

Игровые технологии на уроке литературы.

Хороши все жанры,
кроме скучного.

Эпиграф

Художественная книга требует и художественного подхода. Понять и объяснить её можно лишь теми средствами, какими она создавалась. Отсюда строить урок по законам искусства – вовсе не субъективная позиция отдельных артистических натур и даже не особенность нашего экранного времени, а потребность самой жизни.

Е. Н. Ильин.

Основные формы использования игровых моментов на уроках литературы.

Игровые моменты.

Театр на уроке
(инсценирование)

Кроссворды.

Викторины

Рольевые игры.

Творческие задания
(создание книжек,
иллюстраций).

Театр на уроке (инсценирование).

Подготовка к такому уроку, конечно, требует хлопот но она окупится сторицей, так как ставит ребят в обстоятельства, побуждающие и обязывающие их прочесть литературное произведение.

Наиболее простой формой организации театрализованного урока является представление по заранее составленному сценарию. Его отличительной чертой является малая доля импровизации из-за привязанности «актёров» к тексту, а самостоятельность проявляется в подготовке сценария, элементов костюма, соответствующей обстановки в классе.

Подготовкой могут заняться либо сами участники, либо специальные «творческие группы».

Кроссворды.

Очень интересны для учащихся кроссворды, в особенности те, которые составлены ими. Здесь творчество неиссякаемо.

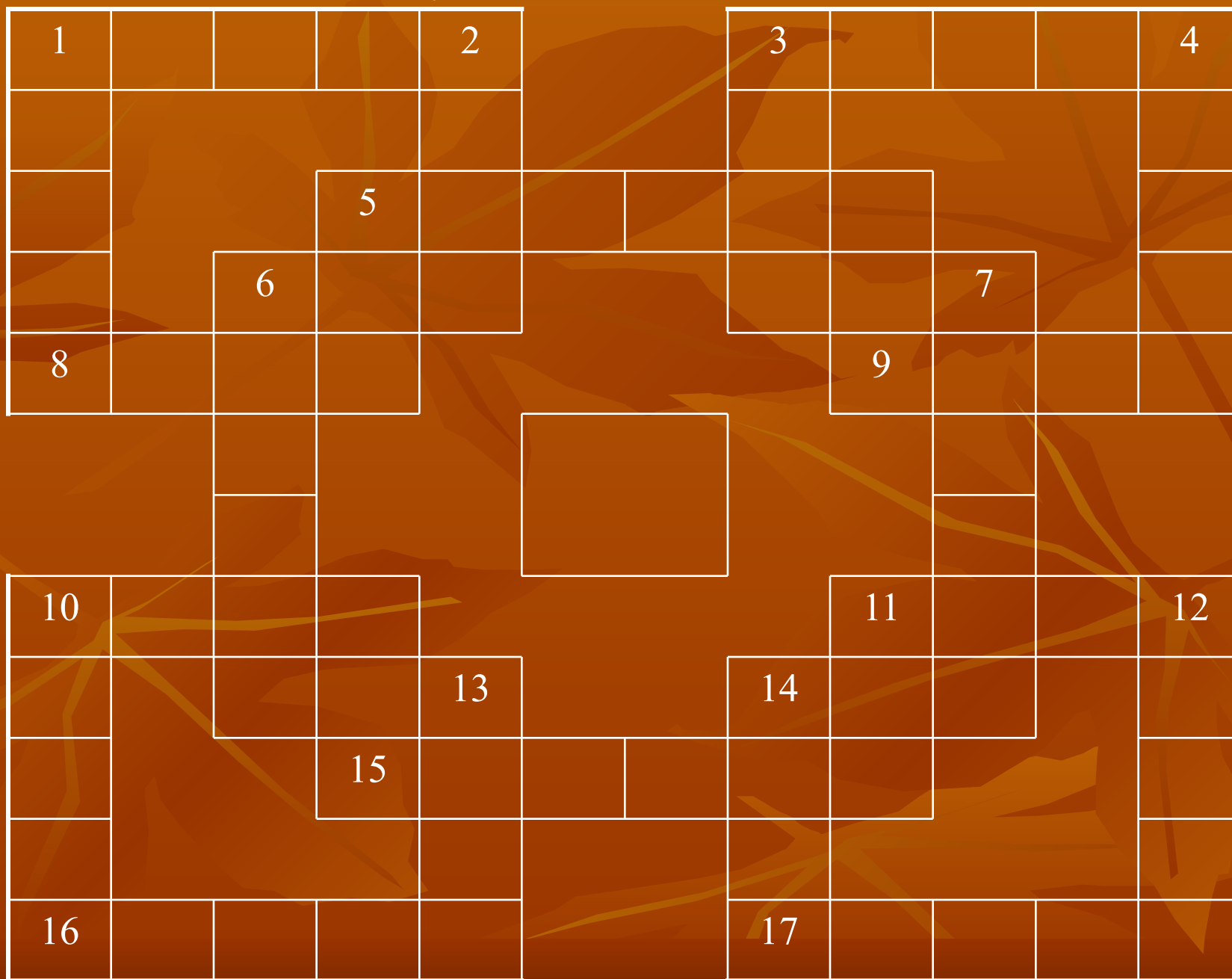
Такие игры представляют собой своеобразную подготовку к текстовой форме проверки знаний учащихся, позволяют выяснить, насколько ученик овладел новыми знаниями и может их применить.

