### Министерство образования и науки РФ

**ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»**

#### Приволжский межрегиональный центр повышения квалификации

#### и профессиональной переподготовки работников образования

#### Факультет татарской филологии

**Итоговая аттестационная (проектная) работа**

***Ролевые игры как часть учебного процесса***

**Работа выполнена:**

Мухаметзяновой Гульназ Сабирзяновной,

Даниловой Анастасией Николаевной,

учителями татарского языка и литературы

МБОУ «Средняя общеобразовательная

школа №10 Елабужского МР РТ»

**Руководитель проекта:**

Мирсиапова Лилия Ривгатовна,

кандидат филологических наук,

старший преподователь

кафедры татарской филологии

Елабужского института

Казанского (Приволжского)

федерального университета

#### Казань, 9-27 сентября 2013 года

Содержание:

1. ВВЕДЕНИЕ ................................................................................................ 4
2. ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ.........................................................13
3. 1.1. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ................................13
4. 1.2. ТРЕБОВАНИЯ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ВО ВРЕМЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.........................................................................17
5. 1.3. КАКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР?...................................................21
6. 1.4. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ВО ВРЕМЯ УРОКОВ......................................................................................21
7. 1.5. ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ РОЛЕВЫХ ИГР...............23
8. 1.6. ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ ИЗАДАЧИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ РОЛЕВЫХ ИГР.........................................................................................24
9. ГЛАВА II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР НА УРОКАХ ТАТАРСКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ КАК ЧАСТЬ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА................................................................................................27
10. 2.1. ФОРМИРОВАНИЕ У УЧАЩИХСЯУНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ФОРМ НА УРОКАХ ТАТАРСКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ ..........................................................................................27
11. 2.2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ У УЧАЩИХСЯУНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ФОРМ.........................................................................................................28
12. ГЛАВА III. УРОК ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ У РУССКОЯЗЫЧНЫХ УЧАЩИХСЯ 3 КЛАССА…………………….. 30
13. 3.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГРА НА УРОКЕ ПО ТЕМЕ «КАК МЫ ЧИТАЕМ?»…………………………………………………30
14. 3.2. ОТРЫВОК ИЗ РАЗРАБОТКИ УРОКА ПО ТЕМЕ «КАК МЫ ЧИТАЕМ?»………………………………………………………………30
15. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.......................................................................................32
16. ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА..................................................33

Введение

В современных условиях, когда ставится задача практического овладения двумя государственными языками, русско-татарское двуязычие опирается на  создание речевой среды, обеспечивающей естественную потребность в овладении татарским языком русскоязычным населением республики.

         Основным принципом современной методики преподавания татарского языка является коммуникативная направленность обучения. Работа в парах и малых группах необходима на  всех стадиях изучения языка, в совершенствовании всех языковых навыков: чтения, письма, аудирования и особенно в устной речи.

          Увеличение умственной нагрузки на уроках татарского языка заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Немаловажную роль здесь можно отвести ролевым играм.

Ролевая (сюжетная) игра отличается тем, что в ней инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. Ролевая игра представляет собой один из тех уникальных приемов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределенностью и жизненными непростыми ситуациями.

        Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

    Процесс игры позволяет развивать способности, которые могут быть обнаружены в других  условиях и ситуациях, учиться сознательности, неординарности поведения, умению  адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой. Учиться умению общаться, установлению контактов, получать удовольствия от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся. [4,2-3]

В этой ситуации необходимо подходить к решению ряда методических проблем с точки зрения активизации деятельности всех участников процесса и, прежде всего, - учителя. Именно учитель должен выбрать из множества современных методов обучения иностранному языку те, которые наилучшим образом соответствуют его темпераменту, внутренним потребностям, интеллекту и желаниям. При этом он должен учитывать индивидуальные особенности каждого учащегося, его интересы, способности, увлечения в каждом конкретном классе **[12].**

**Объект исследования** - процесс обучения татарскому языку при использовании ролевых игр.  
  
**^ Предмет исследования** - использование ролевых игр при обучении татарскому языку.  
  
**Цель исследования** - проанализировать процесс обучения татарскому языку при использовании ролевых игр; доказать, что использование ролевой игры на уроке повышает эффективность учебного процесса.

