

МБОУ «Самусьский лицей»

Учитель русского языка и литературы

Дунаевская Наталия Михайловна

**ДЕЛОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ
РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ**

Как сделать уроки русского языка и литературы интересными, занимательными и любимыми предметами?

Наверное, каждому учителю понятно, что без игровых занятий здесь не обойтись. Игра – это интересный и эффективный метод обучения в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения.

Разновидностью игровых форм обучения является *деловая игра*.

Деловая игра – это имитация реальной деятельности в искусственно созданных условиях, в результате чего осуществляется развитие творческих способностей, взаимопомощь и взаимообучение, совершенствование качества знаний при комплексном их применении. Задача деловой игры – обучение.

Использование деловой игры способствует активизации мыслительной и творческой деятельности учащихся. Участвуя в деловой игре, ученики расширяют кругозор, учатся применять знания на практике.

Выделим основные особенности учебных деловых игр:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры: выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры.

Любая деловая игра включает следующие этапы:

1. Ориентировочный
2. Исполнительный
3. Итогово-оценочный

На ориентировочном этапе определяем условия проведения игры, цель и задачи, распределяем роли (некоторые игры требуют домашней подготовки).

Исполнительный этап – это ход самой игры. Выполнение заданий.

На итогово-оценочном этапе подводится итог, защита работ, самооценка, оценка работы в группе.

Приведем пример деловой игры «Корректор», которую можно провести на уроке обобщения и систематизации знаний по теме «Разряды местоимений», изучаемой в 6 классе.

В начале урока целесообразно объяснить ученикам, кто такой корректор (специалист издательства, типографии, редакции) и чем он занимается (исправляет орфографические, пунктуационные, речевые ошибки).

К обязанностям корректора относятся:

- вычитка текстов перед их публикацией в издании, проверка их структуры и содержания, сверка с оригиналом;
- отслеживание правильности написания терминов, условных сокращений и обозначений (в том числе единиц измерения), символов (графических знаков);
- устранение неясностей в написании отдельных букв и знаков, неправильной разбивки текста на абзацы, проверка правильности оформления таблиц, иллюстраций, сносок, ссылок, цитат.

После разъяснения профессиональных функций корректоров формируются 4 группы обучающихся - 4 отдела («Отдел писем», «Отдел новостей», «Отдел рекламы», «Отдел корректоров»). Каждый отдел получает свое задание, на выполнение которого отводится 15 минут.

Например, в «Отдел писем» пришло зашифрованное письмо (опущены все местоимения). Надо откорректировать текст, определить разряды местоимений.

В пользование «Отдела новостей» предоставляется компьютер, справочные материалы. Их задача - найти полезную информацию о местоимениях, историю их происхождения и оформить на информационном листе.

«Отдел рекламы» получает задание придумать слоганы, четверостишия об особенностях этой части речи, оформить на листке бумаги.

Корректоры должны подготовить для всех групп задание «Третий лишний».

Еще одно задание получают все группы от издателя - учителя (текст, в котором нужно найти и исправить все орфографические и пунктуационные ошибки).

В процессе игры учащиеся учились видеть аналогию языковых единиц, решая, на основе чего слова распределены по указанным группам, находить лишнее слово, аргументировать ответ, приводить свои примеры, а также учились прогнозировать, корректировать свою деятельность, самостоятельно делать выводы.

Приведем один из вариантов структуры учебной деловой игры:

- знакомство с реальной ситуацией;
- построение её имитационной модели;
- постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
- создание игровой проблемной ситуации;
- вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- разрешение проблемы;
- обсуждение и проверка полученных результатов;
- коррекция;
- реализация принятого решения;
- анализ итогов работы;
- оценка результатов работы.

Специфика *ролевой игры* в отличие от деловой характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов, основу которых составляют целенаправленные действия учащихся в моделируемой жизненной ситуации, в соответствии с сюжетом игры и расположенными ролями.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере их сложности на три группы:

1. Имитационные игры, направленные на имитацию определенного профессионального действия.
2. Ситуационные игры, связанные с решением какой-либо узкой, конкретной проблемы - игровой ситуации.
3. Условные игры, посвященные разрешению, например, учебных или производственных конфликтов и т.д.

Формы проведения игр могут быть самыми разными: воображаемые путешествия, дискуссии на основе распределения ролей, пресс - конференции, уроки - суды и т.д.

