«Ролевая игра и театрализация как способ развития познавательного интереса на уроках биологии.»

«Человеческая культура возникла и развертывается в игре, как игра.»

Хейзинга.

Как известно, большое значение в организации учебного процесса играет

мотивация учения. Она способствует активизации мышления, вызывает

интерес к тому или иному виду занятий, к выполнению того или иного

упражнения.

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения

биологии как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно – межличностных связей: преподаватель – группа, преподаватель – ученик, ученик – группа, ученик – ученик и т. д.

**Игра представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа.**

Урок-игра - это одна из форм активного обучения, такие уроки предполагают творческий подход всех участников образовательного процесса, освоение умений учащимися в процессе активной познавательной деятельности.

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 и распределенными ролями.

Педагогическая игра, в отличие от других видов игр, обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**Классификация ролевых игр.**

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

1) имитационные, направленные на имитацию определенного профессионального действия;

2) ситуационные, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы - игровой ситуации;

3) условные, посвященные разрешению, например, учебных или производственных конфликтов и т.д.

**Формы проведения ролевых игр**.

Формы проведения ролевых игр могут быть самыми разными: воображаемые путешествия, дискуссии, на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки-суды и т.д. Методика разработки и проведения ролевых игр предусматривает включение в полной мере или частично следующих этапов:

**Этапы проведения ролевых игр**

-подготовительный;

-игровой;

-заключительный;

-анализ результатов.

**Подготовительный этап.**

**На подготовительном этапе** решаются" вопросы как организационные, так и связанные с предварительным изучением содержательного материала игры.

**Организационные вопросы:**

**-распределение ролей;**

-выбор жюри или экспертной группы;

-формирование игровых групп;

-ознакомление с обязанностями.

**Предваряющие:**

-знакомство с темой, проблемой;

-ознакомление с инструкциями, заданиями;

-сбор материала; анализ материала; подготовка сообщения;

- изготовление наглядных пособий;

-консультации.

**Игровой этап.**

**Игровой этап** характеризуется включением в проблему и осознанием, проблемной ситуации в группах и между группами. Внутригрупповой аспект: индивидуальное понимание проблемы; дискуссия в группе, выявление позиций; принятие решения; подготовка сообщения. Межгрупповой: заслушивание сообщений групп, оценка решения.

**Заключительный этап.**

На заключительном этапе вырабатываются решения. по проблеме, заслушивается сообщение экспертной группы, выбирается, наиболее удачное решение.

**Анализ результатов.**

При анализе результатов ролевой игры определяется степень активности участников, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

Проведение ролевой игры, как и всякой другой, построенной на использовании имитации, связано с **преодолением трудностей**, заложенных в ее противоречивом характере. Противоречивость ролевой игры заключается в том, что в ней всегда должны иметь место и условность, и серьезность. Кроме того, она проводится в соответствии с определенными правилами, предусматривающими элементы импровизации. Если хотя бы один из этих факторов отсутствует, игра не достигает цели. Она превращается в скучную инсценировку в случае излишней регламентации и отсутствия импровизации или в фарс, когда играющие утрачивают серьезность и их импровизации носят абсурдный характер.

**Театрализованный урок**

Выделение такого типа уроков связано с привлечением театральных средств, атрибутов и их элементов - при изучении, закреплении и обобщении программного материала.

Театрализованные уроки привлекательны тем, что вносят в ученические будни атмосферу праздника, приподнятое настроение, позволяют ребятам проявить свою инициативу, способствуют выработке у них чувства взаимопомощи, коммуникативных умений.

**Классификация театрализованных уроков и их проведение.**

Как правило, театрализованные уроки разделяют по организации: спектакль, салоп, сказка, студия и т.п.

При подготовке таких уроков даже работа над сценарием и изготовление элементов костюмов становятся результатом коллективной деятельности учителя и учащихся. Здесь, равно как и на самом театрализованном уроке, складывается демократичный тип отношений, когда учитель передает учащимся не только знания, но и свой жизненный опыт, раскрывается перед ними как личность.

Наполнение сценария фактическим материалом и его реализация на театрализованном уроке требует от учащихся серьезных усилий в работе с учебником, первоисточником, научно-популярной литературой, при изучении соответствующих исторических сведений, что, в конечном счете, вызывает у них интерес к знаниям.

Непосредственно на самом уроке учитель лишается авторитарной роли обучающего, ибо он выполняет лишь функции организатора представления. Оно начинается, как правило, со вступительного слова ведущего, обязанности которого не обязательно возлагать на учителя. Само представление после информативной части может быть продолжено постановкой проблемных заданий, которые непосредственно подключают в активную работу на уроке остальных учащихся.

В заключительной части представления, еще и стадии разработки, желательно предусмотреть этап подведения итогов и связанную с ним тщательную подборку критериев оценок, учитывающих все виды деятельности учащихся на уроке. Их основные положения должны быть заранее известны всем ребятам.

Отмечу, что достаточно времени для проведения заключительного этапа театрализованного урока, по возможности повторить и обобщить использованный в представлении материал, не подводить итога в спешке, а также оценить знания учащихся. Разумеется, предлагаемая структура применяется как один из вариантов при конструировании театрализованных уроков, многообразие которых определяется, прежде всего, содержанием используемого, материала и выбором соответствующего сцен.

Биология - это наука о жизни, а жизнь, как известно, у человека одна, и прожить ее любой человек должен так, чтобы ему было легко и комфортно в любой жизненной ситуации. Для учащихся урок-игра - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Процесс игры позволяет формировать у учащегося качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности адаптироваться в изменяющихся условиях.

Ролевые игры на уроках биологии - эффективный способ вовлечь учащихся в коммуникативную деятельность, они способствуют развитию коллективной компетенции.

