажа | Information about character | Информация о персонаже |
| 1. Mrs. Smith,   Mr. Smith’s wife | Mrs. Smith is organized and well-mannered daughter of an English lord. Her marriage to Mr. Smith appears to be a happy one. She is concerned about her looks and money. Also she has got a very important evidence (Mr. Smith’s Will). | Миссис Смит организованная и хорошо-воспитанная дочь английского лорда. Ее брак с Мистером Смитом кажется счастливым. Она обеспокоена своей внешностью и деньгами. Также у нее есть одна важная улика (завещание Мистера Смита). |
| 1. Charles Smith,   son | Charles is part of London society and spends his days at his club in London playing cards or dancing with the ladies. He is beloved son and rich heir. He might be suspected. | Чарльз – часть Лондонского общества. Он проводит свои дни в клубах, играя в карты или танцуя с девушками. Он любимый сын и богатый наследник. Может быть подозреваемым. |
| 1. Donna, the maid | She is just a poor girl, who has been working for Smiths for almost a year. Mr. Smith used to be kind to her and he hired her, when her family lost all their money. She was with the other guests for the whole evening. | Она просто бедная девочка, которая работает на Смитов уже почти год. Мистер Смит был с ней добр и нанял ее, когда ее семья потеряла все деньги. Весь вечер она была с остальными гостями. |
| 1. Rosemary Black,   Mr. Black’s wife, | She is just an old bored woman, who spends her days by wasting her husband’s money. She’s got no reason to kill Mr. Smith. She’s got no alibi too, because she felt sick and was sleeping in guest’s bedroom and nobody saw her. | Она всего лишь усталая старая женщина, которая проводит свои дни тратя деньги мужа. У нее нет причины убивать Мистер Смита, но и алиби у нее нет тоже. Ей стало плохо и она спала в гостевой комнате и никто ее не видел. |
| 1. Mr. Black,   Mr. Smith’s business partner | He has known Mr. Smith since childhood and they are very good friends. But a week ago they had a really bad quarrel. So he can be a suspect. | Он знает Мистера Смита с детства, и они очень хорошие друзья. Но неделю назад у них была очень большая ссора, так что он может быть подозреваемым. |
| 1. Milkman | He was just passing by, delivering some milk, when he heard a scream and ran into the house. Nobody believes him. | Он просто проходил мимо, доставляя молоко, когда услышал крик и прибежал в дом. Никто ему не поверил. |
| 1. Harry, the gardener | He is shy and secretive, but he is in good relationship with Mr. Smith. During the evening he was somewhere around. He felt in love with Donna and he suffers, because he is not brave enough to tell her about his feelings.  \*Actually, two days ago Mr. Smith told Harry that Donna is his daughter. He showed The Will to Harry and said he will give her a half of his money.  Harry killed Mr. Smith and stole The Will. He thought that Donna will refuse him if she gets Mr. Smith’s money. | Он стеснительный и скрытный, но он в хороших отношениях с Мистером Смитом. В течение вечера он был где-то поблизости. Влюбился в Донну и теперь страдает от того, что не может признаться в своих чувствах.  \*Кстати, два дня назад Мистер Смит сказал Гарри, что Донна его дочь. Он показал Гарри завещание и сказал, что отдаст ей половину своих денег.  Гарри убил Мистера Смита и украл завещание. Он подумал, что Донна ему откажет, если получит деньги. |

В течение игры участники максимально вживаются в свои роли и стараются разгадать загадку. Учитель озвучивает, что каждый должен отвечать на вопросы других участников только на английском. Сам учитель примеряет на себя роль молчаливого «Призрака Замка» и следит за тем, чтобы персонажи разговаривали исключительно на английском языке.

Когда игра подходит к концу, учащиеся занимают свои места и проводится минутка рефлексии. Как говорилось ранее, участники отвечают на главный вопрос: «Был ли я успешен в этой ситуации?/ Did I succeed in this situation?». Также они могут высказать свое мнение об уроке.

В заключении хотелось бы упомянуть о том, что метод «ролевой ситуационной игры» не только увлекает учащихся, но и отвечает современным требованиям ФГОС. На уроке соблюдаются все основные принципы и тренируются все виды УУД.

Если учитывать то, что планируемый результат урока – закрепление пройденного материала, то можно сказать о том, что такое интенсивное «погружение» в тему и языковую среду работает именно на это. Работая подобным образом, можно сделать вывод о том, что учащимся может даже не хватать временного пространства урока и можно продолжать работать по методу «Ролевой ситуационной игры» во внеурочное время. В следствие чего создавая благоприятное языковое пространство для учащихся.