

УДК 372.882

DOI: 10.26140/bgz3-2019-0804-0037

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПО ТВОРЧЕСТВУ В.М.ГАРШИНА И А.П. ЧЕХОВА В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ БУДУЩИМИ СПЕЦИАЛИСТАМИ СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА

© 2019

AuthorID: 458980

SPIN: 9106-4507

ORCID: 0000-0002-7235-3126

Ушакова Елена Вячеславовна, кандидат филологических наук, заведующий кафедрой
русского языка и литературы

Московский финансово-промышленный университет «Синергия»
(125190, Россия, Москва, Ленинградский проспект, д. 80, e-mail: ushakova@mail.ru)

Аннотация. В статье рассматриваются методические приемы организации практических занятий по истории русской литературы в форме ролевой игры. Представлены пути решения проблемы повышения интереса студентов, будущих специалистов области культуры и искусства, к изучению творчества русских писателей на основе интерактивных занятий в процессе изучения дисциплины «История русской литературы». Одной из форм проведения таких занятий является ролевая игра, использование которой позволит привлечь внимание студентов к анализу текста произведений, развить творческие и коммуникативные способности, побудить к осмыслению и обсуждению целого ряда важных эстетических и нравственных проблем. В статье представлены методические аспекты организации ролевой игры, даются рекомендации, определяются условия и этапы проведения практического занятия «Тема искусства в рассказах В. М. Гаршина и А. П. Чехова» в рамках изучения раздела «История русской литературы 1880-1890-х годов». Предложенные для анализа рассказы В. М. Гаршина «Художники» и А. П. Чехова «Дом с мезонином» содержат обсуждение персонажами проблем назначения и роли искусства в жизни общества, наиболее близких для студентов, связывающих свое будущее с профессиями сферы культуры.

Ключевые слова: ролевая игра, русская литература, тема искусства, А.П. Чехов, В.М. Гаршин, «Художники», «Дом с мезонином», художник, интерактивные методы обучения, проблемная ситуация, творческое развитие.

THE ROLE-PLAY METHODOLOGY BY THE EXAMPLE OF V.M. GARSHIN'S AND A.P. CHEKHOV'S WORKS WHILE TEACHING RUSSIAN LITERATURE TO CULTURE AND ART STUDENTS

© 2019

Ushakova Elena Vyacheslavovna, PhD, Associate Professor, Head of Russian Language and Literature
Department at Moscow University for Industry and Finance «Synergy»

Moscow University for Industry and Finance «Synergy»
(125190, Russia, Moscow, Leningradsky avenue, 12, e-mail: ushakova@mail.ru)

Abstract. The article discusses the methods of arranging «History of Russian Literature» classes in the form of a role-play. It presents the ways of increasing the students' interest in studying the work of Russian writers, which are based on interactive classes, in the course of studying the discipline «History of Russian literature». One of the forms of conducting such classes is a role-play, the use of which will draw students' attention to the analysis of the text of the works, develop creation and communication abilities, encourage comprehension and discussion of a number of important aesthetic and moral issues. The article presents the methodological aspects of arranging a role-play, gives recommendations, defines the conditions and stages of the class «The theme of art in short stories by V.M. Garshin and A.P. Chekhov» within the course of studying «History of Russian Literature of the 1880-1890s». The stories «Artists» by V.M. Garshin and «The House with the Mezzanine» by A.P. Chekhov proposed for analysis contain the characters' discussion of the problems of the purpose and role of art in society, most relevant to the students whose future professions belong to the cultural sphere.

Keywords: role-play, Russian literature, art theme, A.P. Chekhov, V.M. Garshin, «Artists», «The House with the Mezzanine», artist, interactive teaching methods, problematic situation, creative development.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.

Литература является важным фактором эстетического развития студентов, будущих специалистов в области культуры и искусства, стимулирующим творческую активность, способствующим развитию образного мышления. Важным представляется решение проблемы повышения заинтересованности и активности студентов в процессе изучения дисциплины «История русской литературы». Достижение этой цели возможно, если строить образовательный процесс, понимая значимость интерактивных форм проведения занятий, вовлекающих студентов в процесс постижения русской культуры, а также отбора тем и произведений, предлагаемых для изучения с учетом особенностей направления обучения. Одной из форм интерактивных занятий является ролевая игра, позволяющая погрузить студентов в художественный мир произведения, проявить креативные способности, развить речевые навыки. Поскольку для будущих дизайнеров или художников декоративно-прикладного искусства близкими являются проблемы художественного творчества, его значения в жизни общества, тема для проведения занятия в форме ролевой игры была выбрана следующая: «Тема искусства в рассказах В.М. Гаршина «Художники» и А.П. Чехова «Дом с мезонином».

Анализ последних исследований и публикаций, в ко-

торых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.

