**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Иркутский филиал федерального государственного бюджетного**

**образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский**

**государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова»**

**Методическая разработка внеклассного мероприятия**

**«Ролевая игра в мире литературы»**

Авторы: Малышева Елизавета Николаевна, преподаватель русского языка и литературы, Хитырхеева Наталья Кимовна педагог-психолог высшей квалификационной категории Иркутского филиала Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова», г. Иркутск, 2022 год.

**Содержание**

1. Введение
2. Ролевая игра «Бункер»
3. Заключение
4. Список литературы
5. Приложение

**Введение**

Литература – это синтетическая форма искусства. Уникальность и неповторимость художественного произведения заключается в том, что за каждым литературным героем скрывается неповторимый мир смыслов.

Знакомясь с литературным произведением, ребёнок способен перенести на себя эмоциональное состояние и черты героя. В. Г. Белинский писал: «В его грусти всякий узнает свою грусть, в его душе всякий узнает свою, и видит в нем не только поэта, но и брата своего по человечеству». Идентификация является одной из форм образного мышления обучающихся, благодаря которой жизнь литературных героев становится частью сознания обучающегося. Преподавателю необходимо сопровождать ребёнка в момент самоидентификации.

Одним из приёмов, направленным на овладение способов к идентификации при чтении художественной литературы, является ролевая игра.

Начало разработки теории игры обычно связываются с именами таких мыслителей как XIX века, как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространённых явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства (Д.Б. Эльконин «Психология игры» стр.7). Искусство, как нам думается, и заключается в том, чтобы особыми средствами художественной формы интерпретировать эти стороны человеческой жизни и деятельности и рассказать о них людям, заставить пережить эти проблемы, принять или отвергнуть предлагаемое понимание смысла жизни (Д.Б. Эльконин «Психология игры» стр.11).

В 1976 г. опубликована большая хрестоматия по игре, составленная Дж. Брунером и его сотрудниками, в том числе статья Л.С. Выготского «Игра и её роль в психическом развитии ребенка», специально посвященная ролевой игре. Выготский первым применил способ расчленения сложных целых на единицы в психологии при исследовании проблем речи и мышления. Под единицей он понимал такой продукт анализа, который, в отличии от элементов, обладает основными свойствами, присущими целому. Л.С. Выготский выдвигал проблему мотивов и потребностей как центральную для понимания самого возникновения ролевой игры (Д.Б. Эльконин «Психология игры» стр.209). П.Я. Гальпериным в 1959 году были установлены основные этапы игры, через которые должно проходить формирование нового умственного действия и связанного с ним понятия. Эти этапы названы как этапы функционального развития умственных действий.

Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, отмечает, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков.

В ролевых играх обычно отрабатывается умение руководить людьми. Для проведения игры необходимо моделировать управляющие системы, входящие в структуру конкретных социально-экономических систем.

Среди участников игры при разборе предлагаемых ситуаций распределяются роли.

Задача игры: выработка для исполнителя каждой роли на каждом этапе игры оптимальной стратегии поведения.

***Характерологические признаки ролевых игр***:

1. Наличие модели управления, включенной в конкретную социально-экономическую систему; наличие ролей их взаимодействие.
2. Различие ценностных ориентаций участников игры, исполняющих разные роли.
3. Наличие общей цели у всего игрового коллектива.
4. Многоальтернативность решений.
5. Наличие системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры; управляемого эмоционального напряжения.

Каков психологический механизм своеобразной «магии» роли? Несомненно, выполнение роли оказывает стимулирующее влияние на выполнение действия, в котором роль находит свое воплощение. При выполнении роли, образца поведения выполняются две функции - это выполнение роли и контроль своего поведения. Вся игра окрашена аффективным отношением, но в ней присутствует произвольное поведение (Д.Б. Эльконин «Психология игры» стр.219). Игра побуждает участников задуматься над своими ценностными ориентациями.

В триединой задаче — обучение, умственное развитие и воспитание личности — интерес является связующим звеном. Именно благодаря интересу, как знания, так и процесс их приобретения могут стать движущей силой развития интеллекта и важным фактором воспитания всесторонне развитой личности. Чтобы возникал и развился интерес к обучению, необходимы определенные условия:

•Прежде всего, это такая организация обучения, при которой обучающийся вовлекается в процесс самостоятельного поиска и открытия новых знаний, решения задач проблемного характера.

•Учебный труд, как и всякий другой, интересен тогда, когда он разнообразен;

•Для появления интереса к изучаемому предмету необходимо понимание важности, целесообразности изучения данного предмета в целом и отдельных его разделов;

•Чем больше новый материал связан с усвоенными ранее знаниями, тем он интереснее для обучающихся;

•Обучение должно быть трудным, но посильным.

