

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности.

Однако хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению второму языку. А ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство учителя на уровень современных технологий.

Игра – древнее достижение культуры. Она существует столько, сколько существует общество. И жизнь каждого отдельного человека также сопровождается игрой. В наше время игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным ее инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- самореализации (проявление способностей и скрытых возможностей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений);
- эстетическую (наслаждение, которое испытывается от игры).

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
2. как элементы, иногда весьма существенные, какого-то другого метода;
3. в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения);
4. возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Это мощный стимул к овладению языком.

По мнению психологов, мотивация, создаваемая игрой, т.е. игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией.

Д. Б. Эльконин считает, что игра выполняет четыре важнейшие для человека функции: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство познания, средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Это обостряет мыслительную деятельность учащихся. Именно в игре дети усваивают общественные функции, нормы поведения. Игра, как говорил Л.С. Выготский, ведет за собой развитие. Развивающее значение игры заложено в самой ее природе, ибо игра

– это всегда эмоции, а там, где эмоции, – там активность, внимание, воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра – это деятельность; мотивированность; индивидуальная деятельность; обучение и воспитание; развитие психических функций и способностей (С.Л. Соловейчик).

Игра дает возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, т.к. стремление выиграть заставляет думать, вспомнить уже пройденное и запомнить все новое. Еще одним условием игры является ее доступность детям.

Основными структурными элементами игры являются: игровой замысел, сюжет или ее содержание, игровые действия, роли, правила, которые диктуются и создаются детьми или предлагаются взрослыми.

Эти элементы тесно взаимосвязаны и определяют игру как своеобразную деятельность детей.

Игровой замысел – это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры.

Содержание игры – это то, что составляет ее живую ткань, определяет развитие, многообразие и взаимосвязи игровых действий, взаимоотношений детей. Содержание игры делает ее привлекательной, возбуждает интерес и желание играть.

Сюжет – ряд событий, объединенных жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры – характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Структурной особенностью и центром игры является роль, которую выполняет ребенок. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.

Правила – определяют и регулируют поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют содержание, определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Мотив – стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослым. Побуждение к деятельности, связанное с удовлетворением потребностей.

Воображаемая ситуация – складывается из сюжета и ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры, включает своеобразное использование вещей и предметов.

Все эти структурные элементы игры являются более или менее типичными, но они имеют различное значение и по-разному соотносятся в разных видах игр.

Во время игры дети учатся быть вежливыми. Игры оказывают благотворное влияние на психику, на уровень воспитанности детей. На начальном этапе обучения игры занимают главное место на занятии. Психологическая природа предмета диктует необходимость широкого применения игры, потому что общение на иностранном языке: для воспитателя занятие, в котором дети учатся артикулировать звуки, понимать слова, выбирать их, составлять их по моделям, для ребенка игра – интересное общение с воспитателем и сверстниками.

Игра – основной способ достижения всех задач обучения. Ребенок только тогда приобретает новые навыки, когда в ходе игры учится изменять слова, подбирать нужное по смыслу слово строить фразу, необходимую для общения.

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Игра всегда предполагает определенного напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принятия решения (как поступить, что сказать, как выиграть?). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Положительным является и тот факт, что при этом ученик еще и говорит на иностранном языке. Из этого

следует вывод, что игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Ученики, естественно, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и иностранного языка. Феномен игры состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

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, носящей 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.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач:

- 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.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по 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 настоящее время в философской, психологической, педагогической, методической литературе нет однозначной классификации игр.

По виду деятельности игры делятся на:

- Физические (двигательные);
- Интеллектуальные (умственные);
- Трудовые;
- Социальные;
- Психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные.

По характеру игровой методики:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации.

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентаций, игры можно разделить на:

1. Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки.

2. Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, формируют определенные подходы и позиции, нравственные и эстетические установки.

3. Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлексивность, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения.

4. Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению. По определению Л.С. Выготского: «Игра – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок».

Г. Хайда считает, что на уроках иностранного языка можно применять «игры с языком», «игры на языке» и «игры по плану». Рассмотрим подробно его концепцию.

1. В «играх с языком» используют в качестве материала язык. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания, лексики или синтаксиса. Если игры такого рода используются для заучивания форм, правил и структур, тогда они полностью теряют свой характер игры и сводятся к упражнениям на автоматизацию.

Такое часто происходит, если отсутствует дидактическое рассуждение или обоснование мотивации обучения. Закрытость игры и выделение роли учителя делают эти игры неподходящими для коммуникации на уроке иностранного языка.

2. В «играх по плану» определяются функции фрагмента действительности, которые представлены в модели действительности. В игре дается задание, которое учащиеся должны выполнить на основании определенных условий. Учащиеся используют эти данные. При этом игроки оказывают влияние на ход игры и приобретают опыт использованных в игре функций.

3. К «играм на языке», прежде всего, относится ролевая игра. Во время ролевой игры происходит взаимовлияние, взаимосвязь партнеров. Ролевая игра доставляет удовольствие детям, и они готовы играть спонтанно.

Классификация игр, объединяющая перечисленные типы:

1. подвижные (связаны с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней);
2. строительные (связаны с работой над материалом, учат точности и верности движений, вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножат наши реакции);
3. интеллектуальные (основаны на активизации умственных способностей ребенка);
4. условные (возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий).

Более подробно остановимся на дидактической игре.

Дидактическая игра

В дидактической игре обязательно наличие и единство всех ее компонентов: дидактических и игровых задач, игрового правила и действия, результат.

Дидактическая задача – формируется педагогом и отражает обучающую деятельность. Дидактическая задача может включать отработку или закрепление каких-либо знаний, умений, навыков, развитие психических процессов (память, внимание, воображение, речь).