В соответствии с поставленной целью в исследовании ставились следующие **задачи**:  
  
1.Систематизировать теоретический и практический опыт применения ролевых игр в учебной деятельности.  
2.Проанализировать игровой метод с точки зрения системного подхода.  
3.Выявить основные педагогические характеристики таких форм ролевых игр как использование игровых ситуаций на уроке, приема драматизации.  
В основу исследования положена **гипотеза.**  
Использование ролевой игры на уроке татарского языка повышает эффективность учебного процесса, способствует сохранению мотивации учащихся к изучаемому языку на всех этапах обучения.  
Для реализации цели, проверки гипотезы и решения поставленных задач использован комплекс взаимодополняющих **методов исследования:**  
**-**Изучение и теоретический анализ учебно-методической литературы.  
- Педагогический эксперимент; включенное и педагогическое наблюдение; беседа.  
- Классификация различных форм ролевых игр по татарскому языку.  
-Мониторинг.  
**^ Научная новизна** исследования состоит в следующем:  
- Обоснован выбор игровых методов при обучении иностранному языку, максимально способствующий сохранению мотивации учащихся к изучаемому языку на всех этапах обучения;  
- выявлены взаимообусловленные связи, при которых игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо – поисковой деятельности.  
**^ Практическая значимость исследования состоит в том, что:**  
- использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроке татарского языка не только организует процесс общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь.  
- радость растущего человека, переполненность энергией, бьющие эмоции – наиболее типичное состояние ученика школьного возраста. Оно проявляется в радостном, игровом настроении, неукротимом стремлении придавать игровой характер любой деятельности, даже той, которая требует серьезного отношения. Этот аспект ясно доказывает актуальность использования ролевых игр на уроках татарского языка.

**Ролевые игры подразделяются на следующие категории:**

* лексические игры;
* грамматические игры;
* фонетические игры;
* орфографические игры;
* творческие игры.
* ***Лексические игры***
* Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся.

***Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом***

 Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

***Психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний***

Основными функциями психотехнических игр в процессе обучения татарскому языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на татарском языке, а также  интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

***Фонетические игры***

Цель:

- тренировать у учащихся правильное произношение татарских звуков.

***Орфографические игры***

Цель:

- формирование навыков сочетания букв в слове.

- формирование навыка осознания места буквы в слове.

- развитие орфографического и лексического навыков.

- проверка усвоения орфографии изученного материала.

***Творческие игры***

Цель:

- развитие творческих качеств личности.

- активизация мышления учащихся.

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.

Успех в обучении - это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. Широкие возможности для активации учебного процесса дает использование ролевых игр.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения.

Социальная среда, в которой человек рождается, выступает по отношению к нему как первичная социализация. В ней он постепенно усваивает социальный опыт, зафиксированный в языке. Естественно, что для русскоязычных детей при овладении татарским языком как средством общения необходимо воссоздать условия, подобные условиям, существующим при овладении родным (русским) языком. В этой связи социологи говорят о вторичной социализации, имитирующей первую. Социальные роли в рамках вторичной социализации носят неизбежно искусственный, условный характер. Мера условности может быть различной: перевоплощения в реальных людей, в литературных персонажей, в героев сказок и т. д. Элемент условности и перевоплощения присущ всем разновидностям ролевой игры.

Ролевая игра может соотноситься с обеими формами речи: подготовленной и неподготовленной, создавая предпосылки для естественного перехода первой во вторую. Для перевода подготовленной речи в неподготовленную больше всего подходят ролевые игры, которые мы условно называем "многоактными". Первый акт следует обеспечить опорами, последующие акты учащиеся смогут разыгрывать самостоятельно, преобразуя языковой материал для выражения нужного смысла и импровизируя.

Ролевая игра придает учебному общению коммуникативную направленность, укрепляет мотивацию изучения татарского языка и значительно повышает качество овладения им.

Существуют разные формы ролевой игры на уроках с учащимися младшего, среднего и старшего школьного возраста.