Благодаря ролевым играм, урок можно сделать интересным, живым, увлекательным. В ролевой игре используется другая методика общения с учащимися, в корне отличная от привычных всем объяснения, рассказа, показа, повторения, от самых традиционных форм. Ролевая игра не похожа на обычный урок, она интересна и приносит детям радость, активизирует познавательную деятельность, расширяет кругозор, реализует творческие силы и возможности. И ни один вид деятельности не обладает такой прочной органической базой, как игра-деятельность, предписанная самой природой развития человека.

Если спросить малышей, подростков, старшеклассников, любят ли они играть, то услышим единогласный ответ: «Да!» И, хотя все знают, что ролевая игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее всем кажется, что «играть», в отличие от «работать», вовсе не трудно. Зная это, ребёнок вступает в игру открыто, без опасений и боязни.

**Выводы по реферату**:

1. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Ведь она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах. В ролевой игре, как и в самой жизни. Речевое и неречевое поведение партнеров переплетается теснейшим образом. Именно поэтому психолог В.А. Артемов предлагал “поучиться у театра” при обучении иностранному языку.

2. Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана. Общение, как известно, немыслимо без мотива. Однако в учебных условиях не просто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующей опосредованности: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, однако, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Точно обозначенные предполагаемые обстоятельства создают общий побудительный фон, а конкретная роль, которую получает ученик, сужает его до субъективного мотива.

3. Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через свое “Я”, но через “Я” соответствующей роли. Ясно ощущаемое личностное ядро повышает эмоциональный статус актера-ученика, что положительно сказывается на результате и, в конечном счете, на усвоении иностранного языка.

4. Ролевая игра способствует расширению сферы общения. Предполагается предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями, которые заключаются в следующем**:**

соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания, поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

5. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. При правильной постановке дела игру можно расценивать как организационную форму, способствующую созданию сплоченного коллектива, и в этом ее воспитательное значение. Исполнение этюда предполагает охват группы учащихся (ролевая игра строится не только на основе диалога, но и полилога), которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции друг друга, помогать друг другу. При распределении ролей следует учитывать как языковые, так и актерские возможности учащихся, поручая одним более вербальные, другим - пантомимные роли, третьих же назначая на роли “суфлеров”, давая им право подсказывать на основе текста. При этом удачно найденный жест, “немое” действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей “труппой”. В результате учащимся с более слабой подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем, возможно, полностью включиться в ролевую игру.

6. Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться о простом реквизите. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей [3].

7. Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала. Следует иметь в виду, что учебная пьеска строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц, отношений между ними. Поэтому за каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности, которая “заземляет” ее, делает неповторимой и значимой. При этом языковой материал, в который она обличена, “привязывается” к ситуации множеством ассоциативных нитей и прочно удерживается в памяти. Эмоция, сопутствующая реплике, придает ей естественную однозначность, устанавливая прямые связи с ситуацией и создавая благоприятные условия для запоминания.

**игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа.**критически.

Именно в игровой деятельности учащиеся чувствуют себя свободно и комфортно, охотно принимают правила игры и естественно воспринимают и успехи и неудачи. Каждый участник игровой деятельности работает в силу своих возможностей и благодаря коллективной работе достигается максимальный результат.

**Существует несколько групп игр, развивающих интеллект**, познавательную активность ребенка.

1 группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами.

Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

2 группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма

интеллектуальной деятельности.

Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» ит.д. Данные игры – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера.

Игры путешествия. Они носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом.

Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая

своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

3 группа игр, которая используется как средство развития

познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно их называемые дидактическими.

Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать,

распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее

составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, непроизвольно, играя.

4 группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские.

Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу , подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

5 группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги,

воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

**Выводы по реферату**:

1. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Ведь она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах. В ролевой игре, как и в самой жизни. Речевое и неречевое поведение партнеров переплетается теснейшим образом. Именно поэтому психолог В.А. Артемов предлагал “поучиться у театра” при обучении иностранному языку.

2. Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана. Общение, как известно, немыслимо без мотива. Однако в учебных условиях не просто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующей опосредованности: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, однако, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Точно обозначенные предполагаемые обстоятельства создают общий побудительный фон, а конкретная роль, которую получает ученик, сужает его до субъективного мотива.

3. Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через свое “Я”, но через “Я” соответствующей роли. Ясно ощущаемое личностное ядро повышает эмоциональный статус актера-ученика, что положительно сказывается на результате и, в конечном счете, на усвоении иностранного языка.

4. Ролевая игра способствует расширению сферы общения. Предполагается предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями, которые заключаются в следующем**:**

соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания, поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

5. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. При правильной постановке дела игру можно расценивать как организационную форму, способствующую созданию сплоченного коллектива, и в этом ее воспитательное значение. Исполнение этюда предполагает охват группы учащихся (ролевая игра строится не только на основе диалога, но и полилога), которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции друг друга, помогать друг другу. При распределении ролей следует учитывать как языковые, так и актерские возможности учащихся, поручая одним более вербальные, другим - пантомимные роли, третьих же назначая на роли “суфлеров”, давая им право подсказывать на основе текста. При этом удачно найденный жест, “немое” действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей “труппой”. В результате учащимся с более слабой подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем, возможно, полностью включиться в ролевую игру.

6. Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться о простом реквизите. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей [3].

7. Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала. Следует иметь в виду, что учебная пьеска строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц, отношений между ними. Поэтому за каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности, которая “заземляет” ее, делает неповторимой и значимой. При этом языковой материал, в который она обличена, “привязывается” к ситуации множеством ассоциативных нитей и прочно удерживается в памяти. Эмоция, сопутствующая реплике, придает ей естественную однозначность, устанавливая прямые связи с ситуацией и создавая благоприятные условия для запоминания.