

МЭТАДЫЧНЫ ДАПАМОЖНІК
БЕЛАРУСКАГА НАСТАЎНІКА

Менск
2003

Мэтадычны дапаможнік беларускага настаўніка. –
Менск: Цэнтар Супольнасьць, 2003. – 222 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Кніга выдадзена пры падтрымцы фундацыі
Freedom House

© Цэнтар Супольнасьць, 2003.

ЗЬМЕСТ

I. Уводзіны

- Л. Баршчэўскі.* Адукацыйныя запатрабаванні часу.
Традыцыйныя і новыя мэтодыкі 4

II. Беларуская нацыянальная школа

- М. Гусакоўскі і інш.* Мадэль нацыянальнага гуманітарнага ліцэю 11
Л. Баршчэўскі. Мадэль гуманітарнага ліцэю: з досведу рэалізацыі 24
П. Садоўскі. Еўрапейская інтэграцыя і нашы падручнікі 31

III. Мэтадычнае падгрунтаваньне сучаснага ўроку

- М. Запрудзкі.* Тэхналёгія пэдагагічных майстэрняў 43
З. Губарэвіч. Стратэгія актыўнага навучаньня 64
І. Губарэвіч. Выкарыстаньне дыскусіі на ўроку 115
С. Петрусёў. Ролевая гульня на ўроку 135
А. Грыгальчык. Ацэначная дзейнасьць настаўніка на ўроку 156

IV. Грамадзкі кантэкст навучаньня і выхаваньня

- Т. Мацкевіч.* Роля школы ў сучасным дэмакратычным грамадзтве 182
А. Вячорка. Гістарычна-ролевая гульні як сродак фармаваньня
маральных якасьцяў сучасных падлеткаў і моладзі 194
М. Півавар. Гістарычныя і краязнаўчыя вандроўкі як сродак
выхаваньня 197

V. Практыкум

- В. Вячорка.* Маркеры моўнае прасторы 206

Дадатак

- А. Лозка.* Стан беларускамоўнай адукацыі
(2001/02 навучальны год) 211

8. Подласый И.П. Педагогика: Учеб. для студентов высших педагогических учеб. заведений. – М.: Просвещение, Гуманитарный изд. центр ВЛАДОС, 1996. – 432с.
9. Российская педагогическая энциклопедия: В 2-х томах / Гл. редактор В.В. Давыдов. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1993. – Т. 1. – 608с.
10. Alleman J., Brophy J. Estimation to Learning by methods of Social Constructivism – Education Research, 1991.
11. Basis O. Se construire dans le savoir, a l'ecole, en formation d'adultes, 1998.
12. Whitmore J. Coaching for Performance. The new Edition of the Practical Guide. – London, 1998.

Сяргей Петрусёў

Ролевая гульня на ўроку

1. РОЛЕВАЯ ГУЛЬНЯ ЯК МЭТАД

Чым ёсьць ролевая гульня?

Перш чым перайсьці да разгляду такога фэномэну ў групе мэтадаў інтэнсіўнага навучаньня, як ролевая гульня, неабходна высветліць, што мы маем на ўвазе пад гэтым тэрмінам. Пэдагогічная літаратура гэтым тэрмінам яднае некалькі зусім адрозных зьяваў:

- *стыхійныя ролевыя гульні дзяцей, прыкладам, «дочкі-матулі»;*
- *ролевыя гульні як жыцьцёвыя сцэнары паводзінаў людзей у соцыюме, паводле вызначэньня Эрыка Бэрна;*
- *псыхалягічныя ролевыя гульні ці псыхадрамы, стваральнікам якіх лічыцца Джэкаб Марэна;*
- *пэдагогічныя ролевыя гульні, запачаткаваныя ад першых дзелавых гульняў, распрацаваных М.М.Бірытэйн. Менавіта гэтым гульням і прысьвечана гэтая праца.*

У пэдагогіцы існуе шмат сынонімаў да паняцьцяў «ролевая гульня», «творчая гульня», «сюжэтная гульня», «імітацыйная гульня», «вольная гульня», «мэтад інсцэніроўкі», «выкананьне роляў». Як бачна, адзінага тэрміна няма, адпаведна, няма адзінай дэфініцыі ролевай гульні. Вось некаторыя зь іх.

«Ролевая гульня – форма мадэляваньня сацыяльных дачыненняў і свабодная імправізацыя, якая не абумоўліваецца жорсткімі правіламі ці нязьменнымі ўмовамі. Яна мадэлюе сацыяльныя дачыненні

«на даверы» ў новай матэрыяльнай форме, даступнай дзіцяці» [12, с.124].

«Сытуацыйна-ролевая гульня – гэта адмыслова арганізаванае спорніцтва ў вырашэньні камунікатыўных задачаў і імітацыі прадметна-практычных дзеяньняў удзельнікаў, якія выконваюць задзеныя ролі ва ўмовах уяўнай сытуацыі» [7, с.17].

«Інсцэнаваньня забавы, ці мэтад інсцэніроўкі па-іншаму, засноўваюцца на выкананьні ролі ў прыдуманай сытуацыі. У гэтым мэтадзе важным фактарам зьяўляецца стварэньне якогасьці вобразу, уваходжаньне ў гэты вобраз, прыняцьце на сябе ягонага «ролі». Роля можа быць якой заўгодна: рэальная асоба або вымысьлены герой. Выкананьне той ці іншай ролі азначае падпарадкоўваньне пэўнай сыстэме правілаў, дзейсных у аб’ёме тых структураў грамадзкага жыцьця, у якіх дадзены герой функцыянуе або мог функцыянаваць» [8, с.283].

Трэба адзначыць, што, на наш погляд, апошняя фармулёўка найдакладней адлюстроўвае сутнасьць ролевой гульні.

Можна заўважыць, што аўтары, нягледзячы на некаторыя разыходжаньні ў дэфініцыях, пагаджаюцца ў адным – у ролевой гульні кожны ўдзельнік *прымае на сябе ролю існых пэрсанажаў*. Такая акалічнасьць яднае ролевыя гульні з тэатрам. Вядомы польскі пэдагог сьцьвярджае, што тэатар – гэта ўдасканаленая разнастайнасьць ролевых гульняў, якая праяўляецца ў сталым узросьце [8, с.284].

У адрозьненьне ад тэатру, дзе акторы выконваюць ролі дакладна і безухільна паводле сцэнару, у ролевой гульні назіраецца іншая карціна. Эквівалент сцэнару, уключаны ў блэк гульнявых правілаў, толькі абумоўлівае існуючыя ролі і задае пачатковую, стартавую сытуацыю. Далей пачынаецца імправізацыя – кожны выканаўца мае пэўную свабоду, хоць і акрэсьленую агульнымі правіламі.