Возрастные особенности учащихся младшего школьного возраста позволяют использовать разные варианты ролевой игры. Одним из вариантов является ролевые игры с предметом. **Учащимся предлагается следующий сюжет:** "Твой младший брат (сестра, малыш из соседней квартиры) - дошкольник с нетерпением ждет, когда пойдет в школу. Особенно нравится ему твой портфель, в котором так много интересного. Покажи ему свой портфель, познакомь с учебными принадлежностями". В сюжетных ролевых играх с предметом используются фотоальбомы, книги и журналы, иллюстрации, предметы бытового назначения, кукла с набором одежды, игрушки. Учащиеся младшего школьного возраста сохраняют некоторые особенности предшествующего возрастного периода, когда ведущей деятельностью была детская ролевая игра. Они охотно принимают воображаемую игровую ситуацию, нереальный, сказочный или фантастический сюжет. Это позволяет применять на уроках сюжетные ролевые игры сказочного содержания.

Игра с куклой так же представляет собой одну из разновидностей ролевой игры. Такая игра позволяет более направленно и гибко мотивировать речь учащихся. Кукол можно использовать для организации ролевых игр в классе. Игра с куклой как специфическая форма ролевой игры имеет некоторые особенности. **Вот примеры игровых заданий с куклой:**

**Кукла-партнер**

"Мы взрослые, а куклы - наши дети. Объясните вашим детям, как надо переходить улицу, как дойти до школы. Скажите им, чтобы они тепло оделись, потому что сегодня холодно и ветрено". Если при обычной парной работе такого рода половине группы отводится роль слушающих (часто пассивная), то с помощью куклы-партнера увеличивается индивидуальное время говорения учащихся вдвое.

**Кукла - третье лицо, предмет разговора**

"Ваша кукла уже большая. Она умеет бегать, прыгать, петь, танцевать и так далее. Расскажите соседу обо всем, что умеет ваша кукла, и спросите его, что умеет делать его кукла. Чья кукла умеет делать больше?"

С куклой можно пойти в магазин, чтобы купить ей одежду, её можно повести к врачу и т. д.

Как и обычная ролевая игра, игра с куклой позволяет строить сюжетные цепочки заданий.

Итак, кукла - это особый, "действующий", активный вид наглядности на уроке. Ролевая игра с куклой разнообразит занятие, организует внимание, внутренне мотивирует речь учащихся и способствует, таким образом, коммуникативной направленности урока. [2, 3; 13, 2]

Актуальность использования игр в методике обучения татарскому языку обуславливается сложностью и многогранностью рассматриваемой проблемы. Игра является самым сильным мотивирующим фактором, который удовлетворяет потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных приёмов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Игра, а именно, ролевая игра дает широкие возможности для активизации учебного процесса. ***Ролевая игра*** – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению татарским языком. [3, 1]

**Глава I.** **Теоретические основы применения**

**ролевой игры как метода обучения**

* 1. **Ролевые игры как метод обучения**

Сегодня современная школа нуждается в методах обучения, которые бы помогли не только качественно обучить, но в первую очередь, развить потенциал личности. Современное обучение направлено на то, чтобы готовить учащихся не только приспосабливаться, но и активно осваивать ситуации социальных перемен. На уроках татарского языка особое место занимают формы занятий, которые обеспечивают активное участие в обучении каждого ученика, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремления изучать татарский язык. Эти задачи можно решить с помощью игровых методов обучения. В игре способности любого человека, а особенно ребенка проявляются в полной мере. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учеников. А если учащиеся при этом говорят на татарском языке, игра открывает богатые обучающие возможности.

Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений.

Применение ролевой игры помогает развивать навык общения, способствует эффективному восприятию языкового программного материала, обеспечивает практическую направленность обучения, помогает изложить равнодушие, скуку, формализм из учебно-воспитательного процесса в школе. Ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

З. В. Манулейко считает, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

– совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения);

– в игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы);

– каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели.

Одним из основных условий успешности формирования лексического навыка является выполнение упражнений с ограниченным количеством трудностей. Игра дает возможность использовать новый материал в ситуациях общения, приближенных к естественным – в любой игре есть элемент неожиданности, а значит, речь будет спонтанной. Игра представляет собой ситуативно-вариативные упражнения, в которых создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью и целенаправленностью воздействия.

Использование разнообразных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению татарского языка. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению татарского языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Игра - это основной вид деятельности учащихся. Она служит своеобразным общим языком для всех учеников. Использование игры на уроках значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее учащимся.