Игровая задача – осуществляется детьми в игровой деятельности. Дидактическая и игровая задачи отражают взаимосвязь обучения и игры. Дидактическая задача реализуется через игровую задачу, она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интересней для детей сама игра и тем успешней решаются познавательные и игровые задачи. По своей сложности игровые действия различны. Это не всегда практические внешние действия, но и сложные умственные действия.

Игровые правила содержат в себе требования к выполнению игровых действий и взаимоотношений детей. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью их учитель управляет игрой, процессами познавательной деятельности и поведения детей. Правила незаметно ограничивают действия детей, но тем самым направляют действия учащихся на выполнение конкретной задачи.

Результат (подведение итогов) подводится по окончании игры. Это может быть подсчет очков, выявление детей, которые лучше справились с заданием, определение команды-победителя. Очень важно указывать достижения каждого ребенка.

Дидактические игры включают **языковые** (подготовительные), и **речевые** (творческие).

Цель языковых игр – формирование языковых навыков.

Виды языковых игр:

- грамматические;
- лексические;
- фонетические;
- орфографические.

Цель речевых игр – формирование речевых умений.

Виды речевых игр:

- ситуационные, в основе которых лежит ситуация из жизни, для решения которой применяются знания реального учебного предмета;
- ролевые, предполагающие выполнение определенных ролей индивидуально каждым участником игры или в группе;
- деловые предполагают конкретную проблему. Имеется дело; роли и правила игры вырабатываются участниками в ходе самой игры.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15 – 20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3 – 5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Для реализации игрового метода на уроках финского языка целесообразно опираться на следующий тематический каркас и ситуации учебного общения:

Тема: Любимые игрушки (куклы, куклы-самоделки, предметы конструирования на материале игр типа «LEGO»).

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Игры в «дочки-матери»: представление членов игрушечной семьи (имена, фамилии, состав семьи, возраст, занятия, досуг, профессии). Озвучивание ситуации каждодневной жизни семьи (завтрак, обед, вечерний чай, сервировка стола, беседа за столом, помощь по дому и отношение к домашним работам).	Мама, папа, дочка, сын, тетя, дядя, бабушка, двоюродные брат и сестра.
Выбор места для семейного проживания (коттедж, квартира в городе, дом в сельской местности, волшебный замок). Выбор мебели для кухонной квартиры и ее расстановка в комнатах.	Члены семьи, персонажи рекламы, продавец, друзья, покупатель.
Каждодневные покупки продуктов питания, одежды для кукольной семьи. Игры мамы-куклы и папы-куклы с куклами-детьми.	Члены семьи, продавец, покупатель.
Выезд на пикник (подготовка к пикнику, выбор места в саду, парке, на природе). Купание в реке, озере, уборка мусора за собой. Игра в «школу»: кукла-учитель, куклы-ученики.	Хозяин, хозяйка дома, гости, члены семьи.
Проведение дня рождения куклы, новогоднего бала в старинном замке.	Члены семьи, гости, друзья.
Болезнь куклы, любимой игрушки, вызов врача и лечение игрушек.	Члены семьи, врач, больной.

Тема: Самопредставление учащихся, представление членов своей семьи.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Ответы на вопросы о себе, своих привычках и хобби, вопросы обслуживающего персонала в школе, библиотеке, на детских праздниках, в игровых центрах.	Учитель, учащиеся, библиотекарь, служащий школы.
На дне рождения представиться своим ровесникам и их родителям. При описании фотографий в семейном альбоме представить свою семью зарубежному гостю, друзьям в летних лагерях.	Родители, друзья, гости, учащийся.

Тема: Учеба, поведенческий этикет, традиции в школьной жизни.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Обсуждение (уточнение) распорядка дня, расписания занятий, наличие (отсутствие) школьной формы, одежды, которую носят в школе, ее цвета и отношение к ней. Оказание помощи зарубежному гостю в нахождении классных комнат, спортивного зала, кабинета директора, учительской, гардероба, туалета, буфета, столовой, описание человека (при его поиске) и его местонахождения. Традиции в школьном общении. Покупка напитков, бутербродов, сладостей в школьном буфете.	Ученик, новый ученик в классе, директор, зарубежный гость, продавец, учитель.
Зарубежные и национальные школьные праздники. Школьные концерты и выступления.	Ведущий, участники концертов и праздников.

Тема: Досуг и культура поведения различных мероприятий, поведение на игровых площадках, выставках, в детских центрах.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Планирование проведения досуга в субботу и воскресенье. Обсуждение дня для проведения определенного мероприятия. Выбор одежды для того или иного мероприятия. Поздравления с определенным праздником. Приглашение к участию в мероприятии. Общение за праздничным столом. Прощание с гостями.	Члены семьи, друзья, продавец, покупатель, гости, именинник.
Посещение театра, цирка, выставки, парков, различных развлекательных центров, культура поведения во время досуга. Подготовка к участию в костюмированном параде, бале, празднике. Воспоминания о проведении праздников и выходных дней. Экскурсии по волшебному городу (парку, замку, дворцу). Можно с опорой на рисунки, фотографии, иллюстрации.	Члены семьи, служащие выставки, театра, цирка, жюри, ведущий конкурса, конкурсанты, экскурсанты, герои сказок.

Тема: Любимое домашнее животное.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Обмен информацией о любимых домашних животных (тип животного, имя, кличка, любимая пища, повадки). Посещение магазинов, где продается пища и все необходимое для животных. Описание ухода за животными и отношение членов семьи к ним.	Друзья, ветеринар, продавец, хозяин животного, незнакомые люди на конкурсах животных.

