

Е.С. Крутьева
Россия, Барнаул,
Алтайская государственная педагогическая академия
Научный руководитель к.п.н., доцент Н. Ю. Манышева

ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ ЧИТАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКА-ПОДРОСТКА

С появлением нового Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» в методике изучения литературы произошли закономерные изменения. В современной школе на первый план выходит интерактивность образовательного пространства (от англ. interaction – «взаимодействие»), системно-деятельностный подход и универсальное учебное действие. Ученик должен научиться ставить перед собой цель, должен быть готов к саморазвитию и непрерывному образованию. Литературная игра мыслится современными психологами, методистам и учителям-словесникам как один из методов развития предметных, личностных и метапредметных способностей школьников среднего звена современной школы.

Доктор педагогических наук В.Г. Маранцман отмечает, что для того чтобы текст был с легкостью воспринят читателем, его необходимо облечь в понятную для адресата форму. Тогда язык художественного произведения становится «родным» и ученик может свободно общаться с автором и воспринимать его идеи. Для развития личности и сохранности специфики школьного курса литературы учёным предлагается «использовать в образовательных целях одну их важных форм досуга среднего школьника – игру» [3, с. 3].

Игра многоаспектна и гибка, она может синтезировать в себе различные методы и приемы, направленные на развитие комплекса способностей, в зависимости от того, как сработает режиссер (учитель) и какие у него цели.

Чтобы дать определение литературной игры обратимся к уже изученной терминологической базе в рамках этого вопроса.

В словаре В.И. Даля игра толкуется как забава, установленная по правилам [2, с. 25].

Йохан Хейзинга, нидерландский историк культуры, говорил, что игра – это функция, которая исполнена смысла. Игрой мы называем серию следующих друг за другом транзакций с четко определенным и предсказуемым исходом [4, с. 37]. Для психологов игра выступает как способ структурирования времени в ряду других способов как ритуал, времяпровождение, близость и деятельность.

Педагогическая игра – понятие особое, ее задача не развлечь, а донести необходимый материал в доступной форме. Особое место следует отвести в истолковании этой дефиниции взглядам С.Л. Рубинштейна, Л.С Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова, которые выстраивают концепцию не «на прямом научении», а на творческом аспекте, способности открывать новое. [1, с.11] Таким образом, под литературной **игрой** в

широком смысле этого слова понимается *структурно оформленное и регламентированное определенными правилами взаимодействие учащихся, направленное на изучение художественного произведения и включающее в себя несколько литературных методов и приемов, моделирование ситуации, соревновательный аспект и анализ результатов.*

Универсальные учебные действия на уроках литературы можно активно развивать с помощью игры. Рассмотрим виды способностей по аналогии с универсальными учебными действиями.

Личностные способности включают готовность и способность школьника к саморазвитию и личностному самоопределению; сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности; системы значимых социальных и межличностных отношений; ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, социальные компетенции, правосознание, способность ставить цели и строить жизненные планы, способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме. Именно на развитие этой группы способностей нацелены современные развивающие технологии.

Метапредметная группа способностей подростка-читателя включает в себя межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные и коммуникативные), способности и их использование в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебных операций, организацию учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками на уроках литературы и во внеурочной деятельности.

Предметные способности читателя-школьника включают освоение литературы как искусства слова, умения, необходимые в данной предметной области.

Рассмотрим возможность введения в образовательное пространство школьного курса литературы некоторых видов игровых форм учебной деятельности, которые удовлетворяли бы познавательные, творческие и личностные потребности школьника и способствовали решению педагогических задач учителя-практика.

В 2013 – 2014 учебном году нами было проведено анкетирование среди учащихся 7-х классов гимназии № 69 г. Барнаула, с целью определения читательских предпочтений подростков; были опрошены 48 респондентов. На вопрос: «что для Вас игра?», школьники ответили по-разному, выделив при этом гедонистическую, досуговую, коммуникативную, обучающую и развивающую функции. Следует заметить, что большинство семиклассников не различают досуговые, развлекательные игры и игровые методы обучения, использующиеся на уроках преподавателями, по цели игры в основном видятся подросткам лишь как «приятное времяпрепровождение», не связанное с процессом обучения и воспитания. Но в большинстве своём в анкетах были такие интересные ответы, как: «Это вторая реальность, в которой я создаю себя и даю своему персонажу способности, которые я хотел

бы иметь в жизни»; «Это время, когда я могу отдохнуть от своих проблем и плохих мыслей»; «Легкий способ познать жизнь».

