

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)
Филологический факультет

Кафедра мировой литературы и методики ее преподавания

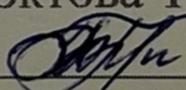
Косякова Анастасия Романовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РОМАНА
ДАНИЭЛЯ ДЕФО «РОБИНЗОН КРУЗО» (5 КЛАСС)

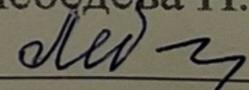
Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы «Литература»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. зав. кафедрой мировой литературы
и методики ее преподавания,
канд. филол. наук, доцент
Полуэктова Т.А.

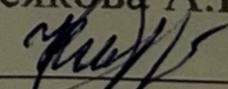
05.06.2023 
(дата, подпись)

Руководитель: канд. педаг. наук,
доцент Лебедева Н.В.

05.06.2023 
(дата, подпись)

Дата защиты: 04.07.2023

Обучающийся: Косякова А.Р.


(дата, подпись)

Оценка хорошо
(прописью)

Красноярск 2023

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)
Филологический факультет
Кафедра мировой литературы и методики ее преподавания

Косякова Анастасия Романовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РОМАНА
ДАНИЭЛЯ ДЕФО «РОБИНЗОН КРУЗО» (5 КЛАСС)**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы «Литература»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. зав. кафедрой мировой литературы
и методики ее преподавания,
канд. филол. наук, доцент
Полуэктова Т.А.

04.06.2023 _____
(дата, подпись)

Руководитель: канд. педаг. наук,
доцент Лебедева Н.В.

04.06.2023 _____
(дата, подпись)

Дата защиты: 04. 07.2023

Обучающийся: Косякова А.Р.

(дата, подпись)

Оценка _____
(прописью)

Красноярск 2023

Содержание

Введение.....	3-5
Глава 1. Игровые технологии в обучении литературе: теория и практика.....	6-33
1.1. Игровые технологии: теоретический аспект.....	6-12
1.2. Элементы игровых технологий на уроках литературы М.А.Рыбниковой.....	12-22
1.3. Ролевые игры в методике В.Г.Маранцмана.....	22-33
Глава 2. Игровые технологии на уроках литературы в современной практике школы.	34-55
2.1. Игровые технологии в практике учителей-словесников 21-го века.....	34-45
2.2.Методика использования игровых технологий в процессе изучения романа Даниэля Дефо «Робинзон Крузо».....	45-52
Заключение.....	53-54
Список литературы.....	55-57

Введение

Актуальность данной работы обусловлена тем, что используя только традиционные методы обучения, невозможно выполнить современные требования к образованию. Для того чтобы повысить эффективность деятельности учащихся, педагоги используют современные методы обучения, в том числе игровые. При использовании игровых технологий у школьников на уроках литературы и других предметов, заметно возрастает мотивация к учебной деятельности и эффективность их работы на уроке.

Игровые технологии достаточно часто используются в учебном педагогическом пространстве, имеют широкую популярность, как на урочной, так и на внеурочной деятельности. Этому посвящены работы ученых-педагогов Д.Б.Эльконина, М.Михайленко, О.Ю.Богдановой, О.С. Волковой, Г. К. Селевко, Б.Т. Лихачева.

Интересным является опыт ученых-методистов М.А.Рыбниковой - первая половина 20-го века и В.Г.Маранцмана - вторая половина 20-го века. На своих уроках они нередко используют элементы игры. В современной педагогике также реализуются игровые технологии. О них в своих статьях пишут Романичева Е.С., Подругина И.А., Максимова А.А. и многие другие.

Обновленная программа по литературе под редакцией В.Я.Коровиной (учебный год 1922-1923 гг.), предлагает много произведений как отечественной, так и зарубежной литературы. Это такие произведения как «Рикки-Тикки-Тави» Р. Киплинга, «Робинзон Крузо» Д.Дефо и другие. Новые произведения зачастую бывают объемными и очень далекими по своей ментальности от младших подростков. Для того чтобы ребята смогли освоить эти произведения, с интересом познакомиться с ними важно обратиться к игровым технологиям.

Поэтому необходимо предложить использование игровых технологий для современного ученика на уроке литературы.

Использование игровых технологий способствует повышению интереса учащихся к обучению, а также повышает качество самого обучения и прочность полученных знаний учащимися, способствуют развитию памяти, мышления, личностного и творческого потенциала.

Цель: Обосновать использование игровых технологий на современном уроке литературы для младших подростков.

Для достижения цели поставлены следующие **задачи**:

- 1) Обозначить понятие игровые технологии для младших подростков.
- 2) Выявить элементы игровых технологий в практике методистов 20-го века.
- 3) Описать наличие игровых технологий в современных методических материалах для младших подростков.
- 4) Разработать методику использования игровых технологий на уроках литературы по роману Даниэля Дефо «Робинзон Крузо» (Программа В.Я.Коровиной 5 класс).

Объект исследования – игровые технологии на уроках литературы.

Предмет исследования - использование игровых технологий на уроках литературы в пропедевтическом курсе.

Методологической базой являются работы ученых-педагогов: Д.Б.Эльконина, Т.М.Михайленко, О.Ю.Богдановой, О.С. Волковой. Г. К. Селевко, Б.Т. Лихачева, Е. Крюковой, Ю.В.Гурина; методические исследования М.А Рыбниковой, В.Г. Маранцмана; учителей-словесников О.Н.Харитоновой, Е.А.Никитиной, Т.П.Колесниковой.

Методы исследования: Описательный, экспериментальное исследование (констатирующий этап), педагогическое моделирование.

Новизна исследования заключается в теоретическом осмыслении учебной игры в наследии М.А.Рыбниковой и В.Г.Маранцмана, а также в моделировании урока по роману Д.Дефо «Робинзон Крузо» в 5 классе.

Практическая значимость: заключается в возможности использования её результатов в процессе педагогической деятельности учителями-словесниками в рамках урочной деятельности для учащихся 5 классов.

Работа состоит: из Введения, двух глав, Заключения, Списка литературы.

Глава 1. Игровые технологии в обучении литературе: теория и практика

1.1. Игровые технологии: теоретический аспект

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [Селевко, 2005].

Технология – это научно и практически обоснованная система деятельности, применяемая человеком в определённых целях [Селевко, 2005].

Педагогическую технологию Б.Т. Лихачев определяет, как совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; что она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса [Лихачев, 1992].

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их быденные представления о чем-либо.

По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Селевко, 1998].

В отличие от игр, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде с четко выраженной учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве игрового средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. [Ушинский, 1942].

Игровые технологии в обучении использовались, как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания детей уже издавна.

Это традиционный метод обмена знаниями от старшего поколения к младшему. Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития. [Гурин, 2010].

Уроки в форме игры очень ценны. Игра моделирует окружающую обстановку, побуждает к поисковой активности, разрушает инерцию, развивает способности к самовыражению. Игровая деятельность, как элемент

занятия, может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания и до обобщения материала. [Шайхединова; электронный ресурс].

Г.К. Селевко отмечает, что если школа рассчитывает на «активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. как элемент более общей технологии;
3. в качестве урока или его части (введение, контроль);
4. как технология внеклассной работы». [Селевко, 1998, с. 121].

Игра приоткрывает ребенку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс становится более эффективным. Целью общения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи. Например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели.

Игра на уроке может стать очень серьезным занятием.

В структуру игры как деятельности органично входит планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревнования, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательными

возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя. [Эльконин, 1978].

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания»,- утверждают психологи. Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные учащимся, помогут сделать урок литературы интересным, а в преподавание этого непростого предмета внести разнообразие.

«Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их»,- писал К.Д.Ушинский. Как же развить и совершенствовать детские способности на уроках такого непростого школьного предмета, как литература? Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, экзамены и т. д.).

Игровые формы на уроке литературы. Игровые задания, направленные на отработку восприятия и анализа произведений. Обучение литературы подразумевает не только освоение устной речи, но и грамотности, на уровне с русским языком.

По мнению Т.М. Михайленко, игровые технологии придают учебному процессу естественную и гуманную для школьника младшего подросткового возраста форму. Обучая посредством игры, мы учим детей не так как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную (освоение диалектики общения);
3. самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
4. терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
5. диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
6. коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
7. межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
8. социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития) [Михайленко, 2011].

Игровые технологии могут реализовываться в учебном процессе различными способами:

1. ролевые игры на уроке (инсценирование);
2. игровая организация целого урока с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН, урок-спектакль);
3. игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
4. использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного). [Михайленко, 2011].

При рассмотрении классификаций учебных игр, предложенных различными исследователями, чаще всего их разделяют по месту и времени проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Д.Б. Эльконин предлагает такую классификацию игр, как:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);
- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные) [Эльконин, 1978].

По классификации Е.А. Крюковой учебные игры подразделяются на ситуационные, ролевые и деловые. Объединяет все эти игры то, что они личностно-ориентированы [Крюкова, 1999].

Педагогические игры разнообразны по дидактическим целям; организационной структуре; возрастным возможностям их использования; специфике содержания.

