Стаття

**«Гра на уроці зарубіжної літератури»**

## Зміст

І. Вступ.------------------------------------------------------------------------------------ 4

ІІ. Навчально – педагогічна гра як метод виховної та пізнавальної діяльності на уроках зарубіжної літератури:--------------------------------------------------- 6-17

2.1 Виховні можливості гри. ------------------------------------------------------- 7

2.2 Гра – фактор розвитку інтелектуальних сил і здібностей дитини. ----- 7

2.3 Гра як фактор пізнавальної діяльності учнів. ----------------------------- 8

2.4 Принципи й правила гри.---------------------------------------------------------8

2.5 Ігрові моменти на уроках зарубіжної літератури.--------------------------9

2.6 Виховне значення гри.-----------------------------------------------------------14

2.7 Ігрова модель навчання.------------------------------------------------------------15

2.8 Симуляції або імітаційні ігри.----------------------------------------------------16

ІІІ. Висновки.------------------------------------------------------------------------------18

ІV. Додатки --------------------------------------------------------------------------------19

V. Список використаних джерел.--------------------------------------------------26

Духовне життя дитини повноцінне лише

тоді, коли вона живе у світі гри, казки, музики,

фантазії, творчості.

В.О.Сухомлинський

Гра дитини – це не просто спогади про

пережите, а творче переосмислення пережитих

вражень, із яких вона складає й будує

нову дійсність, що відповідає вимогам і

захопленням самої дитини.

Л.Виготський

### І. ВСТУП

- Не бажають навчатися наші діти! – в один голос жалкують вчителі, батьки – навчання для них, як покарання…

Так, авторитарна педагогіка з її неувагою до особистості дитини багато шкоди завдала нашій школі, справі виховання і навчання молоді. Вона мало хвилювалася про те, щоб маленькій людині хотілося навчатися, щоб пізнання нового було цікавим, приносило йому радість і задоволення.

Підраховано, що за час навчання в школі кожен учень відвідує близько десяти тисяч уроків. Всі вони , як близнята, похожі один на одного: опитування, виклад нового матеріалу, закріплення його, пояснення домашнього завдання. Яка вже тут цікавість до навчання?

Утвердження нового в школі – справа не одного дня. Ще й сьогодні наші діти продовжують навчатися за старими підручниками, а вчителі користуватися застарілими посібниками. Перехід до дванадцятирічної школи навчання заставляє по-новому дивитися на відносини вчителя з учнем та урізноманітнювати навчально-виховний процес, включати кожного учня в пізнавальну діяльність і, в процесі здобуття істини, зацікавити його цим процесом.

Інтерес до теми, яка вивчається, у школяра з’являється тоді, коли він залучається до активного спілкування, що збуджує думку і активізує дії. Однак форма традиційного уроку передбачає ведучу роль вчителя, а це мало сприяє налагодженню такого контакту. Яке вже тут спілкування, якщо учневі відведена роль підконтрольного, а вчитель нерідко виконує навіть не ведучу роль, а роль диктатора.

Ось чому в центрі уваги вчителів стоять такі форми уроків, які сприяють організації діалогу, живого і вільного спілкування між вчителем і учнями, дають можливість для вираження свого власного «я» для кожного школяра. Широке розповсюдження отримали уроки-диспути, уроки-семінари, уроки-екскурсії, уроки-конференції і т.д. на перший погляд ця різноманітність здається надуманою, безсистемною, неоднорідною. Подібні форми та методи , які використовуються на уроках, дозволяють підвищити пізнавальний інтерес учнів, дають їм можливість розширити і закріпити знання з тієї чи іншої теми. Однак, це тільки на перший погляд. Насправді у всіх цих формах є спільний знаменник, спільна об’єднуюча основа. Це – гра.

Що ж собою являє гра? Гра – це групова вправа для засвоєння програмової теми штучно створених умовах, які імітують можливі обставини із майбутнього трудового життя школярів. Гра, будучи органічно сущою дитячому па підлітковому періоду життя, прискорює і збагачує деякі педагогічні процеси. Вона стимулює учнів до творчості, осмисленню проблемних ситуацій, осмисленню своєї поведінки, стилю спілкування з товаришами. Основні цілі гри полягають у закріпленні матеріалу теми, стимулюванні в учнів інтересу до предмета, отриманні ними навичок застосування набутих знань повсякденному

житті.