З правіламі зьвязана яшчэ адна асаблівасьць ролевых гульняў. Правілы зьяўляюцца дастаткова рухомымі, каб не заціскаць ініцыятыву гульцоў і даць ім магчымасьць свабоды дзеяньня ва ўчынках і выбары сваіх стратэгіяў паводзінаў у гульнявых сытуацыях. Гэта дасягаецца адыходам ад жорсткай канструкцыі правілаў. Такім чынам, правілы фармулююцца для стварэньня «стартавай пляцоўкі», каб задаць гульнявую сытуацыю і ролі выканаўцаў. Правілы, акрамя таго, вызначаюць глябальныя гульнявыя палажэньні – саму структуру гульні.

Трэба зазначыць, што ёсць і свае выняткі. Некаторыя ролевая гульні, распрацаваныя для малодшых школьнікаў ці для выкладання матэматычных прадметаў, фізікі і хіміі, розняцца дастаткова цвёрдымі правіламі.

Якую структуру мае ролевая гульня?

У ролевой гульні вылучаюцца наступныя структурныя кампаненты:

Імітацыйная мадэль	Штучна створаная гульнявая рэальнасць імітуе рэальнае наваколле і замяняе яго падчас гульні. Пры яе стварэнні ўлічваюцца толькі тыя з'явы ў свеце, якія неабходны дзеля дасягнення мэтай гульні. Астатняе ігнаруецца.
Камплект роляў	Сьпіс гульнявых персанажаў і апісанне зместу іхных функцыяў. Камплект роляў распрацоўваецца зыходна зь імітацыйнай мадэлі гульні і з улікам гульнявых правілаў.
Сцэнар ролевой гульні	Уключае ў сябе апісанне зместу ўзаемадзеяння персанажаў у гульні. Акрамя таго, сцэнар ролевой гульні можа ўключаць пакет разнастайных «нечаканасцяў» для генэрацыі дынамікі й развіцця гульнявой дзейнасці.
Пакет агульных правілаў гульні	Уключае ў сябе непасрэдна правілы гульні, без якіх гульня ня можа адбывацца. Сюды ж уваходзяць рамачныя ўмовы, неабходныя для правядзення гульні й інструкцыі гульцам. Пакет агульных правілаў можа змяшчаць сыстэму ацэнкі, калі такая прадугледжана мэтай і задачамі гульні [10, с.34].

З гісторыі прымянення

У 1932 г. у Савецкім Саюзе была праведзена першая дзелавае ролевая гульня, распрацаваная навуковай групай пад кіраўніцтвам М.М. Бірштэйн для ўдасканалення дзейнасці па кіраванні вытворчасцю. На жаль, досвед працы гэтай групы быў забыты, не

атрымаў шырокага выкарыстання. Толькі ў канцы 50-х гг. дзелавыя гульні былі наноў вынайдзены ў ЗША і пачалі пасьпяхова прымяняцца для падрыхтоўкі спецыялістаў у сфэры кіравання. У 60 – 70-я гг. ролевыя гульні пачынаюць паступова займаць належнае месца сярод мэтадаў навучання ў пэдагогіцы замежных краінаў.

Адначасова такія гульні пачалі выкарыстоўвацца ў выхаваньні і ў СССР. Першыя распрацоўкі належаць Шмакаву С.А., Махлах Е.С., Яноўскай М.Г. Выкарыстоўваць ролевыя гульні ў навучаньні пачалі трохі пазьней, з канца 70–пачатку 80-х, дзякуючы дзейнасьці такіх навукоўцаў, як Кларын М.В., Каўтарадзэ Д.Н., Анікеева Н.П.

Якія функцыі можа выконваць ролевая гульня ў навучальным працэсе?

Адметнасьці ролевай гульні абумоўліваюць ейныя функцыі ў навучальным працэсе. Пералічым асноўныя.

Экспэрэмэнтальна-навучальная функцыя

На думку Кларына М.В. [6, с. 122], праз ролеваю гульнію навучэнцы атрымліваюць непасрэдны досвед, уключаюцца ў працэсы і зьявы, якія вывучаюць. Гэта садзейнічае эфэктыўнаму засваеньню новых ведаў, творчай перапрацоўцы матэрыялу і прымяненьню атрыманых ведаў у рэальным жыцьцёвым кантэксьце, а таксама фармаваньню каштоўнасных арыентацыяў. У працэсе ролевай гульні пэдагог мае магчымасьць змадэляваць шматлікія сытуацыі і прапанаваць удзельнікам самастойна іх вырашыць.

У працэсе пошуку выйсьця з сытуацыі вучань можа паспрабаваць некалькі стратэгіяў вырашэньня праблемы і атрымаць рэакцыю ў адказ на свае дзеянні. Вучань прымае іншую ролю, адрозную ад той, якую ён выконвае ў сапраўдным жыцьці, на нейкі час становіцца іншым чалавекам, што спрыяе пасьпяховаму выкананьню дадзенай функцыі. З-за гэтага ён з захапленьнем будзе выконваць тыя дзеянні, якія ў звычайнай сытуацыі здаліся б яму непрывабнымі або непрымальнымі. Ва ўяўнай сытуацыі ён як бы перасягае мяжу сваіх магчымасьцяў, становіцца больш вынаходлівым, арганізаваным, рашучым, праяўляе прыхаваныя да пэўнага моманту таленты ці навыкі. Апрача таго, ігрок «прымервае» на сябе розныя ролі й стратэгіі паводзінаў, і такім чынам выбірае найбольш камфортныя для сябе.

Пры гэтым у рэальным жыцці падобныя эксперымэнты не заўсёды маглі б мець для гульца пажаданыя вынікі, а ў гульні ён можа спрабаваць усё і не баяцца за наступствы.

У сваю чаргу, Анісімаў А.С. у працы «Методологическая культура педагогической деятельности и мышления» называе гульнію вышэйшым тыпам пэдагагічнай дзейнасці [3, с.152]. У гульні пашыраецца магчымасць пэдагагічнага ўплыву на паводзіны ўдзельнікаў. Настаўнік ня мае неабходнасці навязваць сваю думку праз шматразовае прагаворванне розных «ісцінаў». Навучаньне адбываецца коштам аналізу вучнямі вынікаў гульні і рэакцыі іншых вучняў на свае паводзіны. Настаўнік проста стварае ўмовы для аналізу вучнямі сваіх паводзінаў і суаднясення іх з вядомымі эталонамі. У гульні як бы ствараецца асобны навучальны асяродак, які рэагуе на розныя дзеянні вучняў.

