

Е. В. Воронкова,

преподаватель английского языка высшей категории, МОУ СОШ № 57,
г. Ижевск, Удмуртская республика

Развитие творческого потенциала учащихся с помощью ролевых игр (на примере УМК "New Millennium English" для 6-го класса)

Творческий потенциал заложен в ребенке с рождения и развивается по мере его взросления благодаря познавательной потребности. Развитие творческих способностей тесно связано с развитием личности ребенка.

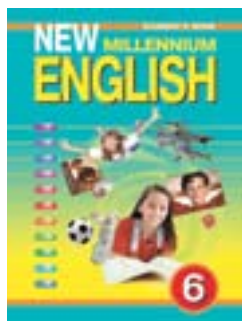
Отечественный психолог Д. Б. Богоявленская на основе экспериментальных данных сделала вывод, что становление творческих способностей имеет в своем развитии два пика: наиболее яркий всплеск их проявления отмечается к возрасту 10 лет, а второй приходится на юношеский возраст. Таким образом, необходимо создавать условия для повышения мотивации к творческой деятельности, тем самым формируя и совершенствуя творческие навыки ребенка.

Создание условий для развития творческого потенциала учащихся является одной из основных целей УМК "New Millennium English".

ные знания, умения и навыки, помогают ребенку уйти от стресса в ситуации общения на иностранном языке.

Система ролевых игр в УМК "New Millennium English" для 6-го класса предполагает развитие лингвистического потенциала со свободным владением вербальными и невербальными средствами социального поведения. Ролевые игры развивают умения быстро и адекватно ориентироваться в многочисленных и разнообразных коммуникативных ситуациях, овладевая эффективной техникой общения. Данная форма работы является системно-интегрирующим процессом, состоящим из трех этапов.

Первый этап – коммуникативно-диагностический. На уроках учащиеся рассматривают в различных упражнениях ситуации, подобные той, которая будет им предложена для ролевой игры. Упражнения в диалоговых заданиях предлагают возможные поведенческие модели. Ярким примером подобной подготовки являются уроки 1 и 2 восьмого раздела.



Ролевые игры достаточно эффективно развивают способности к творчеству: интеллектуальные и креативные. В развитии творческого мышления могут использоваться незавершенные или открытые учебные ситуации, которые поощряют учащихся к сотворчеству.

Ролевые игры, используемые в УМК, позволяют учащимся на практике в атмосфере творчества использовать получен-

UNIT 8 Keep fit and healthy

Lesson 1 What's the matter?

1a Match the pictures and the words.

- a sore throat
- a cold
- a headache
- stomachache

1b Listen and answer: What's the matter with Jake?

2a Read and act out the telephone conversation.

I'm sorry, Jake can't come to school.

Oh dear. What's the matter?

He's ill. He's got...

Poor Jake. Sorry to hear that.

2b Act out more telephone conversations.

- Mike can't speak.
- Jane can't go to the party.
- Tom can't go out.
- Kate can't eat sweets.

Lesson 2 At the doctor's

1 Listen and answer: What's the matter with Mike, Jane and Max?

2a Read and answer: Why is Mike ill?

Mike: Good morning, doctor.

Doctor: Good morning. How can I help you?

Mike: Doctor, I've eaten four ice creams and I feel ill.

Doctor: Open your mouth, please. Oh, it's red. Temperature? Headache?

Mike: Yes, doctor.

Doctor: Well, I think you've caught a cold. Stay in bed and take these tablets. Drink a lot of tea with lemon. ...And no more ice cream.

Mike: Thank you, doctor.

2b Look at the pictures and answer: What's the problem?

Example: Mike (hurt) his leg — Mike hurt his leg.

- Jane (eat) a lot of sweets.
- Max (catch) a cold.
- Henry (break) his arm.
- Mary (cut) her hand.

I've hurt my leg.

I've got a temperature.

2c Read and complete the conversation.

— Hello. What's the matter?

— I don't feel well. I've (1) ... my leg and I've (2) ... my arm.

— Show me. Where?

— Oh, doctor. Don't touch it, please.

— Yes, mmh, your leg is OK but I'm afraid you've (3) ... your arm. You should have an X-ray first.

— Thank you, doctor.

2d Listen and check.

2e Look at patients 3 and 4 in Ex. 2b and act out the dialogues.