Современная школа развивается, и педагоги отдают большее предпочтение активизации и интенсификации процесса учебы. Игры применяются только в отдельных случаях. Для усвоения темы или раздела книги, как самостоятельная технология, и как часть большого процесса. Иногда применяется в качестве закрепления материала на финальном обобщающем уроке. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

Таким образом, мы выяснили, использование игры в обучении литературе облегчает образовательный процесс, делая его доступнее для понимания школьников. Стремление найти ответ на вопрос, поставленный в игре, вызывает мыслительную и речевую активность учащихся на уроке. Во время игр развиваются и совершенствуются память, внимание, мышление, воображение и творческие способности. Главное применение игровых технологий позволяет повысить у школьников интерес к таким предметам, как литература, развить в каждом такие личностные качества, как целеустремленность, сотрудничество, активность.

1.2. Элементы игровых технологий на уроках литературы М.А.Рыбниковой

Среди педагогов, внесших значительный вклад в обновление содержания образования, была М.А. Рыбникова (1885-1942)– педагог-новатор и теоретик, одна из зачинателей советской методики преподавания литературы в школе, фольклорист и этнограф, литературовед и художник. Также она была одним из представителей практикующих игровые технологии на уроках в школе.

Она училась в Мариинском училище, в Москве, которое окончила с медалью в 1903 году. Проявила исключительный талант и преуспела в написании эссе, а также автобиографических романов и статей на социальные и образовательные темы. В 1904–1909 годах являлась студенткой историко-филологического факультета Московских высших женских курсов. Здесь она слушала лекции и принимала участие в семинарах профессоров А.Е. Грузинского, А.Н. Веселовского, П.Н. Сакулина. По завершении курсов методист начала плодотворную преподавательскую работу в женской гимназии г. Вязьмы, где преподавала не только уроки, но внеклассные

занятия с ученицами, участвовала в педагогическом кружке, члены которого были последователями учения Л.Н. Толстого о «свободном воспитании». В советское время М.А.Рыбникова активно вела педагогическую деятельность с 1918 года – в подмосковной Малаховской опытно-показательной школе, с 1923 года – в Московском педагогическом техникуме Профинтерна. В 1924–1931 годах работала во 2-м МГУ (ныне МПГУ). Сотрудничала с Институтом методов внешкольной работы, Центральным институтом педагогики, Институтом детской книги и другими научно-исследовательскими учреждениями.

Основной опыт М.А. Рыбниковой посвящен методологии и методике изучения литературных произведений, развитию речи учащихся, проблемам теории литературы, стилистике, устному народному творчеству. Она разработала научно обоснованный курс методики преподавания литературы (1941), в котором особое внимание уделено воспитательной и образовательной роли литературы в формировании личности учащихся, их творческих способностей.

В «Очерках по методике литературного чтения» М.А.Рыбниковой, написанных в лучших традициях отечественной методики, демонстрируется целостная система обучения литературы в средних классах, содержится, как и во всех других работах методиста, разнообразнейший практический материал. В построении курса литературного чтения Мария Александровна опирается на опыт отечественной школы, обращаясь к истории методики.

Практические разделы «Очерков по методике литературного чтения», в особенности главы «Уроки», «Выразительное чтение», «Система занятий по языку», свидетельствуют о верности методиста лучшим традициям и обычаям академического преподавания литературы, проявившейся в серьезном отношении к теории литературы, в преимущественном интересе к анализу формы литературного произведения, изучению его языка

и композиции. В военные годы Мария Александровна продолжила активную преподавательскую и научную деятельность, находясь в эвакуации в Свердловске. [Чертов, 2018].

Самым главным положением во всей методике М.А. Рыбникова считала - творческое и дружеское объединение учеников, родителей и учителей:

- высоко ценила организацию внеклассной работы с учениками
- немаловажную роль отводила индивидуальной и групповой форме работы учеников.
- понимала процесс обучения не как разрозненные факты, а как систему упорядоченных фактов
- главным методом обучения считала метод повторения

В 20-е, 30-е годы очень продуктивно М.А.Рыбникова использовала игровые технологии на уроках литературы. Так или иначе, они помогают устранить ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, изучением и закреплением материала с точки зрения эмоциональной осведомленности, что, несомненно, способствует развитию познавательный интерес к литературе как к предмету.

Одним из первых уроков в книге «Очерки по методике литературного чтения», М.А.Рыбникова посвящает теме «Пословицы». В нем представлены лишь отдельные элементы игровых технологий.

«Пословицы»

План работы таков. Для первого урока по пословицам в 5 классе берем тему «Труд» и подбираем для нее нужный нам запас пословиц. У учителя подготовлены карточки с написанными на них пословицами. Всего их 22. Учитель оставляет у себя в руках шесть карточек, а именно первые

пословицы каждой подтемы. Остальные 16 карточек он раздает детям по одной карточке на двух или трех учеников. Учитель говорит, что будут разбираться пословицы на тему: труд, работа. Он пишет заглавные темы на доске. Затем он говорит свою первую пословицу: «Дело не медведь, в лес не уйдет». И тут же требует, чтобы один, два ученика повторили пословицу. (В задачу урока входит, чтобы дети, путем разбора и повторного произнесения, запомнили все двадцать пословиц.) Получив ответ, учитель требует, чтобы найдены были другие пословицы о лени, о лентяях. Дети поднимают руки. [Рыбникова, 1985]

Так как, урок по пословицам - это традиционный урок, применение игровой технологии позволило организовать учебный процесс. Данный урок можно обозначить, как «урок-соревнование», по классификации Т.М.Михайленко. Цель его основана на состязании команд – учеников, объединенных в несколько групп. Задачи урока-соревнования: развивать познавательные способности ребят, коммуникативные навыки общения, любознательность; закреплять знания, полученные на уроках.

К чему М.А.Рыбникова стремилась на этом уроке?

- 1) Дала понятие о плохом и о хорошем отношении к делу, к работе, к труду.
- 2) Предложила детям два десятка пословиц, которые они запомнили и научились четко произносить.
- 3) Научила их связывать пословицу с жизненным фактом.
- 4) Показала детям многозначность пословицы, возможность ее соединения с множеством сходных между собой случаев. Провела работу по строго выдержанному плану, который и следует тут же или на ближайшем уроке написать на доске.

По классификации игр Д.Б.Эльконина, этот вид игровых элементов мы можем отнести к играм:

-интеллектуальные, социальные-по области деятельности

-познавательные, воспитательные, обучающие, коммуникативные - по характеру педагогического процесса.

Образовательный потенциал учебного продукта был полностью задействован. Также были полностью реализованы воспитательные возможности содержания учебного продукта. На уроке была обеспечена связь обучения с жизнью. Организовывалась работа по формированию мировоззрения.

Отметим, что проводить эти уроки достаточно сложно. Отвечая, ученики делают ошибки, дают неверные определения, затрудняются приводить примеры. Тем не менее и для 5 и для 6 класса такие уроки являются обязательными: это развитие логических способностей, упражнение в живом и образном повествовании, это гимнастика для языка, уроки и по культуре мысли и по культуре речи, а так же урок практического опыта. Воспитательная и образовательная роль таких занятий без сомнения. Данный вид игры выполнял такие важнейшие функции, как коммуникативную, развлекательную и функцию социализации.

Следующий вид игры М.А. Рыбникова продемонстрировала на уроках по теме «Загадки».

Загадка представляет собой особую, занимательную, развлекательную вселенную. При всей сложности загадок, отгадывание их – это игра, которая рассчитана на забаву, веселое настроение, радостное предвкушение верного ответа. Разгадывая загадки, ученики выявляют в них то, что особенно смешит и дурачит отгадчика. Практическая деятельность демонстрирует нам,

что эта интересная литературная игра дает качественные результаты. Ребята получают новые знания в доступной для них форме, вникают в суть загадки, и на последующих уроках они могут показать свои умения по созданию ряда своих загадок. Стоит отметить, что на последнюю четверть учитель обязательно получит что-то такое, что удовлетворит и его, и в особенности ребят. На оставшийся же учебный год загадки будут слабые.

М. А. Рыбникова писала: «Загадка – ключ словесного образа, зерно поэзии, метафора». Метафора и сравнение в загадках отличаются от метафор и сравнений в других литературных и фольклорных жанрах тем, что здесь они даются в форме занимательной игровой задачи, и внимание слушателя или читателя специально направлено на необходимость отгадки, сопоставления и сравнения. Следовательно, сама художественная специфика загадки является той ступенькой, которая поднимает человека по лестнице, ведущей к пониманию поэтического образа, развитию устной речи, художественного мышления и творчества». [Рыбникова, 1985]

«План (2-х уроков). Загадывание и отгадывание загадок. Создание детьми своих загадок. Учитель делит учащихся на группы 4-5 человек, раздает им загадки на определенную тему (трудовые процессы, домашние животные и т.д.) В течение десяти минут каждая группа справляется со своей задачей, усваивает материал и готовится задать свои загадки классу. Класс отгадывает и разбирает загадку. Необходимо уметь доработать написанные загадки; работу эту проводит учитель на одном из следующих уроков, она дает обычно отличные результаты. Здесь сами собой зарождаются метафоры, антитезы, рифмы. Из нескольких десятков детских загадок учитель отберет лучших и доделает их в классе вместе с ребятами». [Рыбникова, 1985, с.69].