•Чем чаще проверяется и оценивается работа обучающегося, тем интереснее ему работать.

•Яркость учебного материала, эмоциональная реакция и заинтересованность самого преподавателя с огромной силой воздействуют на обучающегося, на его отношение к предмету.

Приведенному комплексу условий могут отвечать уроки с применением ролевых игр.

Ролевая игра — это форма организации учебной деятельности, при которой каждый обучающийся выступает в роли участника событий. Литература - специфическая наука, её содержание нельзя пронаблюдать, невозможно стать участником событий, которые описаны автором. Ролевая игра на уроке - не что иное, как «создание нереальных ситуаций» (Годер).

**Цели:**

•Проверить степень овладения теми или иными общеучебными или специальными умениями и навыками.

•Формировать коммуникативные навыки путем работы в группах.

•Способствовать раскрытию творческих способностей обучающихся, дать возможность проявить себя каждому.

**Положительный эффект:**

•В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются знания обучающихся, расширяется круг источников постижения нового.

•Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как обучающийся побывал в роли участника событий прошлого.

•Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность обучающихся.

•Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения обучающегося и преподавателя становятся равнозначными, так как сам преподаватель тоже оказывается в роли зрителя.

•Коллективная работа помогает выработать чувства взаимопомощи, поддержки, лучше узнать друг друга, выявить лидеров в коллективе.

•Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.

•Ролевая игра дает возможность отличиться обучающемуся, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть ему внутреннюю боязнь замечаний и неудач.

**Ролевая игра «Бункер»**

В идентификации есть две стороны – внешняя и внутренняя. Внешняя – это то, что находится на поверхности и не требует анализа, например, сходства обстоятельств, поступков, поведения, социальный признаков и внешности. Внутренняя – это невидимая сторона литературного героя, она имеет большее значение, т.к. именно в ней сокрыты мысли, чувства, мотивы. Психологи связывают способность к внутренней идентификации с периодом отрочества, когда идет бурный процесс саморазвития, когда создается гипотеза о себе самом, рождается душа, когда заметно раздвигаются границы внутренней жизни человека (библиопсихология, стр. 87). Психологической основой идентификации и ролевой игры является способность к перевоплощению. Примеряя роль литературного героя, обучающийся находит новые смыслы и образы, перед ним открывается ранее неизведанный мир художественного произведения.

На важность этого момента обратил внимание известный литературный критик и философ Ю.Карякин: “Пока ученик относится к литературе как к свидетельству того, что происходит с другими, а не с ним самим, пока в чужом не узнает свое… пока не обожжется этим открытием — до той поры нет и самовыделки, нет и потребности в ней” (библиопсихология, стр. 90).

Поэтому, говоря об идентификации, мы одновременного говорим и о сюжетно-ролевой игре, которая позволяет обучающемуся примерить на себя роль того или иного героя, как следствие, стать частью художественного мира.

Мы предлагаем использовать на уроках литературы ролевую игру «В мире литературы», за основу нами была взята игра «Бункер», предложенная А.Г. Герцовой.

**Психологический смысл игры***.* Отработка умения отстаивать свои интересы, прибегая к различным способам влияния, а также навыков группового взаимодействия. Кроме того, игра побуждает участников задуматься над своими ценностными ориентациями.

**Описание игры.**

На Земле грядёт глобальная катастрофа. Вам повезло, вы оказались перед входом в спасательныйбункер, в котором можно пережить самый опасный период. И вы, возможно, не только выживете, но и станете теми героями, что спасут человечество. Есть проблема: попасть в бункер смогут не все, – а лишь половина из вас. Генератор кислорода в бункере рассчитан строго на определённое число человек. Остальные будут обречены встречать катастрофу снаружи.

Игроки получают несколько карт характеристик: профессия, здоровье, хобби и другие. Постепенно вы раскрываете свои карты, знакомитесь друг с другом и решаете, кто и насколько будет полезен длявыживания и восстановления жизни после выхода из бункера.

В ходе нескольких раундов часть игроков становятся изгнанными, а игроки, успешно прошедшие все круги голосования, попадают в бункер.

Цель игры: попасть в бункер и выжить.

**Возможный перечень ролей:**

1. Девочка подросток, 14 лет, восьмиклассница. Хорошо учится, спортивная, красивая. Но обладает неустойчивой нервной системой, и история с атомной бомбардировкой привела ее в такой шок, что она только плачет и ничего толком не может сказать. Влюблена в оказавшегося в бункере мальчика (см. роль № 2).