4 Role play At the Doctor's.

Pupil A: You are ill. You visit the doctor and answer his / her questions.

Pupil B: You are a doctor. Ask your patient questions and give him / her advice.

5 Write the sentences from Ex. 2b and translate them into Russian.

Текстовые материалы помогают накапливать необходимый опыт преодоления возможных трудностей, с которым предстоит столкнуться в процессе общения в определенной ситуации.

Второй этап – это уже целенаправленная подготовка к ролевой игре. Данный этап состоит из следующих ступеней:

1. Анализ положительных и отрицательных сторон предстоящего общения в рамках заданной ситуации. Рассмотрим пример из раздела 3, урок 1, упр. 1. В первой части упражнения учащимся предлагается выбрать занятия на выходные дни плюс прорабатывается ситуативная грамматика (*would like to, like Ving, be good at Ving, hate Ving*). Во второй части

упражнения ученик должен сделать предположение о выборе своего друга и проверить свою догадку. Таким образом, мы выходим на мини-беседу. Эта работа подготавливает к анализу положительных и отрицательных сторон общения, а уже в упр. 2а учащимся предлагается провести рейтинг программ, пояснив его, далее в упр. 2b ответить на вопрос, какие программы и как часто они смотрят, и, наконец, в упр. 2c нужно взять интервью у партнера, задав вопросы: *What programmes do you watch? Why? What is your favourite TV programme?* То есть создается ситуация мини-беседы, но уже аналитического характера.

UNIT 3 What fun!
Lesson 1 Things I like

1a Read and choose three things you would like to do this weekend.
Example: I'd like to listen to music, play with my pet and go dancing.

1b Guess your friend's choice. Listen and check.
Example:
Pupil A: I think Dima would like to draw and watch TV.
Pupil B: Right / Wrong. I'd like to go dancing.

2 Australia
Australia is a very warm country, so people like swimming. Diving is very popular. You can see the underwater world and feed the fish. Dick goes diving with his father. They are very good at taking underwater pictures.

3 America
American teenagers love sport. Andy and John are good at surfing and roller skating.

4 Vietnam
Children all over the world love animals and spend a lot of time with their pets. But some children in Vietnam have very exotic pets such as water buffaloes!

5 China
Wan Yin and her friends like making kites. Wan Yin is very good at drawing, so her kites are always the most beautiful.

6 Brazil
Paolo has got an unusual hobby — he collects butterflies. His friends collect other things — stamps, badges, coins and toy cars, but Paolo thinks they're boring.

2a Give the programmes a star rating.
Example: Quiz shows are fantastic.

★ — boring
★★ — OK
★★★ — fun
★★★★ — fantastic

1 the news
2 quiz shows
3 cartoons
4 music programmes
5 documentaries
6 comedies
7 nature programmes
8 films
9 VIDEO CLIPS

2b Look and answer the question: What programmes do you watch and how often?
Example: I never watch quiz shows. I always watch nature programmes.

2c Interview your partner.
Example:
Pupil A: What programmes do you watch? Why?
Pupil B: I often watch the sports news. It's fantastic! What's your favourite TV programme?
Pupil A: I like cartoons. They're fun.

UNIT 3 Lesson 3

3 With your partner choose what you would like to watch together.

TV guide	
BBC 1	
7.00 p.m.	Motor Racing
7.45 p.m.	Film News
8.30 p.m.	Cartoon Time
9.00 p.m.	Brain Game Quiz

What's on TV	
SKY TV	
7.00 p.m.	Spy Series
7.45 p.m.	Discover the Antarctic
8.30 p.m.	Music Video
9.00 p.m.	Nature News

Example:
Pupil A: Let's watch motor racing at 7.00 p.m.
Pupil B: Oh, no. I don't like sport.
Pupil A: Why? Sport's fun! I often watch sport.
Pupil B: I think sport's boring! Let's watch Spy Series. It's more exciting!
Pupil A: OK.

2. Совершенствование навыков общения в определенной ситуации. Вырабатывается и тренируется умение общаться в конкретной ситуации.

В упр. 3 на стр. 28 ученики в парах обсуждают программу, которую хотели бы посмотреть вместе, аргументируя свой выбор. Подобная форма работы готовит учащихся к ситуативному диалогу формата ЕГЭ.

В следующем уроке (Unit 3, Lesson 4) упр. 2, 3, 4 не носят явного диалогового характера, но в текстах даны образцы речи телекомментатора, которые понадобятся ребятам для итоговой ролевой игры.