Элементы игровых технологий на данном уроке заключается в принципе «игры-угадайки». Внимание юных читателей направлено на необходимость отгадки и коллективное решение этой занимательной игровой задачи.

Таким образом, использование игровой технологии на определенном этапе урока «Загадки» (знакомство с новым материалом, середина урока, закрепление знаний), выполняет следующие функции:

-социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития);

-коммуникативную (освоение диалектики общения);

-самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);

-развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности); [Михайленко, 2011].

Обратимся к урокам, которые полностью посвящены игровым технологиям.

В этой же главе у М.А. Рыбниковой разработан урок по произведению А.П.Чехова «Смерть чиновника».

С этим рассказом Мария Александровна предлагает работать следующим образом. Она просит ребят в начале урока закрыть книги. И говорит, что рассказ имеет два действующих лица: чиновник — это самое главное действующее лицо, затем генерал Бризжалов. Далее она описывает сюжет произведения, не рассказывая концовку. И говорит: «Читать мы будем вот каким способом: этот рассказик у меня размещен на нескольких карточках. Тут карточек меньше, чем парт, и, следовательно, примерно на четверых придется одна карточка. Каждый прочитывает сперва свою часть про себя и постарается ее хорошо обдумать. Все это делается, молча. Значит, каждый прочитывает, внимательно свою часть и, вероятно, сразу же догадается тот, у кого начало, и тот, у кого конец. Надо знать хорошо свою

карточку. Прочитайте ее и обдумайте. Работа будет вестись таким образом, что мы должны из этих разорванных кусков склеить рассказ. Это задача трудная». Учащиеся с интересом собирают рассказ по кусочкам. Аргументируя свою точку зрения и подтверждая примерами из текста. [Рыбникова, 1985 с.91].

На этом уроке данная игровая технология выполняет ряд важнейших функций:

1. развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную (освоение диалектики общения);
3. самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
4. терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
5. диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
6. социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития). [Михайленко, 2011].

При рассмотрении классификации учебных игр Д.Б.Эльконина, можно обозначить данный урок:

-По области деятельности как интеллектуальный и социальный.

-По характеру педагогического процесса как обучающий, познавательный и развивающий.

-По игровой методике как предметный и соревновательный.

Следовательно, мы можем отметить, что реализация игровых технологий на этом уроке способствует в улучшении оценки окружающей среды и её воспроизведение, формированию логики, а также мотивирует к поиску творческого решения задачи, снижает инерционные действия, способствует развитию навыков самовыражения. Исходя из выше сказанного, необходимо отметить то, что открытие происходит в результате самостоятельной работы учеников. Данное открытие заключалось в следующем: они обнаружили наличие композиции в художественном тексте. Понаблюдали за логикой, движением и порядком в строении текста.

Проанализированные нами уроки относятся к урочной деятельности. Важно рассмотреть внеурочную деятельность на уроках литературы у младших подростков. В своих «Очерках по методике литературного чтения» М.А.Рыбникова отводит большое место внеклассной работе в их органической связи с учебной работой в классе.

Ею был разработан урок нетрадиционной формы – урок-спектакль по комедии Н.В. Гоголя «Ревизор».

«На партах лежат «театральные» программки. Учитель предлагает открыть их и познакомиться с содержанием, которое одновременно будет служить и планом сегодняшнего урока:

Пьеса как художественное произведение и ее сценическое воплощение

1-е действие: 1. Афиша – объявление о спектакле. 2. Три рода литературы. 3. Особенности драматического рода литературы. 4. Комедия? Комедия!

Антракт. Н.В.Гоголь о театре.

2-е действие: 1. Два прочтения одной пьесы. 2. Пьеса и спектакль. 3. На ошибках учатся». [Рыбникова, 1985, с. 93].

Этот выбор предоставляет возможность дать оценку уроку в виде внеурочной деятельности на уроке литературы, который имеет элементы урока в форме конференции, игровые элементы и методы самостоятельной деятельности обучающихся. Реализуя такую форму организации урока, выполняется основное правило методических идей М.А. Рыбниковой таких как создание творческого и сплоченного коллектива, а также возможность приглашать родителей на урочные и внеурочные занятия.

Внеклассное занятие, не являющееся обязательным и которое реализуется в форме внеурочной деятельности, объединяет в себе такие функции как, обогащение внутреннего мира школьника и упрощение процесса запоминания материала. Для разработки урока появляется возможность привлечь всех обучающихся, в том числе и тех, для кого урок литературы не представлял интерес. Театральные программки, моделирование различных макетов и многие другие варианты могут быть использованы. Выходит на новый уровень навык работы в группах в результате разработки этого этапа занятия. «Живость здоровая и сменяемость впечатлений», за которую так активно выступала методист, наиболее выражено может быть показана на уроке-спектакле, из-за того, что внимание школьников достаточно быстро снижается от однообразия эмоций. Урок, разработанный в форме спектакля, дает возможность педагогу обойти такую проблему как «технизм», которая представляет собой становление метода самоцелью. Игровые элементы на уроках литературы, которые разработала М.А. Рыбникова, были использованы не только ею, но и целой плеядой учителей-словесников.

Очень важно не только подчеркнуть, а и почерпнуть из методического наследия М.А. Рыбниковой, - это огромное внимание, любовь и доверие к ученику, глубокое знание его и исключительное умение вовлекать в интереснейшую творческую работу.

1.3. Ролевые игры в методике В.Г.Маранцмана

Следующий в нашей исследовательской работе, к чьему опыту мы обратимся - это Маранцман Владимир Георгиевич (1932 – 2007). Он же, методист-словесник, переводчик, доктор педагогических наук (1980), профессор (1984), член-корреспондент Российской академии образования (1993).

В.Г.Маранцман получает среднее образование в 1950 году и поступает в Ленинградский государственный педагогический институт имени А.И. Герцена на филологический факультет. Получив высшее образование, стал преподавать русский язык и литературу в школе. В начале 60-х годов преподает на кафедре методики преподавания русского языка и литературы ЛГПИ имени А.И. Герцена. В 1965 году защищает кандидатскую диссертацию на тему «Биография писателя в системе эстетического воспитания школьников». Именно в то время на кафедре главным направлением исследований являлось: эстетическое воспитание и обучение школьников. На рубеже 60–70-х годов он интересовался такими вопросами как применение различных видов искусств в школе. Он принимал активное участие в разработке методического обеспечения по русской классической литературе в школе, а также разрабатывал анализ литературных произведений в средних классах. Он создал методическое обеспечение к таким произведениям как: Поэма Н.В. Гоголя «Мертвые души» (в соавторстве с А.С. Дегожской), комедия Н.В. Гоголя «Ревизор» (в соавторстве с А.М. Докусовым), комедия А.С. Грибоедова «Горе от ума», романа А.С. Пушкина «Дубровский» и другие.

В 1970-е годы в сфере тематики кафедрального исследования – организация деятельности обучающихся и процесс обучения литературе – Маранцман продуктивно занимался проблемой обучения, как следствие появляется работа методиста «Проблемное изучение литературного произведения в школе» (1977), которое он опубликовал совместно с Т.В. Чирковской. В последние годы своей жизни Владимир Георгиевич активно занимался проблематикой изучения литературных произведений. Для школьного курса он разработал ряд тем, таких как лирика М.Ю. Лермонтова, роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита»), кроме того проблемные задания для элективных курсов. («Три сестры» А.П. Чехова и «Мещане» М. Горького).

Долгие годы В.Г.Маранцман активно изучал проблематику творчества А.С.Пушкина в школьном курсе. Литературоведческие воззрения методиста в полной мере отражены в его книгах, многие из которых получили одобрение учителей-словесников. Маранцман с большим интересом относился к традициям, заложенных учеными-пушкинистами, однако зачастую творчество Пушкина рассматривал их под другим углом. Множество его трудов посвящены проблематике развития речи у школьников на уроках литературы. Ученый разработал целую систему, посвященную письменным работам, которая учитывала различные факторы, Например, разные направления сочинений, а также, настоящую, системность в овладении ими. В.Г. Маранцман был твердо убежден, что для процесса по развитию речи школьников на уроках литературы необходимо брать в расчет прогресс в сфере восприятия читателем и оказывать помощь школьнику. К тому же, помочь ученику преодолеть разрывы, неравномерности в уровне постижения жизненных и художественных впечатлений и способности выразить эти впечатления в слове.

С 1989 по 2007 год Маранцман возглавлял кафедру методики преподавания русского языка и литературы РГПУ имени А.И. Герцена. Это был период

плодотворной научной деятельности не только для самого методиста, но и для его коллег и учеников – аспирантов, докторантов. Разработанная Маранцманом методическая концепция литературного развития читателя-школьника, в которой было выделено три составляющих: литературные способности школьника (читательские и творческие), критерии литературного развития и периоды развития читателя-школьника, – отражена в программах по литературе для 5–11 классов, изданных под его редакцией. Они построены на основе возрастного развития читателя, смены видов деятельности учащихся и с учетом того, что содержание и формы образования должны быть непосредственно связаны с актуальными для ученика проблемами и способами деятельности. Идеи авторов программ были последовательно реализованы в учебниках и рабочих тетрадях.