Функцыя матывацыі праз гульнію

Ролевая гульнія – эфектыўны сродак стымуляцыі матывацыі навучаньня.

Па-першае, дзякуючы сваім якасьцям – займальнасці і эмацыйнасці, яна робіць навучальны працэс больш прывабным для вучняў у псыхалягічным плане. Што ў сваю чаргу цягне за сабою актывізацыю пазнавальнай цікавасці да прадмету.

Па-другое, ролевая гульнія выяўляе каштоўнасць набытых ведаў і вызначанай тэарэтычнай падрыхтоўкі. Пры ўдзеле ў гульні вучань змушаны для рэалізацыі сваёй ролі прымяняць наяўныя веды і ўменьні непасрэдна падчас гульнівай дзейнасці.

Па-трэцяе, ролевая гульнія характарызуецца значна большай колькасцю сродкаў матывацыі, чым звычайныя мэтады навучаньня. Дасьледаваньні матываў удзелу школьнікаў у гульніях [4, с.25] паказваюць на наступныя прычыны: рэалізацыя сваіх здольнасцяў і патэнцыйных магчымасцяў, якія нельга рэалізаваць у іншых відах дзейнасці; атрыманьне высокай ацэнкі сваёй дзейнасці з боку іншых; дэманстрацыя сваіх магчымасцяў перад клясай, вырашэньне камунікатыўных праблемаў і г.д.

Разьвіцьцёвая функцыя

Ролевая гульня – гэта ня толькі эфэктыўны мэтад навучаньня, але й унівэрсальны сродак разьвіцьця асобы вучня.

Па-першае, ролевая гульня як «форма дзейнасьці ва ўяўных сытуацыях, накіраваная на стварэньне і засваеньне грамадзкага досьведу, зафіксаванага ў сацыяльна замацаваных спосабах ажыццяўленьня прадметных дзеяньняў, у прадметах навукі і культуры» [1, с. 127], разьвівае сацыяльную сфэру вучня. У працэсе гульні яе ўдзельнікі ўваходзяць у сусьвет чалавечых дачыненняў, разьвіваюць адказнасьць, талерантнасьць, здольнасьць паважаць іншую думку, здольнасьць да супрацы.

Па-другое, ролевая гульня спрыяе разьвіцьцю інтэлектуальных здольнасьцяў навучэнцаў. Падчас гульнівай дзейнасьці адбываецца трэніроўка памяці, выпрацоўваецца гнуткасьць мысьленьня і здольнасьці да аналітычнай дзейнасьці. Зьмест гульні спрыяе фармаваньню сьветапогляду вучняў і пашырае іхнія ўяўленьні пра навакольнае асяродзьдзе. Гульнівая дзейнасьць выпрацоўвае здольнасьці пошуку нестандартных шляхоў вырашэньня праблемных сытуацыяў.

Акрамя таго, у працэсе гульні актыўна разьвіваецца эмацыйная сфэра вучня, бо кожны ўдзельнік перажывае ўсю складанасьць супярэчлівых адчуваньняў, а тыя ўзбагачаюць ягоны эмацыйны нутраны сьвет.

Дыягнастычна-карэкцыйная функцыя

Ролевая гульня нясе ў сабе вялізныя магчымасьці па дыягнастыцы ведаў навучэнцаў і характары іх практычнага прымяленьня. У гульні навучэнцы выкарыстоўваюць свае веды аналягічна рэальнаму жыцьцю. Настаўнік, аналізуючы свае назіраньні за дзеяньнямі вучняў, можа распрацоўваць далейшую хаду пэдагогічнага працэсу з мэтай павышэньня эфэктыўнасьці.

Назіраньне дапамагае пэдагогу скласьці псыхалягічны партрэт навучэнцаў, зафіксаваць іх эмацыйны стан, высьветліць найбольш яскрава акрэсьленыя бакі асобы вучняў. У гульні настаўнік можа назіраць за шырокім спектрам паводзінных рэакцыяў удзельнікаў у нестандартных сытуацыях. Валодаючы звесткамі па індывідуальных асаблівасьцях вучняў, настаўніку лягчэй будаваць працэс навучаньня кожнага зь іх.

Камунікатыўная функцыя

Сутнасьць камунікатыўнай функцыі палягае ў фармаваньні камунікатыўных здольнасьцяў. Вучань працуе ў групе і адначасова атрымлівае зваротную рэакцыю на свае дзеянні ад аднаклясьнікаў, што спрыяе выпрацоўцы здольнасьцяў працы ў групе. Ён вучыцца ўзаемадзейнічаць зь іншымі вучнямі, вучыцца дзейнічаць сумесна, прыслухоўвацца да думкі партнэраў па гульні, прымаць узгоднене рашэньне, вучыцца весці дыскусію, правільна выказваць сваю думку і фармуляваць пытаньні.

Важным момантам ролевай гульні ёсьць наладжваньне зваротнай сувязі паміж гульцамі, паміж гульцамі і настаўнікам. Пэдагог дапамагае навучэнцам аналізаваць рэакцыі на іхныя паводзіны і пры неабходнасьці дапамагае знаходзіць шляхі зьмены паводзінаў.

Яшчэ адзін момант – навучаньне спосабам вырашэньня канфліктаў. Разыходжаньне ў поглядах прыводзіць да іх сутыкненьня, і пэдагог прымяняе такія сытуацыі для навучаньня спосабам вырашэньня канфліктаў.

2. МЭТОДЫКА ПРАВЯДЗЭНЬНЯ РОЛЕВАЙ ГУЛЬНІ

Якія існуюць спосабы правядзеньня ролевай гульні?

У пэдагогічнай практыцы існуе некалькі варыянтаў правядзеньня ролевых гульняў.

