Здравствуйте дамы и господа, меня зовут Тульская Ирина Игоревна, я работаю в 446 гимназии педагогом-организатором и педагогом дополнительного образования.

В отделении дополнительного образования гимназии «Корифей» я провожу занятия творческого объединения «Искусство убеждать».

Сегодня мы с вами поговорим на тему «словесные ролевые игры как эффективное средство развития ораторских способностей учеников старших классов».

Под словесными ролевыми играми я понимаю разновидность ролевых игр с полным отсутствием материального компонента: игра происходит исключительно путем речевого взаимодействия игроков, описывающих действия своих персонажей, и мастера, описывающего реалии окружающего мира и действия персонажей. Также, словесной часто называют любую настольную ролевую игру, которая ведётся по своему, оригинальному своду правил. Одной из наиболее известных настольных словесных игр является Мафия.

Словесные ролевые игры сопровождают нас с самого детства. Вспомните, наши первые игры в парикмахера, повара, дочки-матери. Все они являются словесно-ролевыми. Через них осознаются модели поведения, социальные роли, прорабатываются многие коммуникативные и психологические проблемы. С возрастом усложняются правила игр, сюжеты игр, у них появляются более интересные цели и сложные задачи, и как следствие – разноплановость и выбор в принятии решений, что дает возможность развивать большее количество умений и навыков.

Под ораторскими способностями я понимаю умение человека внятно и красиво излагать свои мысли, четко и логично выстраивая речь, дополняя ее различными фактами, статистикой, наблюдениями. Да и сама речь должна быть не монотонной, очень важно правильно владеть тембром голоса, ритмом речи, скоростью речи, уметь делать смысловые акценты, паузы, вовремя использовать мимику и жестикуляцию. Все эти навыки нужно развивать, т.к. они не являются врожденными, их приобретают путем специальных упражнений, тренингов, выступлений на публике и т.д.

К сожалению, современные школьники очень мало разговаривают. Конечно, вы скажете, что это не так, что все они только и делают что болтают, что они постоянно отвечают на уроках и т.д. Но это все не то. Ведь при разговоре со сверстниками в основном используется сленг, если не жаргон. Разные мемы, сокращения, намеренное написание с ошибками и прочее. А при ответах на уроке информация дается в достаточно сжатом и сухом виде и в основном подразумевает пересказ фактов и цифр. Вот и получается, что вести свободный, культурный и правильно выстроенный диалог или монолог современные школьники не умеют. А значит, эта проблема до сих пор является очень актуальной.

В нашем объединении «Искусство убеждать», мы как раз и учимся красиво говорить, оттачиваем ораторское мастерство и проводим различные тренинги и игры, помогающие улучшить нашу речь. Мы учимся этому используя педагогическую технологию «Дебаты». Дебаты – это игра, в которой игроки делятся на 2 команды, и с помощью аргументированной речи пытаются доказать свою точку зрения. Выигрывает та команда, которая смогла убедить судей в том, что именно их позиция правильная. И судьи смотрят не только на то, что говорят ребята, но и как они это говорят. А значит, все ораторские способности и навыки нужно тренировать постоянно и оттачивать свое мастерство.

Для того чтобы тренировать ораторские навыки в легкой игровой атмосфере, я стала использовать в своей практике словесные ролевые игры. Я отобрала несколько, на мой взгляд, наиболее подходящих для наших занятий игр. Это «Мафия», «Элиас» и «пати Элиас», «Да, темный властелин» и «Манчкин». Теперь немного подробнее об этих играх.

Мафия. О ней, скорее всего всем вам, хорошо известно, игра не новая, популярная и до сих пор увлекает детей. Суть игры в том, чтобы каждый игрок, отыгрывая свою роль, дошел до победы. Если мирные жители смогли обнаружить всю мафию, побеждает город, если мафия успела убить всех мирных, соответственно побеждает она. Игра достаточно сложна, сразу четко выявляет психологические реакции ребят на волнение и показывает их поведение в разных ситуациях. Единственным новшеством, которое я от них прошу, это чтобы каждый человек четко проговаривал свои мысли по поводу того, кого он считает мафией. Т.е. никто не может сказать «Петя – мафия и все». Речь должна звучать примерно так: «Я считаю, что Петя – мафия, потому что, во-первых, он волнуется и потирает руки в этом кону больше обычного, во-вторых, потому что в прошлом раунде его подозревал Вася и Васю ночью убили, в-третьих, потому что именно Петя пытается настроить город против Кати, без особых на то причин.». Как видите, ребята во время игры учатся четко формулировать свои мысли, аргументировать их при помощи своих наблюдений и логических цепочек.