Биографические и интерпретационные статьи несут отпечаток личности ученого, обладающего высочайшей эрудицией, наделенного редким даром восприимчивости и глубокого понимания разных видов искусств. М. писал стихи, прекрасно пел, занимался переводами («Божественной комедии» Данте Алигьери, сонетов Ф. Петрарки и др.). Качество школьного литературного образования Владимир Георгиевич всегда связывал с высоким уровнем теоретико-методологической, психолого-педагогической и методической подготовки учителя-словесника, поэтому большое внимание он уделял совершенствованию вузовского курса «Методика преподавания литературы», разработке программ семинаров по сложнейшим методическим проблемам для студентов-филологов педагогических вузов, повышению квалификации учителей, перед которыми он с неизменным успехом выступал. [Чертов, 2018].

Во второй половине 20-го века В.Г. Маранцман, развивая традиции М.А. Рыбниковой, предложил варианты реализации игровых технологий. В своей книге «Методика преподавания литературы», в соавторстве с О.Ю.Богдановой, в главе 4 «Методы и приемы изучения литературы в

школе», В.Г. Маранцман плодотворно описывает уроки по составлению киносценариев.

В чем практическое предназначение в составление киносценария для юных школьников?

-Киносценарий проецирует сопереживание и играет важную роль в становлении таких навыков как вдумчивое, медленное чтение.

-Киносценарий оживляет образное видение, а также оказывает помощь в распознании деталей в свете целого.

-В процессе работы над киносценарием, школьники убеждаются в том, что не все детали в произведении можно передать через экран, что множество эпизодов непередаваемых, исчезающих в потоке кинообразов.

Экран способен донести настроение этого «пейзажа», но четкий смысловой образ литературного текста не может быть воссоздан на экране без известных потерь. Сталкиваясь с претворением литературного текста в киноизображение, ученики начинают понимать, что каждый вид искусства неповторим и независим. Обще-эстетическое значение такой работы, как составление киносценария, огромно. Этот конкретный опыт влияет на детей могущественнее, чем прямые проповеди о пользе литературы, о том, что невозможно заменить просмотром фильма чтение книги. Составление киносценария углубляет понимание литературного текста и раскрывает специфику кино. [Богданова, Маранцман, 1995].

В.Г. Маранцман предлагает рассмотреть конкретно, как протекает эта работа, на примере составления киносценария по VI главе повести «Дубровский» в 6-ом классе.

В начале урока или на внеклассных занятиях учитель покажет кинофрагмент знакомого ученикам фильма и, опираясь на непосредственные впечатления

от просмотренного, выяснит такие понятия, как крупный, средний, общий план. При этом важно показать учащимся смысловое значение смены планов. Затем вместе с классом намечаем границы кино-эпизодов в VI главе: 1. Комната Дубровского. 2. Разговор с Архипом. 3. Обход дома. 4. Поджог. 5. Гибель приказных. 6. Спасение кошки. 7. Пепелище.

Важно найти общий мотив сценария, объединяющий эпизоды в одно целое. Пушкиным этот мотив намечен – разгорающееся пламя. От свечи Дубровского Архип зажигает фонарь, от фонаря зажигает сено, взвившееся пламя «осветило весь двор», дом запылал, поднявшийся ветер «огненной метелью» рассыпал искры на всю деревню», «пожар свирепствовал», пока все не обратилось в «яркие угли».

Обдумывание каждого эпизода позволяет ответить на вопросы: «В чём горе Владимира Дубровского? Почему он решает сжечь дом? Отчего этого же хотели дворовые? Почему Архип людей погубил, а кошку спас? Зачем дворовые ушли с Дубровским?» и т.д. Работа над первыми эпизодами протекает в классе коллективно. На доске и в тетрадях учеников - план записи. В ходе беседы содержание одного-двух кадров выясняется общими усилиями учащихся и записывается. [Богданова, Маранцман, 1995].

В процессе подготовки домашнего задания ребята предпринимают попытки по созданию рукописного текста сценария. При написании они убеждаются, что далеко не все, что может быть отражено в произведении может найти отражение на экране. Язык кино существенно отличается от языка литературных произведений. В результате написания сценария, школьники осознают различия, которые существуют в разных видах искусства. Такая игра в сценаристов помогает понять особенности каждого вида искусства.

На этих уроках игровые технологии выполняют такие функции, как

1. социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития)
2. коммуникативную (освоение диалектики общения);
3. самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
4. развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес)
5. терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
6. диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
7. коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей). [Михайленко, 2011].

В этой же главе Владимир Георгиевич рассматривает уроки по инсценированию.

Создание инсценировки даже по отдельным эпизодам произведения - трудный, но издавна практикуемый в школе вид работы. Повествование при инсценировании часто приходится переводить в диалог, и эта задача для учеников сложна. Прежде всего, инсценирование побуждает учеников к творческому «претворению» литературных образов и, как все приемы активизации читательского восприятия, возбуждает воображение и сопереживание. Во-вторых, инсценирование позволяет усилить динамизм конфликтов произведения, острее прочертить сюжетные линии в сознании учеников. В-третьих, инсценирование обостряет внимание к художественному тексту.

Однако, для того, чтобы эта работа не превратилась в пародию, необходимо предлагать школьникам посильные задания. Инсценирование большого эпического произведения в школе невыполнимо, потому что требует огромного творческого труда. Здесь мы можем предложить учащимся инсценировать лишь эпизод. Инсценирование же рассказа, особенно когда в центре его одно событие, когда он написан как сценка, - задача, посильная для учеников даже средних классов (Чехов. «Хамелеон»).

Другое условие успешности инсценирования состоит в том, что необходимо подготовить учащихся, дать им возможность войти в произведение, сжиться с ним. На первых этапах анализа инсценирование, как правило, невозможно.

Городские главы «Мертвых душ» сложны для учеников обилием персонажей, «непонятностью» их поведения. Усилить интерес к событиям, происходящим в губернском городе, поможет инсценирование отдельных эпизодов произведения. Предложив классу задание предварительно выбрать эпизоды VII - X глав, наиболее полно и ярко характеризующие нравы города, учитель на уроке предлагает инсценировать сюжет скандальной истории Чичикова. Сначала намечаем основные эпизоды, которые помогут составить общий сюжет инсценировки по городским главам. 1. В казенной палате. 2. Обед у полицмейстера. 3. Бал. 4. Разговор двух дам. 5. Собрание у полицмейстера. 6. Ноздрев у Чичикова. 7. Бегство Чичикова из города. Основным мотивом сюжета оказывается история возникновения и распространения сплетен о Чичикове. Она дана Гоголем подобно тому, как это происходит в «Горе от ума» Грибоедова. Слух оказывается властным не по логике вещей, а по количеству распространителей. Пока об этом говорит один Ноздрев, слух можно оставить без внимания. Две дамы уже заключают, что здесь «что-нибудь, верно же, есть». Слова нескольких людей уже принимаются за чистую правду. Слух возникает из потребности в сплетне, из желания губернских дам отомстить Чичикову за его внимание к дочери губернатора. Осмыслив общее направление работы над инсценировкой,

попытаемся найти образец этого жанра у самого Гоголя. Разговор двух дам, в сущности, готовая инсценировка, выразительное чтение этого эпизода в классе помогает ученикам представить требования их к будущей работе. Мы наблюдаем построение диалога, характер авторских ремарок. Эти наблюдения над формой неотрывны от осмысления содержания.

Собственно инсценирование делаем коллективной для класса работой и выбираем для этого эпизод бала, где и происходит драматический поворот в судьбе Чичикова. [Богданова, Маранцман, 1995].

Такому виду игры присущи 4 главные черты:

1. -свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
2. -творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
3. -эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
4. -наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития. [Гурин, 2010].

Следующий вид игровых технологий представлен в уроках, которые называются «Творческий пересказ».

Один из способов самовыражения личности учеников представляет собой литературное творчество, которое усиливается художественными образами. Именно эти образы дают подсказку, направляющую к истинным чувствам и мыслям.

Способ изменения лица рассказчика является одним из вариантов творческого пересказа, который способствует активизации воображения юного читателя. Для первых классов средней школы данный вид пересказа особенно интересен в том случае, когда в лице персонажа они наблюдают близкие им качества. Когда в герое они наблюдают частичку себя, школьникам активно хочется занять роль персонажа и поговорить от его имени. Чтобы не происходило проблемы, связанной с подменой героя читателем, в процессе чтения произведения Пушкина «Дубровский» на уроке литературы, которому мы даем название «Учитель» и представляем характеристику Дубровского-Дефоржа на VII - IX глав романа, мы предлагали этот вариант работы.

