**Дидактична гра як засіб пізнавальної активності школярів**

**при вивченні елементів теорії літератури**

Сучасний урок потребує від учнів концентрації уваги, напруження сил. Застосування ігор дає змогу зберегти ентузіазм і високу працездатність до останніх хвилин уроку. Тому особливого обґрунтованого підходу на уроці потребує пізнавальна гра, яка має велике значення у розвитку активності школярів.

Гра приваблює учнів, захоплює їх. Дитина грається тому, що їй цікаво. Під час гри вона багато чого навчається й активно розвивається, але з меншою витратою зусиль. Щоб навчатися, треба усвідомлювати віддалену мету – навчитися чогось такого, що зараз може бути й нецікавим. Гра на уроці допомагає учням подолати несміливість; повірити в себе, у свої сили; розвиває кмітливість; дає можливість уникнути перевантажень; сприяє підвищенню пізнавальної активності.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно мислити. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші школярі.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то у класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, педагог повинен добирати ігри, які б були цікаві й зрозумілі для всіх учнів.

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету, її кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).

7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів за рядами парт треба так, щоб рівень їх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форма повинні бути доступними для усіх учнів7.

Після проведення гри учитель обов’язково повинен проаналізувати її результат. Якщо після гри вміння й навички учнів не зростають, це означає, що гра неефективна і результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві: перша – якість самої гри низька і не відповідає вимогам; друга – методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор для навчання має виявитися одразу ж після гри. Він легко виявляється в моральному задоволенні від гри її учасників.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам’яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Дидактичні ігри можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень, для повнішого і глибшого їх осмислення; засвоєння, формування умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Вивчення елементів теорії літератури є складним навчальним матеріалом. Тому під час ознайомлення учнів із літературознавчими термінами, доречним буде використання навчальних ігор, кросвордів, вікторин тощо. Вони сприяють розвитку мислення, значною мірою стимулюють розвиток інтелектуально-творчих здібностей дітей.

На уроках української літератури, коли учні вивчають літературознавчі терміни, з метою перевірки знань школярів можна запропонувати **навчальну гру “Темне лошатко”.**

Ця гра може проходити як конкурс між рядами класу, але за умови, що учні на уроках літератури засвоїли уже достатню кількість термінів.

**Умови гри.** Учитель загадує певний термін із теорії літератури, який учні вивчали на попередніх уроках, але не називає його. Завдання школярів – якомога швидше назвати загаданий термін. Для того, щоб учні могли справитись із цим завданням, учитель шляхом словесних натяків дає підказки. В умовах конкурсу за кожне відгадане слово команда (кожен ряд класу є окремою командою) отримує певну кількість балів. Після кожної нової підказки команді дозволяється дати лише одну відповідь. З кожною підказкою кількість балів зменшується на один. Перемогу отримує та команда, якій вдалось отримати якомога більше балів.

1) 1 підказка – 5 балів. Це один із видів усної народної творчості.

2 підказка – 4 бали. Належить до великих жанрів фольклору.

3 підказка – 3 бали. Буває народною та літературною.

4 підказка – 2 бали. Її героями часто бувають фантастичні істоти.

5 підказка – 1 бал. У ній завжди добро перемагає над злом.

Відповідь: *Казка.*

2) 1 підказка – 5 балів. Це один із видів усної народної творчості.

2 підказка – 4 бали. Належить до великих жанрів фольклору.

3 підказка – 3 бали. Її автор – народ.

4 підказка – 2 бали. У ній завжди добро перемагає над злом.

5 підказка – 1 бал. Вона часто починається словами: ”Жили-були…”

Відповідь: *Народна казка.*

3) 1 підказка – 5 балів. Це великий прозовий твір.

2 підказка – 4 бали. Може бути написана і віршованою мовою.

3 підказка – 3 бали. Її автором є конкретна людина.

4 підказка – 2 бали. Зазвичай, у ній добро перемагає над злом.

5 підказка – 1 бал. Іван Франко своїй дав назву “Лис Микита”.