Изучение интерактивных типов занятий, в том числе ролевой игры привлекает внимание отечественных исследователей, стремящихся осмыслить ее цели, основные компоненты, условия проведения. Так, В. В. Куприянов всесторонне обосновывает актуальность ролевой игры, указывая на то, что имеют значение тенденции обеспечения наибольшей эффективности профессионального образования, а также «тенденция внешней либерализации и латентной манипуляции – стремление сделать учебный процесс для студента непринужденным, эмоционально привлекательным, обеспечить произвольное желание учиться, использовать элементы молодежной субкультуры как средства привлечения студентов» [1, с. 73]

Ролевая игра рассматривается исследователями как одно из важнейших средств интенсификации процесса обучения той или иной дисциплине [2,3,4], особенно в части развития коммуникативных навыков [5,6]. Однако существует необходимость разработки методики ролевых игр для изучения дисциплины «История русской литературы» студентами, обучающимися по направлению культуры и искусство (дизайнеры, художники, актеры). Поскольку для таких студентов важна творческая самореализация, то данная проблема, затронутая русскими

писателями в своих рассказах, послужила темой ролевой игры.

Формирование целей статьи (постановка задания).

Основной целью статьи является методическая разработка ролевой игры по произведениям В.М. Гаршина и А.П. Чехова, затрагивающим вопросы назначения искусства и положения художника в обществе.

Характерной чертой ролевой игры является наличие проблемной ситуации и персонажей, имеющих разные представления о способах ее решения. Поэтому ее использование возможно при изучении тех текстов русской литературы, в которых прослеживается идейный конфликт между персонажами, каждый из которых является носителем определенной идеи. К такого типа произведениям относятся рассказы В. М. Гаршина «Художники» и А.П. Чехова «Дом с мезонином».

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов

Особое внимание вопросам специфики обучения студентов творческих специальностей уделяет О.В. Стукалов, отмечая необходимость использования инновационных педагогических методов, включающих «педагогические методы активизации самостоятельной творческой деятельности студентов (игровые, творческие конкурсы, проблемные задания, активизации монологической речи, эстетико-коммуникативные задания, применение модульного подхода и др.» [7, с. 90]. В процессе изучения дисциплины «История русской литературы» целесообразно обращение к технологии педагогической игры, одной из разновидностей которой (по характеру игровой методики) является ролевая игра. «Игра – это форма деятельности (как правило, совместной) людей, которая воссоздает различные практические ситуации, а также систему взаимоотношений и выступает в качестве одного из средств активизации учебного процесса в системе образования» [2, с. 112]. Данная технология позволяет повысить заинтересованность студентов, сформировать навыки ведения дискуссии, развить творческие способности.

Цель занятия «Тема искусства в рассказах В.М. Гаршина и А.П. Чехова» – в процессе разных видов анализа художественных текстов проявить замысел писателя и его воплощение, понять особенности художественного сознания эпохи, познакомить студентов с творчеством русских писателей конца XIX века: В.М. Гаршина и А.П. Чехова.

Задачи занятия: выявить, как раскрывается тема искусства в рассказах В.М. Гаршина «Художники» и А.П. Чехова «Дом с мезонином»; изучить творческий метод писателя, тематику творчества, его своеобразие в контексте историко-литературного развития эпохи; развить интерес к произведениям писателей, умение извлекать информацию из текста, перерабатывать и осмысливать её, умение анализировать; развить навыки ведения дискуссии, творческое воображение и логическое мышление; раскрыть проблему взаимодействия искусств в русской культуре.

Выбор технологии ролевой игры обусловлен самой спецификой темы, особенностями построения рассказов В.М. Гаршина и А.П. Чехова, композиция которых основана на контрастном противопоставлении точек зрения персонажей произведения. Предварительный этап подготовки занятия особенно важен и включает в себя формулирование темы и проблемы, вопросов для обсуждения, знакомство студентов с текстами произведений писателей, разработку презентаций, подготовку оборудования для их демонстрации, а также раздаточных материалов.

Тема искусства является одной из центральных в творчестве русских писателей рубежа XIX-XX веков, она тесно связана с тенденциями развития живописи и литературы, а также процессами общественной жизни. Поскольку В.М. Гаршин был автором ряда статей о русских художниках и развитии живописи передвижников

70-80-х годов XIX века, важной частью занятия становится подготовка презентации, включающей портреты писателя кисти И. Репина, слайды, представляющие полотна живописцев. Проблема, выбранная для обсуждения – «в чем состоит назначение искусства?» – является актуальной и сложной, имеющей различные пути решения. Также она дает возможность продемонстрировать связь между отдельными дисциплинами, в частности, историей искусств, русской литературой, историей, философией. Как отмечает С.В. Лебедев «Русская философия есть в значительной степени русская литература» [8, с. 17]. О.В. Фролова обращает внимание на то, что «художественный метод Гаршина характеризуется синтезом литературы и живописи. Еще в 1889 г. С. Андреевский заметил, что рассказы Гаршина напоминают живописную технику. В самом деле, многие описания рассчитаны, прежде всего, на визуальное впечатление». [9, с. 221]. Для подготовки к занятию студентам нужно предложить изучить рекомендованные преподавателем научные статьи, посвященные исследованию творчества писателя [9,10,11,12,13].