Дэманстрацыйныя ролевыя гульні	У самай простае форме ролевыя гульні ўяўляюць сабою паказ перад аўдыторыяй спэцыяльна падрыхтаванай інсцэніроўкі з наступным абмеркаваньнем. Іх проста рыхтаваць і праводзіць, бо настаўнік можа браць гатовыя сюжэты зь літаратуры, а выкананьне роляў спрошчана з-за цвёрдага сцэнару. Асноўны недахоп такой схемы правядзеньня ў тым, што колькасць удзельнікаў абмежаваная, таму пэдагогічны патэнцыял гульні як мэтаду не выкарыстоўваецца ў поўным аб'ёме.
---------------------------------------	--

<p>Ролевыя гульні ў малых групах</p>	<p>Пры дадзеным спосабе правядзення кляса дзеліцца на малыя групы. Ім прапануецца адна і тая гульня для адначасовага правядзення. Такі мэтад мае шэраг перавагаў.</p> <p>Па-першае, ён дазваляе пашырыць склад удзельнікаў.</p> <p>Па-другое, у навучэнцаў знікае боязь выступу перад аўдыторыяй, у такім выпадку яна ўвогуле адсутнічае.</p> <p>Па-трэцяе, розныя групы вучняў маюць магчымасць атрымання рознага выніку гульні і рознага досведу. Гэта дазваляе правесці абмеркаваньне гульні больш шырока і падвышае адукацыйны эфэкт.</p> <p>Галоўны недахоп мэтаду ў немагчымасці настаўнікам кантраляваць усе падзеі адначасова. Акрамя таго, непазбежныя страты часу, бо кожная група запатрабуе розны прамежак часу для правядзення аднае гульні. Гэты недахоп можна часткова кампенсаваць – задаваць тым, хто ўжо скончыў гульню, дадатковыя заданні.</p>
<p>Ролевыя гульні для ўсяе клясы</p>	<p>Пры выкарыстанні такой схемы правядзення гульні ўсе вучні прымаюць удзел і выконваюць адпаведныя ролі. Такі спосаб найбольш эфектыўны пры забеспячэнні максымальнага ўцягнення вучняў у педагагічны працэс, але ён жа і самы складаны для выканання. Правядзенне ролевых гуляў для ўсяе клясы патрабуе ґрунтоўнай падрыхтоўкі і папярэдняй працы сярод навучэнцаў. Таму такую схему рэкамендуецца прымяняць пры наяўнасці досведу правядзення ролевых гуляў паводле больш простых схемаў.</p>

Як падрыхтавацца да правядзення ролевой гульні?

Настаўнік пачынае падрыхтоўку да правядзення гульні наступным чынам: робіць кароткае апісаньне гульні, яе агульнай хады, называе тэму, знаёміць з асноўнымі палажэннямі. Далей выкладаецца сцэнар ролевой гульні і падрабязна тлумачацца блёкі гульні.

вых правілаў. Пасья адбываецца разьмеркаваньне роляў і індывідуальны інструктаж гульцоў. Пры гэтым можна выкарыстоўваць адмыслова распрацаваныя раздаткавыя матэрыялы. Мы прапануем прыклад спецыяльнай памяткі, распрацаванай на аснове рэкамэндацыяў Дэвіда Турнэра [11, с.44].

Кароткая памятка гульца

Ты зараз будзеш удзельніцай у ролевай гульні. Прачытай ніжэйпрыведзеныя рэкамэндацыі, яны табе дапамогуць пры правядзеньні гульні.

1. Ніхто не патрабуе ад цябе быць выдатным акторм. Мэта ролевай гульні – змадэляваць сытуацыю, у якой бы вы ўсе маглі атрымаць пэўныя веды. Паводзь сябе ў разыгранай сытуацыі натуральным для сябе чынам. Але памятай, што роля можа патрабаваць дзеяньняў, некалькі адрозных ад звыклых табе.

2. Апісаная сытуацыя – гэта толькі пункт адштурхоўваньня. Яна дапамагае стварыць абстаноўку. Не абмяжоўвай сябе межамі апісаньня ролі, гэта можа парушыць непасрэднасьць камунікацыі. Няхай роля разьвіваецца ў тым накірунку, у якім яна магла б разьвівацца ў натуральных умовах. Па меры разьвіцьця сытуацыі рэагуй у адпаведнасьці з паводзінамі і зваротнымі рэакцыямі іншых удзельнікаў.

3. Калі табе не хапае інфармацыі для гульні, ты можаш выкарыстоўваць свае асабістыя думкі і меркаваньні. Галоўнае, каб імправізацыя адпавядала ролі і была праўдападобнаю.

Пры разьмеркаваньні роляў пажадана прызначыць найбольш значкавыя і цяжкія ролі пасіўным ці дрэнна пасьпяваючым вучням. Гэта дазволіць ім рэалізаваць сябе.

Калі ролевая гульня праводзіцца з мэтай падвядзеньня вынікаў па вывучанай тэме, то адразу з пачаткам вывучэньня гэтай тэмы рэкамэндуецца пачаць самастойную працу з правіламі гульні, даведачнымі матэрыяламі й рэкамэндаванай літаратурай. У канцы кожнага ўроку мэтазгодна вылучыць пяць хвілінаў на кансультацыі па ўзьніклых пытаннях.

У ролевай гульні наяўнасьць касьцюмаў пажадана, але не абавязковая. Цалкам дастаткова прысутнасьць характэрнага для пэрсанажу атрыбуту.

Акрамя працы з вучнямі, падрыхтоўка да правядзеньня ролевай гульні ўключае некаторую працу па афармленьні памяшканьня для гульні. Дастаткова трохі зьмяніць ягоны звыклы выгляд. Патрэбны эфэкт можа прынесці звычайная перастаноўка мэблі, але лепш, калі ў інтэр'ер будуць уключаны прадметы, адпаведныя сюжэту гульні.

Якія ўзроставыя асаблівасьці паводзінаў вучняў у гульні?

Уся праца на этапе падрыхтоўкі гульні вядзецца з абавязковым улікам узроставай спэцыфікі паводзінаў навучэнцаў падчас гульні.

Для *малодшых школьнікаў* характэрная лёгкасьць уваходжаньня ў вобраз. Гэта звязана зь яркім і непасрэдным успрыманьнем навакольнага. Адсюль лёгкасьць уцягненьня ў гульнявую дзейнасьць. Пастаянная арыентацыя на настаўніка і ягоны аўтарытэт значна спрашчае кіраваньне гульні, але патрабуе станоўчай падтрымкі з боку настаўніка.

У гульніх для гэтага ўзросту пажадана прысутнасьць атмасфэры тайны і сакрэтнасьці, што асабліва прыцягвае малодшых школьнікаў.

З прычыны спэцыфікі ўзросту малодшых школьнікі ня могуць прадумваць хаду гульні на ўсёй яе працягласьці. Таму для паспяховага правядзеньня складанай сумеснай гульні мэтазгодна скарыстаць дапамогу старэйшых вучняў.

Працягласьць гульні для вучняў гэтага ўзросту мусіць быць абмежавана з прычыны іхнай хуткай стомляльнасьці.

Навучэнцы сярэдняга школьнага ўзросту імкнучца ўявіць сябе дарослымі, асабліва дарослымі-**героямі**, дарослымі-**пераможцамі**. Адсюль ідзе імкненьне гуляць адпаведных пэрсанажаў і адпаведна паводзіць сябе ў гульні.