Відповідь: *Літературна казка.*

4) 1 підказка – 5 балів. Це один із видів усної народної творчості.

2 підказка – 4 бали. Належить до малих жанрів фольклору.

3 підказка – 3 бали. Це короткий влучний вислів.

4 підказка – 2 бали. Це короткий влучний вислів повчального змісту.

5 підказка – 1 бал. “Не одежа красить людину, а добрі діла”.

Відповідь: *Прислів’я.*

5) 1 підказка – 5 балів. Це один із видів усної народної творчості.

2 підказка – 4 бали. Належить до малих жанрів фольклору.

3 підказка – 3 бали. Це короткий влучний народний вислів.

4 підказка – 2 бали. Це короткий влучний народний вислів без повчального

змісту.

5 підказка – 1 бал. “Не одежа красить людину”.

Відповідь: *Приказка.*

6) 1 підказка – 5 балів. Це один із видів усної народної творчості.

2 підказка – 4 бали. Належить до малих жанрів фольклору.

3 підказка – 3 бали. Цей твір будується на основі порівняння.

4 підказка – 2 бали. Це невеликий твір, у якому у прихованій формі описується задуманий предмет.

5 підказка – 1 бал. “ Реве віл на сто сіл, на сто городів”.

Відповідь: *Загадка.*

7) 1 підказка – 5 балів. Це літературознавчий термін.

2 підказка – 4 бали. Є у кожному прозовому творі.

3 підказка – 3 бали. Навколо нього розвиваються усі події твору.

4 підказка – 2 бали. Буває головним та другорядним.

5 підказка – 1 бал. У творі А..Тесленка “Школяр” – це Миколка.

Відповідь: *Літературний герой або персонаж.*

8) 1 підказка – 5 балів. Це художній засіб.

2 підказка – 4 бали. Надає зображенню предмета більшої виразності, яскравості, образності.

3 підказка – 3 бали. Вживається і у віршованій мові, і у прозовій.

4 підказка – 2 бали. Художнє означення.

5 підказка – 1 бал. Щасливий день, золоте сонце, тихі води, гомінкий струмок.

Відповідь: *Епітет.*

9) 1 підказка – 5 балів. Це художній засіб.

2 підказка – 4 бали. Надає зображенню предмета більшої виразності, яскравості, образності.

3 підказка – 3 бали. Вживається і у віршованій мові, і у прозовій.

4 підказка – 2 бали. Це зіставлення предметів чи явищ за їх схожими ознаками.

5 підказка – 1 бал. Очі сині, як волошки; сонце ласкаве, ніби рідна матінка.

Відповідь: *Порівняння.*

На уроці узагальнення та систематизації знань про усну народну творчість можна запропонувати учням **навчальну гру “Підказка”**.

Проведенню гри передує вступне слово учителя.

* Кожному з вас, мабуть, колись доводилось підказувати на уроці однокласнику. А робити це теж можна по-різному. Можна так, що тебе розуміють з одного слова, жесту, а можна і так, що скажеш два речення, а тебе все одно не зрозуміти.

Для участі у грі запрошуються два учні. Можуть приймати участь і четверо школярів, тобто дві пари, і тоді ця гра проходитиме як змагання, конкурс.

**Умови гри .** Один учасник гри повертається обличчям до товариша, а спиною до дошки. Його завдання – відгадувати слова, які загадає учитель. Завдання іншого учасника – підказати однокласникові, але так, щоб загадане слово не прозвучало.

Після того, як учасники ознайомились із правилами гри, учитель загадує перше слово (записує його на дошці). Коли учні відгадають його, подається наступне і т. д.

Слова для загадування: *загадка, приказка, казка, прислів’я.*

Ця гра може використовуватись учителем і на інших уроках української літератури, коли учні вивчають літературознавчі терміни. З часом можуть ускладнюватись умови гри (наприклад, учасників обмежено у часі тощо). В залежності від теми уроку змінюватимуться, звичайно, і слова для загадування. Наприклад, до теми “Художні засоби” учитель може запропонувати для відгадування терміни *епітет* та *порівняння.*

При вивченні української літератури необхідно приділити особливу увагу навчанню учнів із ЗПР виразно читати прозові пейзажні твори; уявляти описані картини; навчати бачити красиве у природі і стежити за художніми засобами, за допомогою яких письменник словом, як художник фарбою, малює картини природи.