Преподаватель выступает в качестве модератора, руководителя ролевой игры, который готовит сценарий, помогающий избежать хаотичности и направляющий дискуссию в определенное русло. Занятие можно разделить на пять этапов. Первый этап – вступительное слово преподавателя, которое включает характеристику литературного процесса рассматриваемого периода, особенностей тематики их произведений, объявление темы и перечень рассматриваемых вопросов о творчестве В. М. Гаршина и его отношении к живописи художников-передвижников, демонстрация презентации о жизненном и творческом пути писателя, его оценке творчества художников-передвижников, истории создания рассказа «Художники». В презентации один из слайдов представляет иллюстрацию к данному произведению. Литературовед К.А. Баршт так описывает историю создания картины: «После смерти писателя И. Е. Репин дал в сборник памяти Гаршина иллюстрацию к «Художникам», где под видом Дедова и Рябинина он изобразил автора повести и себя самого. Взаимное иллюстрирование слова живописью и живописи словом переплетается здесь в сложную ткань, в равной степени принадлежащую и изобразительному, и словесному искусству». [12, с. 18]

При подготовке вступительного слова можно обратиться к статье Г.Н. Пospelова, который раскрывает вопрос истории создания рассказа, в котором проявился интерес писателя к живописи: «Вс. М. Гаршин, еще будучи студентом, живо интересовался и современной живописью, и борьбой мнений о ее содержании и задачах. В это время и позднее он опубликовал ряд статей о художественных выставках. В них, называя себя «человеком толпы», он поддерживал основное направление искусства «передвижников», высоко оценивал картины В.И. Сурикова и В.Д. Polenova на исторические сюжеты, но хвалил и пейзажи, если в них природа изображалась самобытно, не по шаблону, «без академического корсета и шнуровки». Гораздо глубже и сильнее писатель выразил отношение к основным направлениям современной ему русской живописи в одном из лучших своих рассказов – «Художники» (1879). Рассказ построен на резкой антитезе характеров двух вымышленных героев: Дедова и Рябинина. Оба они – «ученики» Академии художеств, оба пишут с натуры в одном «классе», оба талантливы и могут мечтать о медали и о продолжении своей творческой работы за границей в течение четырех лет «на казенный счет»». [10, с.39]

Второй этап занятия – ролевая игра по рассказу В. М. Гаршина «Художники». Текст произведения состоит из отдельных записок каждого героя о самом себе и своем товарище по искусству. Их всего 11, у Дедова – 6, Рябинина – 5. Студенты должны предварительно прочитать рассказ В.М. Гаршина «Художники» и раз-

делиться на три группы: первая группа формулирует точку зрения героя рассказа Дедова, представляет его взгляд на искусство, основываясь на цитатах из текста, обращает внимание на сильные стороны позиции героя; вторая группа формулирует точку зрения героя рассказа Рябинина, представляет его взгляд на искусство, основываясь на цитатах из текста, обращает внимание на сильные стороны позиции героя; третья группа формулирует собственную точку зрения на проблему назначения искусства и места художника в обществе, отмечая сходство или отличие своей позиции с взглядами героев рассказа Рябинина и Дедова. На этом этапе осуществляется групповая работа над заданием, дискуссия (выступления групп, ответы на вопросы). Каждый участник группы получает ролевую карточку, которая включает цитаты из текста, отражающие взгляды героев рассказа.

В заключительной части второго этапа идет обмен мнениями по вопросу «мое отношение к проблеме назначения искусства и роли художника в общественной жизни», в котором участвуют и представители первой и второй групп, которые в соответствии с заданием первоначально представляли своеобразную «группу поддержки» Дедова или Рябинина. Таким образом, разделение на малые группы приводит к возможности оценки поставленной в рассказе проблем с разных позиций.

Третий этап – вступительное слово преподавателя о А.П. Чехове и его восприятии творчества В.М. Гаршина. Одной из проблем, общей для писателей, было отношение к роли искусства в жизни общества, а также возможностям преобразований и гармонизации в социальной сфере. Рассказом Чехова, в котором противопоставляются разные точки зрения, является «Дом с мезонином». В нем присутствуют два оппонента: Лида Волчанинова и рассказчик-художник. Обратим внимание, что спор этих персонажей является фоном любовной истории, однако нельзя не отметить взаимосвязь данных сюжетных линий. Спор Лиды Волчаниновой и художника отражал одинаково сильные и в то же время одинаково слабые идейные позиции. Студентам в качестве самостоятельной работы по подготовке к занятию предлагается изучить научную литературу, посвященную анализу рассказа, присоединиться к мнению исследователя или поспорить с ним [14,15,16].