Весь класс работает над созданием творческого пересказа «Обед в Покровском». Школьники пробуют реализовать передачу от лица Владимира Дубровского, события главного эпизода IX главы. Стоит отметить, что изменение лица рассказчика достаточно тяжело, но важно. За счет деятельности учащихся по изменению лица рассказчика, работа в классе проходит плодотворно и активно, повышая взаимодействие между учащимися. Каждому хочется хоть на минутку почувствовать себя Дубровским, который представляется детям настолько близким, что они называют его «Володей». Однако это ощущение близости героя и подводит. Дети подставляют свои реакции, заменяют собой героя. И от этой опасности необходимо отвести класс при работе над пересказом. С другой стороны, часть учеников склонна передавать события совершенно эпически: «Приехал Спицын... Глебова начала свой рассказ... Исправник стал читать приметы...» Эпизоды передаются подробно, но вне лирического освещения, личность рассказчика при этом не раскрывается. Поэтому учитель в работе над пересказом постоянно побуждает учеников к выявлению реакций героя: «Что мог думать и чувствовать Дубровский при появлении Спицына? Как Владимир отнесся к рассказу Глебовой?» и т.д. Работа эта трудна, потому что

внешне Дефорж | остается бесстрастным, он отделен от присутствующих барье- | ром мнимого непонимания языка. Одновременно приходится | следить за тем, чтобы выявить в пересказе историческую и ; культурную дистанцию между пушкинским героем и юным современным читателем. [Богданова, Маранцман, 1995].

Творческий пересказ обеспечивает не только развитие определенных читательских качеств ученика, но и способствует постижению смысла литературного произведения. В творческом рассказе ученикам необходимо руководствоваться логикой развития характеров и сюжета комедии. Это «эпилог», созданный читателями после чтения и изучения пьесы, поможет выявить, насколько верно усвоена авторская мысль.

Само слово «творческий» говорит за себя. На этих уроках обучающиеся развивают в себе творческие способности, необходимые для нахождения оригинального, нестандартного метода решения интеллектуально-творческих заданий на основе трансформации и реконструкции имеющихся знаний и полученного ранее опыта. Задатки творческих способностей присущи любому человеку. Нужно суметь их раскрыть и развить. Как раз таки один из способов реализации таких способностей - это использование игровых технологий на уроках литературы.

Во втором томе книги «Методика преподавания литературы», в главе 7, В.Г. Маранцман дает описание нескольких уроков с использованием игровых технологий по произведению Н.В. Гоголя «Ревизор».

Пятый урок. Дары города.

Аналитические вопросы и работа с иллюстрациями как подготовка к освоению будущей «роли». В начале урока мы даем одному из учеников

иллюстрации к 4-му действию «Ревизора» и просим расположить их в порядке развития событий. Это помогает зрительно представить содержание 4-го действия «Ревизора», последовательно восстановить в памяти смену эпизодов. Показывая иллюстрации через эпидиаскоп всему классу, ученик коротко передает содержание 4-го действия комедии. Для того чтобы вызвать нужное настроение у читающих, можно обратить внимание класса на рисунок А.Константиновского «Хлестаков берет деньги у Земляники» (Н.В.Гоголь в портретах, иллюстрациях, документах. - С. 196).

Шестой урок. Лестница славы и позор городничего.

Работа учащихся над режиссерским планом 5-го действия. Трагическое звучание финала. Этот урок - последний из тех, на которых анализ комедии совершается по ходу развития действия. В ходе беседы можно использовать иллюстрации П.Боклевского к 1-му и 2-му явлениям (Н.В.Гоголь в портретах, иллюстрациях, документах. - С. 190 - 191). [Богданова, Маранцман, 1995].

Одним из вариантов работы может быть возможность попробовать себя в роли режиссера и продемонстрировать сцену «восхождение» городничего по лестнице славы и почета. Все таланты и остроумие обнаруживаются в процессе создания сценки. Основной сюжетной линии 5-го действия является монолог городничего. Педагог дает возможность ребятам послушать этот монолог в исполнении Ю.Толубеева и озвучить, каким образом они видят действия и эмоции на лице актера, которые демонстрируются на сцене. Данное упражнение является достаточно сложным, однако в результате предыдущих творческих заданий, школьники были подготовлены. К тому же, у актера Толубеева замечательно прослеживается талант, который позволяет улавливать жесты. Понимание глубокого смысла произведения, а также приобщение школьников к эмоциональному состоянию персонажа происходит за счет воссоздания зрительного ряда монолога. Для того,

чтобы провести этап художественного восприятия, мы перед школьниками поднимаем вопрос: «Какую позу принял каждый из персонажей, каково выражение его лица?» На данном этапе ребята перевоплощаются в режиссеров комедии и с большим интересом предлагают свои исходы данного эпизода.

На данных уроках мы увидели игру, как:

-Литературную (по предметной области)

-Социальную и интеллектуальную (по области деятельности)

-Ролевую (по игровой методике)

-Обучающую, обобщающую, познавательную, воспитательную, развивающую, продуктивную, творческую и коммуникативную,— по характеру педагогического процесса. [Эльконин, 1978].

Итак, реализация игровых технологий на уроках литературы дает возможность активизировать деятельность школьника, развивает его познавательную активность, наблюдательность, внимание и другие психические процессы, подкрепляет интерес к новым знаниям, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление в момент обучения, так как игра делает этот процесс более интересным для ученика.

Глава 2. Игровые технологии на уроках литературы в современной практике школы

2.1. Игровые технологии в практике учителей-словесников

Педагогические игры в современных реалиях стали иметь колоссальное значение. Такие игры могут рассматриваться через призму деятельности. Одной из форм обучения школьников и как метод обучения, исключительно только формируя систему, в которой обозначается конкретное действие педагога. Разработка теории, посвященной моделированию обучающих игр, является приоритетной задачей. В связи с этим жанровое разнообразие уроков является главным фактором, под которым происходит активизация познавательной деятельности школьников и проявляется интерес к процессу чтения.

Например, нетрадиционные формы уроков, такие как уроки-диспуты, творческие мастерские, уроки-путешествия и другие, представляют собой многообразие.

На основе материалов урока или итогов практических упражнений можно использовать уроки-дискуссии, в результате происходит закрепление знаний, а также формируется умение аргументированно полемизировать.

Посредством диспута формируется критическое мышление, умение в творческой форме осмысливать материал, приходиться к пронизанным смыслами убеждениям. Еще одной функцией диспута является формирование оценочных навыков.

Следующий урок в формате круглого стола стоит реализовывать при поиске ответа на актуальные вопросы и системные проблемы. В таком случае учитель заранее предоставляет материал ученикам по нужной теме.

Например, внеклассное чтение отлично подходит для реализации занятия в формате круглого стола, так как будет представлять собой обзорный вариант темы.

Существуют различные варианты реализации уроков с применением игровых технологий. В результате уроков с использованием игровых технологий у школьников массово возникает интерес и ощущение причастности к смыслу произведения. В любом случае художественная литература оставляет отпечаток в душе любого читателя. Всестороннее развитие, нравственное устремление, эстетический вкус – это все дает ученикам художественная литература. К тому же она учит воспринимать человеческие идеи и мысли посредством художественного образа.

Основная функция предмета литература заключается в духовном обогащении и формировании эрудированного читателя. Предметом познания в литературе служит сам человек и его душа, а также его взаимодействие с окружающим миром. В связи с этим большая ответственность лежит на учителе-словеснике, который по существу отвечает за формирование личности. Исключительно педагогическая работа направлена на внутренний мир школьника и непосредственное взаимодействие учителя-предметника происходит в мире чувств и эмоций.

В процессе использования учебных игр, безусловно, возникает череда проблем:

- 1) Неоднозначное поведение
- 2) Отсутствие личной ответственности каждого обучающегося за результаты тех или иных действий
- 3) Из-за неопытности учителя может возникнуть проблема о примитивном представлении реальной картины мира
- 4) Изменение временной шкалы требует значительных усилий для того, чтобы ученики "вжились" в игру.
- 5) Для реализации педагогической задумки в приоритет стоит внести результат, а не саму игру.

Еще одна проблема применения игровых технологий на уроках литературы – особенность разрешения, которой данный метод можно назвать эффективным. Для достижения нужного результата необходимо коммуникативное взаимодействие и активность учащихся.

В результате практической деятельности мы наблюдаем особенность и необходимость применения в процессе обучения литературе игровых технологий, сущность которых представляет собой особенность, при которой проведение традиционного урока, происходит плавный процесс формирования умений и навыков, а при использовании новых форм происходит сокращение времени на их становлении. Массовое использование игровых технологий на уроке литературы существенно стимулирует познавательную деятельность школьников.

Смоленцева А.А предлагает рассмотреть урок с дидактической игровой технологией. Дидактическая игра представляет собой одну из самых часто используемых учебных игр, которые воспроизводятся для разрешения обучающей проблемы. В процессе проведения дидактической игры, школьники разрешают интеллектуальные задачи, которые предоставляются им в форме игры, находят ответы на поставленную проблему, преодолевая препятствия. Всестороннее развитие ученика в дидактической игре реализуется совместно с логическим мышлением и умением формировать свои умозаключения. Для разрешения игровой проблемы, необходимо сопоставить признаки предметов, находить похожие и отличные черты, умения находить из общего целое и подводить итоги. Следовательно, появляется возможность к суждению, критическое мышление, умение формировать умозаключения. Важным условием для реализации выше сказанного, является качественный уровень знаний о предмете литература и сути игры.

