**«Учебная игра как один из активных методов обучения на уроках литературы».

 Худякова Наталья Аркадьевна, учитель
 русского языка и литературы ГКООУ РО «Санаторная школа-интернат г.Красного Сулина»**

План.
I. Типы учебных игр.
1.Игры при изучении предметов гуманитарного цикла.
2. Обсуждение ролевых игр и игр-моделей.
II. Разные виды игр.
1.Игры-драматизации («разыгрывание сценок», «исполнение ролей»)
2.Игры-модели, игры-имитации.
III.Литература.

Игра - одно из самых загадочных и привлекательных явлений в нашей жизни. Исследователями были сделаны десятки попыток определить, что же это такое. Существует множество теорий игры — биологических и психологических, каждая из которых по-разному интерпретирует феномен игры, причины ее возникновения и значение для человека. Само слово «игра» вызывает у человека целый набор приятных ассоциаций: веселье, удоволь-ствие, интерес, азарт, свобода, радость. Кто из педагогов, глядя на самозабвенно играющего ребенка, не мечтал использовать эту силу в своей работе — в обучении.
Зададим глобальный вопрос: зачем в школе нужны предметы гуманитарного цикла вообще и литература в частности? Чтобы познакомить детей с самыми важными явлениями нашей культуры, передать им наши «культурные коды». Чтобы поставить перед детьми важные жизненные, нравственные, общественные, социальные вопросы, помочь обдумать эти вопросы и в идеале сформировать свое мнение.

Как помогут в этом игры? Участие в интеллектуальной игре может повысить мотивацию к запоминанию важных фактов.

Участие в ролевой игре поможет глубже понять личность литературного героя и связанные с ним идеи. Участие в игре-модели поможет рассмотреть моделируемое явление с разных сторон, понять и осмыслить его.

В игре ученик получает новый опыт — интеллектуальный, эмоциональный, опыт поведения и общения с товарищами и учителем. Игра — один из самых активных методов обучения. Она «ловит на интерес». Играть готовы практически все. Вопрос — во что же играть на уроке?

Психологи и педагоги описывают разные типы игр (или предлагают для них разные термины): деловые и ролевые, имитационные тренинги, организационно -деятельностные игры, организационно-обучающие игры... Если вы когда-нибудь интересовались этим вопросом, вы, очевидно, слышали множество других названий: игры-драматизации, организационно-мыслительные игры, символические учебные игры... Некоторым из них дать определение легко, определения других в литературе недостаточно четки. Сложно разделить имитационные и деловые игры, деловые и ролевые. Так или иначе, авторы разных работ пытаются выделить для каждого вида игр некий набор признаков. Познакомиться с ними можно, обратившись к специальной литературе , попробуем дать свои короткие описания видам игр, кажущихся наиболее подходящими для использования на уроках в школе. Эти игры рассчитаны на 15-25 детей 11-16 лет, проводятся на одном (45 минут) или двух (90 минут) уроках одним учителем (иногда ему нужны несколько помощников), не требуют сложного реквизита и долгой подготовки.
Прежде чем начать рассказывать о самих играх, хочется отметить очень важное обстоятельство. Любой процесс работы с ролевой игрой или игрой-моделью состоит из двух одинаково важных частей — самой игры и ее обсуждения. Можно сказать, что обсуждение («рефлексия») является такой же полноправной частью, как и сами игровые действия. Именно обсуждение позволяет проанализировать явление, которому была посвящена игра; без него для большинства учащихся игра очень часто оказывается бессмысленной.

Обсуждение игры часто является началом серьезной работы над темой. Часть проблем затрагивалась в самой игре, часть добавляется на следующих уроках, но так или иначе все они связываются с игровым опытом и выстраиваются в некую общую систему. Предлагаемая вам схема содержит несколько видов обсуждения. Они могут проводиться и по отдельности, и вместе — одно за другим. Познакомившись с ними и перейдя к непосредственному описанию игр, вы сможете продумать, как строить обсуждение в разных ситуациях, когда делать упор на тот или иной вид.