Тема: Поезда на транспорте.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Оплата проезда в транспорте в нашей стране и за рубежом, ответы на вопросы водителя о месте, до которого необходимо взять билет, правильный выбор денежных знаков, расспрос пассажиров о нужной остановке в транспорте. Поиск потерянной вещи. Ответы на вопросы при покупке проездного билета в транспорте, оказание помощи незнакомому человеку в ориентировке в городских маршрутах, правилах проезда в транспорте, покупке билета.	Водитель, пассажир, пассажиры в транспорте, кондуктор.

Тема: Погода и одежда.

Ситуации для учебного речевого проигрывания	Речевые роли
Разговор о погоде. Прогноз погоды и выбор одежды для прогулки, способы проведения досуга в различную пору года.	Родители, хозяева дома, дети, гости, знакомые.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе.

Использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка.

Цель игрового метода при обучении финскому языку – способствовать развитию речевых навыков и умений.

Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут быть проявлены во время проведения игр.

Вывод о роли и месте игры в системе обучения. Игра в определенном смысле универсальна: она взаимодействует практически со всеми методами и формами обучения. Это означает, что она «проникает» в них и, напротив, включает в себя в синтезированном виде следующее: дискуссию, «мозговой штурм», анализ конкретной ситуации, работу в парах и малых группах и т.д., поскольку игра является не только своеобразным методом, но и формой организации обучения. Здесь же можно говорить и об элементах проблемного обучения.

Тем не менее, игра не растворяется ни в одном из методов, а сохраняет свою самостоятельность и специфику, представляя собой их своеобразный синтез.

Использование игровых ситуаций на уроке финского языка

Использование игрового метода обучения достаточно перспективно на уроках финского языка. Но, естественно, работать только с использованием игрового метода нереально, так как тогда обучение теряет свой основной смысл. Игровой метод должен сочетаться с другими методами обучения и поэтому мы можем говорить только об использовании определенных игровых ситуаций (моментов) на уроках иностранного языка.

Мы акцентируем внимание на играх, которые используются в начальной школе. Для учащихся среднего и старшего звена тоже можно использовать определенные игровые моменты, но наиболее перспективными для этого возраста являются ролевые игры и драматизации.

С первых уроков финского языка у учителя возникают вопросы:

- Какие стратегии и конкретные задания можно предложить на первых уроках, заинтересовать предметом?
- Какие игровые моменты могут снять стресс в учебе?
- Какие игровые моменты могут наполнить работу в классе достаточным объемом чтения, аудирования, письма?
- Каким образом дать учащимся стимул к осмыслению говорению?
- Как помочь им, играя, повторить и активизировать пройденный материал?

Главное, подбирать задания, которые обеспечивают активное включение учащихся в учебный процесс, способствуют созданию определенной языковой среды и формируют учебную группу таким образом, чтобы все принимали активное участие. При проведении таких игр в классе царит атмосфера творчества, снимается напряженность и нерешительность, преодолевается языковая неуверенность, инициируется спонтанная речь, создается мотивация.

Специфика начального периода обучения финскому языку предполагает определенные методические подходы: целостный, интегративный, игровой.

Остановимся кратко на каждом из подходов.

Игровой подход.

Еще А.С. Макаренко писал: «У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворять». Продуктивность игрового подхода на уроках иностранного языка очевидна, и на практике отмечается широкое использование игр при работе с учениками. Поэтому ограничимся лишь указанием на возможности превращения обычной ситуации в игровую путем постановки коммуникативно-игровой задачи с использованием соответствующей наглядности.

Например, «*волшебные ворота*», в которые пропускают лишь за правильные ответы. Учитель может подготовить такие ворота в виде линии, нарисованной мелом на полу класса, и когда ученик правильно отвечает, то он может перейти за эту черту, т.е. это уже будет другая половина класса. И, конечно, никто не захочет оставаться за данной чертой и будет стремиться перейти на другую половину.

Для учащихся порой сложно дается произношение иноязычных звуков. Их введение можно обыграть в игровой ситуации. Тогда постановка содержательной, коммуникативно-игровой, а не формально-произносительной задачи позволит придать коммуникативную ценность каждому звуку. Ученикам следует предложить определенные ассоциации, например, пчела [z], змея [š], ветер [h] и т.д. Придумайте свои примеры.

Для лучшего запоминания лексики учитель предлагает учащимся несколько «*секретных слов*», которые будут нужны им на следующем уроке. Учащиеся должны их выучить дома для того, чтобы потом воспользоваться ими на уроке. Ученики любят тайны и поэтому заучивание лексики превратится для них в увлекательное дело.

Подобное «*обыгрывание*» учебных задач может свидетельствовать об игротехническом мастерстве педагога.

При этом целесообразное и систематическое использование игр на уроках предполагает организацию игротехники, интегрированной со школьными учебниками и представляющей систему дополнительных упражнений.

Целостный подход.

Основной идеей целостного подхода к образованию является идея целостной личности обучаемого, забота о развитии не только его интеллекта, но и духовной личности с эмоциональными, эстетическими, творческими задатками и физиологическими возможностями развития. Речь идет о полном развитии личности, а значит, учителю предстоит задействовать не только интеллектуальное, но и эмоциональное, и телесное «Я» обучаемого. Т.о., раздражители, которые побуждают ребенка к получению информации, должны быть доступны для того, чтобы их можно было увидеть, услышать и потрогать. Простым примером интеграции речевого действия, движения и положительных эмоций на уроке иностранного языка могут служить обязательные на начальном этапе обучения физкультминутки.

В ходе физкультминуток учитель предлагает учащимся определенные действия и выполняет их сам, а ученики все делают вместе с ним. Когда ученики научатся понимать учителя, он может только подавать команды, а они уже сами будут их выполнять.