Дидактические игры могут быть применимы на любых видах урока и на внеклассных занятиях. Также, возможно применение данных игр на этапе выполнения домашней работы. Структура дидактической игры представляет собой следующие элементы: игровую идею, игровую деятельность, познава-

тельное содержание или дидактические задачи, используемые материалы, итог. Игровая задумка представлена в заглавии игры. Смысл игры заложен в той дидактической проблеме, которую необходимо разрешить на уроке. Он дает игре познавательный стимул, а также задает специальные знания для разрешения задач. Школьникам объясняются правила, регламентируется поведение и оговаривается последовательность действий. Учитель-словесник должен взять во внимание базу знаний и навыков учащихся при разработке игры. «Ядро» дидактической игры представляет собой новаторское содержание. Его сущность определяется в изучении новых знаний и умений, которые используются для разрешения учебной задачи.

Результатом такой игры зачастую представлен в форме разрешения поставленной проблемы и оценки действия обучающихся. Компоненты структуры дидактической игры обычно связаны между собой и обусловлены друг другом. Рациональное применение данных игр возможно на разных этапах урока. На уроке при получении новых знаний более выгодным вариантом будет использование традиционных форм обучения, нежели применение дидактических игр. Целесообразно использовать их на уроке при изучении новой темы только при закреплении материала. Таким образом, дидактические игры представлены тремя видами игр: обучающие, контролирующие и обобщающие.

Требования к подбору игр следующие:

1. Игры создаются по определенным критериям: должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам образовательного стандарта.
2. Важным условием является соответствие учебного материала и готовности учащихся.
3. Базой для дидактической игры служит дидактический материал и методические возможности его реализации.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. *ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ*. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях.

Примеры: кроссворды, ребусы, викторины.

2. *ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ*. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. *ИГРЫ-СОРЕВНОВАНИЯ*. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

[Смоленцева, 1999]

Методика использования дидактических игр. Рекомендации по подготовке и проведению игры

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
- изучить интересы и увлечения учащихся;
- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;
- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;

- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;
- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;
- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры:

- проводить беседу, направленную на анализ понимания отличий игровой ситуации и реальности
- награждать и отмечать победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;
- отбор содержания и его структурирование;
- выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;
- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры. [Селевко, 1998]

Кучина Т. Г. и Болдырева Е. М. в работе «Интеллектуальные игры для школьников» говорят о видах игр, которые учитель может провести на уроках литературы:

1. Блицтурнир - представляет собой викторину кратких вопросов и ответов. Понимание текста и проверка знаний культурной эпохи осуществляется

по средствам вопросов. Правильный ответ на вопрос предполагает знание литературных фактов, таких как имена персонажей, знание биографии, социального происхождения и другое. Тем не менее, верный ответ не представляет собой исключительно заученных фактов. Вопросы, направленные на выявление логики и развитие интуиции.

2. Использование литературных викторин на уроке представлены в виде вопросов и упражнений, направленных на актуализацию знаний о великих русских классиках, таких как Пушкин, Грибоедов, Гоголь. Викторины не требуют специальной углубленной подготовки, однако и беглого чтения произведения для ответов на вопросы будет явно недостаточно. Ряд мельчайших деталей биографии, даты, чины героев, эпитафии все то, что уходит из внимания читателя и теряется подлинный и глубокий смысл художественного произведения. Понимание культурно-исторического пространства, в котором создавалось произведение, позволяет осмыслить и другие виды искусства.

3. Литературные конкурсы, которые описаны в этом разделе книги, предполагают участие нескольких команд. Структура сценариев конкурса заключается в разнообразии упражнений, для которых требуется не только ориентирование в тексте, но и творческое представление, фантазия, а так же способности конструировать ситуацию по определенным критериям. Задания конкурса зачастую, предполагают точное владение литературными фактами, именно поэтому времени на обсуждение не дается и «право ответа» получает команда, которая быстрее остальных даст верный ответ. Кроме того, эта педагогическая игра содержит в себе и задания, которые рассчитаны на групповое обсуждение, выполнение которых требует анализа содержащейся в вопросе информации, сопоставления фактов, выбора версии ответа. На обсуждение вопроса команды получают одну минуту. Реализация творческих заданий предусматривает элементы театрализации – ребятам предлагается выступить в разных ролях: в роли актера, в роли режиссера, в роли автора сценария. Литературный конкурс имеет особенность соединять в себе элементы

интеллектуальной игры и КВНа, но тем самым такой вид игры становится интереснее и занимательней для его участников. [Кучина, Болдырева, 1998].

Одним из учителей - словесником - Никитиной Екатериной Александровной г. Смоленска были разработаны различные уроки с внедрением игровых технологий в форме ролевой игры.

В 5 классе достаточно сложно реализовать деловую игру. Ролевая игра из-за более простой структуры проще в реализации. Уроки в форме ролевой игры можно дифференцировать по мере их усложнения на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;
- Игровой
- Заключительный
- Анализ результатов.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Имитационные игры.

Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы) и обстановка, условия, в ко-

торых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры.

Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведение пропаганды и агитации. В операционных играх моделируются соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

«Деловой театр».

В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.[Никитина; электронный ресурс].

Теперь обратимся к публикациям в журнале «Литература в школе». Интересным является опыт Харитоновой Ольги Николаевны - учителя гимназии №3 г. Воронежа, победителя конкурса лучших учителей России в рамках приоритетного национального проекта «Образование» в 2007 году.

В научно-методическом журнале «Литература в школе» №5, 2011 г. опубликован ее урок-игра по сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц». Интеллектуальный турнир по сказке Экзюпери включает разнообразные конкурсы, в ходе каждого из которых школьникам предлагается под руководством педагога-словесника выполнить индивидуальные и групповые задания контролирующего, обучающего и творческого характера. Подвести итоги изучения этого произведения на уроках литературы в форме интеллектуальной игры – задача весьма интересная и плодотворная.

В состязаниях принимают участие две команды, которые формируются перед началом мероприятия. Роль ведущего можно доверить одному из учащихся, а судейство - «активу» класса во главе с учителем-словесником. Данная интеллектуальная игра последний «штрих» в этом «разговоре о главном». Ведущий приглашает посостязаться друг с другом двух игроков — по одному от каждой команды. Ребятам предстоит почувствовать себя на месте литературных героев и ответить на вопросы от их лица. Какие ролевые функции достанутся игрокам, решает жеребьёвка. За правильный ответ присуждается один балл.

Следующее задание называется «Кто есть кто?» В ходе конкурса ведущий последовательно, в три этапа, сообщает сведения о том или ином персонаже произведения. Задача команд — как можно быстрее угадать, какого героя имеет в виду ведущий. Если учащиеся смогут назвать этого героя сразу же, едва поступила первоначальная информация, команда получает три балла. В случае, когда персонаж угадывается со второй либо с третьей попытки, на командный счёт поступают соответственно два балла или только один балл.

Таких соревновательных заданий на уроке, посвященных данному произведению, разработано Ольгой Николаевной еще семь. Все они очень занимательны, увлекательны и результативны. Применение такой игровой технологии на уроке позволило учителю заинтересовать юных читателей, а так же проверить знание и понимание текста в увлекательной форме.

Рассмотрим следующий урок, который размещен в журнале «Литература в школе» №7, 2017 г. Урок-игра по Славянской мифологии, 6 класс. Разработан Колесниковой Татьяной Петровной – учитель МБОУ «Школа № 25», г. Керчь, Республика Крым. Проводя этот урок, она ставила цель приобщить детей к древней славянской культуре, мифологии, воспитывать чувство патриотизма и славянского единения.

Ход урока. В начале урока объявляются тема и цели, представляются команды и их капитаны, члены жюри; обращается внимание на оформление доски (рисунки, плакаты).

Конкурс первый: «Мольба к богу-покровителю». Жюри оценивает текст мольбы — максимум 5 баллов и артистичность исполнения — максимум 3 балла. «Мольба» должна быть инсценирована.

Следующий конкурс называется «Опреди соперника». Учащимся предлагается ответить на вопросы, опередив противоположного члена команды. На этом этапе мы видим применение такого приема как соревновательность, что очень мотивирует учеников.

«Узнай сюжет». По предложенным репродукциям картин В.Васнецова, М.Врубеля, Н.Рериха или К.Васильева необходимо узнать сюжет из славянской мифологии. Предлагается по 2 репродукции каждой команде. Правильный ответ оценивается 2 баллами.

«Узнай божество по описанию».

Подведение итогов. Исполняется народный или обрядовый танец в честь победителей. Можно также инсценировать народные игрища, связанные с Костромой, представить кого-то из славянских богов, поздравляющих победителей.

Урок позволил словеснику выполнить поставленные цели и задачи: приобщить детей к древней славянской культуре, мифологии, воспитывать чувство патриотизма и славянского единения. К тому же, данный урок в форме игры приобщил детей к творческой деятельности, что немало важно.