2. Мальчик подросток, 16 лет, десятиклассник. В школе имел репутацию двоечника и балбеса, однако физически здоровый, сильный и ловкий, занимался легкой атлетикой. Влюблен в девочку, тоже оказавшуюся в бункере (см. роль № 1).

3. Девушка, 19 лет, студентка театрального института. Обаятельная и привлекательная, но кроме игры на сцене делать ничего не умеет. Ждет ребенка, находится на пятом месяце беременности.

3. Девушка, 21 год, студентка выпускного курса медицинского института. Однако училась она так себе, и не вполне понятно, готова ли она к тому, чтобы самостоятельно лечить людей. Увлекается шитьем.

4. Мужчина, 22 года, студент Института физической культуры. Совершенно здоров, физически очень крепкий. Имеет опыт службы в МЧС. Однако склонен к конфликтному поведению, из МЧС был уволен за драку на рабочем месте.

5. Женщина, 24 года, психолог. Занималась исследованиями, готовилась защитить диссертацию. Имеет опыт работы школьным учителем. Свободно владеет английским языком.

6. Мужчина, 30 лет, боевой офицер. Служил в стратегических ракетных войсках, знает, как вести себя, чтобы выжить после атомной бомбардировки. Злоупотребляет спиртным.

7. Женщина, 34 года, учительница истории. Неплохо знает историю и культуру человечества, умеет воспитывать и учить детей. Однако своих детей у нее нет, и она вряд ли сможет их иметь из-за состояния здоровья.

8. Мужчина, 51 год, профессор, физик ядерщик. Помимо своей специальности компетентен в ряде других связанных с техникой областей (электроника, строительство, системы связи). В последнее время часто жаловался на сильные боли в области сердца.

9. Женщина, 60 лет, агроном. Знает, как наладить производствосельскохозяйственной продукции даже в неблагоприятных условиях. Увлекается кулинарией.

Мы рекомендуем данную форму работы проводить среди обучающихся ССУЗов и старших классов СОШ, потому что от характера отождествления себя с литературным героем зависит сила влияния художественного произведения на его смысловой облик.

Мы делаем акцент на том, что в игре оценивается не личность участников, а умение отстаивать свою позицию на примере литературных ролей, и «обрекаются на гибель» не участвующие в тренинге подростки, а художественные герои, которых они представляют.

Представленная ролевая игра занимает 2 часа учебного времени, для того, чтобы у обучающихся было ощущение полного погружения в игру, необходимо заранее изучить художественные произведения, где функционируют предложенные нами герои.

Цели ролевой игры:

*Предметные:*

– углубить знания следующих теоретико-литературных понятий: лирический герой, литературный герой, интерпретация и др;

– развить навыки анализа художественного произведения;

– научить переносить черты литературного персонажа, стимулирую поиски сходств и отличий.

*Метапредметные:*

– развить навыки поиска необходимой информации;

– развить навыки сопоставление и сравнения.

*Личностные:*

– развить самостоятельную творческую деятельность при создании нового контекста;

– развить чувство эмпатии, сформировать личностные качества и собственную идентичность.

Тип урока: ролевая игра.

**Заключение**

В современном образовательном процессе осмысление художественного текста у обучающихся происходит на эмоциональном уровне через анализаторы. Это объясняет актуальность использования процессов идентичности в образовательном процессе, которые создают неразрывные связи между литературой и личным опытом обучающегося.

Ролевая игра проецирует в сознании обучающихся то, что может скрываться за художественным образом. Таким образом, мы не только создаём новую литературную реальность, но и погружаем читателя в мир произведения.

**Список литературы:**

1. Библиопсихология. Библиопедагогика. Библиотерапия / Под ред. Н.Л. Карпова, редкол.: Н.С. Лейтес, О.Л. Кабачек, И.И. Тихомирова. — М.: Русская школьная библиотечная ассоциация, 2014. — 272 с.
2. Выготский Л. С. Психология. – М.: Изд-во ЭСКИМО-Пресс, 2002. – 1008 с.
3. Герцов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов. – СПб.: Питер, 2007. – 208 с.
4. Методика преподавания литературы: пособие для студентов и преподавателей/ Под ред. О. Ю. Богдановой, В. Г. Маранцмана: в 2 ч. – Ч. 1. – М.: Просвещение: Владос, 1995. – 286 с.
5. Д.Б. Эльконин. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
6. Учебно-методическое пособие «Психологические основы деловых игр» кандидат психологических наук Е.В. Черный. г Симферополь, 2004.
7. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. – М.– 1991– 87 с.