и создается максимально приближенная к естественным условиям обстановка для общения и закладываются индивидуальные программы общения. 2. Непосредственно общение в процессе игры.

В ходе работы над упр. 2 обсуждается название передачи, выбираются герои и ведущий. Учитель

Lesson 4 Sports

1. Read the text and answer the questions.

1. What is the name of the programme?
2. What kind of programme is it?
3. What is the programme about?
4. Would you like to watch it? Why?

2. Look at the picture and answer the questions about the girl.

1. What sport does she do?
2. Does she ride her bike very well?
3. Does she like cycling?
4. Is she a good cyclist?
5. Is her bike special?

3. Read the text and check your answers.

Today's programme is about Anna. She's a cyclist. Anna loves cycling very much. She rides her bike in the morning, after school and in the evening. She thinks it's very exciting. Her bike's something special. It's a real sports bike. Anna's a good cyclist. She wants to win the cycling championship.

Now welcome to the cycling championship. All around me people are watching the race with great interest. Fans are cheering their favourite cyclists. Three cyclists (1) ... (come) to the finishing line. And number thirty-four (2) ... (cross) the line. Here is the new champion, Anna Chizhova! Oh, I can't see. Lots of photographers (3) ... (take) photos of the winner.

LOOK

I am _____
 You are _____
 He / She / It is _____ watching the race.
 We are _____
 You are _____
 They are _____

3b. Fill in the gaps in the text in Ex. 3a.
 3c. Cover the text and give a commentary.

29

Lesson 8 Project: I'm a TV director!

1. You are a TV director. Think of a TV programme. Make it interesting or funny!

- Choose what you want to show and where:
 - a club for the owners of exotic animals
 - a football match
 - a sports competition
 - a computer club
 - your choice
- Choose what programme you want to show:
 - an interview
 - a commentary
 - your choice
- Think about the name of the programme and pictures.

2. Make up your programme.

- Choose the kind of programme and a title.
- Agree who are the characters / the presenter.
- Think what you are going to say and write the scenario.
- Prepare the studio.
- Have a rehearsal.

3. Show your programme to the class.
 4. Talk about the programmes.

1. Which programme did you like best?
 2. Who was the best presenter / character?
 3. What did you like / did you not like about this activity?

37

предлагает ученикам написать сценарий, подготовить студию и прорепетировать. Упр. 3 предлагает представить передачу классу. Как видно из данного примера, ступени ролевой игры тесно взаимосвязаны не только друг с другом, но и являются органичным продолжением подготовительного этапа. Ученики могут в зависимости от темперамента и уровня подготовленности выбрать подходящую для них роль и в обстановке сотворчества преодолеть страх перед возможностью совершить ошибку.

В качестве примера хотелось бы привести еще один урок – Unit 1, Lesson 3. На первом этапе в упр. 1a предлагается прослушать интервью с Джейн и сказать, что ей больше всего понравилось во время путешествия. В упр. 1b требуется написать вопросы для интервью, то есть идет подготовка к игре. В упр. 1c необходимо заново прослушать интервью, чтобы подобрать ответы на подготовленные вопросы. Упр. 2a предоставляет текстовый материал для подготовки к общению, так как на основе данного рассказа ученикам в упр. 2b необходимо разыграть интервью с автором рассказа. В данном случае последняя ступень подготовки к ролевой игре и первая ступень непосредственно ролевой

Третий этап – непосредственно ролевая игра состоит из следующих ступеней:

1. Организация общения: привлечение внимания партнеров по общению, стимулирование их коммуникативной активности, управление процессом и т. д.