Таким образом, мы выяснили, использование игры в обучении литературе облегчает образовательный процесс, делая его доступнее для понимания школьников. Стремление найти ответ на вопрос, поставленный в игре, вызывает мыслительную и речевую активность учащихся на уроке. Во время игр развиваются и совершенствуются память, внимание, мышление, воображение и творческие способности. Главное применение игровых технологий позволяет повысить у школьников интерес к таким предметам, как литература, развить в каждом такие личностные качества, как целеустремленность, сотрудничество, активность.

2.2. Методика использования игровых технологий в процессе изучения романа Даниэля Дефо «Робинзон Крузо»

Для разработки нашего урока с использованием игровых технологий мы выбрали роман английского писателя Даниэля Дефо «Робинзон Крузо». Даниель Дефо - английский писатель и публицист, известен как автор произведения «Робинзона Крузо». Писатель родился недалеко от Лондона в 1660 году, в семье мясника Джеймса Фо, позже Даниель поменял фамилию на Дефо. В 1681 начал сочинять религиозные стихи, но вскоре занялся коммерческой деятельностью. Литературную деятельность Дефо начал анонимными и газетными статьями. Проявил себя как талантливый сатирик-

публицист. С 1704 года, работая на правительство, Дефо редактировал и писал статьи для своего знаменитого периодического издания «Ревью», которое просуществовало до 1713 года. Как публицист, Дефо работал не покладая рук, поддерживая связь с различными периодическими изданиями, освещая текущие события в стране и за рубежом.

В 1719 году был опубликован роман, благодаря которому имя Дефо стало бессмертным: «Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо...». Роман написан на основе реального факта о четырех годах жизни на необитаемом острове в Тихом океане матроса-шотландца. Произведение имело необыкновенный успех. Дефо на него отреагировал продолжением, которое, впрочем, не было столь успешно. Образ Робинзона, доказывающий безграничные силы человека и его жизнеутверждающий потенциал в экстремальной ситуации, вошел в мировую литературу наряду с образами Фауста и Дон Кихота и оказал влияние на Руссо и Жюль Верна. На русский язык первым роман перевел Л.Н. Толстой. [Биография Д.Дефо; электронный ресурс].

Дефо написал и другие романы: «Радости и горести Моль Флендерс» (1722), «Счастливая куртизанка, или Роксана» (1724), «Жизнь, приключения и пиратские подвиги прославленного капитана Синглтона» (1720) и «История полковника Джека» (1722), но ни один из них не превзошел по популярности «Робинзона Крузо».

Книга представляет собой автобиографию главного героя, написанную много позже произошедших в романе событий. Молодой человек по имени Робинзон Крузо идет против воли отца и сбегает из семьи, чтобы поступить на корабельную службу. Юноша путешествует по миру, переживая множество приключений и занимаясь самыми разными делами. Но однажды корабль, на котором главный герой предпринимал нелегальный рейс за

рабами в Африку, попадает в шторм и гибнет. Из всех пассажиров выживает только сам Крузо, доплывший до необитаемого острова.

Далее герой во всех подробностях рассказывает о том, как он выживал в первые дни в незнакомой обстановке, и как он постепенно приспособился к своей новой жизни на острове, построив себе жилище, приручив диких коз, вспахав и засеяв поле, сшив себе новую одежду.

Однажды, обходя свои владения, Крузо обнаруживает, что на остров иногда приплывают дикари-каннибалы, чтобы устроить людоедские пиршества. Дождавшись очередного такого посещения, герой спасает из плена каннибалов несчастного дикаря, после чего делает его своим слугой и даёт ему имя – Пятница.

Во время следующего столкновения с каннибалами Робинзон спасает отца Пятницы и некоего испанца, с корабля, который также потерпел крушение неподалёку. Испанец и старый дикарь уплывают на лодке, чтобы найти других выживших и привести их к Робинзону, в это время, к островку прибывает ещё один корабль, чья команда подняла мятеж. Робинзон и Пятница помогают капитану победить бунтовщиков, после чего жертвы кораблекрушения покидают остров навсегда.

Пробыв вдали от цивилизации двадцать восемь лет, два месяца и девятнадцать дней, главный герой, сказочно разбогатевший за счёт своей плантации в Бразилии, возвращается домой, в Англию, к семье, которая считала его давно погибшим. Роман «Робинзон Крузо» даёт нам пример того, как надо себя вести, столкнувшись с опасностями и трудностями: не отчаиваться, думать головой и упорно работать. Это произведение заставляет юных читателей задуматься о важности жизненного опыта, ценности знаний, которые приобретает человек, пробуя что-то новое. Также автор говорит о

том, что каждый человек, не обделённый умом и кропотливостью, может добиться успеха. Такова мораль романа «Робинзон Крузо».

В программе В.Я. Коровиной в 5 классе предлагается изучение адаптированного романа Д. Дефо в конце 3 четверти. Нами был проведен констатирующий эксперимент по данному роману в г. Красноярске в школе №159 в марте 2023 года в 5 классе. Эксперимент помог нам выявить следующее: роман является достаточно сложным для изучения младшими подростками. Во-первых, произведение достаточно объемное, около двухсот страниц. Это сразу оттолкнуло юных читателей. Во-вторых, иноязычная лексика оказалась сложной и непонятной для ребят. В-третьих, далекая эпоха, уклад, быт и образ жизни человека в дикой природе. Именно они могут быть непонятными российским пятиклассникам.

Поэтому мы предлагаем разработку урока с использованием игровых технологий, которая поможет учителям-словесникам и юным читателям преодолеть выявленные нами сложности в изучении данного романа, опираясь на классификацию Н.П. Михайленко. Игровые технологии мы реализуем с помощью урока в форме путешествия. Во многом для нашей разработки послужил урок» Г.В.Бузанаковой, описанный в журнале «Литература в школе».

Тема урока: Урок-путешествие по роману Д.Дефо «Робинзон Крузо».

Цель урока: Познакомиться с произведением Даниэля Дефо «Робинзон Крузо». Погрузиться в далекую эпоху, уклад, быт и в образ жизни человека в дикой природе.

Для реализации урока, мы ставим перед собой следующие задачи:

Образовательные: заинтересовать юных читателей к прочтению объёмного текста с помощью игровых технологий, расширить имеющиеся знания.

Развивающие: развивать в учениках творческих способностей, осуществлять исследовательскую (игровую) деятельность, продолжить развитие логических умозаключений, социальной компетентности;

Воспитательные: способствовать формированию личного отношения к прочитанному; воспитанию у ребят доброжелательности к человеку другой среды; вниманию, чуткости, умению быть стойкими в экстремальной ситуации; сплоченности коллектива.

Планируемые результаты:

Предметные: Знать содержание романа, формировать умения работы с художественным текстом, уметь определять тему произведения, понимать иноязычную лексику, а также быт, уклад и образ жизни в дикой природе;

Метапредметные: сопоставлять, выделять главное, ставить цель обучения, определять учебные и познавательные задачи, формировать познавательные интересы. Соотносить содержание поставленных задач с теми знаниями и навыками, которыми ученик обладает, устанавливать причинно-следственные связи;

Личностные: Интерес к изучению романа; способность к самооценке на основе наблюдения за собственной речью;

Коммуникативные: строить продуктивное речевое высказывание, точно и ясно выражать мысли и оценивать свою и чужую речь;

Познавательные: Извлекать информацию из текста, уметь ориентироваться в системе знаний: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроках.

Путешествие по книге в течение многих лет является в практике учителей-словесников одной из ярких и продуктивных форм работы с художественным

произведением. Методика путешествия по книге не столь проста, как это может показаться на первый взгляд: серьёзная работа с каждым юным читателем необходима, начиная с обучения оформлению записи в «тетради путешественника» и заканчивая умением поделиться чувствами и эмоциями от экспедиции во время «круглого стола участников путешествия». А между этими начальным и финальным этапами — огромная работа с книгой.

Первым из того, что мы можем предложить в качестве игровой технологии по данному произведению это создание школьниками «Тетради путешественника». «Тетрадь путешественника» ведётся каждым читателем — это и средство педагогического контроля над процессом чтения, и обучение выборочному пересказу, умению отбирать главное в тексте, и развитие творческого воображения, и полёт детской фантазии, и возможность осмысления того, что происходит с персонажами и с читателем-путешественником. Ведётся такая тетрадь совсем несложно: фиксируется дата, прописывается число прочитанных страниц за день, описываются главные события этого дня. Сложность ведения тетради лишь в том, что пишутся они от первого лица, так как читатель сам является главным героем и свидетелем, что происходит с другими персонажами. Запись должна отразить эмоции юного читателя — кого он встретил в этот день, что полезного узнал, какие открытия для себя сделал, чему научился. Заметки должны быть краткими, в них только самое главное. Форма ведения «тетради путешественника» — одна из лучших вариантов, на наш взгляд. Ребята окунаются в мир данного романа, чувственно переживают день за днем, наблюдают за событиями, которые случаются с персонажами.