«Элиас» и «пати Элиас». Замечательный современный аналог древней игры «Шляпа», когда в шляпу складывались слова, ведущий за определенный промежуток времени доставал их оттуда и объяснял остальным без использования однокоренных слов. Элиас – это модернизированный вариант: игроки делятся на пары или команды, есть игровое поле с фишками, по которому нужно ходить, песочные часы и карточки с заданиями. Кто больше карточек отгадал, тот на большее количество шагов прошел. Пати Элиас примерно то же, но там, на игровом поле помимо обычных шагов есть и сюрпризы – объяснять слова в позе ласточки, прыгая на одной ноге. Используя различные эмоции или вообще вместо слов объяснять имена известных людей. С виду простенькая игра. Но когда начинаешь разбираться, понимаешь, что она, во-первых, великолепно пополняет словарный запас ребят, во-вторых, учит быстро находить нужные ответы и выстраивать предложения, в-третьих, учит не волноваться и думать даже в экстремальной ситуации (сидя например, на корточках с разведенными руками, попробуй тут подумай.) А значит, что Элиас – незаменимая игра в развитии ораторских способностей.

Следующая игра – «Да, темный властелин». Есть 1 ведущий, остальные – приспешники или миньоны. У них есть карточки «отмазок» с местами или персонажами и карточки с переводом хода. Ведущий задает ситуацию, например: «Андрей, я приказал тебе забрать из мастерской мои суперзлодейские штаны, прошло 3 дня, где они?» И задача Андрея объяснить, почему он это не сделал и перевести стрелку. «Да, темный властелин, я уже забирал твои штаны, но тут налетел (использует карточку) жуткий вихрь и унес меня. Но в последний момент я успел кинуть ваши штаны Алине, (кладет карточку перевода хода), так скажи Алина, где же штаны нашего господина? И уже Алина должна объясняться и передавать ход. Если же ведущему что-то не понравится, например – недостаточно логики или отсутствует связь, он может кинуть карточку «Злобного взгляда». Как только 1 игрок набирает 3 таких карточки, игра заканчивается. Ребятам очень нравится «да,темный властелин», потому что она веселая, интересная, всегда неожиданная, даже если тебе выпадают те же карточки, ты можешь использовать их совершенно в другом ключе, да и сами рассказы каждый раз новые. Но при всей кажущейся простоте этой игры, оказывается она не так-то проста. Первые 2-3 игры ребята несут откровенную чушь, постоянно сбиваются и зарабатывают злобные взгляды. Зато потом придумывают оправдания на раз-два. Таким образом мы видим, что эта словесная ролевая игра не просто улучшает ораторские способности, такие как логичность и последовательность рассказа, владение интонацией и смысловыми паузами, но и великолепно развивает фантазию и воображение, что также является немалым плюсом.

И последняя игра – «Манчкин». Эта игра с каждым годом завоевывает все большую популярность на рынке словесных ролевых игр. Суть игры проста, надо открывать так называемые двери (колода карточек) и либо биться с выпавшим монстром, либо по-другому использовать выпавшую карточку. За монстров дают уровни и сокровища. В сокровищах можно найти различные доспехи, дающие бонусы, зелья, и другие интересные карточки для победы над монстрами. Побеждает игрок, первый получивший 10 уровень. Остальные, соответственно, не дают ему это сделать, используя проклятья, забирая уровни специальными карточками или мешая сражаться с монстрами. Чтобы тебе не мешали, ты должен договориться с соперником, пообещать ему помощь, доказать, что именно тебе надо помогать, т.е. создавать альянсы с помощью своего красноречия. Эта игра очень оригинально, но точно показывает современные рыночные отношения, тебе нужно договариваться, помогать, дарить или меняться карточками для того, чтобы выиграть. Во время игры вы тренируетесь в красноречии, искусстве убедить соперника, отрабатываете приемы с тембром, ритмом, мимикой и жестикуляцией. Примеривая на себя роли, ребята отыгрывают различные спорные ситуации, чтобы потом знать, как вести себя в таких ситуациях в реальной жизни. Моим ученикам игра очень нравится, всегда играют с удовольствием.

Все вышеперечисленные игры помогают отрабатывать приемы ораторского искусства, благодаря им ученики учатся правильно использовать тембр голоса, ритм речи, скорость речи. Учатся пользоваться мимикой и жестикуляцией, связно и красиво выстраивать свои мысли, подтверждая их наблюдениями, фактами, статистикой. Они быстро реагируют на различные спорные ситуации, могут убедить оппонента в своей правоте и быстро подбирают нужные слова. Поэтому я могу сказать, что использование словесных ролевых игр очень помогает мне в моей практике. При этом использование словесных ролевых игр пока не распространено. К сожалению, до сих пор я не встречала не одного примера их применения в образовании, поэтому можно считать это инновационной деятельностью. Более того, я очень надеюсь, что педагоги опробуют эти игры на занятиях, убедятся в их пользе и начнут широко использовать их в своей практике.

А так как эти игры достаточно просты и компактны, играть в них можно в любой момент и в любом месте, количеством учеников от 4 до 10, т.е. можно играть даже целым классом, поделив его на 2-3 группы. Таким образом можно сказать, что использование словесных настольных игр легко реализуемо. И более того, если педагогу не подходит ни одна из вышеописанных игр, он может зайти в магазин настольных игр и там подобрать себе нужную, выбрав ее по специфике своих занятий