**Результаты применения имитационной технологии в обучении иностранному языку.**

В целях выявления эффективности игровой методики обучения на уроках иностранного языка, на МАОУ СОШ №3, был проведён эксперимент в двух пятых классах. Всего в эксперименте участвовало 24 человека. Все учащиеся к началу эксперимента обладали примерно одинаковым уровнем успеваемости. Для экспериментального класса были разработаны уроки с применением в них технологии ролевой игры. Моей целью было по окончании эксперимента провести контрольный срез знаний в целях подтверждении наибольшей эффективности имитационной технологии при обучении иностранному языку. В процессе работы в экспериментальном классе отмечалось повышение активности, снижение уровня тревожности при ответе, и как следствие повышение мотивации. Именно в экспериментальном классе наблюдалась большая продуктивность при усвоении знаний, а также повышение уровня усвоения нового материала. Уже с первых уроков стал очевиден тот факт, что ролевые игры интенсифицируют процесс обучения и являются мощным инструментом развития мотивации, что на начальном этапе обучения иностранному языку является одной из главных задач. В не экспериментальном классе наблюдалась некоторая тревожность и скованность детей при ответе. Практически отсутствовали признаки интереса, что в свою очередь свидетельствовало о низком уровне мотивации.

В процессе наблюдения за детьми в не экспериментальном классе отмечался низкий уровень концентрации внимания, эмоциональный фон урока был напряжённым, вследствие неуверенности в своих силах и страхом не справиться с предложенным заданием.

По окончании эксперимента был разработан и проведён контрольный срез знаний как в экспериментальном так и не в экспериментальном классах. Контрольный срез состоял из шести заданий и носил нетрадиционный характер. Как в экспериментальном, так и в сравниваемом с ним классе при выполнении тестового задания наблюдалось различие реакций. Класс, на уроках которого осуществлялось включение ролевой игры в процесс обучения, выглядел более уверенно, задавал меньше вопросов, касаемых выполнения тестового задания. В то время как в классе, где применялась традиционная методика, наблюдалось повышение уровня тревожности и напряженности.

В результате проверки работ степень качества выполнения тестовых заданий в экспериментальном классе почти в 1,5 раза превышала степень качества в классе с традиционной методикой. Также стал очевиден тот факт, что игра оказывает положительное влияние на продуктивность усвоения знаний. Анализ проверенных работ в экспериментальном и не экспериментальном классах явился основанием для следующих выводов:

* для активизации учебного процесса использование ролевых игр дает широкие возможности на уроке иностранного языка,
* ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей,
* создает условия реального общения.

Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. По моему мнению, высокие результаты контрольного среза в экспериментальном классе, обусловлены тем, что игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее. Среди ещё одной причины повышения качества знаний в экспериментальном классе является повышение мотивации. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, 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.

 Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями. При включении игры в учебный процесс повышается качество и уровень полученных знаний. Игра является мощным средством стимулирования мотивации при обучение иностранным языкам. В свою очередь высокий уровень мотивации, является залогом успешного обучения.