

Методическая копилка учителя.

Мастер-класс. Игровая технология.

Сюжетно-ролевая игра по басне И.А. Крылова «Стрекоза и муравей»

Автор: Боброва О.К.

учитель русского языка и литературы

МБОУ СШ № 6

В данном мастер – классе использована игровая технология, которая привлекает обучающихся своей кажущейся лёгкостью и простотой. Но опытный преподаватель знает, что данная технология требует солидной подготовки от педагога и высокого методического мастерства:

-прежде всего, следует определить учебную проблему, которую нужно решить в процессе игры

- затем выстроить сюжет, ход игры

- определить ключевые роли

распределить обучающихся на группы

- продумать задания для каждой группы.

Данная технология полифункциональна и предполагает многообразие подходов к организации учебной деятельности учащихся.

Концептуальные основы:

- Деятельностный подход
- Исследовательский подход
- Личностно-ориентированный подход
- Технология мастерских

Форма: сюжетно-ролевая дидактическая игра

Тип: обобщение

Методы и приемы: проблемный, элементы исследования, приемы технологии мастерских.

Форма учебной деятельности: групповая

Виды учебной деятельности:

- выразительное чтение,
- инсценирование,
- анализ произведения,
- отбор музыки и видеоряда,
- мотивация выбора.

Цель игры: интерпретация басни Крылова с использованием методов анализа художественного текста, музыки, живописи.

Образовательные задачи:

- освежить в памяти забытый текст басни Крылова;
- дать новый подход к пониманию содержания;
- расширить и разнообразить смыслы, заложенные в басне,
- определить авторскую позицию;
- дать оценку героям басни через анализ текста;

Развивающие задачи:

- развитие навыков анализа поэтического текста;
- развитие умений интерпретировать поэтические тексты, вводить их в контекст культуры, современной жизни,
- развитие творческих способностей, умение работать в группе.

Воспитательные задачи: выявление значений слов «праздность», «легкомысленность», «простодушие», «сострадание», «равнодушие» и «жестокость»; формирование нравственной позиции учащихся

Проблема урока: Что порицает (осуждает) Крылов? К чему призывает читателей?

Подготовительный этап

1. Индукция

Сюжет.

Мастер: Российское государство сделало заказ известной кинокомпании на реализацию проекта «Выдающиеся писатели России». Кинокомпания

проводит серию конкурсных просмотров творческих коллективов с целью отбора самых лучших, талантливых для участия в этом престижном государственном проекте. Вы – два творческих коллектива. Молодые, дерзкие, амбициозные. Вам необходимо выиграть этот конкурс: нужна работа деньги слава. Ищите неординарные трактовки, свое прочтение, рискуйте!

Распределение ролей и постановка задачи.

Мастер: Предлагаем Вам разделить на две группы и начать работу над проектами.

Режиссер

Организует работу мастерской: распределяет роли; руководит анализом содержания басни, корректирует, обобщает, направляет.

Музыкальный редактор

Подбирает музыкальное оформление с учетом интерпретации (толкования) текста. Мотивирует выбор музыкального фрагмента.

Художественный оформитель.

Создает афишу, которая отражает интерпретации художественного текста.

Декоратор.

Подбирает видеоряд с учетом интерпретации (толкования) текста. Мотивирует выбор данного видеоряда.

Актеры.

Исполняют роли с учетом толкования (интерпретации) художественного текста.

Оценивать ваши проекты будут:

- Руководитель кинокампании.
- Креативный директор.

Вопросы группам для интерпретации басни

II. Самоконструкция и социоконструкция.

Каждая группа отвечает на вопросы по анализу и интерпретации текста басни «Стрекоза и муравей». Каждому участнику предоставлена

независимость в выборе пути поиска решения, дано право на ошибку и на внесение корректив.

Внимательно прочитайте басню 3-4 раза.

Где, когда развиваются события в басне? Какие слова, словосочетания подтверждают это?

Расскажите о героине. Кто она? Какова она? Как строит свою жизнь? Какой предстает в данной ситуации? Какие слова, словосочетания помогают понять образ героини, ее душевное состояние? Как и о чем просит муравья?