Сегодня широкую популярность завоевывает теория о различных стилях ума и соответствующих стратегиях учения, которая позволяет максимально реализовать индивидуальные преимущества каждого обучаемого. При этом известно, что у детей замечательная моторная память. Они любят делать все своими руками, трогать все, что встречается на их пути, им просто необходимо вставать и прохаживаться по классу во время занятия. Таким образом, можно говорить о развитых кинестетических способностях, задействовать которые позволяют следующие упражнения.

Пример игрового задания. Сегодня учителя-практики предлагают рисовать, писать буквы, слова, диктанты на песке или снегу (если есть такая возможность), где так легко исправить ошибку, говорить о том, что снег белый, голубоватый, взяв его в руку. Тогда «сведения прочувствованы, пережиты детьми посредством включения в деятельность, активизирующую чувства, произвольную память ребенка, его интерес».

Пример игрового задания. Ученики разбиваются на пары. Учитель выдает одному ученику определенную букву алфавита. Второй ученик закрывает глаза. Ученик, у которого есть буква, «пишет» ее на вытянутой руке своего товарища пальцем. Тот должен определить, какая это буква по ощущению. Это задание можно модифицировать. Можно «писать» короткие слова.

Тайное послание

Это задание хорошо проходит в начале учебного года, когда алфавит подзабыт.

Учитель произносит слова *koira, lehmä, vuohi*. Учащиеся записывают в тетрадке/на доске только первую букву каждого слова, которое слышат: К – L – V.

Варианты: Называя слова группами, можно «продиктовать» небольшие предложения, например простые правила поведения на уроке иностранного языка.

Охота за буквами

В эту игру можно сыграть на первом уроке. Класс делим на команды, команды получают несколько букв. Их задача – найти в классе слова, которые начинаются с этой буквой, т.е. имеется в виду классная мебель, картинки, развешенные в классе, и т.д.

Варианты: Назовите другие места поиска, например, в театре, в спортивном зале, в кафе и т.д.

Волшебная шляпа

Сделать бумажную шляпку. Положить в нее все буквы алфавита. Ученики вытаскивают столько букв, сколько они хотят. На имеющиеся у них буквы ученики должны составить слова.

Варианты: Из составленных слов ученикам предлагается составить рассказ. Это задание всегда проходит интересно, т.к. не всегда составленные слова можно поместить в один рассказ. Полученные рассказы получаются достаточно смешными.

Дед оставил мне в наследство...

Эта игра позволяет повторить цифры и развить внимание. Играют все вместе. Лучше всего, когда можно рассадить учащихся по кругу. Каждому дается карточка с цифрой.

Учащийся с самым маленьким числом произносит на иностранном языке: «Дедушка оставил мне в наследство ...» (называется сумма денег указанная на карточке) Следующий ученик может прокомментировать: «Как мало (много). А вот мне мой дедушка оставил ...» и т.д. Игра продолжается. Побеждает тот, кто отвечал правильно и без заминок.

Пришел корабль в гавань

Эта игра позволяет активизировать существительные-названия всего того, что может быть товаром. Играют все вместе. Учитель выдает каждому порядковый номер, каждый ученик отвечает согласно своему порядковому номеру. Если у него нет ответа, то он выбывает из игры, а отвечает тот, у кого следующий номер.

Первый игрок: «Корабль пришел в гавань и привез яблоки» (учитель на иностранном языке обязательно выписывает структуру или тренирует устно). Второй ученик проговаривает ту же фразу, но вместо слова «яблоки» называет, например, «бананы».

Варианты: Можно расширить выбор слов и произносить слова в алфавитном порядке или использовать качественные прилагательные (например, сладкие яблоки).

Словарные карточки

Ученики по очереди называют все глаголы, которые описывают действия, связанные с рукой «рисовать, писать, хлопать» и т.д. Потом записывают их большими буквами маркерами разного цвета на отдельных листочках в форме руки. Листочки приклеиваются на лист ватмана и прикрепляются рядом с доской. Глаголы можно активизировать, попросив учащихся выполнить действия, указывая на глаголы, и наоборот – прокомментировать выполняемые действия глаголами, составить мини-рассказы с максимальным числом действий, назвать задуманный глагол по его определению и пр.

Варианты: Любые лексические поля, не только глаголы могут получить визуальное сетевое отображение. Например, «словарь повара», «словарь моих игрушек» и др. С младшими школьниками карточки с новым словарем можно делать в виде кружочков разноцветной бумаги (по звукам, частям речи или другим принципам), скрепляя их кольцом от ключей. Выучил слово – и оно вынимается из набора.

Ассоциативные классики

На листе рисуем классики (с младшими школьниками можно нарисовать классики на полу), каждый помечен своей категорией (например, животные). Учащиеся бросают монетку и должны назвать как можно больше слов из этой категории за 20 секунд.

Варианты: Учащиеся получают набор карт с различными категориями, тасуют и

раздают или тянут их по очереди.

Загадки орфографии и словаря

Учащиеся загадывают слова из списка активного словарного запаса, записывая на отдельных листочках загадки. «Я – слово, которое состоит из шести букв». Или «Я – слово, в котором 2 буквы ... и 1 буква ...». Предложения прописываются на изучаемом языке. Листочки помещаются в банку, папку, коробочку. Учащиеся работают в парах достают загадки по очереди и отгадывают их. Самые сложные загадки предлагают решить всему классу.

Снеговик

Рисунок снеговика подскажет учащимся, как правильно составить рассказ или сочинение: ведро – введение; башмаки – заключение, между ними – детали/абзацы рассказа.