**ІІ. НАВЧАЛЬНО – ПЕДАГОГІЧНА ГРА ЯК МЕТОД ВИХОВНОЇ ТА ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

Навчання в формі гри забезпечує високий рівень пізнавальної активності учнів, до розумової діяльності включаються такі фактори, як уява, емоції, і інші більш пасивні якості психіки. Нові знання в діловій грі отримують не стільки за рахунок ігрових її аспектів і можливостей, хоча бувають і такі випадки, скільки за рахунок спілкування і рефлексії, які завжди присутні в діловій грі. Їй притаманний діалог, зіткнення різних суджень і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх доведення і підкріплення. Таке навчання «включає в роботу» всі пізнавальні здібності учнів. Навчально-педагогічна гра в школі має ще й виховну роль. Недоліком школи є те, що вона ще й досі не вчить своїх вихованців дивитись на явища з різних точок зору, недостатньо надає можливість вибору різних соціальних позицій. Гра в якійсь мірі компенсує цей недолік. Саме в процесі гри дитина вчиться ставати на позицію другої людини, бачити світ очима іншого та отримує перемогу над своїм особистим егоїзмом. В підтвердження цього можна послатися на думку Д. Ельконіна: «Справа не тільки в тому, що в грі розвиваються чи наново формуються окремі інтелектуальні операції , а в тому, що докорінно змінюється позиція дитини по відношенню до оточуючого світу і формується сам механізм можливої зміни позиції і координації своєї точки зору з іншими можливими .»

**Виховні можливості гри**

В грі закладені великі виховні можливості, так як вона сприяє формуванню варіативного способу мислення, не дає підстави сприймати проблему, явище тільки в чорних чи тільки в білих кольорах.

Навчальні ігри допомагають запалити вогники думки, які стимулюють рухливість розумових процесів. Запалюється вогник – і дитині хочеться думкою проникати в нові явища. Це бажання і є поштовхом, який прискорює розумові процеси.

Гру вважають королевою дитинства, основним видом діяльності дитини, її способом пізнання світу, що полягає у довільному конструюванні діяльності в умовному плані. За словами В. Сухомлинського, гра завжди є величезним вікном, через яке в духовний світ дитини вливається потік уявлень та понять про довколишнє середовище. Гра як вид діяльності полягає у наслідуванні, імітує реальне життя і має чіткі правила та обмежену тривалість. Водночас як форма вільного самовияву людини, що передбачає відкритість світу можливого, гра – це природний засіб самовираження для дитини, форма психічної діяльності, метод проведення дозвілля, прийом виховання і навчання, сфера культури, в якій дитина може проявити свою істину сутність.

## Гра – фактор розвитку інтелектуальних сил і здібностей дитини

Суперечливі трактування конституції гри представниками різних наукових течій ускладнюють рефлексію її навчальних видів. Майже всі спроби дати визначення гри, по – перше, мають абстрактних характер, а по – друге, відрізняються методологією аналізу.

Різні інтерпретації ігрової практики частково пояснюють багатовекторним освоєнням ігрового начала різними науками, і кожна з наук знаходить в парадигмі ігрових видів горизонт своїх пошуків. Гру цілком обґрунтовано можна віднести до соціологічних категорій.

Також є підстави назвати гру психологічною категорією. У даному аспекті гра – особливий тип регулювання поведінки гравця та особливий стан свідомості, що характеризується умовністю сприйняття реальності об’єкта і власного “ я “, семантичним зміщення реальності. Гра пробуджує естетичну насолоду від самореалізації, її вважають фактором розвитку інтелектуальних сил і здібностей дитини, її творчих задатків та фантазій.

Педагогіка простежує зв’язки ігрової умовності з освітніми процесами, з моментами виховання, навчання й розвитку; перспективи використання гри та ігрових форм поведінки як способу формування особистості. Педагогічні концепції гри використовують ідеї, почерпнуті як з глобальних , так і вузькоспеціальних моделей дослідження.