В наше время не секрет, что современные школьники владеют цифровыми технологиями. Следовательно, любое внедрение их в учебный процесс, создает дополнительный интерес в изучении такого непростого предмета, как литература.

Именно поэтому следующим этапом становится подготовка школьниками электронных презентаций. Данный этап — это возвращение к прочитанному, работа аналитического характера. Такой вид педагогической творческой деятельности направлен на формирование умений отбирать основное, структурировать, обобщать, правильно оформлять работу. Оформление слайдов должно соответствовать тематике презентации. По роману «Робинзон Крузо» мы предложим выполнить электронные презентации на тему: Растительный мир в романе Д.Дефо «Робинзон Крузо», Удивительный мир животных в романе Д.Дефо «Робинзон Крузо», Приключенческий роман Д.Дефо «Робинзон Крузо» и другие. Создание этих презентаций позволило нам обратить внимание ребят на художественный текст и погрузиться в разные миры необитаемого острова.

Финальный этап представляет собой путешествие по книге, который называется «круглый стол участников путешествия». После того, как книга будет изучена большинством участников, обработаны все материалы путешествия, выполнены электронные презентации. «Стол» — это обмен мнением, нахождение ответов на главные вопросы: куда, с кем, с какой целью отправились; что приобрели, что открыли, чему научились? На таком уроке разрешается школьником одеться соответственно случаю, что поможет создать неформальную обстановку.

Участники «стола» будут расформированы по группам: «географы», «ботаники», «зоологи», «исследователи маршрута», «языковеды» — и делятся воспоминаниями о самых ярких событиях, которые с ними произошли с ними в этом путешествии.

«Языковеды» объяснят лексическое значение морской терминологии, с которыми познакомятся во время путешествия. Например, такие слова как трюм, шквал ветра, каюта, палуба, боцман, флот и другие.

«Исследователи маршрута» нарисуют карту передвижения персонажей романа и кратко дают объяснение.

«Ботаники и зоологи» посвятят нас в богатейший мир растительности и царства животных.

«Географы» познакомят нас с историей географических открытий на острове у берегов Америки рядом с устьем реки Ориноко.

После выступления групп и совместных обсуждений всем ученикам будет предложено написать небольшое сочинение на тему: «Интересный случай на необитаемом острове»

Итак, путешествие закончено. Благородные цели экспедиции ребятам понятны. В пути приобретены богатые сведения по истории географических открытий, флоре и фауне разных континентов. Кроме того, ребята сумели увидеть главные достоинства героев. Кроме того, у каждого «участника путешествия» — свой личный результат: каждый смог прочесть книгу, несмотря на её объём; каждый невольно ставил себя на место героев Даниэля Дефо; каждый, благодаря писателю, обогатил свой жизненный и читательский опыт.

Заключение

В данной исследовательской работе мы рассмотрели определение игровых технологий, изучили виды и различные классификации предложенные учеными, обосновали использование тех или иных видов игры на современном уроке литературы для младших подростков. Сделали вывод о том, что применение игры на уроках литературы облегчает процесс обучения, делая его доступным для понимания учеников. Стремление найти ответ на вопрос, поставленный в игре, вызывает мыслительную и речевую активность учащихся на уроке. Во время игр развиваются и совершенствуются память, внимание, мышление, воображение и творческие способности. Главное применение игровых технологий позволяет повысить у школьников интерес к такому предмету, как литература, развить в каждом такие личностные качества как целеустремленность, сотрудничество, активность.

Для реализации поставленных задач мы обратились к интересным трудам методистов М.А.Рыбниковой и В.Г.Маранцмана. В первой половине 20-го века у Марии Александровны в педагогической практике мы наблюдали лишь элементы игры как на урочной, так и внеурочной деятельности. В то время как Владимир Георгиевич во второй половине 20-го века предложил достаточно яркие материалы уроков в виде ролевых игр, инсценирования, предназначенных больше для внеурочной деятельности.

Также обратили внимание на опыт современных учителей-словесников. В наше время они активно и успешно используют игровые технологии на своих уроках для того, чтобы привлечь к обучению современных школьников и облегчить процесс восприятия художественного текста. Они опираются на опыт предшественников, во многом используют то, что уже было разработано, а также предлагают новые элементы игры. Например, дидактические игры (игры-путешествия, игры-соревнования, игры-упражнения), игры с при-

менением цифровых технологий: интерактивные игры, электронные презентации, музыкальное сопровождение и другие.

Решая, последнюю задачу нашей исследовательской работы, мы провели констатирующий эксперимент в процессе изучения романа Даниэля Дефо «Робинзон Крузо» в 5-ом классе. Эксперимент помог нам выявить те сложности, с которыми встречаются младшие подростки, читая этот роман. Поэтому мы предлагаем разработанный урок в форме путешествия с элементами ведения тетради путешественника и круглого стола по обновленной программе В.Я.Коровиной (5 класс), который поможет учителям-словесникам и юным читателям преодолеть выявленные нами сложности в изучении данного романа.

Список литературы:

1. Агапова И. А. Литературные игры для детей / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. – М.: Издательство Лада – 2017. – 192 с.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. – М.: Издательство Просвещение –2005. – 144 с.
3. Биография Д.Дефо.-URL:<https://bookmix.ru/authors/index.phtml?id=198>. (дата обращения:05.06.2023)
4. Бузанакова Г. В. Куда собрался, капитан? Методика проведения урока-путешествия по книге.//Литература в школе. – 2013. – №8. С. 40-43.
5. Гурин Ю.В. Урок + игра: Современные игровые технологии для школьников. - Москва: Сфера; Санкт-Петербург : Речь –2010. - 157 с.
6. Дефо. Д. Робинзон Крузо. – М.:Профиздат. – 2011. –480 с.
7. Колесникова Т. П. С любовью к отечеству. Урок-игра по славянской мифологии. VI класс.//Литература в школе. – 2017. - №7.- С. 38-39.
8. Коровина В.Я. Рабочая программа по литературе. 5 класс. – 2020. URL: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2020/07/11/rabochaya-programma-po-literature-5-klass-po-fgos-v-ya-korovina>. (дата обращения:04.05.2023)
9. Крюкова Е.А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация /Е.А. Крюкова. – Волгоград, Изд-во «Перемена» –1999. – 195с.
- 10.Кучина Т.Г. Болдырева. Е.М. Интеллектуальные игры для школьников. - Ярославль: Академия развития, 1998. - 320 с.
- 11.Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. Учебное пособие. – М., Прометей– 1992. - 528 с.
- 12.Маранцман В. Г., Богданова О. Ю. Методика преподавания литературы. - Том 1 изд. – М.: Просвещение–1995. - 288 с.
- 13.Маранцман В. Г., Богданова О. Ю. Методика преподавания литературы. - Том 2. изд. – М.: Просвещение –1995. - 306 с.

14. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. — Текст : непосредственный // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск : Два комсомольца– 2011. — С. 140-146.
15. Никитина Е.А. Педагогические технологии "Виды игровых технологий. – Смоленск.-2015. URL: <https://infourok.ru/pedagogicheskie-tehnologii-vidi-igrovih-tehnologiy-576076.html>. (дата обращения: 02.06.2023)
16. Ожегов С.И. Словарь русского языка.- М.: изд-во Русский язык –1990.- 731 с.
17. Панов В. Г. Российская педагогическая энциклопедия : В 2 т. / Гл. ред. В. Г. Панов. – М.: Большая Рос. энцикл., 1993-1999.
18. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / – М.: 2016. – 238 с.
19. Подласый И. П. Где помогут технологии? / Школьные технологии. - 2003. - №3. - С. 10-26.
20. Рыбникова М.А. Очерки по методике литературного чтения: Пособие для учителя.— 4-е изд., испр.—М.: Просвещение, 1985.— 288с
21. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий /– М.: НИИ школьных технологий, 2016. –127 с.
22. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.
23. Селевко Г.К. Социально-воспитательные технологии : Учеб. пособие для студентов, обучающихся по специальностям "Соц. работа" и "Соц. педагогика" / - Москва : Нар. образование : Шк. технологии, 2005. - 176 с.
24. Смирнова М. Ю. Игровые технологии образовательного процесса на уроках русского языка и литературы. – М.: Перспектива, 2018. – 116 с.
25. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 1999. – 97с.
26. Т. С. Зепалова. Уроки литературы и театр : Пособие для учителей / Москва : Просвещение, 1982. - 175 с.

27. Ушинский К.Д. Сочинения. М.-Л.: Изд-во АПН РСФСР, 1942.- Т.2.
28. Харитоновна О.Н. Мудрая сказка. Урок-игра по сказке Антуана де Сент-Экзюпери "Маленький принц". 7 класс.//Литература в школе. – 2011. -№5.- С. 39-43.
29. Чертов В.Ф., Методика преподавания литературы. Персоналии: биобиблиографический словарь. – Москва, Московский педагогический государственный университет, 2018. - 408 с.
30. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся. Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок». 2009.- URL : <https://urok.1sept.ru/articles/522077>. (дата обращения: (10.05.2023).
31. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., Педагогика, 1978. - 269 с.