Четвертый этап – ролевая игра по рассказу А.П. Чехова «Дом с мезонином». Студенты предварительно знакомятся с текстом рассказа и делятся на группы: первая группа представляет точку зрения художника; вторая группа представляет взгляды Лиды Волчаниновой. В заключительной части второго этапа идет обсуждение вопроса «Кто, по вашему мнению, прав, Лида или художник?», «Ваше впечатление о рассказе», «Художественный образ рассказа».

Пятый этап – свободный обмен мнениями о рассказах В.М. Гаршина и А.П. Чехова и проблемах, которые поднимают авторы. Студенты размышляют над вопросами: что общего в произведениях данных писателей, чем они отличаются, каково их личное мнение по проблеме назначения искусства и его роли в обществе?

В заключении преподаватель подводит итоги, намечает перспективы изучения творчества писателей и возможного использования образов их произведений на занятиях по рисунку и живописи (для будущих художников и дизайнеров) или для создания образа персонажа (для будущих актеров и кинорежиссеров), оценивает активность каждого участника в соответствии с балльной системой.

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления

Использование данной технологии позволяет повысить мотивацию студентов, а также эффективность занятия в целом, стимулирует интерес к чтению произведений русской литературы. В процессе игры активизируются внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление; происходит вовлечение студентов в актив-

ную работу, отрабатываются коммуникативные навыки. В перспективе целесообразно разработать систему ролевых игр по произведениям русской литературы для студентов сферы культуры и искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Куприянов Б.В. Ролевая игра как инструмент интерактивного высшего профессионального образования // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2012. № 1 (5). С. 72-75.
2. Пафифова Б.К. Ситуационно-ролевые игры как одна из форм интерактивных методов обучения в высшей школе // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2015. №1. С. 110-116
3. Асташина Н.И. К вопросу об использовании интерактивных методов обучения // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2017. Т. 6. № 1 (18). С. 15-18.
4. Киндря Н.А. Ролевая игра как средство формирования коммуникативных компетенций в сфере делового общения // Вопросы педагогики. 2019. № 5-2. С. 167-180.
5. Юматова Н.А. Ролевая игра при обучении английскому языку студентов-филологов в неязыковом вузе // Актуальные проблемы языкознания. 2015. Т. 1. С. 205-206.
6. Колесникова Е.П. Ролевая игра как средство развития профессиональных и коммуникативных компетенций студентов // Вестник научных конференций. 2017. № 9-2 (25). С. 52-54.
7. Стукалова О.В. Культурно-творческое развитие и профессиональное становление будущих специалистов в сфере культуры и искусства: Монография. - М.: Издательство «ИХО РАО», 2011. 280 с.
8. Лебедев С.В. Философия и традиционное прикладное искусство России : [учеб. пособие для вузов по направлению «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы»] Санкт-Петербург: Высшая школа народных искусств (институт), 2013. 176с.
9. Фролова О.В. Дискурс модернизма в поэтике В.М. Гаршина // Культура и текст. №4, 2017 (31). С. 212-223.
10. Поспелов Г.Н. Трагическая раздвоенность («Художники», «Надежда Николаевна», «Встреча» В. М. Гаршина) // Вершины: Книга о выдающихся произведениях русской литературы. Сост. В.И. Кулешов. М., 1983. 430с. С. 38-53.
11. Даренский В.Ю. Испытание смертью как нравственная Голгофа героя в прозе В.М. Гаршина // Проблемы исторической поэтики. Петрозаводск, 2016. № 14. С. 276-296.
12. Барит К.А. О типологических взаимосвязях литературы и живописи (на материале русского искусства XIX века) // Русская литература и изобразительное искусство XVIII – начала XX в. Сб. научных трудов. Л.: Наука, 1988. 287с. С. 5-48.
13. Корецкая И.В. Литература в кругу искусств // Русская литература рубежа веков (1890-е – начало 1920-х годов). Кн. 1. ИМЛИ РАН. М.: Наследие, 2000. С. 131–190.
14. Неореализм: жанрово-стилевые поиски в русской литературе конца XIX - начала XX века: учебное пособие / С. А. Тузков, И. В. Тузкова. Москва: Флинта: Наука, 2009. 332с.
15. Катаев В. Любовь и спор в «Доме с мезонином» // Русская словесность. 2018. № 4. С. 3-6.
16. Андреев А.Н. Эгоизм героини vs мягкая сила личности // София: электронный научно-просветительский журнал. 2018. № 1. С. 87-93.

Статья поступила в редакцию 07.10.2019

Статья принята к публикации 27.11.2019