Гра у навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної збуджує інтерес, підвищую рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю дитини. (Додаток 1)

Сучасна концепція мовної освіти пріоритетним визначає особистісно орієнтований підхід до навчання, який зумовлює надання належного місця методом і формам навчання, сфокусованим на учневі, - диспутам, груповій роботі, рольовій грі, керованим дослідженням тощо.

#### Гра як фактор пізнавальної діяльності учнів

Одним із найвагоміших завдань освіти є активізація пізнавальної діяльності учнів. Дуже важливо викликати в них зацікавлення навчально – виховним процесом: перетворити їх із пасивних спостерігачів на активних учасників.

За всієї привабливості ідеї використання ігрової діяльності у навчальному процесі необхідно зазначити що ігри доречні й ефективні не на всіх уроках. Неприродною буде, приміром, ігрова контрольна робота чи гра на весь урок під час вивчення нового матеріалу.

Куди багатший ігровий потенціал мають уроки узагальнення отриманих знань, закріплення їх або застосування практичних вмінь і навичок. Дуже жваво й ефективно проходить в ігровій формі підготовка до тематичної атестації, коли учні мають необхідний багаж знань і потрібно його актуалізувати та систематизувати. (Додаток 2)

**Принципи й правила гри**

Під час планування, підготовки й проведення гри на уроці необхідно дотримуватися таких принципів і правил:

• Учитель має чітко усвідомлювати дидактичні завдання використання ігрових елементів у навчальному процесі й організувати всю діяльність на уроці з орієнтацією на виконання цих завдань.

• Усі учасники повинні знати й виконувати правила гри, про які їх докладно інформують до її початку.

• На ігровому уроці не повинно бути сторонніх спостерігачів, тому важливо залучати всіх учнів до активної діяльності.

• На ігровому уроці, як і у будь – якій грі, обов’язково має бути присутнім елемент несподіванки і непередбачуваності, що дає змогу активізувати вияв творчих здібностей учнів.

• Періодично слід змінювати правила гри, що вона не набридала і залишалася цікавою дітям. При цьому система підрахунку балів і визначення переможців мають залишатися максимально простими. Дуже корисно бали матеріалізувати ( у вигляді фішок чи зірочок ) і записувати їх на зведеному табло.

• При розподілі ігрових завдань учитель має виявити весь психологічний і педагогічний такт. Учнів, які не можуть похвалитися знанням, необхідно підтримувати, створювати для них ситуацію успіху, щоб вселити впевненість. Незаперечних відмінників можна й навантажити відповідно – їхня перемога буде важчою, але не менш бажаною.

• Необхідно якомога повніше використовувати багаті можливості гри для розвитку вміння працювати в колективі, що передбачає розподіл ролей у команді, при чому краще, якщо це зроблять самі учні ( під непрямим керівництвом вчителя ).

• Гра неможлива без духу змагання, тому переможці в ній мають бути обов’язково. Важливо тільки, щоб азарт не спричинив психологічних травм, тому не можна допустити образ і глузувань.

• Як і будь – який урок, ігровий так само завершується підбиттям підсумків. Усі бали учасників підраховують, переводять в оцінки й виставляють у класний журнал, але ... лише за бажанням учнів ( гра несе тільки позитивні емоції ).

**Ігрові моменти на уроках літератури**

Уроки літератури вимагають від вчителя не тільки знань свого предмета, а й здібності зацікавити дітей, захопити їх світом книги. Якщо учня не цікавить, не зворушує те, що вивчається, уроку, по суті, не відбудеться, і вчитель ніколи не досягне поставленої перед ним мети.

Учні 5 класу звичайно переживають те, про що читають в художньому творі, починають глибше розуміти зміст, вчаться на уроках думати і аналізувати вчинки героїв та події. Особливо важливо в цьому віці прищепити дітям стійкий інтерес до уроків літератури, любов до книги, яка повинна стати другом на все життя. Допомагають в цьому різноманітні види навчальної гри, яка несе в собі активізацію пізнавальної діяльності, велике емоційне і інтелектуальне навантаження, дає простір для творчості і ініціативи, фантазії і артистизму, радує незвичністю завдань, можливостями змагатися.