Варианты: Рисунки могут быть другими – космический корабль, самолет, рыбка. Главное, чтобы они были структурированы и соотносились с частями рассказа. Когда вы читаете рассказ, попросите учащихся сделать краткие заметки в соответствующих блоках.

Предложения-нескладухи

Учащиеся слушают и корректируют предложения, исправляя ошибки. Уровень сложности можно подобрать для любой группы. Учитель готовит набор карточек с предложениями и правильным вариантом на обороте.

Возьми цветные карточки

Это задание целесообразно использовать на первых уроках в новых группах. Оно поможет учащимся побольше узнать друг друга. Учитель предлагает учащимся взять столько цветных карточек, сколько кто хочет, но не меньше 6, не говоря с какой целью. Затем, работая в группах, ученики считают, сколько карточек у каждого из них. Каждый должен рассказать о себе столько, сколько у него оказалось карточек, или ответить на такое же количество вопросов. Как правило, обсуждение проходит очень весело.

Интегративный подход.

Интеграция иноязычной речевой деятельности осуществляется с традиционно любимыми всеми учениками рисованием, игрой, физкультурой и непосредственно с учебной деятельностью: ознакомление с окружающим миром, трудом, математикой и т.д. Интегрированные действия несут различные функции в учебном процессе: речевое действие выступает как цель, а неречевое – как средство и условие обучения речевому действию. При этом выполняя интересные для себя игровые, музыкальные, физические и другие действия, ученики параллельно усваивают определенный иноязычный материал.

Интегрированный подход не подразумевает подчинения всех уроков потребностям изучения иностранного языка, а скорее позволяет в условиях отсутствия иноязычного окружения фиксировать пройденный материал жестом, музыкой и т.п., что активизирует эмоциональную, двигательную память, позволяет создавать целостную картину мира в сознании обучаемых.

Т.о., данный подход подразумевает:

1. необходимость задействовать на уроке три сферы учащихся: эмоциональную, когнитивную и психомоторную;
2. отсутствие страха и напряжения в атмосфере урока, культ хороших взаимоотношений, скрытый характер контроля;
3. сопровождение собственно учебного материала позитивно фоновой информацией, например, музыкой и движениями.

Для реализации данного подхода учителю необходимо овладеть разнообразными приемами интеграции, т.е. соединением речи и:

- картинок или других наглядных средств;
- движения (пантомима, игры-манипуляции с предметами);
- музыки;
- положительных эмоций.

Сказка как игровая ситуация на уроке.

Рассмотрим возможности использования сказки, сказочных сюжетов, персонажей в обучении финскому языку.

Пример игровой ситуации.

Учитель рассказывает ученикам историю о забавном и необычном зоопарке. Он предлагает учащимся закрыть глаза и представить все, о чем он будет говорить. В его зоопарке птицы играют в теннис, медведь читает, а овца танцует. После прослушивания сказки учитель предлагает учащимся открыть глаза и рассказать или то, о чем они слышали, или представить, что они сами побывали в еще более необычном зоопарке и придумать свою сказку на эту же тему. Учащиеся должны внимательно слушать друг друга, чтобы не повторять фразы.

Рассмотрим ориентиры-задания.

Например, на начальной стадии освоения иностранного языка учащимся можно предложить задания, которые основываются на индивидуально-ориентированном обучении. В их основу положены психологические закономерности организации обучения.

Пример ориентира-задания.

Сказочные персонажи указываются по выбору учителя, но начинаются от «маленького» к «большому», т.е. от простого к сложному. В нашем случае задания заканчиваются Золушкой – это означает, что данный сказочный персонаж всегда выполняет самую сложную работу. Назначение всех сказочных персонажей следует заранее объяснить учащимся, чтобы они имели представление о том, к чему они должны стремиться. (В таблице указываются конкретные задания).

Название темы	Задания от сказочных персонажей				
	От Дюймовочки	От Красной Шапочки	От Василисы Прекрасной	От дяди Степы	От Золушки
Задания	Выполнение задания по образцу	Выполнение задания без образца	Выполнение задания с измененными условиями	Выполнение задания с самоконтролем	Контрольное выполнение задания с элементами творчества

Когда учитель только начинает предлагать учащимся полученные задания, ему следует ознакомить учащихся с таблицей, которая раскрывает содержание заданий:

Ступеньки	Задания	Содержание заданий
1	Выполнение задания по образцу	Прочитать, переписать, выполнить упражнение по образцу.
2	Выполнение задания без образца	Воспроизвести, написать.
3	Выполнение задания с измененными условиями	Придумать предложения, рассказ с данными предложениями (словами); пересказ текста своими словами.
4	Выполнение задания с самоконтролем	Сверить выполнение с образцом (ключом), найти ошибки, исправить; оценить результат своей деятельности или деятельности товарища.
5	Контрольное выполнение задания с элементами творчества	Составление вопросов к тексту, составление плана, введение новых героев в пересказ или изменение событий.

В каждой колонке учитель проставляет те задания, которые считает нужными. Задания выполняются поэтапно: от простого к сложному. Если учитель видит, что ученик справляется с первой группой заданий и уже не делает ошибок на выполнение по образцу, он предлагает ему задания без образца и т.д. У школьников вырабатывается способность переносить в новые условия не только полученные знания и сформированные умения, но и сам способ их получения.

Получение заданий от сказочных персонажей позволяет стимулировать желание учащихся быть успешными. Младшие школьники хорошо понимают правила этой игры, умеют соотносить полученную отметку с затраченными усилиями, а главное – учатся поэтапному формированию самостоятельной деятельности.

На более старшей ступени предлагать задания от друга, от соседа по парте, от родителей, от самого себя, от учителя (от мэра, губернатора, премьер-министра, президента).