Рассматривая ролевую игру, как один из методов обучения, можно выделить следующие ее виды:

1. Контролируемая;

1. Умеренно-контролируемая;

3. Свободная;

4. Эпизодическая;

5. Длительная.

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее приготовить на карточках и раздать учащимся). Новый диалог должен быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое накопление, другую форму вопросов и ответов.

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам – взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие.

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложным являются свободная и длительная ролевые игры, которые дают возможность для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее проведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. Также учитель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом если потребуется, он помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или показывает какую-то другую помощь.

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в разных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. С позиций учителя ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для учителя цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем.

Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в общении на татарском языке, и в этом смысле она выполняет ***мотивационно-побудител****ьную* функцию.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языков средств, способствуетразвитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает ***обучающую*** функцию. В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях, то есть можно говорить о ***воспитательной***функции ролевой игры.

* 1. **Требования проведения ролевых игр во время учебного процесса.**

Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований. Учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности и потребности учащихся. Ролевая организация общения требует отношения к учащемуся как к личности, с присущими ей особенностями, которая может предпочесть те или иные роли. Именно поэтому распределение ролей является ответственной педагогической задачей. Знание мотивов, интересов, индивидуальных отношений учащихся позволит учителю предложить им те роли, которые в наибольшей степени соответствуют особенностям их личности. При подборе ролей важно учитывать не только интересы учащихся, но и их психологические особенности. На начальном этапе ролевого общения целесообразно давать учащимся роли, наиболее соответствующие их темпераменту. Преодолевать застенчивость, робость можно начинать лишь тогда, когда учащийся уже привык к ролевому общению, обрел уверенность в себе.

Важную роль при распределении ролей играет учет социально-психологических характеристик учащихся, под которыми понимается статус учащегося в группе. Поэтому учитель должен сознательно управлять этим статусом, выдвигая то одного, то другого ученика на ведущие (лидерские) позиции в ходе организации игры. Целесообразно время от времени давать ученикам, занимающим в жизненной практике положение ведомых, роли главных героев, а лидерам коллектива (в психологии их называют «звездами») поручать роли персонажей, находящихся в зависимом положении (младший брат, сестра и т.п.). Особенно тщательно отбираются роли для учащихся, не пользующихся авторитетом в классе (так называемые «отверженные»). Такие ученики должны получать роли положительных личностей, имеющих влияние и популярность по ходу игры **[12].**

Идея использования ролевого поведения в свое время получила подкрепление со стороны теории социальных ролей, разработанной социологами и социопсихологами, такими как Т.Парсонс, Т.Шибутани, Р.Липтон **[10].** Сторонники этой теории показали, что связь личности с окружающей ее средой проявляется в том, что личность исполняет определенную социальную роль. Обычно даже несколько ролей, например: отца, мужа и работника **[5]**.

Социальные (ролевые) отношения принято делить на симметричные и ассиметричные. При симметричных отношениях коммуниканты являются носителями одной и той же социальной роли, например: ученик – ученик, учитель – учитель, брат – сестра и т.д. Ситуации такого общения направлены на развитие умений строить взаимоотношения с носителями идентичной роли, обсуждать проблемы в рамках общего социального контакта. Ассиметричные отношения наблюдаются тогда, когда участники общения характеризуются различными социальными признаками, например: подчиненный – начальник, ученик – учитель и др. **[1].**  
   Обобщая сказанное выше, мы можем сделать выводы о том, что:

1. Ролевая игра – ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специфической организационной формой обучения общению, ролевые игры легко вписываются в урок.

2. Ролевая игра может использоваться при обучении школьников любого возраста. Для учащихся ролевая игра – это игровая деятельность, увлекательное занятие.

3. В ролевой игре партнеры вступают во взаимодействие, порой обсуждая те или иные проблемы и высказывая собственную точку зрения. Это может напоминать дискуссию, но ролевая игра коренным образом отличается от нее. Если в дискуссии проблема и пути ее разрешения просто обсуждаются, то в игре они не только обсуждаются, но и испытываются в «деле», воплощаясь в поступках и действиях игроков на основе создания имитационной модели. Дискуссия «уступает» ролевой игре еще и в том, что вовлекает в активную деятельность лишь часть учеников класса, иногда большую, но все же часть. В то время как ролевая игра вовлекает в деятельность всех без исключения **[11].**

4. Ролевая игра выполняет в учебном процессе пять основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую, компенсаторную.