У ролевых гульніх вучняў гэтага ўзросту назіраецца імкненьне да групавой камунікацыі і супрацы. Нават калі сюжэт гульні не прадугледжвае калектыўнай дзейнасьці, можна чакаць разьбіцьця на групы. Праўда, групы фармуюцца згодна прынцыпу «з кім сябрую – з тым і разам», а гэта можа не адпавядаць ідэі гульні.

Высокая актыўнасьць фантазіі й патрэба ў стварэньні свайго асабістага ўяўнага асяродку дазваляе атрымаць больш падрабязную дапрацоўку вобразаў пэрсанажаў і сюжэтных лініяў гульні для яе ўдзельнікаў. Зь іншага боку, гэтая ж асаблівасьць абумоўлівае недастаткова дакладнае разьмежаваньне гульнівай і сапраўднай рэчаіснасьці. Таму па заканчэньні гульні неабходна нагадаць удзельнікам, што ўсе падзеі былі ўмоўнымі.

Навучэнцы сярэдняга школьнага ўзросту могуць без дапамогі настаўнікаў (а часам увогуле ў сакрэце ад іх) арганізаваць дастаткова складаную сумесную дзейнасьць падчас гульні і пралічыць свае дзеянні на шмат крокаў наперад.

Акрамя таго, у дадзеным узросьце становяцца заўважныя полавыя адрозьненні ў падыходзе да гульні. Дзяўчынкі імкнуцца да таго, каб гульня была стымулам і для негульнівай дзейнасьці. У хлопчыкаў абвострана патрэба ў больш актыўным, дзейным і рамантычным самасьцьвярджэньні ў гульні. Адпаведна, яны аддаюць перавагу прыгодніцкім і гераічным сюжэтам для гульніў.

І яшчэ адзін апошні характэрны момант – **падрыхтоўка да гульні для іх аднолькава прывабная як і сам працэс гульні.**

Для *старэйшых школьнікаў* характэрна арыентацыя на камунікацыю, яе эмацыйную насычанасьць. Адсюль перавага дзейнасьці, звязанай з моўнай актыўнасьцю, і роляў з актыўным вядзеньнем размоваў.

Назіраецца жаданьне згуляць на глядача, што часта прыводзіць да разыходжаньня мэтаў гульцоў і самой гульні. Каб папярэдзіць гэткае тып паводзінаў, рэкамэндуецца ўключыць у сюжэт «значных пэрсанажаў»: «міністраў», «прэзыдэнтаў», «дыпляматаў» і інш.

Часта ў такім узросьце ўсялякая дзейнасьць набывае гумарыстычную афарбоўку. Ролевая гульня – не выключэньне. Таму настаўнік павінен сачыць, каб «здаровы гумар» не пераходзіў у «нездаровае блюзьнерства».

Якія функцыі настаўніка падчас правядзеньня ролевай гульні?

Падчас гульні настаўнік выконвае розныя функцыі.

Інфармацыйная. Кожны ўдзельнік гульні можа зьвярнуцца да настаўніка па дадатковую інфармацыю.

Кансультацыйная. Настаўнік можа даваць вучням падказкі, накіраваныя на тое, каб дапамагчы ім больш поўна рэалізаваць магчымасьці гульні.

Арбітражная. Настаўнік падчас гульні сочыць за выкананьнем правілаў і вырашае ўзьніклыя спрэчныя сытуацыі.

Фасылітатарская. У абавязкі настаўніка ўваходзіць і прамое падбадзёрваньне нерашучых гульцоў і актывізацыя іхнай гульні.

Рэгулюючая. У працэсе гульні найбольш актыўныя могуць цалкам захапіць ініцыятыву, выцесьніць спакайнейшыя удзельнікаў. У такім выпадку настаўнік павінен нэўтралізаваць іх, пераклучыўшы на іншую дзейнасьць.

Як пабудаваць абмеркаваньне гульні?

Абмеркаваньне працэсу і вынікаў ролевай гульні лягічна завяршае ўрок.

Пачынаецца яно заўсёды з аналізу эмацыйнага стану ўдзельнікаў гульні. Неабходна абмеркаваць такія пытаньні, як «Ці спадабалася гульня вучням?», «Якія пачуцьці перажывалі ўдзельнікі падчас яе правядзеньня?». Гэта дасьць эфэкт завяршэньня гульні на эмацыйным узроўні, бо эмацыйная ўключанасьць захоўваецца ў навучэнцаў нейкі час пасля заканчэньня гульні.

Далей ідзе агляд гульнявых сытуацыяў і стаўленьне гульцоў да іх. Вядзецца абмеркаваньне цяжкасьцяў і ідэяў, узьніклых у гульні. Асабліваю ўвагу рэкамэндуецца зьвярнуць на супастаўленьне зьместу гульні і школьнага матэрыялу. Абмяркоўваецца шэраг пытаньняў: «Чаму ў гульні ёсьць такія правілы?», «Ці адбываецца гэта ў жыцьці такім жа чынам?», «Калі б вы гулялі наноў, што б вы зрабілі ня так?», «Ці могуць вынікі гульні быць іншымі? Чаму?».

Заканчваецца абмеркаваньне гульні падвядзеньнем вынікаў. Пры гэтым улічваюцца наступныя аспэкты:

- *падкрэсьліць высновы, зробленыя вучнямі;*
- *настаўніку неабходна адзначыць тыя моманты, якія былі раней праігнараваныя;*
- *павіншаваць удзельнікаў з паспяховым завяршэньнем гульні і падзякаваць ім за працу.*

У канцы абмеркаваньня можна папрасіць гульцоў выказаць свае меркаваньні па паляпшэньні сцэнару і правілаў гульні.

Галоўнае пры абмеркаваньні гульні для настаўніка – не навязваць сваіх высноваў, але ставіць такія пытаньні, якія б садзейнічалі аналізу вучнямі прамінулай гульні і іхнай дзейнасьці ў ёй.

3. СКАРБОНКА ГУЛЬНЯЎ

«Дэмакратыі й дыктатуры – спосабы прыняцьця рашэньняў»

У аснову дадзенай распрацоўкі пакладзена аднайменная ролевая гульня амэрыканскага аўтара Філіпа Панарытыса, прызнаная лепшым урокам году на конкурсе «Адукацыя для дэмакратыі» 1989 г.

Гульня дазваляе

Стварыць умовы, дзе ўдзельнікі на асабістым досьведзе маглі б азнаёміцца з мэтадам прыняцьця рашэньняў ва ўмовах розных сыстэмаў: дэмакратыі з раўнамерным разьмеркаваньнем дабрабыту, дэмакратыі зь нераўнамерным разьмеркаваньнем матэрыяльных каштоўнасьцяў, абсалютнай манархіі, алігархіі і таталітарнай дыктатуры.