Название темы	Оценка личности				
	<i>Внимательный</i>	<i>Наблюдательный</i>	<i>Сообразительный</i>	<i>Молодец</i>	<i>Умница</i>
Критерии к заданиям	Выполнение задания по образцу	Выполнение задания без образца	Выполнение задания с измененными условиями	Выполнение задания с самоконтролем	Контрольное выполнение задания с элементами творчества
Критерии оценки (баллы)	3-4	5-6	7-8	9-10	Фактически полученная отметка

Большую сложность для учащихся представляет изучение грамматики, т.к. многие грамматические явления имеют существенные различия от явлений в родном языке или не имеют аналогов.

Изучение грамматического материала можно предлагать в виде сказки, т.к. осмыслению грамматического материала, как и любого другого, способствует образная ассоциативная основа.

Например, «Путешествие в Королевство финской грамматики».

Сказочная интерпретация грамматических явлений, употребление образных эпитетов позволяют наглядно представить абстрактные языковые понятия, при этом обостряется восприятие, улучшается запоминание.

Ролевая игра

В настоящее время большой интерес вызывает использование ролевых игр на уроках изучения второго языка для моделирования реальной ситуации общения.

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.

В ролевой игре происходит существенная перестройка поведения ученика – оно становится произвольным (т.е. поведение, осуществляющееся в соответствии с образцом). Значит, в ролевой игре ученик не чувствует той напряженности, которую он может ощущать при обычном ответе, он более раскрепощен и свободен.

Ролевые игры:

- являются моделью межличностного группового общения;
- являются специфической организационной формой обучения устно-речевому общению;
- основаны на коммуникативном принципе.

Ролевая игра используется:

- для решения комплексных задач усвоения нового материала;
- для закрепления и развития творческих способностей;
- для формирования общеучебных умений.

Вид и свойства ролевых игр представлены в таблице:

Вид ролевой игры	Свойства ролевой игры
1. Контролируемая	Участники получают необходимые реплики
2. Умеренно контролируемая	Участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей
3. Свободная	Учащиеся получают обстоятельства общения
4. Эпизодическая	Разыгрывается отдельный эпизод
5. Длительная	В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни класса)

Более простая ролевая игра – контролируемая – 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, прорабатывают нормы речевого этикета 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 и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. По мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Ролевая игра на основе текста. После знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-нибудь персонажа из текста, а другим ученикам – взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа, может проявить свою фантазию при ответе на эти вопросы.

Ролевая игра может использоваться при обучении финскому языку школьников любого возраста.

В ролевой игре необходимо различать сюжет и содержание. Сюжет игры – это та область действительности, которая воспроизводится учащимися в игре. Сюжеты игр могут быть очень разнообразными, но они должны отражать конкретные условия из жизни, т.е. в игре используются определенные реальные (или приближенные к ним) ситуации.

Содержание игры – это то, что воспроизводится учащимися в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений в реальной действительности, например, в трудовой или общественной жизни.

В процессе обучения второму языку школьников среднего звена применение данного приема обуславливается тем, что основной психологической потребностью подростка является овладение формами общения, а ролевая игра как раз и моделирует межличностное групповое общение.

В процессе обучения второму языку старших школьников применяется деловая игра, в основе которой лежит модель некой реальной деятельности. Широко известны такие игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и др. Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает познавательную активность учащихся.

Какие индивидуальные особенности и потребности учащихся необходимо учесть учителю при организации ролевых игр?

Распределение ролей – ответственная педагогическая задача (знание мотивов, интересов, индивидуальных отношений учащихся; на начальном этапе предлагать роли,

которые наиболее полно соответствуют их темпераменту; роли, способствующие преодолению застенчивости, робости; необходимо учитывать социально-психологические характеристики учащихся, под которым понимается статус учащегося в группе).

Рассмотрим ролевую игру с позиции учащихся и учителя, учитывая, что ролевая игра – это, прежде всего, речевая деятельность, игровая и учебная одновременно.

С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Она выполняет определенные функции:

– Обучающая (определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение в различных речевых ситуациях);

– Воспитательная (воспитывается дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения и др.);

– Ориентирующая (формирует у школьников способность играть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению; ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умения контролировать свои поступки);

– Мотивационно-побудительная (являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на изучаемом языке).

С позиции учителя ролевая игра выступает как форма организации учебного процесса, цель которой заключается в формировании речевых навыков и умений учащихся.

В игре учитель может занимать следующие позиции:

– Руководитель (сценарист, режиссер);

– Участник (партнер учеников по игре);

– Наблюдатель (контролер за ходом игры в классе);

– Отсутствующий (уходит из класса, оставив играющих).

Ролевые отношения между участниками общения являются основным параметром, определяющим характер ситуации.

В структуру ролевой игры как процесса входят:

1. роли, взятые на себя играющими;

2. игровые действия как средство реализации этих ролей;

3. игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

4. реальные отношения между играющими;

5. сюжет (содержание) – область действительности, условно воспринимаемая в игре.

Задача учителя состоит в том, чтобы отобрать необходимые ситуации на конкретном материале, подготовить дидактический материал: карточки-задания для каждого, подобрать группы учащихся и распределить роли, поставить задачу, по которой учащиеся должны высказывать свою точку зрения, продумать предполагаемые ответы и реплики, проявлять к учащимся интерес и внимание во время проведения игры.

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

1. Этап подготовки. Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. Составляется план проведения игры. Учитель должен иметь общее описание процедуры игры и четко представлять характерные особенности действующих лиц.

2. Этап объяснения. На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, обоснование учащимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются необходимые материалы, инструкции, правила. При необходимости, учащиеся обращаются за помощью к учителю за

дополнительными разъяснениями.