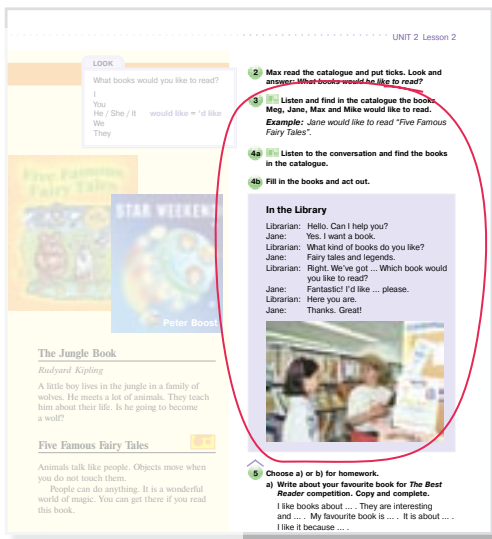
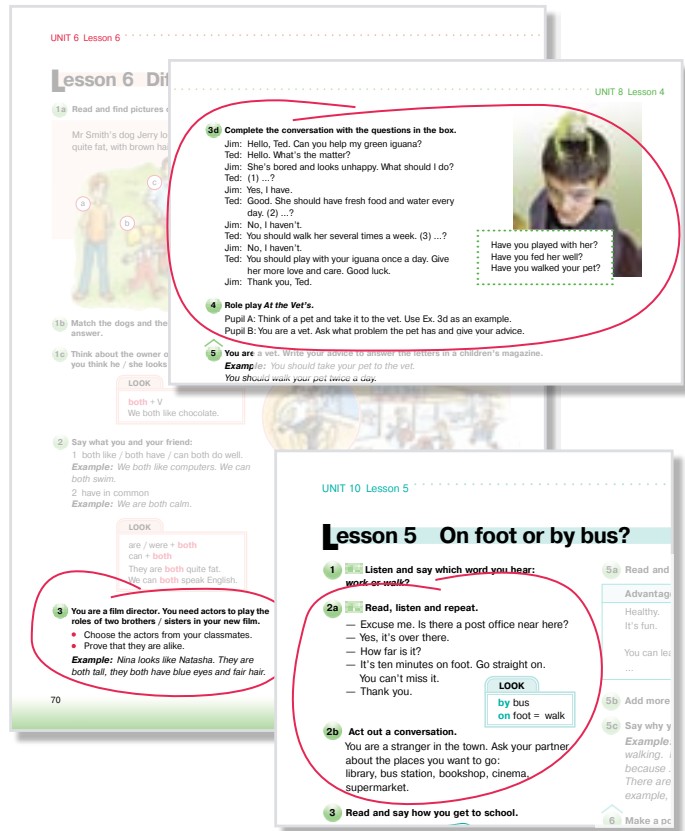
В качестве примера приведем Lesson 8, Unit 3 учебника "I'm a TV director!" В упр. 1 учащимся необходимо обдумать передачу, сделать ее интересной. Ребятам предлагается сделать выбор, о чем и откуда будет вестись репортаж. Далее необходимо выбрать тип передачи: интервью, комментарий или что-нибудь другое; необходимо придумать название и заставку программы. На этой ступени обычно анализируются речевые опоры, распределяются роли

игры соединились в этом упражнении. И наконец, ролевая игра в упр. 3 этого урока – интервью о каникулах, в котором ученики могут рассказать о своих реальных каникулах или о выдуманных.

В каждом разделе УМК есть хотя бы один урок, в котором можно найти небольшие ролевые игры или элементы ролевых игр: с. 8, упр. 2, 3; с. 15, упр. 4б; с. 25, упр. 5; с. 63, упр. 6; с. 65, упр. 4, 5; с. 70, упр. 3;



Упражнения, предназначенные для аудирования, так же могут быть использованы в качестве основы ролевой игры, например упр. 4 (Unit 2, Lesson 2) – слушаем диалог, заполняем пропуски, выбираем роли и разыгрываем ситуацию в библиотеке.



с. 87, упр. 4; с. 91, упр. 3d, 4; с. 109, упр. 4; с. 120, упр. 2. Система ролевых игр в УМК “New Millennium English” развивает гибкость мышления в различных ситуациях, речевую грамотность, простоту и ясность изложения мысли.

Современное общество требует от выпускников школ не просто определенного набора знаний, но и умения применять их на практике. Сочетание коммуникативно-когнитивного и компетентностного подходов в основе курса “New Millennium English” позволяет формировать и развивать такие навыки у учащихся, как умение слушать собеседника и точно выражать собственные мысли, чувствовать эмоциональное состояние партнера по общению, вникать в мотивы его поведения, устанавливать доброжелательные отношения в межличностных контактах, что имеет огромное воспитательное значение.

Список использованной литературы

1. Боявленская Д. Б. Психология творческих способностей.– М.: Академия, 2002.
2. Деревянко Н. Н. и др. Английский язык нового тысячелетия / New Millennium English, 6 класс.– Обнинск: Титул, 2005.