На вопрос: «В какие игры Вы играете?» 67% опрошенных отметили компьютерные, 29% предпочитают настольные игры и монополии, 54% - спортивные, 67% отметили, что любят развивающие игры, среди которых слова, викторины, кроссворды и т.д. Были замечания насчет нелюбви к компьютерным играм и нелюбви к играм в принципе.

Современный школьник – личность разносторонняя и положительно относится к игровым технологиям, что и подтверждают респонденты в ответе на вопрос об игровых технологиях на уроках и благотворном влиянии их на обучающий процесс: «Игра на уроке способствует преодолению страха», «Игра развивает воображение» и т.п.

Школьники хотят играть на уроках в игры интересные, познавательные и в своем большинстве командные. Скорее всего, – это связано с сензитивным периодом для развития коммуникативных способностей семиклассника. Только 12.5 % школьников отмечают неуместность игры на уроке, но анализ их анкет показал, что игра воспринимается ими в узком смысле – компьютерные игры и игры спортивного характера, типа волейбол, футбол и т.п..

Современные методические журналы, сайты и учебные пособия по разным предметам, в том числе по русскому языку и литературе так или иначе рассматривают возможность включения игровых технологий в уроки с целью активизации восприятия, развития творческой познавательной деятельности подростков. Поэтому вполне целесообразно, на наш взгляд, рассмотреть некоторые виды игр как обучающие технологии на уроках литературы в среднем звене и в уроки словесности вполне целесообразно включать такие игры, как:

-игры сравнения – цель игры состоит в том, чтобы сопоставить явления, портреты, персонажей. При таком подходе к заданию ученик учится анализировать и сопоставлять. Навыки анализа и сравнения необходимы в процессе освоения литературы и социализации школьника, скажем, при изучении женских образов в рассказе Л. Н. Толстого «После бала», портретов чиновников в комедии Н. В. Гоголя «Ревизор» и т.д..

-рифмы и буриме – игра в рифмы позволяют не только развивать поэтические способности школьника, но и музыкальность, чувство ритма и просто остроумие. Кроме того, такая форма значительно расширяет словарный запас школьников. Замечательно показало себя включение такой игры на занятии по творчеству М.В. Ломоносова. (По программе Г.С. Меркина для 7–го класса изучается ода "На день восшествия на Всероссийский престол ее Величества Государыни Императрицы Елизаветы Петровны, 1747 года". Е.К.). В ходе школьной практики нами был проведён творческий эксперимент. Учащимся было предложено сочинить оду по примеру учёного-поэта чему-нибудь важному в нашей жизни, в результате чего появились такие произведения как: «Ода компьютерной игре», «Ода другу» и т.д.

Школьники с увлечением приняли задание, а потом проанализировали свои работы с точки зрения формы и содержания.

«Крокодил» – не только игра всем знакомая, но и продуктивная. Объясняя слова и образы «без звука», жестами, школьник создает свой мини-театр, расширяет при этом («как это ни странно», – по словам семиклассников. Е.К.) словарный запас и воображение, что очень актуально в наши дни. Барнаульский психолог – практик Капранов А.В. рассказал нам в личной беседе, что у современных подростков формируется клиповое мышление. «Если раньше мы сначала читали книгу, а после смотрели фильм, то теперь все наоборот. Они не могут нарисовать свои собственные образы». Поэтому попытки мимически нарисовать слово или образ, представляются весьма плодотворными, если не на уроке, то на факультативном занятии.

Литературная игра, таким образом, – это широкое поле для дальнейших творческих поисков учителей-словесников. В перспективе предполагается пополнение методической копилки играми, создание классификации игр, в зависимости от базовой способности подростка-читателя, которая данная игра развивает. Кроме того, планируется реализация модернизированных игр как вида учебной деятельности и включение их в уроки литературы и факультативные занятия.

Список литературы

1. Богданова О.Ю. и др. Методика преподавания литературы: Учебник для студпед.вузов, – М.: Изд. Центр «Академия», 1999. – 400с.
2. Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка/В. И. Даль.[Электронный ресурс] / Сайт разработчика ИДДК. – Режим доступа: <http://www.iddk.ru/ru/cdrom/73411.html>. – Заглавие с экрана.
3. Маранцман В.Г,Труд читателя/ В.Г. Маранцман М.: Просвещение 1986. – 206с.
4. Хейзинга Й. HomoLudens / В тени завтрашнего дня. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.