З цією метою при вивченні учнями теми “Художні засоби” можна провести **навчальну гру “Шукачі скарбів”.**

Проведенню гри передує вступне слово учителя:

- Любі діти, напевно, кожен з вас мріяв знайти якийсь скарб. Що для вас є скарбом? (Учні дають свої варіанти відповідей) Але про скарби мріють і дорослі, а особливо письменники. Але їхні скарби особливі, неповторні – це їх твори. А для того, щоб ці твори такими стали, поети мусять знайти дуже багато маленьких скарбів – слів, що допоможуть їм вразити читача, відтворити події, явища, предмети, героїв незвично, небуденно, образно. Лише віднайшовши такі скарби, письменник зможе передати нам настрій героя, розкрити його характер, надати мові твору виразності, поетичності, яскравості. А зробити все це поетові допомагають художні засоби. Давайте ми з вами зараз попробуємо стати шукачами таких скарбів.

**Умови гри.** Кожен учень отримує листок із надрукованим текстом. Але цей текст неповний, бо у ньому не вистачає художніх означень. Завдання кожного учасника – відновити цей текст, доповнивши його власними епітетами. Переможцем гри стане той, чий текст буде найкращим.

Орієнтовний зразок тексту:

*Вранці виплило … сонечко на … небо оглянути, що зробила ніч з землею. Вітер стих, і чистий … сніг сріблом сяв під … наметом неба. Земля наче вбралась на Різдво у … сорочку.*

Слабшим учням (непомітно для інших учасників) учитель може полегшити завдання – вибрати найкращі епітети із запропонованих у дужках.

Орієнтовний зразок такого тексту:

*Вранці виплило (ясне, тепле, лагідне, усміхнене) сонечко на (чисте, голубе, погідне, блакитне) небо оглянути, що зробила ніч з землею. Вітер стих, і чистий (білий, свіжий, пухнастий, холодний) сніг сріблом сяв під (блакитним, чистим, ранковим) наметом неба. Земля наче вбралась на Різдво у (чисту, святкову, білу, вишивану) сорочку.*

Після виконання завдання учні зачитують свої варіанти отриманих текстів і обирають переможця – автора найкращого твору. Після цього школярі пригадують, із якого художнього твору взятий цей текст (М.М.Коцюбинський “Ялинка”), знаходять цей уривок у своїх підручниках і зачитують його.

*Вранці виплило ясне сонечко на погідне небо оглянути, що зробила ніч з землею. Вітер стих, і чистий свіжий сніг сріблом сяв під блакитним наметом неба. Земля наче вбралась на Різдво у білу сорочку.*

Порівнюючи свої варіанти із авторським, учні приходять до висновку, що епітети Михайла Коцюбинського більш вдалі, яскравіші, поетичніші.

Для активізації пізнавальної та розумової діяльності учнів із ЗПР під час вивчення елементів теорії літератури можна також використати **дидактичну гру “ Вірно чи ні “.** Ця гра може стати у пригоді педагогові як одна із нестандартних форм проведення фронтальної перевірки знань учнів.

**Умови гри.** Учитель зачитує певне твердження. Якщо учні не згідні з ним, то дружно плескають у долоні, якщо згідні – у класі панує тиша.

1. Казка належить до малих жанрів фольклору.
2. Фольклором називають усну народну творчість.
3. Прислів’я та приказки належать до великих жанрів фольклору.
4. Казка складається лише із зачину та кінцівки.
5. Казка буває народною та літературною.
6. Автором літературної казки є народ.
7. Загадка належить до малих жанрів фольклору.
8. Розрізняють такі види казок: про тварин, побутові та фантастичні.
9. Прислів’я обов’язково має повчальний зміст.
10. Автором народної казки є конкретна людина.
11. Народне оповідання про незвичайні, часом фантастичні події називається казкою.