Багато ігрових моментів можна привнести в урок, використовуючи ілюстрації до художніх творів. Немало їх випускають для школи, але учням 5-6 класів дуже подобається виготовляти ілюстрації своїми руками. Діти люблять малювати і в кабінеті літератури доцільно створити фонд дитячих малюнків, які так забарвлюють уроки. Особливо з бажанням учні ілюструють казки. Дуже важливо не тільки оцінити малюнок і показати однокласникам, а зробити його цікавим наочним посібником чи частиною його, щоб використовувати неодноразово. Відбірка ілюстрацій до казок – основа для різноманітних ігрових моментів на уроках літератури. Цікаво у нас проходить вікторина «В світі казок». Я демонструю малюнок, а діти називають казку, визначають, народна вона чи літературна, говорять, хто її написав. Можна ускладнювати цю гру, запропонувавши не тільки назвати автора і казку, а й пояснити, який саме момент зображено на малюнку, переказати цей епізод. Вибірковий переказ формує уміння переказувати головне, переказувати коротко, але так, щоб товаришам було цікаво слухати. Коли п’ятикласники усвідомлять різницю між казкою літературною і народною, можна пропонувати інше завдання з тим же наочним посібником: вибрати із запропонованих ілюстрацій 2-3 до народних казок і 2-3 до літературних, назвати їх авторів. Також цікаво вести таку роботу з ілюстраціями до билин, байок, класичних творів російських та зарубіжних письменників.

Ось іще одна гра. Можна дібрати малюнки або зробити їх своїми руками різноманітних казкових предметів, які несуть в собі смислове значення, і організувати гру під назвою «Повернись до казки». Побачивши на малюнку предмет учень повинен назвати казку, що про нього говориться в казці, наприклад: яблуко – «Казка про мертву царівну і сім богатирів»; перо Жар- птиці – «Казка про Івана-Царевича, Жар-Птицю і Сірого Вовка», стріла – «Царівна-Жаба» і т. д. Цікаво те, що одні і ті ж предмети зустрічаються в різних казках, що спонукає до різноманітних думок і версій. Аналогічну гру можна підготувати за байками і з її допомогою можна уявляти себе, організувати конкурс, хто більше знає байок різних байкарів. Така гра, оголошується заздалегідь, спонукає прочитати якомога більше байок. (Додаток 3)

Після того як учні засвоять які бувають казки: чарівні, побутові, про звірів і т. д. можна організувати гру «Хто в якій казці живе». Посібник теж складається із малюнків дітей. Це зображення птахів, звірів, домашніх і диких тварин, риб, казкових світ густо населений різноманітними звірами. Дивлячись на малюнок звіра, учень повинен назвати казку, а можливо і не одну, де з ним можна «зустрітися», наприклад: лисиця – «Лисичка-сестричка», «лисиця і заєць», «Лисиця і тетерев» і інші. Ця гра дуже цікава, тому що дає можливість роздумувати над характерами персонажів в різних казках: адже в казці «Лисичка-Сестричка і сірий вовк» вовк жадібний, нерозумний, смішний, а в казці про «Івана-Царевича, Жар-Птицю та Сірого Вовка» він могутній і добрий звір, справжній товариш. В казках «Лисиця і Заєць», «Кіт, Півень і Лисиця» лисиця зла, хитра і велика плетуха, а в казці «Кузьма Скоробагатий» лисича мудра і вірна помічниця. В «Казці про царя Салтана» - лебідь прекрасна царівна, а в народній казці «Гуси-лебеді» - злі помічники Баби Яги.

Гра «Хто в якій казці живе» допомагає усвідомлювати і засвоювати красоту і багатство рідної мови. Вони згадують, якими влучними прізвиськами наділені звірі в казках: лисичка – сестричка, вовчище – сірий хвостище, зайчик – пострибайчик. Таку ж гру можна організувати і за байками «Хто в якій байці живе», що буде сприяти кращому запам’ятовуванню і використанню влучних байкарських висловів.

В практиці роботи використовую іще одне цікаве індивідуальне ігрове завдання з портретами письменників і ілюстраціями до їх творів. Ілюстрації наклеюються на спеціальні конверти. Учень отримує їх і окремо – портрети письменників. Завдання –розкласти під портретами письменників конверти з ілюстраціями їх творів.

