

Игровые технологии на уроке литературы.

Тумашкова Лариса Леонидовна

Учитель русского языка и литературы

ГБОУ КАДЕТСКАЯ ШКОЛА Санкт-Петербурга

Пушкинский район г. Санкт-Петербург

Как сделать урок радостным и интересным? Как активизировать самостоятельную познавательную деятельность обучающихся на уроке? Как помочь приобрести необходимые знания и дать возможность ощутить радость от обучения?

Интерес играет важную роль в осуществлении любой деятельности. Особое место занимает он и в процессе обучения, поскольку значительно снижает трудности восприятия учебного материала. Поэтому главными условиями активизации мотивированной познавательной деятельности являются *и творческий учительский подход, и устойчивый интерес* к учебной информации у обучающихся.

Согласно определению «Педагогического словаря», занимательность в обучении – это *«...использование различных дидактических средств, возбуждающих интерес и внимание обучающихся и стимулирующих их к учению»*. **Игра – занимательная эффективная форма активизации познавательной деятельности**, особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом. Игра является полезным упражнением, мобилизующим разнообразные способности обучающихся. Участие в дидактической игре способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, формирует активность как деятельность, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и приобретении умений.

Игра как вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, выполняет развлекательную, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую, коррекционную и образовательную функции.

Главные черты игровой деятельности: свободная самореализация, активность, эмоциональность, наличие правил – способствуют качественному обучению. М.Монтель полагал, что игра – *«...самое значительное и глубокомысленное занятие...»*.

В структуру игры как деятельности органично входят целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, что дает возможность сформировать игру как педагогическую технологию, используя ее в процессе обучения как элемент урока, урок и внеурочное занятие.

Понятие «игровые педагогические технологии» предполагает разнообразные методы, приемы и формы организации педагогического процесса. Разработке теории игры посвящены труды Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие теории игровых технологий внесли Фрейд, Пиаже, Дьюи, Фромм, Хейзинга. В отечественной педагогике и психологии эффективность обучения с

помощью игровых технологий подтвердили Ушинский, Блонский, Рубинштейн, Эльконин, Газман, Шмаков.

Основные принципы реализации игровых технологий: постановка дидактической цели в форме игровой задачи; учебная деятельность, подчиненная правилам игры; использование учебной информации в качестве игровых элементов; введение в учебную деятельность элемента соревнования; связь игрового и дидактического результатов.

Значение игровых технологий на уроке литературы:

- развитие творческих способностей, эстетических и нравственных ориентиров, гуманистических принципов;
- формирование читательского интереса, разнообразного круга чтения;
- удовлетворение «интеллектуального голода» в процессе чтения, литературоведческих исследований, приобретения знаний по теории литературы;
- формирование грамматического строя языка, обогащение словарного запаса;
- формирование метапредметных умений и навыков;
- формирование коммуникативных навыков;
- развитие произвольного внимания, памяти, воображения, мышления -рефлексии и других психических процессов;
- приобретение общественного опыта разных поколений; приобщение к русской и мировой литературной культуре.

В учебном процессе (в частности, **на уроках литературы**) применяются различные модификации деловых, драматических и обучающих игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационная игра. Имитируются события, обстановка, условия, деятельность какой-либо организации (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), профессиональная деятельность человека. Сценарий имитационной игры содержит сюжет, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов (Реализация игры на уроках литературы: «Художественный поэтический или писательский совет», организация «Литературного вечера», «Литературной гостиной»).

Операционная игра. Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций (Реализация игры на уроках литературы: написание жанровых текстов, решение литературоведческих задач, проектирование творческих работ, биографические проекты, планирование заочных экскурсий и тд.).

Ролевая игра – инсценировка. Психодрама, социодрама. Разыгрывается поведение конкретного персонажа в модели-пьесе ситуации, (исполнение роли с «обязательным содержанием»: внешности, речи, характера в заданных обстоятельствах, заданном времени). Составляется сценарий с комментированием конкретной ситуации, действий, обязанностей, задач, действующих лиц. (Реализация игры на уроках литературы: «Литературные спектакли», «Литературные этюды» по художественным, прозаическим и поэтическим текстам; диспуты с персонажами и авторами в различных творческих вариантах; «Путешествия с героями разных эпох»).

Игровые элементы урока: викторины, кроссворды, шарады, ребусы, головоломки, КВНы, аукционы, разнообразные конкурсы, творческие проекты, конференции, устные журналы, диспуты, концерты, ролевые диалоги, разные виды иллюстрирования и тд.

Игра как важнейший принцип обучения определена и в новой концепции современного обучения в зарубежной и российской системах образования, получившей название «Эдьютейнмент».

Термин «эдьютейнмент» означает «образование плюс развлечение» (education + entertainment). Эдьютейнмент — это новая технология, цель которой - повысить мотивацию учащихся к учёбе, сделать процесс усвоения знаний более увлекательным, разнообразным, доступным. Одним из приоритетных методов обучения «эдьютейнмента» является игровая театрализация на уроках литературы. Ролевые игры позволяют непринуждённо заучивать текстовые фрагменты, проигрывать их, выступать в разных амплуа.

Практический аспект технологии рассматривается на примере спитинга, инфортейнмента, метода кейсов и вебквеста. Именно эти средства и приёмы технологии эдьютейнмента позволяют учащимся усвоить знания через любопытство, инициативу, активность и сотрудничество с использованием определённых алгоритмов в традиционных и инновационных формах работы на уроке.

Приложение к теме «Игры на уроках литературы».

- «Пресс-конференция с автором»;
- «Продолжение мысли» (данные биографии, содержание текста, литературоведческие термины);
- «Аукцион» (подготовка сообщений по лотам аукциона);
- «Мой звездный час», «Я у микрофона» (публичные выступления-исследования на литературоведческие темы);
- «Письмо литературному персонажу», «Письмо автору»;
- «Стань героем текста» (внедрение в эпизод с целью личного участия в нем);
- «Литературный турнир» (вызов «соперника» для интеллектуального «сражения»);
- Викторина («Чей поступок?», «Чья речь?», «Чей портрет?», «Предмет в эпизоде»);
- «Литературное домино» (произведение-автор; герой-поступок и тд);

- «Литературное лото»;
- «Открытый финал» (творческое продолжение сюжета);
- «Путаница» (восстановление разнообразных содержательных искажений: сюжетной линии, характеристики героев, пробелов в тексте и тд.).

Интернет-ресурсы: [Игровые технологии на уроке литературы](#)