Эмоциональный вид обсуждения: особое внимание уделяется чувствам играющих. Учитель просит вспомнить (или же он заранее попросил отметить, записать) слова, действия, игровые ситуации, которые особенно затронули, вызвали положительные или отрицательные эмоции, а также дать эмоциональную оценку тех реальных явлений жизни, которым была посвящена игра. Обобщения, которые делаются в результате игры, становятся эмоционально окрашенными ценностными ориентациями. Этот вид обсуждения можно использовать после игр, чья цель — заинтересовать детей проблемой, показать необходимость какого-то права, познакомить с разными точками зрения, чувствами в одной и той же ситуации.

Смысловое обсуждение: главное в этом обсуждении - выявление проблем, проведение параллелей между игрой и действительностью на рациональном

 уровне, поиск путей решения данной проблемы. Учащиеся должны постараться отвлечься от своих чувств и взглянуть на проблему, как на математическую задачу. Во многих играх дети должны сформировать некую стратегию поведения, которой они могут руководствоваться, вступая в правовые отношения. Важно, чтобы дети отрефлексировали ее и она закрепилась в их в сознании.

«Конструкторское» обсуждение: это обсуждение может быть заключительным этапом работы над игрой со старшеклассниками. Когда все чувства проанализированы и проблемы, относящиеся к данной теме обсуждены (не только проблемы, затронутые в игре, но и проблемы, предложенные на следующих уроках), ребята вместе с учителем могут попробовать изменить, улучшить игру. Для этого они должны понять, какие цели в игре ставились, какие важные признаки явления моделировались.
Одна из целей работы — решить, что можно добавить или убрать для того, чтобы модель более полно соответствовала жизни. Или же — как изменить игру, чтобы затронуть какие-то новые проблемы? Как упростить игру, чтобы проиграть ее с младшими классами? Как изменить «механизмы» игры, чтобы точнее выполнялись ее учебные цели? В любом случае этот вид работы может стать обобщением по всей теме и позволит ребятам еще раз вспомнить все изученное.

Описанные ниже игры можно использовать и на этапе изучения нового материала, и на этапе закрепления и повторения. Иногда один и тот же вид игр хорошо подходит и для первого, и для второго. В каждом конкретном случае будет указано, на каком этапе изучения темы лучше применять эту игру.

**Игры-драматизации («разыгрывание сценок»,**

**«исполнение ролей» )**

Именно такие игры в западной литературе называют ролевыми. Участникам предлагается некая ситуация (чаще всего конфликтная) и описание персонажей, участвующих в ней (роли). Ребята выбирают себе роли и разыгрывают взаимодействие между персонажами.

В каких случаях целесообразно использовать игры-драматизации на уроках литературы? Прежде всего — при изучении драматургических произведений. И мы имеем в виду не традиционное «чтение но ролям» и не разыгрывание какой-то сцены из пьесы. В играх-драматизациях необходим простор для творчества, фантазии. По форме это близко к «этюдам» в театральных вузах, когда студентам предлагается некая выдуманная ситуация, в которой они должны сыграть роли каких-либо известных литературных героев.

Например, при изучении «Горя от ума» учитель предлагает разыграть такую ситуацию. «Фамусову намекнули, что правительство заинтересовано в том, чтобы такие умные молодые люди, как Чацкий, служили "на благо царя и Отечества". Фамусов должен уговорить Чацкого поступить на службу — от этого зависит и карьера самого Фамусова». Двум ученикам накануне сообща-

ется, что они будут играть роли Фамусова и Чацкого, но им придется импровизировать. Если игра-драматизация проводится впервые, необходимо подробно объяснить «артистам» их задачу и, возможно, даже отрепетировать с каждым из них по отдельности.

