**Ролевая игра - смоделированный активный способ обучения.**

В настоящее время знание иностранных языков - это не только атрибут культурного развития человека, но и условие его успешной карьеры. В условиях реализации задач реформы общеобразовательной школы, учителя постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Урок иностранного языка должен быть и уроком иноязычной культуры, ведь через общение, через сам язык культура приходит к ученику. Значительную часть процесса обучения занимает общение. Общение должно быть естественным или реальным, наиболее приближенным к жизни, т.к. перед учеником стоят реальные коммуникативные задачи. Например, если ученик хочет уточнить домашнее задание (оценку), попросить что- либо или о чём–либо, поблагодарить за помощь, поздороваться, попрощаться. Ролевая игра обладает большими обучающими и воспитательными возможностями, ее можно рассматривать как точную модель общения.

Потенциал реального общения огромен. Учащиеся должны уметь развивать реальные коммуникативные задачи, которые возникают в процессе реального общения на уроках иностранного языка. Решать эти задачи нужно так, как это принято в англоязычном культурном окружении. Г.А. Китайгородская отмечает необходимость «создание тех, ситуационных перипетий, в которых учащиеся оказываются вынужденными активизировать свои творческие способности, мобилизовать своё внимание, « подхлестнуть» свою память под воздействием Эмоционального переживания событий».

Процесс организации ролевой игры включает три последовательных этапа: подготовку, проведение и подведение итогов. При этом особое значение имеет выбор адекватных для определенной возрастной группы учащихся форм ролевой игры.

Реальное общение подразумевает необходимость или вынужденность действия в реальных ситуациях. Это могут быть реальные или учебные ситуации, которые необходимо постоянно стимулировать. При этом особое значение имеет выбор адекватных для определенной возрастной группы учащихся форм ролевой игры. 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. Ролевая игра имеет определенные преимущества перед дискуссией и другими подобными приемами. В ролевой игре гораздо легче неуверенным в себе ученикам высказать свое мнение "под маской".

Проблемой становится то, что учителя часто пренебрегают реальным общением, предпочитая обсуждать глобальные вопросы

( политические, экологические и т.д.) или наоборот, возникают проблемы с тем, что они теряют язык, и нет никакой возможности потренироваться. На самом же деле на уроке возникает огромное количество ситуаций реального общения. Практика доказывает то, что чем чаще ученик включается в общение с одноклассниками и учителем, тем легче ему становится говорить как на заданную, так и на свободную тему.

Речевое общение , как уже было сказано, может быть естественным и смоделированным. Так вот, ролевая игра является смоделированным активным способом обучения, которая помогает активизировать речемыслительную деятельность школьников, формирует у них умение самостоятельно выражать свои мысли, а значит чаще участвовать в реальном общении. Проблемы, обсуждаемые в ролевой игре, должны вызывать интерес у школьников, желание говорить, участвовать в игре. Весь языковой материал, который будет включен в ролевую игру, должен быть предварительно хорошо усвоен учащимися. Только после этого нужно учить их самостоятельно мыслить и действовать, формировать у них навыки самостоятельной работы. 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.

В конце каждого цикла учебного материала, объединённого по ситуативно-тематическому принципу, можно проводить урок практического применения знаний и навыков в форме ролевой игры: «Пресс-конференция», «Визит иностранной делегации», « Посещение театра», Событие в семье» и т.д., которая помогает применить учебный материал на практике. Начиная участвовать в такой форме работы со второго класса, учащиеся раскрепощаются, становятся более эмоциональными, активными. Главное при проведении ролевой игры - создать доброжелательную атмосферу и ситуацию успеха для учащихся. Хорошим примером такой формы работы является ролевая игра « Пресс-конференция», которая проводилась с учащимися 6 класса после цикла тем: «What do you look like?», «What are you like?», «Home, sweet home».

Учащиеся делятся на две группы: астронавты и сами учащиеся. А один ученик становится художником. Его задача нарисовать портрет инопланетянина на основе рассказа астронавтов. Перед астронавтами находится американский флаг и таблички с их именами. Во время конференции художник рисует инопланетян, а в конце конференции он показывает свою работу сначала школьникам, потом астронавтам. Подводится итог урока. Ребята получают в подарок заготовленные заранее портреты инопланетян. Астронавтам и ученикам дают карточки- опоры, которые помогут им в составлении вопросов и ответов.