Програма з літератури вимагає від учнів знання найважливіших літературознавчих понять. Треба , щоб діти не просто завчили їх, а засвоїли і зрозуміли суть цих понять, змогли б їх пояснити своїми словами і користуватися при аналізі прочитаного твору. Для цього можна давати цікаві індивідуальні ігрові завдання. Так, наприклад, кожний учень отримує посібник, який являє собою кишеньки з паперу, на яких написано визначення літературних понять, і папірці з написами: «казка», «загадка», «рима» та інші. Треба розкласти ці папірці в кишеньки з визначеннями. Завдання вимагає небагато часу і подобається дітям.

Інший мій ігровий посібник являє собою літературне лото. Ось як ми його зробили. Старі ілюстрації наклеїли на цупкий папір і порозрізали на декілька прямокутних карточок. На зворотній стороні кожної карточки написано яке-небудь літературне поняття, знайоме дітям. Друга частина гри являє собою великий аркуш паперу, зігнутий навпіл. Одна його половина розбита на квадрати такого ж розміру як картки, на кожному написано визначення літературознавчого поняття без назви. Завдання учневі – покласти картку у відповідний квадрат ілюстрацією ниць, так щоб поняття і його визначення співпали. Уклавши всі картки, закрити вільною половиною аркуша і перевернути. Якщо завдання виконано правильно, збереться правильна ілюстрація як в дитячих кубиках. Помилку одразу видно, і її можна виправити, переклавши картки.

Майже на кожному уроці, а тим паче на уроці позакласного читання, можна знайти час для невеликої вікторини за вивченими творами чи рекомендованими для самостійного читання. Я читаю невеликий уривок тексту чи включаю запис, а учні повинні впізнати твір, автора, визначають, кому з героїв належать ці слова чи про кого йдеться мова. Стараюсь вибирати найцікавіші моменти з оповідання, повісті чи казки, і якщо учні ще не читали цей твір, їм обов’язково захочеться дізнатися, що ж було далі. (Додаток 4)

Можна використовувати і індивідуальні завдання. Тоді треба підготувати картки з уривками з літературних творів і пронумерувати їх. Отримавши 5-6 карток, учень записує на папірці їх номера і поряд – назву твору, прізвище автора, сцену, про яку йде мова. Якщо твір залишився непізнаним, ставиться прочерк. Учням такі завдання подобаються, а вчителю легко їх перевіряти. Дітям також подобається впізнавати твір за ім’ям героя. (Додаток 5)

Різні види ігрової діяльності допомагають розвивати інтерес до уроків літератури, спонукають до творчості: вони складають казки, вірші, загадки; їм хочеться стати «письменниками», своїми руками створюють книжки –малятка. Але найпліднішою роботою я вважаю безпосереднє звертання до художнього тексту, його читання, читання свідоме, проникливе, виразне. В практиці розповсюджене читання в особах, інсценування. А це і є літературна гра. Адже тільки тоді учень буде добре читати, коли зрозуміє характер персонажу, проникне його почуттями. Читаючи, він навчається розуміти, відчувати, переживати прочитане і опановувати навичками виразного читання.

Ось іде робота над сценами із казки «Іван – селянський син і Чудо-Юдо». Як намагаються діти відобразити в читанні жорстокого змія, хитрих і підступних жінок, лінивих братів, як знову і знову намагаються сміло і гордо прочитати слова Івана – селянського сина! Вони вчаться розповідати казки не кваплячись, передавати наростання небезпеки, радість перемоги, співчуття і висміювання. Перед ними – сама поезія, краса і багатство рідної мови.

А ось урок – змагання. Діти готувалися до нього заздалегідь вони розділилися на три команди. Кожна з них повинна була виконати домашнє завдання, яке передбачало підготовку різноманітних виробів, малюнків, питань вікторини за казками О. С. Пушкіна, відпрацювання виразного читання напам’ять уривків із його казок. Було призначено три судді.

Обов’язкова умова. В змаганні бере участь кожен. Виступ оцінюється за дванадцятибальною системою. Команді нараховуються бали. На кожен етап відводиться регламентований час. В кінці уроку оголошується команда-переможець, а вчитель коментує оцінки.