5. Важнейшим элементом игры является ситуация как воображаемый момент реальной деятельности, в которой реализуется речевое поведение собеседников в их типичных социально-коммуникативных ролях. Эти роли носят условный характер. Однако, проигрывая определенные ситуации, ученики получают возможность подготовить себя к подобной ситуации в реальной жизни. Если в условиях проблемного обучения учащиеся решают проблемные задачи теоретически, то в ролевой игре они делают это практически, поскольку посредством определенной модели создается искусственная условная реальность, имитирующая действительность, на которой проверяются правильность решения или поиск пути решения.

6. Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними. За каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности.

8. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. Ее исполнение предполагает охват группы учащихся, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакцию товарищей, помогая друг другу. При этом удачно найденный жест, немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате учащимся с более слабой в языковом отношении подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем полностью включиться в ролевую игру.

9. Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться хотя бы о простом реквизите. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены, а для изобретательности открываются большие просторы. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона и пониманию других людей.

Обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней школьников, учителю следует проявить такт особенно при оценке результатов первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности её участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам. В процессе ролевой игры происходит одновременное совершенствование и развитие навыков в использовании языкового материала, но это на данном этапе периферийная задача, главное - это общение, мотивированное ситуацией и ролью. Поэтому ролевой игре следует отводить место на завершающем этапе работы над темой.

* 1. **Какие результаты можно получить от использования ролевых игр?**

Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет в процессе обучения ***ориентирующую*** функцию.

Ролевая игра дает учащимся возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Тем самым реализует ***компенсаторную*** функцию.

Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе по татарскому языку следующие функции: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную. Успешность обучения во многом зависит от того, как реализуются эти функции в учебном процессе.

**1.4.** **Возможности использования ролевых игр во время уроков.**

Ролевая игра обладает большими ***обучающими возможностями***:

- ролевую игру можно рассматривать как самую точную модель общения, так как она подражает действительности в самых существенных чертах и в ней, как и в жизни переплетается речевое и неречевое поведение партнеров;

- ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана;

- ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через собственное «Я», но через «Я» соответствующей роли и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого он играет;

- ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральных пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними. За каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности;

- ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства. Ведь ее исполнение предполагает охват группы учащихся, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции товарищей, помогать друг другу. При этом удачно найденный жест, немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате учащимся с более слабой подготовкой удается преодолеть робость, смущение и со временем полностью включиться в ролевую игру;

- 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, а для изобретательности открываются новые просторы.

Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей.

Ролевая игра обладает большими ***возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях***. Она способствует расширению сферы общения. Это предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволяют учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

Таким образом, ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях.

Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести её с ситуацией, определить насколько она релевантна ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению татарского языка.

* 1. **Преимущества и недостатки ролевых игр.**

В процессе исследования выявлены преимущества и недостатки использования ролевой игры при обучении татарскому языку.

*Преимущества использования ролевой игры:*

1) максимальная активность обучаемых. Все учащиеся принимают участие в игре, тесно взаимодействуя между собой, что способствует созданию благоприятного климата в межличностных отношениях между учащимися и учителем: коллективная творческая деятельность;

2) речевые партнеры определяются в игре не только по желанию преподавателя, но и произвольно;

3) учащиеся имеют возможность меняться ролями, что позволяет использовать языковой материал в более полном объеме, совершенствовать навыки и умения в общении на языке;

4) на уроке царит атмосфера интереса и дисциплины: умственная и физическая активность; сосредоточенность и интерес.

*Недостатки использования ролевой игры:*

1) до сих пор не существует разработанных комплексов упражнений, которые бы четко определяли:

- целевое назначение игр;

- их количество и качество;

2) использование ролевой игры в процессе обучения татарскому языку нецеленаправленно и бессистемно;

3) игра используется в основном как развлекательный момент на уроке.

Но все эти недостатки можно преодолеть, если разумно сочетать ролевые игры с обычным учебным процессом.