Расскажите о герое. Кто он? Каков он? Как строит свою жизнь? Каким предстает в данной ситуации? Какие слова, словосочетания помогают понять (создать, представить) образ героя.

Какова авторская позиция? Кого осуждает? За что? Кому сострадает?

Включите в свой ответ слова «леность», «праздность», «легкомысленность», «простодушие», «доверчивость», «равнодушие», «жестокость» и т.д. и т.п.

Есть ли среди героев счастливые? Что мешает счастью каждого? Возможно ли их общее счастье?

Затем каждый участник группы выполняет работу в соответствии со своей ролью.

Ход игры (основной этап)

III. Социализация и афиширование.

- Представление итогов работы творческих групп (мастерских).
- Интерпретация басни (толкование содержания) представляется режиссером.
- Выбор музыкального фрагмента обосновывает музыкальный редактор.
- Выбор видеоряда обосновывает художник оформитель.
- Игра актеров на фоне видеоряда в сопровождении музыки.

Вступительное слово.

Мастер: Господа! Сегодня важный день конкурса, мы заканчиваем просмотр творческих мастерских. Остался 1 блок, связанный с творчеством И.А. Крылова. Свою работу представят две творческие группы. Работаем в

режиме нон-стоп, без перерыва. Все устали. Нам интересен свежий, современный взгляд; новое, скандальное прочтение басни великого Крылова. Оцениваем: дерзость, креативность, глубину, современный подход.

Выступление I группы.

Выступление II группы.

Подведение итогов (заключительный этап)

IV. Разрыв.

Мастер – к представителям кинокомпании: насколько ярко, глубоко и современно была прочитана басня И.А.Крылова каждой творческой группой? Насколько оригинальной показалась трактовка образов; оригинальность прочтения произведения?

Оценка работы групп представителями компании. Мотивированное оглашение решения можно завершить подведением итогов прочтения басни группы – победительницы (см ниже как один из вариантов).

Мастер: Счастье было возможно? - Нет! Слишком разные жизненные позиции.

Кто виноват?- Непостоянство и легкость одной (стрекозы) и лицемерие и фарс другого (муравья).

Мастер: Стрекоза –открытая, доверчивая, нежная, трогательная в своей наивности.

Муравей – строгий моралист, лишенный чувства сострадания.

Мастер: Что делать? – Измениться каждому. Именно так прочитана басня вашей творческой группой.

Мастер: Спасибо за работу. Творческая мастерская завтра в 6.00 в павильоне № 125.

Работа второй творческой мастерской заинтересовала. Ей предлагается принять участие в другом проекте. Спасибо!

V. Рефлексия. Обязательный этап игровой технологии, который позволяет каждому оценить свою деятельность, деятельность группы, сопоставить разные варианты решения проблемы.

1. Как работалось в группах?
 - Что было сложно?
 - Что было легко?
 - Что интересно?
 - Что показалось утомительным, скучным?
 2. Хотели бы поучаствовать в подобной игре еще раз? Почему?
 3. Чему научились?
 - Чем обогатились?
 4. Какой нравственный урок вынесли из работы, из содержания басни?
- Рефлексия на форму работы «мастер-класс».
- Что делали? Как? В какой атмосфере все происходило?
- Эффективна ли данная форма работы?

Приложение

СТРЕКОЗА И МУРАВЕЙ

И. Крылов

*Попрыгунья Стрекоза
Лето красное пропела;
Оглянуться не успела,
Как зима катит в глаза.
Помертвело чисто поле;
Нет уж дней тех светлых боле,
Как под каждым ей листком
Был готов и стол и дом.
Все прошло: с зимой холодной
Нужда, голод настает;
Стрекоза уж не поет:
И кому же в ум пойдет
На желудок петь голодный!
Злой тоской удручена,
К Муравью ползет она:
«Не оставь меня, кум милой!
Дай ты мне собраться с силой
И до вешних только дней
Прокорми и обогрей!» -
«Кумушка, мне странно это:
да работала ль ты в лето?» -
говорит ей муравей.*

*«До того ль, голубчик было?
В мягких муравах у нас
Песни, резвость всякий час,
Так, что голову вскружило». –
«А, так ты ...» - «Я без души
лето целое все пела». –
«Ты все пела? это дело:
Так, поди, же попляши!»*