Етапи змагання:

* відповідь на питання «Яка казка О. С. Пушкіна сподобалася найбільше і чому?»;
* виразне читання уривків із казок ;
* захист виробів і малюнків;
* інсценізація уривку із будь-якої казки.

Культуролог Л. Столович у праці “ Мистецтво і гра “ висловлює думку про те, що гра є школою, яка вчить людину сприймати умовність, бачити в умовному безумовне, у безумовному умовне, без чого неможливе сприйняття художнього твору.

**Виховне значення гри у формуванні особистості школяра**

Дитина у грі опановує двоплановість поведінки і, безперечно, готується до повноцінного сприйняття мистецтва.

За своїми функціями гра тісно пов’язана з мистецтвом і має велике значення для формування особистості школярів. Якщо гру поєднати з іншими методичними засобами на уроці зарубіжної літератури, то вчитель матиме можливість активізувати навчальний процес, створити позитивну емоційну атмосферу, посилити художнє спрямування більшості традиційних прийомів навчання.

У процесі гри народжується здатність нестандартно мислити, обирати оптимальний варіант з – поміж декількох можливих – і, як наслідок, набувати нових знань за допомогою вже наявного інформаційного багажу.

Розвивальні інтелектуальні ігри вчать дітей користуватися вже набутими знаннями. Тому перед тим, хто працює зі школярами, постає першочергове завдання не вимагати неможливого, адже так назавжди відіб’єш у дитини бажання перевірити та вдосконалювати свої знання.

Граючи у команді, діти вчаться уважно слухати один одного, не відкидати чужі думки, бути толерантними, спільними зусиллями будувати логічні ланцюжки. Засобами гри, використовуючи різні форми спілкування в команді, можна знайти і підтримати тих учнів, які вирізняються високим рівнем контактності, ораторськими здібностями, відповідальністю, умінням взяти гру “ на себе “. Завдання вчителя – знайти ту ігрову форму, яка зацікавить дітей, а навчальний процес від цього лише виграє. В ході гри в школярів розвивається пам’ять, увага. Гра формує естетичний смак дитини, стимулює її активність, ініціативу, допитливість.

Під час гри педагог організовує спілкування учнів, регулює їхні між особистісні стосунки, поведінку. І робиться це все в ході гри, а тому тактовно і ненав’язливо. Найголовніше – це те, що в учнів виникає зацікавленість літературним твором.

**Ігрова модель навчання**

Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру ( передусім ігрове моделювання явищ, що вивчається ).

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат ( інтригу ). Тому завдання педагога при застосуванні гри навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Останнім часом в організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації ( форм, зовнішніх ознак гри ) на її внутрішню сутність ( моделювання події, явища, виконання певних ролей ). У західній дидактиці поступово відходять від терміна “ гра “, який асоціюється з розвагами, і вживають поняття “ симуляція, імітація “ тощо.

Ігрова модель навчання покликана реалізувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви; надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах ніж у традиційному навчанні. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв’язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як інструктор ( ознайомлення з правилами гри , консультації під час її проведення ), суддя – рефері ( коректування і поради з розподілу ролей ), тренер ( підказки учням для прискорення проведення гри ), головуючий, ведучий ( організатор обговорення ).

Як правило, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи:

1. Орієнтація ( ведення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу );
2. Підготовка до проведення гри ( викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтованих шляхів розв’язання проблеми );
3. Основна частина – проведення гри;
4. Обговорення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою. Учні “ вводяться “ в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні поділяються на групи й обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв’язання проблеми ( 1 - й крок ), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді отримують її від учителя або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації. В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації є судження, висловлені попередніми учасниками гри. З отримання нової інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри ( 2 – й крок ), далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодій між учнями, які “ грають у ролі “ ( 3 – й крок ). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні ( 4 – й крок ).

# Симуляції або імітації гри

Імітаціями називають процедури з виконанням певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують будь – які явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію, наприклад проводячи дослід. Як правило, вчитель надає під час імітації чіткі поопераційні інструкції. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний результат, але він може розрізнятись залежно від індивідуальних особливостей учня, складу групи, використаних ресурсів тощо. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно – наслідкових зв’язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників

Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми.