Форма правядзеньня

Вучні, падзеленыя на групы, мадэлююць канкрэтную форму кіраваньня з найбольш характэрнымі для яе прыкметамі, абмяркоўваюць вынікі гульні, робяць высновы і заключэньні. Рэальнасьць уражаньняў забясьпечваецца ўвядзеньнем гульнявых грошай, якія пароўну разьмяркоўваюцца паміж групамі.

Колькасць гульцоў – 15 і болей навучэнцаў.

Падрыхтоўка да гульні

Гульня разьлічаная на два ўрокі па дадзенай тэматыцы. На першым занятку (падрыхтоўчым) вучні знаёмяцца з рознымі палітычнымі сыстэмамі ўладкаваньня дзяржавы, працуюць над вызначэньнямі паняцьцяў, вылучаюць асноўныя прынцыпы прыняцьця

рашэньняў у кожнай з палітычных сыстэмаў і іхныя асноўныя прыкметы.

Пасьля вучні дзеляцца на працоўныя групы, якія будуць прадстаўляць наступныя формы кіраваньня: дэмакратыю, абсалютную манархію, алігархію і таталітарную дыктатуру. Далей кожная з групаў фармуе сыстэму ўлады – вызначаюць, хто будзе прэзыдэнтам (манархам, дыктатарам), хто чальцамі ўраду і парлямэнту, а хто простымі грамадзянамі. Сьпіс роляў для кожнай сыстэмы распрацоўваецца настаўнікам зыходна з характарыстык дадзенай формы кіраваньня.

Правадзеньне гульні

На наступным занятку групам па чарзе прапануецца выканаць наступныя заданьні:

- разьмеркаваць паміж чальцамі групы грашовую суму ў 100 умоўных адзінак;
- правесьці ў краіне зьмену ўлады.

Пры гэтым пры выкананьні заданьняў групы павінны прытрымлівацца вызначаных раней прынцыпаў прыняцьця рашэньняў, характэрных для іхнай формы кіраваньня.

У той час, калі адна з групаў выконвае заданьне, чальцы іншых групаў назіраюць за ёй.

На выкананьне заданьняў кожная група мае 10 хвілінаў.

Аналіз гульні

Аналіз гульні вучнямі можна правесьці ў форме напісаньня рэзюмэ, як хатняе заданьне. Вучням рэкамэндуецца падумаць пра адносную эфэктыўнасьць розных групаў пры прыняцьці рашэньняў, моцныя і слабыя бакі розных сыстэмаў і свае прэфэрэнцыі. Таксама прапануецца зьвярнуць увагу на спосаб спадкаемнасьці ўлады, паколькі менавіта тут відавочна праяўляецца прынцыповая розніца сыстэмаў у сэнсе прыхільнасьці да прынцыпаў справядлівасьці і прэзэнтатывнасьці.

«Папуляцыя аленяў»

Вучэбная экалягічная гульня, распрацаваная заходняй радай па экалягічнай адукацыі, ЗША, праект «Дзікая прырода», 1983.

Гульня дазваляе

Хутка і эфэктыўна замацаваць у разуменні вучняў малодшых класаў паняцце пра лімітуючыя фактары і дынаміку разьвіцця папуляцыяў жывёлаў, унутрывідавую канкурэнцыю і даць агульнае ўяўленьне пра кругаварот рэчываў у прыродзе.

Форма правядзеньня

Школьнікі гуляюць ролі аленьяў і кампанэнтаў навакольнага, якія забяспечваюць існаваньне асобінаў у папуляцыі, імітуюць барацьбу за лімітуючыя фактары, абмяркоўваюць вынікі гульні, робяць высновы й заключэньні.

Колькасць удзельнікаў – 15 і болей вучняў.

Працягласць гульні – 30–45 хвілінаў.

Матэрыялы й абсталяваньне

Пляцоўка для рухомай гульні, аўдыторыя, аркуш паперы (60x90 см), крэйдаваная дошка, крэйда, маркеры.

Падрыхтоўка гульні

Перад пачаткам гульні распавядаецца пра жыццё папуляцыяў жывёлаў (аленьяў, зайцоў і г.д.) на канкрэтных прыкладах, даюцца азначэньні асноўных паняццяў, гаворыцца пра тое, якія фактары ёсць жыццёва неабходнымі для кожнай асобіны і ўсёй папуляцыі – ежа, вада, прытулак. Пасьля вучні падзяляюцца на дзве групы ў прапорцыі 1:3. Меншая група – «алені», большая – «лімітуючыя фактары».

Правядзеньне гульні

Групы размяшчаюцца шэрагамі адзін насупраць другога на адлегласці 10–12 мэтраў. Кожны «алень» павінен вырашыць для сябе, які з фактараў яму ў дадзены момант неабходны – ежа, вада ці прытулак. Фактары павінны вырашыць, чым яны будуць у дадзены момант: ежай, вадой ці прытулкам. «Ежа» азначаецца складзенымі на жываце рукамі, «вада» – складзенымі каля рота рукамі, «прытулак» – складзенымі на галаве рукамі.

Групы адварочваюцца адна ад аднае, і кожны гулец задумвае сваю ўмову (пэўнага фактару). Па першаму сыгналу (пляскі ў далоні) групы паварочваюцца тварам і паказваюць, што яны задумалі. Па другому сыгналу «алені» навыверадкі бягуць і стараюцца ўзяць неабходныя фактары (фактары дэманструюць задуманае).

Пасьля сыгналу гульня спыняецца. «Фактары», якіх выбралі «алені», пераходзяць у групу «аленяў», а «алені», якім не хапіла «фактараў», пераходзяць у супрацьлеглую групу.

На гэтым першы цыкль завяршаецца. Такіх цыкляў павінна быць 6–7 як мінімум.

Пасьля з вынікаў кожнага згулянага цыкля настаўнік на лісьце паперы малюе наступны графік: па вертыкалі – колькасць «аленяў» і «фактараў», па гарызанталі – цыклі (адпаведныя гадам).

Аналіз гульні

У працэсе аналізу гульні вучням дэманструецца графік. Увага дзяцей зьвяртаецца на зыходныя суадносіны «аленяў» і «фактараў» і зьмены падчас гульні. Выяўляецца залежнасьць колькасці «аленяў» ад колькасці «фактараў». Далей вучням прапануецца на аснове зьвестак графіку зрабіць заключэньне: як залежыць памер папуляцыі ад умоваў месца пражываньня, і выснову пра пэрыядычнасьць хістаньня колькасці папуляцыяў у залежнасьці ад стану асяродзьдзя й канкурэнтнай барацьбы паміж імі ўнутры віду. У працэсе абмеркаваньня настаўнік выпісвае на дошцы ключавыя словы і яшчэ раз дае азначэньні й тлумачэньні.