* 1. **Возможные цели и задачи при использовании ролевых игр.**

При использовании ролевых игр на уроках татарского языка и литературы важно ставить перед собой следующие  психолого-педагогические задачи:  1. Закрепление нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний.

 2. Раскрытие творческих возможностей учащихся.

3. Воспитание коллективизма и взаимовыручки.

4.Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. В группе, где собраны сильные и слабые ученики, идет процесс взаимообогащения информацией и умениями.

5.Воспитание чувства сопереживания друг другу.

6.Формирование практических навыков.

При планировании на уроке игровых элементов нужно придерживаться следующих правил:

**1.**Игра не должна быть сложной для понимания  правил игры.

**2.**Игра не должна морально устаревать.

**3.**Игра должна быть массовой, охватывающей всех учеников.

**4.**Оценки должны выставляться адекватно, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка.

**I группа** – предметные игры, включающие в себя манипуляции с игрушками и предметами.   
Через игрушки–предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей.   
**II группа** – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.  
Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, непроизвольно, играя.

**5.**Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

Положительные эмоции, которые возникают у учащихся в процессе игр, способствуют предупреждению  перегрузки учащихся, обеспечивают формирование коммуникативных и интеллектуальных умений.

Эффективность ролевой игры как методического приема обучения повышается, если учитель правильно определяет продолжительность речевого общения участников.

Продолжительность оптимальной работоспособности учащихся младших классов в общении пять минут (И. Б. Бенедиктова), семиклассников десять минут (до десяти минут), а девятиклассников - до пятнадцати минут. А в зависимости от успешности овладения татарским языком игровое общение может носить репродуктивный, полутворческий характер. Репродуктивный способ речевого общения используется учащимися с низким уровнем обучаемости по татарскому языку. Их задача заключается в том, чтобы воспроизвести в игровых обстоятельствах текст - образец. Учащимся со средним уровнем обучаемости предлагается самостоятельно включить в текст-образец дополнительные элементы, изменить последовательность реплик, внести другие изменения. Речевое общение школьников с достаточным и высоким уровнем обучаемости по татарскому языку более творческое, в нем проявляется инициатива участников игры, их способность к самостоятельности в иноязычной речевой деятельности. Регулярная организация ролевой игры на уроках татарского языка позволяет постепенно повышать уровень обучаемости школьников.

Итак, ролевая игра является одним из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа в обучении иностранному языку. Ролевая игра - это обучение в действии. Ролевая игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, обучающиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре в реальной жизни, что не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур. Во время ролевой игры имеет место эмоциональный подъем, что чрезвычайно положительно влияет на качество обучения.

**II Бүлек. Татар теле һәм әдәбияты дәресләрендә уку-укыту процессының бер өлеше буларак рольле уеннарны куллану**

* 1. **Татар теле һәм әдәбияты дәресләрендә укучыларда универсаль уку гамәлләре формалаштыру.**

Яңа федераль дәүләт стандартларының мөһим юнәлеше – укучыларда универсаль уку гамәлләрен формалаштыру. Ул 4 блоктан тора:

1. Шәхси универсаль уку гамәлләре.
2. Регулятив универсаль уку гамәлләре.
3. Танып белү универсаль уку гамәлләре.
4. Коммуникатив универсаль уку гамәлләре.

Яңа теманы аңлату дәресендә укучылар башкара торган универсаль уку гамәлләренә түбәндәгеләр керә:

1. Ориентлашу-мотивлаштыру этабы (уку эшчәнлегенә әзерлек, уңай халәт тудыру). Дәреснең бу этабында укучыны аңлы рәвештә уку эшчәнлегенә тарту максаты белән оештырыла.
2. Белемнәрне актуальләштерү этабы. Дәреснең бу этабында укучыны яңа белемнңр алуга әзерләү эше оештырыла, уку гамәлләре башкарыла, килеп туган каршылыклар билгеләнә.
3. Яңа материалны аңлату этабы. Бу этапта укучылар алда килеп туган каршылыкларның сәбәбен ачыклыйлар.
4. Белемнәрне беренчел ныгыту. Бу этапта укучылар биремнәрне парлап, төркемнәрдә башкаралар. Биремнәрне эшләү барышында укучылар чишелеш юлларын әйтеп баралар.
5. Үрнәк буенча мөстәкыйль эш башкару этабы. Бу этапта эш индивидуальформада оештырыла. Укучылар яңа тип биремнәрне мөстәкыйль башкаралар, үрнәк буенча тикшерәләр, хаталарын төзәтәләр.
6. Өйрәнелгән материалны кабатлау этабы. Бу этапта укучылар яңа белемнәрне кулланып күнегүләр эшлиләр. Укытучы укучыларга яңа гамәлләр үзләштерү өчен кирәкле булган белемнәрне кабатлау күнегүләре бирә.
7. Рефлексия, бәяләү этабы. Бу этапта укучылар үз уку эшчәнлекләренә бәя бирәләр. Уку мәсьәләсе чишелешен тикшерәләр.
   1. **Укучыларда универсаль уку гамәлләрен формалаштыруда рольле уеннарны куллану.**

Уку эшчәнлеген дөрес оештыру укучыларда белем алуга кызыксындыру уята. Укучыларга укуның эчтәлеген, мәгънәсен, ирәклеген аңлау мөһим. Балалар тарафыннан уку эшчәнлегенә нәтиҗә ясау, аны бәяләү уку0укыту процессының мөһим шарты булып тора. Танып-белү эшчәнлегенә укучыларны мотивлаштыру – төп бурычларның берсе. Төрле характердагы рольле уеннар куллану балаларны уку эшчәнлегенә тартырга ярдәм итә. Шуны истә тотып, татар теле һәм әдәбияты дәресләрендә балалар ны роль уеннарда катнаштыру аларның яңа теманы яхшырак үзләштерүенә, алда үткән материалларны сыйфатлырак ныгытуына китерүдә бер ярдәм булып тора [1, с.15-16].

Балаларның яшь үзенчәлекләрен истә тотып, дәрескә аларның яраткан уенчыкларын алып килүне рөхсәт итәргә дә мөмкин. Алай гына да түгел, әлеге уенчыклар үзләре дә дәреснең героена әверелә ала. Алда үткән материалларны, татарча сүзләрне искә төшерү, кабатлау максатларында, балалар үз уенчыклары турында сөйлиләр.

“Корреспондент” уенында укучылар парларда эшлиләр (берсе икенчесенә сораулар бирә, тегесе җавап бирә). Темаларны “Беренче сентябрь”, “Мәктәптә”, “Кибеттә” һ.б. сайларга була.

“Тәрҗемәче” уенында укучылар белемнәрен ныгыту максатларында алдан өйрәнгән сүзләрне русчадан-татарчага һәм татарчадан русчага тәрҗемә итәләр; шулай ук дәреснең яңа теманы үзләштерү этабында, әйләнә-тирәдәге кешеләр белән аралашу вакытында ишеткәннәрдән чыгып, дәрестә кулланылучы яңа сүзләрне тәрҗемә итәргә тырышалар.

Конфуций: “Укытучы белән укучы бергә үсәләр”, - дигән. Дәресләрдә уеннардан файдалану, аларны уку-укыту процессының бер өлеше буларак куллану, бер яктан, укытучыга балаларга индивидуаль якын килергә, һәр баланың шәхесен якынрак танырга ярдәм итсә, икенче яктан, кече яшьтәге укучыларга дәрес темаларын уен аша җиңелрәк үзләштерү мөмкинлеген бирә.

**III Бүлек.** **Рус телендә сөйләшүче 3нче сыйныф укучыларында әдәби уку дәресе**

**3.1. “Без ничек укыйбыз” темасы буенча уку дәресендә рольле уеннар куллану.**

Әлеге тема буенча үтүче дәрес барышында укучыларның өйдән алып килгән уенчыкларын кулланырга мөмкин. Мисал өчен:

- әйтик, алда искәртеп узылган *курчак.* Бала үзенең сорауларын үз уенчыгына бирә, яки, киресенчә, уенчыгына монолог формасында аның ничек укуы турында бәяләмә бирә (**фонетик уен**. Максат: балаларда татар сүзләренең дөрес әйтелешен ныгыту);

- “Тәрҗемәче” уены: укучылар парларда бер-берсенең ничек укуы, диктантны ничек, нинди билгегә, нинди хаталар белән язулары турында сөйләшәләр һәм тәрҗемә итәләр (**лексик уен**. Максат: балаларның татарча сөйләм телен үстерү, ныгыту);

- “Укучы-укытучы” уены: бер бала тактада тексттан өзек яза, икенчесе аның хаталарын төзәтә. (**орфографик уен**. Максат: хәреф-аваз системасы күнекмәләрен ныгыту).