# Як організувати роботу

1. Виберіть явище, тему для імітації.
2. Сплануйте все, що необхідно для імітації, продумайте участь у ній усього класу.
3. Надайте учням достатньо інформації, що вони могли впевнено виконувати всі передбачені процедури і, одночасно, вчитися.
4. Перед імітацією зробіть короткий вступ.
5. Заздалегідь продумайте запитання для підбиття підсумків.

Складніші імітаційні ігри інколи називають симуляціями, або ситуативним моделюванням, хоча чіткого розмежування в літературі немає.

##### ІІІ. ВИСНОВКИ

Гра може бути окремим уроком або його складовою на певному етапі. Дуже важливо чітко розробити визначити етапи гри: сформулювати тему, мету, проблему, правила гри; за необхідності створюється сценарій, розподіляються ролі між учнями, в кінці підбиваються підсумки, дається оцінка результатів гри.

Щоб гра ефективно виконувала свої функції, необхідно, щоб її змістом був програмовий матеріал, щоб вона застосовувалася в різноманітних формах, узгоджувалася з іншими дидактичними засобами, забезпечувала всебічний розвиток особистості. Вчителеві, що використовує ігровій ситуації на уроках, треба пам’ятати, що гра не повинна домінувати над змістом. Вона повинна сприяти засвоєнню змісту твору.

Навчальні ігри дозволяють учителю ефективно використовувати “надлишкову” активність учнів, спрямовуючи її у корисне русло. Вони формують в учнів навички взаємодії з іншими людьми, вміння чітко формувати й обґрунтовувати свою точку зору, вести конструктивну дискусію і знаходити компромісні варіанти рішень.

Додаток 1

ПІДСУМКОВИЙ УРОК-ТЕАТР

Тема: Байка вчить як на світі жить.

Мета: підсумувати вивчення теми «Байка у світовій літературі»; розвивати

фантазію та творчу уяву; допомогти осягнути ази театрального мистецтва.

Хід уроку.

1. (Звучить музика. В клас заходить «Байка» і звертається до учнів.)

Я – Байка,

Вас навчаю, любі діти,

Як жити, спілкуватися, рости,

І хто зі мною вірно дружить,

Той правді, злагоді і миру служить

Тому в житті зі мною легше йти.

«Байка» задає учням запитання.

* Які байки ви знаєте?
* Які герої в них діють?
* Яке цікаве слово, пов’язане з байкою, ви знаєте? (алегорія)

1. У клас у супроводі музики заходить «Алегорія». (Її маска складається з двох частин: людина – тварина.)

«Алегорія».

Я – Алегорія, живу у байці

Й допомагаю завжди зрозуміть,

Що під личинами тварин, рослин й предметів

Себе шукати часто слід.

Є люди хитрі і підступні, мов Лисиці,

Є жадібні та злі, мов ті Вовки,

А є незграбні й недолугі, як Ведмеді.

Я впевнена, що ви всі не такі.

Учіться бути мудрими і дорослими,

В Мурашки вчіться, в дужого Орла,

Учіться працювати і старайтеся

Завжди усім в біді допомагати!

1. У клас заходить «Мораль». На голові у неї корона з символічного паперового пір'я – пір'я з крила Мудрої Сови. У рука у неї скринька з такими самими перами, що вона їх роздає учням за привичні відповіді на запитання. На перах написано: «наймудріший», «молодець», «кмітливчик» та ін..

«Мораль».

Я – мудра вчителька – Мораль,

Живу також я в байці,

Але не всі мене, на жаль,

Запам’ятати хочуть.

* А зараз, діти, я хочу дізнатися, чого я вас навчила. Ми проведемо конкурс «Наймудріший».