«Падарожжа па Амазонцы»

Апісаньне гульні прыводзіцца паводле: Душына І.В., Панурава Г.А. Мэтодыка выкладаньня географіі: дапаможнік для пачаткоўцаў-настаўнікаў і студэнтаў пэдагагічных інстытутаў і ўнівэрсытэтаў па географічных спецыяльнасьцях – М., 1996. – 192 с.

Гульня дазваляе

Сфармаваць у навучэнцаў пры вывучэньні курсу географіі мацерыкоў і акіянаў здольнасьці складаць вобразнае апісаньне асобных тэрыторыяў на аснове разнастайных крыніцаў географічнай ін-

фармацыі, адшукваць з дапамогай картаў узаемасувязі паміж рознымі прыроднымі комплексамі, вызначаць экалагічныя праблемы і распрацоўваць магчымыя шляхі іх вырашэння.

Колькасць удзельнікаў – 10 і болей вучняў.

Працягласць гульні – 80–90 хвілінаў.

Матэрыялы й абсталяванне

Геаграфічныя карты і атлясы, школьныя падручнікі, даведачныя матэрыялы і матэрыялы пэрыядычнага друку па дадзеным рэгіёне Зямлі.

Падрыхтоўка да гульні

Гульня разьлічана на два ўрокі. Перад пачаткам гульні вучні дзеляцца на пяць рабочых групаў, якія павінны будуць ажыццявіць падарожжы па наступных маршрутах:

Першая група – на караблі падняцца па Амазонцы ад бразільскага порту Бялен у вусці ракі да пэруанскага порту Ікітас, адтуль па Укаялі, прытоку Амазонкі, да гораду Пукальпа.

Другая група – дасьледаваць басэйн вэнэсуэльскай ракі Арынока, далей дасягнуць па зямлі вышнявіны Рыу-Нэгра і прайсьці яе да злучэння з Амазонкай.

Трэцяя група – паспрабаваць дасягнуць Амазонкі з тэрыторыі Калюмбіі.

Чацьвёртая група – знайсці вытокі Амазонкі. Як вядома, ёсць два прэтэндэнты на званьне галоўнага вытоку – Укаялі і Мараньён.

Пятая група – дасьледаваць прытокі Амазонкі на поўдні Пэру, у Балівіі й Парагваі.

Правядзеньне гульні

Гульня праходзіць у два этапы. На першым уроку вучні ажыццяўляюць падарожжа па распрацаваных маршрутах з выкарыстаннем геаграфічных картаў, атлясаў, даведачных матэрыялаў, школьных падручнікаў і матэрыялаў пэрыядыкі. Па выніках падарожжа яны рыхтуюць навуковы даклад, у якім патрэбна:

1. Апісаць прыродныя комплексы па лініі маршрутаў.

2. Выявіць па картах узаемасувязі паміж кампанэнтамі на прыкладзе аднаго комплексу. Складзіце схему гэтых узаемасувязяў.
3. Падрэзана ахарактарызаваць асноўныя рысы прыроды, насельніцтва і яго гаспадарчай дзейнасці на лініі маршруту.
4. Высветліць, у выніку якой гаспадарчай дзейнасці гэтыя сувязі могуць быць парушанымі. Да якіх зьменаў у прыродных комплексах гэта можа прывесці? Падумаць, ці магчыма аднаўленьне парушаных сувязяў і пры якіх умовах. Выказаць прапановы па рацыянальным выкарыстанні рэсурсаў прыроднага комплексу. Прапановы абгрунтаваць.

Групы дапрацоўваюць даклады, дапаўняюць свае матэрыялы карцінамі, слайдамі з выявамі прыроды вывучаных тэрыторыяў, вытрымкі з мастацкай літаратуры.

Другі ўрок праводзіцца ў форме навуковай канферэнцыі, дзе адбываецца прэзэнтацыя вынікаў працы рабочых групаў аб экспэдыцыях і наступнае абмеркаваньне. Падчас абмеркаваньня рэкамэндуецца больш часу прысьвяціць праблемам Амазоніі й шляхам іх вырашэньня.

«Таблічныя велічыні»

Апісаньне гульні падаецца паводле: Сяляпухіна А.С. Ролевая гульня пры вывучэньні тэмы «Таблічныя велічыні» // Народная асвета. – 1997. – №11.

Гульня дазваляе

Пры вывучэньні тэмы «Таблічныя велічыні» ў курсе інфарматыкі разгледзець два тыпы задачай: пошук элемэнту табліцы з зададзеным параметрам і пошук першага элемэнту табліцы.

Колькасць удзельнікаў – 8 і болей вучняў.

Працягласць гульні – 30–40 хвілінаў.

Матэрыялы й абсталяваньне

Дзьве жэрдкі: 190 см і 170 см.

Правядзеньне гульні

Вучні падзяляюцца на дзве групы – плямёны індзейцаў «чырванаскурыя» і «жаўтатарыя». Адно племя атрымлівае заданьне выбраць для паляваньня на пуму мужчынаў ростам вышэй 190 см. Другое племя адпраўляецца на пабудову вігвама, калі іх рост вышэй 170 см.

Кожнае племя вырашае сваю задачу наступным чынам: ягонья прадстаўнікі становяцца каля дошкі і іхны правадыр з дапамогай жардзіны выбірае тых, чый рост вышэй 190 см. Другі правадыр выбірае індзейцаў з ростам ня менш як 170 см.

Абмеркаваньне гульні

Пасья гульні праводзіцца абмеркаваньне, на якім уздымаюцца наступныя пытаньні:

Пытаньні для «чырванаскурых»:

1. Ці патрэбна праглядаць усё племя пры адборы на паляваньне? (Так.)
2. Якое дзеянне выкарыстоўваў правадыр пры адборы? (Параўноўваў рост кожнага індзейца зь меркай – лічбай 190.)
3. Што рабіў правадыр, калі рост адпавядаў? (Адбіраў індзейца і правяраў рост наступнага.)
4. Што даводзілася рабіць правадыру, калі рост не адпавядаў? (Пераходзіў да праверкі наступнага.)
5. Ці можна сказаць, што правадыр выконваў цыклічныя дзеяньні? (Так, ён паўтараў параўнаньне росту індзейца зь меркаю.)
6. Ці вядома вам, колькі разоў павінен выканаць гэтае дзеянне правадыр? (Так, колькасьць паўтараў адпавядае колькасьці індзейцаў.)
7. Якога тыпу цыкль трэба выконваць для апісаньня названага дзеяньня? («Для».)
8. Як можна падаць племя індзейцаў у памяці ЭВМ (нас цікавіць рост)? (У выглядзе масыву, элемэнтамі якога будуць значэньні росту кожнага прадстаўніка.)
9. Што трэба знайсці падчас працы з гэтым масывам? (Элемэнты, якія перавышаюць лічбу 190.)