3. Этап проведения – процесс игры. На этом этапе учащиеся разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли.

4. Этап анализа и обобщения. По окончании игры учитель вместе с учащимися проводит обобщение, т.е. учащиеся обмениваются мнениями. Учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог урока.

5.

Этап подготовки:	<ul style="list-style-type: none">– разработка сценария;– составление плана;– общее описание игры;– характерные особенности действующих лиц.
Этап объяснения:	<ul style="list-style-type: none">– ориентация участников;– определение режима работы;– формулировка главной цели;– постановка проблемы;– выбор ситуации;– работа с пакетом документов;– психологическая подготовка участников.
Этап проведения:	<ul style="list-style-type: none">– процесс игры.
Этап анализа и обобщения:	<ul style="list-style-type: none">– вывод из игры;– анализ, рефлексия;– оценка и самооценка работы;– выводы и обобщения;– рекомендации.

Ролевая игра может быть использована в качестве контрольного задания.

Ролевые игры используются как тестовые задания для проверки:

- определенных функций общения;
- определенных структур;
- определенных лексических единиц по какой-либо теме.

Часто используют ролевые игры, основу которых оставляют ситуации или их комплекс.

Примеры

– Ролевые игры с включенными в них «ситуациями выживания» Для большей приближенности к реальным условиям, при проигрывании таких ситуаций, как заказ и выбор блюд в ресторане, покупка новогодних подарков и др., школьник чувствует себя реальным участником того или иного процесса.

– Использовать предметы, например, одежду для кукол, игрушки, кухонные принадлежности и др. для организации ролевой игры. Можно использовать объемные модели, например, игрушечные комнаты с мебелью, предлагая учащимся «заселиться» в новую квартиру и расставить мебель по своему вкусу

– Использовать пальчиковые или перчаточные куклы.

Широко используемые варианты ролевых игр – интервью и импровизация. Как считают, С.Д.Крашен и Т.Д.Террел, интервью – одна из самых простых форм проведения ролевой игры. В качестве основы для интервью может быть использован любой материал на изучаемом языке. Один участник игры исполняет воображаемую роль, предварительно придумав «историю». Второй участник готовит интересные вопросы, которые затем задает в интервью.

Прием импровизации является эффективным при обучении иноязычному общению, т.к. импровизация предполагает активную работу воображения школьников.

Положительные и отрицательные моменты ролевой игры.

Положительные моменты:

- создается благоприятный психологический климат на уроке;
- учащиеся испытывают удовольствие от проведения игры, т.к. любая игра имеет высокую мотивацию;
- урок проходит на высоком эмоциональном уровне;
- в процессе игры учащиеся имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учащиеся учатся применять свои знания;
- послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Отрицательные моменты:

- высокая трудоемкость подготовки к уроку (для учителя);
- большая напряженность для учителя, т.к. он сосредоточен на непрерывном творческом поиске. Учитель должен быть хорошим сценаристом, режиссером и актером;
- трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения игры;
- необходимо учитывать, что ролевая игра подразумевает некую неопределенность и непредсказуемость хода результатов;
- возможное скрытое сопротивление отдельных участников.

Характеристика, виды, особенности театрализованной игры

Театрализованная игра – это разновидность творческой игры, это хорошая возможность раскрытия творческого потенциала ребенка, воспитания творческой направленности личности.

Театрализованные игры представляют собой разыгрывание в лицах литературных произведений (сказки, рассказы, специально написанные инсценировки). Герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, измененные детской фантазией, – сюжетом игры.

Учащиеся проявляют свою выдумку, инициативу, самостоятельность, учатся замечать в окружающем мире интересные идеи, воплощать их, создавать свой художественный образ персонажа, у них развивается творческое воображение, ассоциативное мышление, умение видеть необычные моменты в обыденном.

Настоящая театрализованная игра представляет собой богатейшее поле для творчества детей. Отметим, прежде всего, что текст произведения для детей – только канва, в которую они вплетают новые сюжетные линии, вводят дополнительные роли, меняют концовку и т.д.

Полноценное участие детей в игре требует особой подготовленности, которая проявляется в способности к эстетическому восприятию искусства художественного слова, умение вслушаться в текст, улавливать интонации, особенности речевых оборотов. Чтобы понять, каков герой, надо научиться элементарно анализировать его поступки, оценивать их, понимать мораль произведения. Умение представить героя произведения, его переживания, конкретную обстановку, в которой развиваются события, во многом зависит от личного опыта ребенка: чем разнообразней его впечатления об окружающей жизни, тем богаче воображение, чувства, способность мыслить.

Для исполнения роли ребенок должен владеть разнообразными изобразительными средствами (мимикой, телодвижениями, жестами, выразительной по лексике и интонации речью). Следовательно, подготовленность к театрализованной игре можно определить как уровень общекультурного развития, на основе которого облегчается понимание художественного произведения, возникает эмоциональный отклик на него, происходит овладение художественными средствами передачу образа. Все эти показатели не складываются стихийно, а формируются в ходе воспитательно-образовательной работы. Также театрализованная игра способствует эмоциональному, нравственному, эстетическому развитию, а также развитию всех ведущих психических процессов, самопознанию,

самовыражению личности при достаточно высокой степени свободы, создает условия для социализации ребенка, усиливая при этом его адаптационные способности, корректирует коммуникативные отклонения, помогает осознанию чувства удовлетворения, радости, значимости.

Игра имеет большое значение в развитии речи детей и в частности в развитии словаря.

Артемова Л.В. выделяет, что в процессе работы по сказке постепенно активизируется словарь ребенка, совершенствуется звуковая сторона речи, улучшается диалогическая речь, ее грамматический строй, ребенок начинает активно пользоваться словарем, который, в свою очередь, пополняется.