**3.2. “Без ничек укыйбыз” темасы буенча уку дәресе эшкәртмәсеннән өзек.**

Бу бүлектә дәреснең **АКТУАЛЬЛӘШТЕРҮ** өлеше кертелә.

- Укучылар, без “Диктант яздык” тексты белән таныштык. Ә хәзер минем сезнең игътибарлыгыгызны сынап карыйсым килә. Әйдәгез, бергәләп “Үз урыныңны тап” уенын уйнап алабыз. (**иҗади уен)**. Максат: игътибарлылыкны арттыру, иҗади сәләтне үстерү, тезмә монологик һәм диалогик сөйләм формалаштыру.) Мин сезгә шушы текстның берәр җөмләсе кергән карточкалар өләшәм. Аларны иптәшләрегезгә күрсҗтми генә игътибар белән укып чыгыгыз да, яңадан миңа тапшырыгыз. (Укучыларга үз җөмләләрен истә калдыру өчен ике минут вакыт бирелә. Укытучы текстны укый, балалар үз җөмләләрен ишетү белән аның янына килеп басалар.)

- Ә хәзер һәркайсыгыз үз җөмләсен атап чыксын әле. (көтелгән нәтиҗә: укучылар тексттагы логик эзлеклелек буенча тезелгән булырга тиеш.)

**Йомгак**

Дәресләр барышында рольле уеннарны куллану турындагы сүзне йомгаклап шуны билгеләп үтәсе килә: рольле уеннар уку-укыту процессының перспективалы формасы. Чөнки:

* дәрестә уңай психологик мөхит тудырырга ярдәм итәләр;
* мотивацияне көчәйтәләр һәм укучыларның эшчәнлеген арттыралар;
* төрле ситуацияләрдә балаларга үзләренең булган белемнәрен, тәҗрибәләрен кулланырга ярдәм итәләр.

Шунлыктан уку-укыту процессында рольле уеннарны куллану укыту процессының нәтиҗәлелеген арттыра, укучыларның татар теле дәресләре белән кызыксынуларын саклап калырга ярдәм итә.

ФАЙДАЛАНЫЛГАН ӘДӘБИЯТ:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Знание, 1987.
2. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке. ИЯШ № 3/87.
3. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. ИЯШ № 2/88.
4. Некоторые способы повышения качества учебно-воспитательного процесса. М.А.Гойсан. ИЯШ № 6/93.
5. Конышева А.В. Коллективная деятельность как средство субъектности обучаемых//Феномен человека в психологических исследованиях и социальной практике. – Смоленск, 2003.
6. Рабинович Ф.М., Баллер Э.Э., Голубенко Е.С., Крылова О.К. Ролевая игра - эффективный прием обучения говорения. ИЯШ № 6/83.
7. Валиева Сюмбел Миннулловна. Элементы игры на уроках татарского языка и литературы.  http:// belem.ru/
8. Фаткулова К., Степанова Н. Творчество в изучении языка (на татарском языке) // Мэгариф (Просвещение).- 2012. -№3.
9. Мугайнетдинова Р.Т., учитель первой квалификационной категории. Методика преподавания татарского языка по учебнику Р.З.Хайдаровой.<http://nurlat-school1.ucoz.ru/>
10. Шибутани Т. Социальная психология. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1998.
11. Шмаков С.А. Игра учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
12. Фетисова Н.Л. Социально-психологическая подготовка руководителей образовательных учреждений. – М.: Экономика, 2011.
13. Яцковская Г.В. Кукла в ролевой игре. ИЯШ № 5/85.
14. Леонтьев А.Н. Деятельность, сознание, личность. – М.: Просвещение, 1995.
15. Бердычева И.В.  Учебно – дидактические игры как средство развития познавательной активности учащихся.  http://nsportal.ru/