Остальным ученикам ситуация описывается прямо на уроке. Они смотрят сценку, потом проводится обсуждение: согласны ли зрители с тем, что Фамусов и Чацкий именно так повели бы себя в этой ситуации? Какие варианты могли бы предложить зрители?

Игры-драматизации помогают узнать и изучить разные точки зрения на проблему, учат отстаивать свою точку зрения, старатьться понимать противоположную сторону конфликта.

Например, в форме игры-драматизации может пройти обсуждение драмы A.II. Островского «Гроза». Спорят два персонажа — «Добролюбов» и «Писарев», отстаивая свое понимание сути пьесы. Разумеется, до игры учитель должен понять, кому из детей чья позиция ближе.

Игры-драматизации удобны также для отработки некоторых умений и навыков, можно раз за разом повторять сценку, пока участники игры не освоят правильную модель поведения. Фактически именно этим мы занимаемся на уроках подготовки к ЕГЭ: объясняем детям, какую модель поведения им выбрать при написании части С.

К сожалению, число участников сценки обычно не слишком велико. На долю остальных ребят остается роль зрителей. Можно ли как-то сделать их более активными, вовлечь их в игру? Хочу предложить вам несколько приемов, разработанных разными педагогами и психологами.

**« Противостоящие ряды »**

Выбирается сценка, в которой всего два участника. Класс делится на пары. Одного человека в паре назовем X, другого — Y. Играющие X получают роль первого героя ситуации, играющие Y — второго. Если позволяет место, все «иксы» становятся в одни ряд, напротив них в ряд становятся «игреки». Если места недостаточно, пары произвольно расходятся по классу и становятся так, чтобы не мешать друг другу (а может быть, простосидят на своих местах, повернувшись друг к другу лицом). По сигналу учителя пары начинают разыгрывать сценку Второй сигнал — игра прекращается. Чтобы обсудить, что же произошло, учитель может попросить кратко высказаться представителя от каждой пары, выслушать несколько желающих или предложить одной из пар разыграть сценку для всех. В результате у каждого учащегося появится свой опыт и свой взгляд на проблему

**«Дублер»**

Сценка разыгрывается несколькими учениками для всего класса, однако у каждого из «артистов» есть свой «дублер». В любой момент учитель может попросить дублера сменить артиста. Дублеров можно выбрать заранее, а можно назначать тут же из зрителей.

**«Второе Я»**

Дублер не просто готовится сменить артиста, а стоит рядом с ним, внимательно наблюдая, иногда подсказывая и помогая ему, но не заменяя его в сценке. Учитель может остановить сценку и попросить «второе Я» персонажа рассказать о том, почему его герой вел себя таким образом, что для него ценно в жизни, что он может сделать дальше. Артисту будет интересно увидеть, как воспринимаются его намерения и поступки со стороны. В то же время игроку, играющему «второе Я», понадобится чуткость, внимательность, умение поставить себя на место другого.

**«Группа поддержки»**

Как и в предыдущем случае, в сценке принимают участие несколько человек. Для каждого персонажа заранее формируется «группа поддержки». Ее члены внимательно следят за действиями «своего» игрока и его оппонентов. В любой момент играющий может прервать сценку и обратиться к ним за помощью. В крайнем случае артиста может заменить один из членов «группы поддержки».

**«Обмен ролями»**

Из названия понятно, что играющим будет предложено поменяться ролями и разыграть сценку еще раз. Этот прием можноиспользовать в ситуации, когда роль подразумевала выражение нетерпимых взглядов, нарушение чьих-то прав, особенно если играющий сам выбрал такое поведение. Ему будет полезно оказаться на месте «потерпевшей стороны». В то же время этот прием можно использовать в ситуациях конфликта прав для того, чтобы научить ребят видеть разные стороны конфликта и ставить себя на место другого.

**«Активный зритель»**

Каждого зрителя просят внимательно следить за тем, что происходит в игре, и отвечать в тетрадях на вопросы, которые заранее предложил учитель или сформулировали сами ребята.