Бородич А.М. считает, что активизации словаря, особенно образного, способствуют игры – драматизации, показ кукольного и настольного театров.

Театрализованная игра имеет следующие компоненты:

– содержание – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности;

– роль – это игровая позиция, когда ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже;

– сюжет – отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из разыгрываемого произведения;

– ролевые и организационные действия и отношения диктуются текстом.

Тем не менее, творческое разыгрывание ролей в театрализованной игре значительно отличается от творчества в сюжетно-ролевой игре. В последней игре ребенок свободен в передаче изображения особенностей ролевого поведения: мама может быть доброй, суровой или равнодушной к членам семьи. В театрализованной игре образ героя, его основные черты, действия, переживания определены содержанием произведения, сказки, рассказа, стихотворения. Творчество ребенка проявляется в правдивом изображении персонажа. Чтобы это осуществлять, надо понять, каков персонаж, почему он так поступает, представить его состояние, чувства, то есть проникнуть в его внутренний мир. И сделать это следует в процессе слушания произведения.

Есть много разновидностей театрализованных игр. Подробную характеристику и классификацию дает Артемова Л.В. Она разделяет все театрализованные игры на две основные группы: режиссёрские игры и игры-драматизации.

Режиссерские игры:

- **настольные театрализованные игры (настольный театр игрушек);**

В этом театре используются самые разнообразные игрушки – фабричные и самоделки, из природного и любого другого материала. Здесь фантазия не ограничивается, главное, чтобы игрушки и поделки устойчиво стояли на столе и не создавали помех при передвижении. Все картинки – персонажи и декорации сделаны двусторонними для поворотов персонажей и на опоре, чтобы фигурки не падали.

Действия игрушек и картинок в настольном театре ограничены. Но не следует их поднимать и переносить с места на место. Важно имитировать нужные движения: бег, прыжки, ходьбу и одновременно с этим проговаривать текст. Состояние персонажа, его настроение передает интонации ведущего – радостная, грустная, жалобная.

Персонажи до начала игры лучше всего спрятать. Их появление по ходу действия создает элемент сюрпризности, вызывает интерес детей.

Для того чтобы создать представление о месте действия, необходимо использовать элементы декорации: два-три дерева – это лес, зелёная ткань или бумага на столе – лужайка, голубая лента – ручеек. Не тратьте много времени на такие приготовления и привлекайте к ним детей, приучайте их фантазировать, придумывать новые оригинальные детали к декорации – и тогда всем станет интересно.

- **стендовые театрализованные игры (стенд-книжка, фланелеграф, теневой театр).**

Стенд-книжка. Динамику, последовательность событий легко изобразить при помощи сменяющих друг друга иллюстраций. Для игр типа путешествий удобно использовать стенд-книжку. Укрепите его на нижней части доски. На верхней разместите транспорт, на котором состоится путешествие.

По ходу поездки ведущий (сначала педагог, а потом и ребенок), переворачивая листы стенда-книжки, демонстрирует различные сюжеты, изображающие события, встречи, которые происходят в пути. Так же можно иллюстрировать эпизоды из жизни детского сада, если на каждой странице изображен новый режимный процесс.

Фланелеграф. Картинки хорошо показывать и на экране. Удерживает их сцепление фланели, которой затянуты экран и обратная сторона картинки. Вместо фланели, на картинку можно наклеивать и кусочки наждачной или бархатной бумаги. Рисунки подбирайте вместе с детьми из старых книг, журналов, а недостающие можно дорисовать. Это доставляет ребятам удовольствие. Используйте и природный материал.

Разнообразные по форме экраны позволяют создавать «живые» картины, которые удобно демонстрировать всей группе детей. На экранах-призмах могут работать попарно одновременно все ребята во время занятий. Сценки на экранах получаются разные, и дети смогут убедиться в многообразии вариантов изображения одной и той же темы.

Теневой театр. Тут необходим экран из полупрозрачной бумаги, вырезанные черные плоскостные персонажи и яркий источник света за ними, благодаря которому персонажи отбрасывают тени на экран. Очень интересные изображения получаются при помощи пальцев рук. Например, можно сделать гуся, зайца, лающую собаку, сердитого индюка, дерущихся боксёров и др. Не забудьте только сопровождать показ соответствующим звучанием.

Игры-драматизации:

- игры-драматизации с пальчиками;

Игры-драматизации с пальчиками. Атрибуты ребенок одевает на пальцы, но, как и в драматизации, сам действует за персонажа, изображение которого на руке. По ходу действия ребенок двигает одним или всеми пальцами, проговаривая текст, передвигая руку за ширму.

Пальчиковый театр хорош тогда, когда надо одновременно показать несколько персонажей. Например, в сказке «Репка» друг за другом появляются новые персонажи. Такой спектакль может показывать один ребенок с помощью своих пальцев. Так же другие сказки с множеством персонажей могут показывать двое, трое детей, которые располагаются за ширмой. Показ таких сказок с массовыми сценариями возможен благодаря пальчиковым атрибутам.

- игры-драматизации с куклами бибабо.

Игры-драматизации с куклами бибабо. В этих играх на пальцы руки надевают куклу. Движение её головы, рук, туловища осуществляется с помощью движения пальцев, кисти руки.

Кукла бибабо обычно действует на ширме, за которой скрывается водящий.

Но когда игра знакома или куклы водят сами дети, то есть момент загадочности исчез, то водящие могут выходить к зрителям, общаться с ними, подавать им что-то, брать кого-либо за руку, вовлекать в игру и т. д. Такое «разоблачение» не снижает, а скорее поднимает интерес и активность детей.