10. Колькі частак будзе ў альгарытме? (Чатыры: апісаньне табліцы, увядзеньне зыходных звестак, апрацоўка табліцы з мэтай атрымання выніку, паказ выніку на экране.)

11. Пры апрацоўцы табліцы мы арганізуем цыкль (правадыр выконвае цыклічныя дзеянні). А якая велічыня будзе параметрам цыклю? (Нумар элементу табліцы – нумар індзейца ў шэрагу.)

12. Якія дзеянні будуць у цэле цыкля? (Параўнаньне элементу табліцы зь лічбаю 190 – параўнаньне індзейца зь меркаю.)

13. Якую каманду патрэбна выкарыстоўваць для параўнання? (Каманду адгалінаваньня.)

Згодна з гэткай схемай адбываецца абмеркаваньне дзеянняў племені «жаўтатварых».

Літаратура

Агульныя пытанні тэорыі ролевых гульняў

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
2. Воронина Е.Ю., Белоконь О.Л. Ролевая игра – что это такое: методическое пособие. – М., 1997.
3. Коровяновская Е.П., Юдина О.Н. К психологической характеристике эффективности учебно-ролевых игр // Вопросы психологии. – 1980. – №1.
4. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии (анализ зарубежного опыта). – Рига, 1995.
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: Учеб.-метод. пособие. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.
6. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома, 1995.
7. Лебедева И.А. Путешествие в страну игр: Сюжетно-ролевая игра. – Н. Новгород: Нижегородский гуманитарный центр, 1998.
8. Трофимова З.П., Лутохина Э.А., Наумова С.А. Игра в учебном процессе. Метод. пособие в 2-х частях. – Мн., 1995.
9. Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство. – СПб: Питер, 2002.
10. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
11. Яновская М. Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. Метод. пособие для учителей и воспитателей. – М.: Просвещение, 1974.

Ролевые игры на географии

1. Бабурин В.Л. Деловые игры по экономической и социальной географии: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1995.

2. Душина И.В., Понурова Г. А. Методика преподавания географии: Пособие для начинающих учителей и студентов педагогических институтов и университетов по географическим специальностям – М., 1996.
3. Кавтарадзе Д.Н. Опыт проведения учебной имитационной игры по охране природы. – М., 1982.
4. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: Введение в активные методы обучения. – М.: Моск. психолого-социальный ин-т. – Флинта, 1998.
5. Малов В.Ю., Сыскин Н.В. Деловая игра «Саяны». – Новосибирск: Изд-во НГУ, 1976.

Ролевая гульні па біялёгіі

1. Игры и экологическое образование детей. – Пушкино, 1994.
2. Кавтарадзе Д.Н. Имитационные игры в экологическом образовании. // Биология в школе. – 1990. – № 3.
3. Кавтарадзе Д.Н. Интерактивные методы: обучение пониманию. // Биология в школе. – 1998. – № 3.
5. Ролевые игры по охране природы в средней школе. – М., 1977.
6. Самерсова Н.В. Использование ролевой игры в процессе экологического образования детей и подростков. Учебно-методические рекомендации. – Мн., 1994.

Ролевая гульні па гісторыі

1. Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках истории. // Преподавание истории в школе. – 1990. – №4.
2. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС – ПРЕСС, 2001.
3. Годер Г.И. Средневековые фарсы в постановке школьников. // Преподавание истории в школе. – 1960. – №3.
4. Иванова Т.Н. История в седьмом классе. Сценарии ролевых игр, тесты. – Чебоксары, 1993.
5. Короткова М.В. Познавательные игры и познавательные задания на уроках истории средних веков. // Преподавание истории в школе. – 1991. – №4.
6. Кучерук И.В. Учебные игры по истории. // Преподавание истории в школе. – 1989. – №4.
7. Левин М.И. Элементы военной романтики и военной игры в обучении истории. // Преподавание истории в школе. – 1968. – №1.
8. Петрова Л.В. Нетрадиционные формы уроков истории в 5–7 классах. // Преподавание истории в школе. – 1987. – №4.
9. Фомин Ю.Д. На рыцарский турнир. // Преподавание истории в школе. – 1968. – №6.

Ролевая гульня па інфарматыцы

1. Слепухина А.С. Ролевая игра при изучении темы «Табличные величины». // Народная асвета. – 1997. – №11.

Літаратура

1. Андреева Г.М. Социальная психология. – М., 1989.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
3. Анисимов О.С. Методологическая культура педагогической деятельности и мышления. – М.: Экономика, 1999.
4. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. – М.: Изд-во ВЛАДОС – ПРЕСС, 2001.
5. Игры и экологическое образование детей. – Пушкино, 1994.
6. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии (анализ зарубежного опыта). – Рига, 1995.
7. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: Учеб. - метод. пособие. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.
8. Оконь В. Введение в общую дидактику. – М., 1990.
9. Стратегии обучения демократии. / Обучение демократическому гражданству: Международное руководство. – США, 2000.
10. Трофимова З.П., Лутохина Э.А., Наумова С.А. Игра в учебном процессе: Метод. пособие в 2-х частях. – Мн., 1995.
11. Турнер Д. Ролевые игры: Практическое руководство. – СПб: Питер, 2002.
12. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.

Алена Грыгальчык

Ацэначная дзейнасць настаўніка на ўроку

1. НЕАБХОДНЫЯ ТЛУМАЧЭННІ

Калі ўявіць педагагічную дзейнасць настаўніка ў якасці шматкампанэнтнай сістэмы, то змена аднаго са складнікаў будзе ўплываць на змену ці ўдасканалванне іншых. Прывядзем просты прыклад: настаўнікі – удзельнікі сэмінараў па тэме «Навучаем інакш. Стратэгія актыўнага навучання», пасля таго як азнаёміліся з некалькімі мэтамі актыўнага навучання, задаюць правамоцнае пытаньне: «Як, выкарыстоўваючы гэтыя мэтады на ўроку, ацаніць дзейнасць вучня?» Дадзенае пытаньне актуальнае і для настаўнікаў, якія ўжо мелі досвед педагагічнай дзейнасці ў галіне стратэгіі актыўнага навучання.

Адказам на зафіксаванае пытаньне можа стаць мэтадалгічная