**«Групповые роли»**

Достичь большей активности ребят можно, разработав игру с групповыми, а не одиночными ролями. В сценке будут принимать участие не персонажи Петр Сергеевич и Ваня, а, например, группа учителей и группа учеников. Кто-то будет вести себя более активно, кто-то — более пассивно. Однако если дать группам время для выработки общих целей и обдумывания группового поведения, все более или менее включатся в работу

**Игры-модели, игры-имитации**

Вторая группа игр объединяет в себе более сложные игры, не ограничивающиеся одной сценой, предполагающие много разных вариантов развития событий. В российской традиции именно такие игры часто называют ролевыми, предполагая, что все участники игры действуютсогласносвоим ролям одновременно.

Вот два сценария таких ролевых игр. Ролевая игра «Книга». Этапы игры

1) Введение в ситуацию.

2) Дискуссия о роли книги.

3) Предвыборная агитация и выборы.

4) Создание Совета (фактически — цензурного комитета) при новом руководителе.

5) Отбор и оценка книг.

6) Подведение итогов игры и дискуссия о роли книги.Ход игры

1. Введение в ситуацию.

Учитель знакомит учащихся с исходной ситуацией: время — XV век; место — небольшой городок в Германии, прославивший¬ся своей библиотекой и живущий, в основном, за счет книгоиз¬дания и книжной торговли. Все играющие — жители города.

Ведущий предлагает каждому придумать себе профессию — они могут быть смотрителями библиотеки, художниками, типографами, издателями, корректорами и т.д. Все эти уважаемые жители города собрались теперь в ратуше (или, возможно, в главном здании библиотеки) по очень важному поводу: умер Главный библиотекарь, много лет фактически правивший городом — он определял «книжную политику», и магистрату оставалось только соглашаться с его решениями. Теперь необходимо выбрать нового Главного библиотекаря.

2. Дискуссия о роли книги.

Учитель предлагает каждому (но кругу) высказать свое мнение о том, что такое книга, какова ее роль в его жизни и жизни города. Вероятнее всего, будет высказано несколько разных мнений:

— Книга — источник знания, информации.

— Книга — воспитатель, «учебник жизни».

— Книга — источник эстетического наслаждения.

— Книга — отдых и развлечение, средство забыть о тяжелой реальной жизни.

Самое важное на этом этапе — чтобы эти мнения не были смешаны между собой. В крайнем случае, учитель должен сам подвести итог, дифференцировав их. Он поясняет, что, поскольку существуют разные точки зрения на суть и предназначение книги, выбирать Главным библиотекарем нужно человека, чей подход кажется большинству самым правильным, и высказанные мнения послужат общему ходу выборов.

3. Предвыборная агитация и выборы.

Всем участникам предлагается разделиться на партии, каждая из которых представляет свой подход к книге, и выставить от своей партии одного кандидата. Затем в течение 5 минут идет предвыборная кампания, которая завершается краткими речами кандидатов, рассказывающих о своих возможных действиях на посту хранителя библиотеки. После тайного голосования объявляется победитель.
4 Создание Совета (а фактически — цензурного комитета) при новом руководителе.

Учитель предлагает создать в помощь библиотекарю Совет, который займется отбором книг: во-первых, тех, которые надо широко издавать; во-вторых, тех, которые надо хранить в библиотеке и рекомендовать высококвалифицированным читателям; в-третьих, тех, которые надо не издавать, а запрещать.

5. Отбор и оценка книг

Какие книги оценивать? Нужно заранее попросить школьников принести по одной самой любимой книге. Играющие предъявляют свои книги в Совет, и оказывается, что почти ни одна книга не удовлетворяет строгим требованиям, которые предъявляет ей современное общество и государство в лице Сонета.

