

Распределять роли в группе следует по принципу случайности. Для этого каждому участнику дается визитная карточка, на котором уже написана его роль: сотрудник городской газеты, директор колледжа, при этом давая возможность учащимся придумать имена своим персонажам и манеру поведения. Это позволит сэкономить время на подготовительном этапе проведения игры.

Активизировать деятельность учащихся можно используя установку на результаты деятельности. Учителю необходимо подчеркнуть, что при подведении итогов работы, учащиеся, кто укажет причины совершения преступлений и пути борьбы с культурной дискриминацией и которые в дальнейшем будут призваны всем классом как самые главные, объявляется «самым мудрым жителем города» («the wisest citizen»).

Во время самого опроса не стоит вмешиваться в разговор отдельных пар. Лучше наблюдать со стороны, давая возможность подросткам спокойно и деловито обсуждать предложенную тему. Вместе с тем, нужно прислушиваться к диалогам, переходя от пары к парам, немного помогая тем, кто с трудом вступает в свободный разговор.

Для подведения итогов рекомендуется воспользоваться классной доской. На одной половине доски учитель обобщает ответы о причинах правонарушений и расовой дискриминации, а на второй половине – о путях и способах борьбы с этим явлением.

Например, один из журналистов зачитал ответ «полицейского»: «The laws are fulfilled badly». Именно так и нужно записать ответ на левой половине доски. Затем выслушивает следующий журналист. Учитель на той же половине доски записывает ответ, который он получил во время своего интервью и т.д. при определении окончательных итогов следует учесть мнение ребят, игравших роль журналистов. Они могут просто высказать свое мнение, присоединив свой голос к одному из ответов. Вам нужно «выбрать» хотя бы три самых главных причины совершения преступлений, используя для этого прямое голосование. После изучения причин таким же образом заполняется вторая половина доски записями о путях борьбы с ними, определяются три наиболее эффективных способа борьбы с подобными нарушениями прав граждан, носителей иной культуры.

Для определения отношения школьников к состоявшейся игре можно провести блок-опрос с двумя или тремя небольшими вопросами. Один из вопросов целесообразно задать по содержанию проведенной игры: What have you understood during the game and what have you learned? Второй вопрос может быть по процедуре игры: What was not clear enough for you? What difficulties did you have during the game? И, наконец, третий вопрос может касаться будущих игр, которые предполагается использовать в учебном процессе, например: How shall we improve our future games? What shall we do for that? How shall we get prepared and carry out our future games? Необходимо отметить, что учащиеся во время игры были активны на протяжении всего урока, проявили творческую инициативу в придумывании персонажей игры, не ограничивались двумя предложенными вопросами, а придумывали дополнительные. Очевидно, что мотивирующий аспект ролевой игры и моделирования является стержневым и отмечается всеми участниками образовательного процесса.

В заключении хотелось бы подчеркнуть, что ролевая игра является перспективной формой обучения и познания культур народов мира. Происходит это во-первых потому, что ролевая игра способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке, во-вторых, дает возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях, в-третьих, усиливает мотивацию и активизирует деятельность учащихся.

Поэтому использование ролевых игра как средства познания культур народов мира, а в частности англо-говорящих стран, повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на старшем этапе обучения.

1. Бердичевский А.Л. Содержание обучения иностранному языку на основе базовой культуры личности // Иностранные языки в школе. 2004. – №2. – С. 17-20.

2. Маслова В.А. Лингвокультурология. 2-е издание. – М.: ACADEMIA, 2004.