Технология ролевой игры состоит из нескольких этапов:

1. *Этап подготовки.* Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. Затем 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, также необходимо обосновать учащимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкции. Учащиеся могут обратиться за помощью к учителю (дополнительными разъяснениями).

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

4. *Этап анализа и обобщения*. По окончании игры учащиеся обмениваются мнениями, что, на их взгляд, получилось, а над чем еще стоит поработать. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формирует окончательный итог урока. При анализе результатов ролевой игры определяется степень активности учащихся, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

Приведем фрагмент урока литературы в форме ролевой игры. Так, например, в 9 классе при изучении поэмы Н.В. Гоголя «Мёртвые души» можно провести «Суд над Ноздрёвым».

Учитель: С этим героем мы встречаемся в 4-й главе поэмы, в которой Чичиков, выехав от сердобольной Коробочки, направился к Собакевичу. Заехав в трактир пообедать, Чичиков встречает там Ноздрева, который бросается к нему, как к старому знакомому. (Зачитывается описание Ноздрева со слов: «Это был мужчина высокого роста...» и до слов: «... так и прыскало лица его».) Ноздрев ехал с ярмарки, куда крестьяне из его имения возили продавать плоды подневольного труда и продали по самым выгодным ценам, а хозяин все прокутил и проиграл в несколько дней. Ноздрев нечестно играет в карты, всегда готов «ехать куда угодно, хоть на край света, войти в какое хотите предприятие, «менять все что ни есть на все, что хотите». Однако все это не обогащает его, а, наоборот, разоряет.

Учитывая, что Ноздрев своим поведением, как прожигатель жизни, должен быть исключен в поэме из круга помещиков, передаю дело в суд.

Судья: Приняв к сведению заявление, объявляю судебное разбирательство открытым. Слово прокурору (обвинителю).

Прокурор: Почему мы считаем Ноздрева «мертвой душой»? Да потому, что за ним числится ряд смертных грехов, а именно:

1. Подсудимый своей беспутной жизнью довел до смерти жену, оставив сиротами детей, которых подкинул на воспитание смазливой няньке.
2. В образе Ноздрева Гоголь наглядно показывает все противоречия между интересами крестьян и помещиков. Все вырученное от выгодной продажи товара, он проигрывает в карты и пропивает.
3. Ноздрев оскорбительно ведет себя с Чичиковым, грозя повесить на первом дереве. Это прямая угроза жизни главного героя.
4. Он неуважительно отзывается о помещиках-соседах и чиновниках города.
5. Он постоянно дерется в общественных местах. Недаром Гоголь зовет его «историческим человеком», «разбитным малым».

Считаю, что Ноздрев заслуживает высшей меры наказания – изгнание его из русской литературы.

Судья: Слово защите

Адвокат: (защитник): Господин судья, господа присяжные заседатели. Мы выслушали прокурора, но я прошу глубже разбираться в причинах, побудивших моего подзащитного к подобным поступкам. Ноздрев стал Ноздрёвым из-за губительного воздействия крепостного права в России. Жизнь за счет крепостных, их труда, бездействие, вседозволенность родовитых помещиков, достаток и много свободного времени, которое некуда деть, кроме посещения балов, пирушек, званых обедов, - все это и привело Ноздрева на скамью подсудимых. Прошу быть к нему снисходительным

Судья: Что скажут присяжные?

Присяжные: Мы достаточно хорошо разобрались в той ситуации, которая раскрылась перед нами. От имени присяжных заседателей хочу обратить ваше внимание на подсудимого.

(Обращаясь к портрету Ноздрева). Перед нами красавец, изображенный художником Боклевским. Человек приятной наружности, высокий с пышной шевелюрой и длинными, в завитушках, усами. Жизнерадостный, полный энергии, пышущий здоровьем, обожающий животных. Разве можно такого «героя» выбросить из литературы? По его виду можно предположить, что этот герой выдержит критику еще не одного поколения учащихся.

Мы решили оставить Ноздрева в литературе для дальнейшего изучения!

Судья: Приговор вынесен. На этом судебное заседание_считаю закрытым.

Подводя итог вышесказанному, хочется добавить, что игры обязательно должны присутствовать на уроках, так как благодаря им ученик намного легче усваивает материал.

Игра позволяет поддерживать постоянный интерес у обучающихся к изучению русского языка и литературы, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает формировать и закреплять практические навыки, делает скучную работу более интересной и увлекательной.