Цензурный комитет действует, руководствуясь следующей инструкцией. Все книги можно разделить на четыре типа: разрешенные к свободному распространению (таковых в игре, скорее всего, не найдется), разрешенные с изъятиями (страниц, строк, слов), запрещенные для публики (только ограниченная группа читателей получала к ней доступ) и запрещенные совершенно. (Это деление взято из цензурного устава Николая I, но детям об этом сообщается только при обсуждении игры.)

Школьники, конечно, будут пытаться защищать свои книги, но вошедшим во вкус «цензорам» под руководством опытного демагога - учителя не составит труда доказать, что они действуют исключительно из соображений пользы города и выполняют

волю избирателей, решивших, что книга — это.,.

6. Подведение итогов игры и дискуссия о роли книги.

Большинство участников будут достаточно удивлены и раздражены всем происходящим. Момент всеобщего возбуждения — самый подходящий для постепенного перехода к заключительному этапу игры, к подведению итогов.

**Ролевая игра «НИИЧАВО»**

Источник сюжета этой игры, как видно из названия, — повесть А. и Б. Стругацких «Понедельник начинается в субботу». Мы создаём в НИИЧАВО, занимающийся проблемами языка и литературы. Ниже описана работа над одной из таких проблем.
Игре предшествует урок русского языка на тему «История реформ русской орфографии». Дети уже знают, что реформа будет успешной только тогда, когда для этого в языке сформировались предпосылки, а общество осознает необходимость изменений.

Вводная ситуация: В НИИЧАВО поступил госзаказ сформулировать основные предложения по реформе русской орфографии.

Ход игры

1. Создаются лаборатории по различным направлениям. Лаборатории могут заниматься правописанием определенных частей речи (например, слитного, дефисного или раздельного на-писания наречий) или разрабатывать различные общие подходы к реформе в целом. (В последнем случае лабораторий будет три, в соответствии с тремя вариантами решения проблемы: радикальная реформа всей орфографии, «косметический ремонт» с незначительными изменениями и принципиальный отказ от каких-либо изменений.)

2. Начинается работа ученых. Цель каждой лаборатории — подготовить свой список предложений. В каждой лаборатории есть подготовленный учителем набор ролей, заимствованных из книги Стругацких (Выбегалло, Хунта, Камноедов, Привалов, Корнеев и др.). Каждому ученику выдается карточка с кратким описанием его роли. Роль должна быть связана с определенными взглядами на науку. Например, демагог Выбегалло будет требовать: «Пишите все, как слышится, это понятно простому народу!» — или, наоборот, из уважения к традициям будет отстаивать все существующие правила.

3. Завершение игры — не жесткое. Идеальный вариант — общее заседание с докладами от каждой группы. Если же дети в группах не смогут договориться и предложить что-то конструктивное, учитель может закончить игру по образцу «Ревизора»: неожиданно приехал представитель заказчика и сказал, что министерство отказалось от идеи реформы. В этом случае дети получают домашнее задание: написать от лица своих героев мемуары о том, как они пытались провести реформу орфографии.

Литература.

1. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения.,М 1996

2. Детская психология: Методические указания/Автор-составитель Р.П. Ефимкина. Новосибирск, 1995.

3. Карабапова О А. Игра в коррекции психического развития ребенка. М., 1997.

4. Москвиче в В.В. Возможности развития ролевой игры//Мастера. 1997. № 1.

5. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты, проблемы. М., 1997

6. Щедровицкий ГЛ. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры//Избранные труды. М., 1995.

7. ЭльконинД.Б. Психология игры. М., 1999.

8. Егорова А.А., Луховицкий В.В, Деловые и ролевые игры на уроках русского языка // Русская словесность. 1995. № 3.

9. Преподавание прав человека в 6—8 классах средней школы. М., 2000.
10. Активные методы обучения на уроках литературы С.А.Дьячкова, В.В. Луховицкий Педагогический университет «Первое сентября» М.,2012