

**MODERN METHODS AND TECHNOLOGIES OF ROLE PLAY IN TEACHING DIALOGUE**

Bazarova Sh. A.

Lecturer at NUUz,

Alimbaeva I. M.

Teacher of UzSUMYa

**ABSTRACT**

In an RPG, it is necessary to distinguish between plot and content. The plot of the game is the area of reality that is reproduced by the students in the game. The plots of games can be very diverse, but they must reflect specific conditions in life, i.e. the game uses certain real (or close to them) situations.

**Содержание игры** — это то, что воспроизводится учащимися в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений в реальной действительности, например, в трудовой или общественной жизни. В содержании ролевой игры выражено более или менее глубокое проникновение ученика в предлагаемую ситуацию, которая может отражать, например, лишь внешнюю сторону человеческой деятельности — только то, с чем действует человек, или отношения человека к своей деятельности и другим людям..

Поэтому в процессе обучения русскому языку старших школьников применяется деловая игра, в основе которой лежит модель некой реальной деятельности. Широко известны такие игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и др. Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную, познавательную активность школьников.

Рассмотрим свойства ролевой игры и ее характеристики. Прежде всего, необходимо уточнить, что в данном контексте под ролевой игрой будет пониматься любое условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей.

**Ролевая игра характеризуется:**

- 1) особым отношением к окружающему миру (каждый участник одновременно находится в реальном мире и в мире воображения, что обеспечивает притягательную ценность игры в целом за счет игрового момента);
- 2) субъективной деятельностью участников (каждый участник игры имеет возможность проявить индивидуальные качества и зафиксировать свое «я» не только в игровой ситуации, но и во всей системе межличностных отношений личность — личность, личность — группа, личность — учитель);
- 3) социально значимым видом деятельности (участник вне зависимости от внутреннего склада и настроения «обязан» играть, он не может не принимать участия в игре, так как сами условия исключают пассивную позицию);

4) особыми условиями процесса усвоения занятий (теоретические и практические знания предлагаются участникам игр в ненавязчивой форме естественного общения, а не принудительного запоминания значительных объемов информации).

**Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:**

**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.

**Этап объяснения.** На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, а также необходимо обосновать учащимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкций, правил. При необходимости учащиеся обращаются за помощью к учителю за дополнительными разъяснениями. Учитель должен настроить учащихся на то, что нельзя относиться пассивно к игре, нарушать регламент и этику поведения.

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

**Этап анализа и обобщения.** По окончании игры учитель вместе с учащимися проводит обобщение, т.е. учащиеся обмениваются мнениями, что, на их взгляд, получилось, а над чем еще стоит поработать. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог урока. При анализе обращается внимание на соответствие использованной имитации с соответствующей областью реальной ситуации.

Технологическую схему ролевой игры можно представить следующим образом:

<b>Этап подготовки</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— разработка сценария;</li> <li>— составление плана;</li> <li>— общее описание игры;</li> <li>— характерные особенности действующих лиц.</li> </ul>
<b>Этап объяснения</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ориентация участников;</li> <li>— определение режима работы;</li> <li>— формулировка главной цели;</li> <li>— постановка проблемы;</li> <li>— выбор ситуации;</li> <li>— работа с пакетом документов;</li> <li>— психологическая подготовка участников.</li> </ul>
<b>Этап проведения</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— процесс игры.</li> </ul>
<b>Этап анализа и обобщения</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— вывод из игры;</li> <li>— анализ, рефлексия;</li> <li>— оценка и самооценка работы;</li> <li>— выводы и обобщения;</li> <li>— рекомендации.</li> </ul>

Необходимо отметить, что работа над ролью у разных учащихся протекает по-разному. Можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино классную и внеклассную, учебную и воспитательную работу. По завершении ролевой игры следует мотивированная оценка учителем участия каждого ученика в подготовке и проведении конкретной ролевой игры. Кроме языковой правильности учитель комментирует выразительность ролевого поведения, а также инициативность школьников на всех этапах игры.

С помощью ролевой игры осуществляется учебно-познавательная деятельность учащихся. Ролевая игра отличается двуплановостью, т.е. наличием двух реальностей, в которых пребывает участник игры: искусственно созданная (благодаря созданию имитационной модели) и действительная. Поэтому исполнителю определенной роли постоянно приходится соотносить свои решения, в результате чего и происходит усвоение знаний и умений учащимися. Но играющий во время игры этого не замечает (не осознает, что обучается), так как обучение осуществляется здесь латентно (скрыто, не видимо для учащегося). Развитию воображения и творческих способностей учащихся способствует образ игровой ситуации и содержания ролевой игры в целом, возникающий благодаря наглядности модели и воплощению мыслей в действиях игроков. Стимулирует этот процесс и раскрепощение мыслительной деятельности в виду отсутствия в ролевой игре негативно-оценочного давления на учащихся (деятельности игроков дается оценка после ролевой игры, и именно оценка, а не отметка «семерка», «девятка» и т.д., а это не одно и то же).

Остановимся на положительных и отрицательных моментах ролевой игры. Рассмотрим их подробнее.

Положительным в проведении ролевой игры является следующее:

- создается благоприятный психологический климат на уроке;
- учащиеся испытывают удовольствие от проведения игры, так как любая игра имеет высокую мотивацию;
- урок проходит на высоком эмоциональном уровне;
- в процессе игры учащиеся имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учащиеся учатся применять свои знания;
- послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Отрицательными моментами являются:

- высокая трудоемкость подготовки к уроку (для учителя);
- трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения игры;
- необходимо учитывать те «подводные рифы», которые таит в себе проведение ролевой игры: некоторая неопределенность и непредсказуемость хода результатов;
- возможное скрытое сопротивление отдельных участников.

В ролевой игре учитель осуществляет управление учебно-познавательной деятельностью учащихся. Ролевая игра функционирует как реальный процесс, который вовлекает всех без исключения учащихся класса в активную учебную деятельность. Во время ролевой игры учитель незаметен. Наверно, это и есть высший уровень управления учебно-

познавательной деятельностью учащихся со стороны учителя: результат огромного труда его ума и души. Речь идет только о видимой части того «айсберга» педагогического труда, под которым скрыта его основная часть.

По нашему мнению, обучение диалогической речи в процессе ролевой игры осуществляется посредством организации учебной деятельности самими учащимися, которая по своему типу является продуктивной и творческой, а по содержанию — познавательной, практической и ценностно-ориентационной.

В заключение мы хотели бы отметить, что ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе, ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом. Поэтому использование ролевой игры в обучении диалогу на уроке русского языка повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому языку на старшем этапе обучения.

#### ЛИТЕРАТУРЫ:

- 1) Кучинский Г.М. Диалог и мышление/ Г.М. Кучинский. - Минск: Университетское, 2002.-120с.
- 2) Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения / М.И. Лисина. - М.: 1986. – 144 с.
- 3) Логопедическая диагностика и коррекция нарушений речи у детей: сб. метод. реком. – СПб., М.: САГА: ФОРУМ, 2006. – 272 с.
- 4) Якубинский Л. П. О диалогической речи // Рус. Речь. – Петроград, 1992. С. 99 - 147.
- 5) Розенталь Д.Э. Современный русский язык. / Д.Э., Розенталь., И.Б Голуб, М.А. Теленкова- М.: Высш.шк. 1991.-572с.
- 6) Рубинштейн, С. Л. Речь и общение. Функции речи. Развитие речи у детей / С. Л. Рубинштейн // Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2002. – 720 с.