1. «Навіть справедливий захист не має сили для тих, хто заповзявся чинити кривду». ( Езоп «Вовк і Ягня»)
2. «Отак і в нас: є гроші – маєш право,

Немає – то під суд іди»(Жан де Лафонтен «Задумлені звірі»)

1. «У сильного безсилий винен завсіди»(І. Крилов «Вовк і Ягня»)
2. «Часом люди доти дбають про інших, доки залежні від них, а потім забувають про свої обов’язки»( Езоп «Вовк та Кінь»)
3. «Аби не накликати на себе біди та не накоїти лиха іншим, не треба братися не за свою справу» (Езоп «Рибалки та Мавпа»)
4. «Отак завжди буває: хто свого зречеться, того й свої цураються і чужі не приймають» (Езоп «Голка і Голуби»)
5. «Алегорія» проводить конкурс «У якій байці ми живемо?»(Згрупувати дійових осіб відповідно назви байки.) Імена записані на дошці:

Вовк, Вівця, Лисиця, Ягня, виноград, Пес, Лев, Лис, Осел. ( «Вовк і Ягня», «Лисиці і виноград», «Вівця, Пес і Вовк», «Лев і Ягня»)

1. «Байка» проводить конкурс на кращу інсценізацію байки.
2. Підсумок уроку, нагорода переможців.

Додаток 2

**«Я – Робінзон»**

Завдання. Закінчіть речення від імені Робінзона Крузо.

1. «Аби перевезти на берег усе, що мені знадобиться, насамперед, мені треба було побудувати …». (пліт)
2. «У мене нічого не було , крім …». (ножа, люльки та коробочки з тютюном)
3. «Я боявся втратити лік часу і вирішив завести …». (календар)
4. «Затесавши сокирою велику колоду, забив її в пісок на березі, де мене викинуло бурею, і прибив до цієї колоди дошку, на якій вирізав такі слова: …». (« Тут я вперше ступив на цей острів 30 вересня 1659 року»)
5. «Я поділив сторінку навпіл і написав …». (ліворуч – «погано», а праворуч – «добре»)
6. «Але одного разу, йдучи берегом до човна, я побачив на піску…». (слід людської ноги)
7. «Насамперед я сказав йому, що його ім’я буде…». (П’ятниця, бо цього дня я врятував йому життя)
8. «Повернувшись до Англії, я відчув себе …». (чужим і самотнім)

Додаток 3

**«Хто що символізує ?»** З’єднайте стрілками.

\* хижацтво

\* жорстокість

\* Лисиця \* дурість

\* Козел \* боягузтво

\* Заєць \* зухвалість

\* Осел \* тупість

\* Лев \* влада

\* Вовк \* лукавство

\* Ворон \* сила

\* Ведмідь \* безпорадність

\* Вівця \* нещирість

\* покірність

\* нерозважливість

\* чинопоклонство

Додаток 4

**«Уважний читач»**

Завдання :відгадайте, з яких казок ці рядки.

\*В синім небі сяють зорі,

Плещуть хвилі в синім морі.

(«Казка про царя Салтана».)

\*Вітер в морі повіває

І кораблик підганяє.

(«Казка про царя Салтана».)

\*Царю! Батьку милостивий! –

Воєвода стогне сивий.

Встань, велителю! Напасть!

(«Казка про золотого півника».)

\*Тепер мені черга припада,

Умови я сам призначу,

Задам тобі, враженя, задачу.

(«Казка про попа й наймита його Балду».)

\*Жили вони в ветхій землянці

Рівно тридцять літ і три роки.

(«Казка про рибалку і рибку».)

\*Ось і тиждень, і другий минає,

Іще дужче баба здуріла.

(«Казка про рибалку і рибку».)

Додаток 5

**«Кращий знавець другорядних героїв»**

1. Лапландка – «Снігова королева».
2. Фея – «Попелюшка».
3. Маленька розбійниця - «Снігова королева».
4. Червень – «Дванадцять місяців».
5. Фінка - «Снігова королева».
6. Посланець принца – «Попелюшка».
7. Бабуся - чарівниця - «Снігова королева».
8. Старий солдат – «Дванадцять місяців».
9. Принц і Принцеса - «Снігова королева».
10. Професор – «Дванадцять місяців».

**IV.СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Двірницька І., Зіневич Л. Навчальні ігри на уроках зарубіжної літератури.

5 – 11 класи, – Тернопіль, 2007.

1. Білецька Т.М. Лінгвістичні ігри. 5-11 класи, - Донецьк, 2004.
2. Пометун О.І. Сучасний урок. – К.: 2004.
3. Пєхота О.М., Кіктенко А.З. Основні технології. – К.: 2004.
4. Качурин М. Игра на уроке литературы как форма работы с художественным текстом. – Владимир, 1985.