Название стихотворных размеров.

А									
						Д			
А									

Х				
---	--	--	--	--

А. С. Пушкин. «Песнь о вещем Олеге».



По горизонтали:

1. «В молчанье, рукой опершись о..., с коня он слезает угрюмый». 3. «Вы, отроки - ..., возьмите коня». 5. «Завидует...столь дивной судьбе». 8. «Вот едет могучий Олег со...». 9. «Скажите, где... мой ретивый?». 10. «То смиренный стоит под стрелами врагов, то мчится по бранному...». 11. «Твой конь не боится опасных...». 15. «На..., уже недалёкой, не ты под секирой ковыль обagriшь». 16. «Их сёла и нивы за буйный ... обрек он мечам и пожарам». 17. «С ним Игорь и старые ...».

По вертикали:

1. «И скоро ль, на радость ... - врагов, могильной засыплюсь землёю?».
2. «И к мудрому старцу подъехал ...».
3. «Князь тихо на череп коня наступил и молвил: «Спи, ... одинокий!».
4. «Князь ... и Ольга на холме сидят».
6. «И ветер над ними волнует ...».
7. «Как ныне сбирается вещий Олег отмстить неразумным...».
10. «Покорный ... старик одному».
12. «Их моют ... , засыпает их пыль».
13. «И видит - на холме, у ... Днепра, лежат благородные кости».
14. «И кудри их белы, как утренний ...».

Ответы на кроссворд.

___ По горизонтали: 1. Седло. 3. Други. 5. Недруг. 8. Двор. 9. Конь. 10. Поле. 11. Труд. 15. Тризна. 16. Набег. 17. Гости.

По вертикали: 1. Сосед. 2. Олег. 3. Друг. 4. Игорь. 6. Ковыль. 7. Хозары. 10. Перун. 12. Дожди. 13. Брег. 14. Снег.

Викторины.

В играх познавательных, где на первый план выступает наличие знаний, всё обстоит иначе. Игра должна соответствовать знаниям, которыми располагают учащиеся, и в этом случае надо определить, кому следует адресовать ту или иную игру.

Очень часто на уроке можно найти время для небольшой викторины по произведениям, изучаемым в школе. Это могут быть также уроки-викторины, уроки-интеллектуальные бои.

Викторина: «Ай да Пушкин!» 6 класс.

Условные обозначения:

«Месяц» - вопрос с вариантами ответа (2 балла).

«Яблоко» - блиц вопрос (несложные, требующие немедленного ответа) (3вопроса-3ответа-3балла;
3вопроса-2ответа-2балла)

«Золотая рыбка» - сложный вопрос (время для обдумывания 2-3сек.) (3балла).

«Крестик» - переход хода.

Начинает та команда, которая отгадает, почему взяты такие условные обозначения.

Ход игры.

1. Назовите произведения, из которых взяты следующие строки:

❏ Пора, красавица, проснись... («Зимнее утро»).

❏ Тоска, предчувствует, заботы

Теснят твою всечасно грудь... («Няне»).

❏ Ветер по морю гуляет

И кораблик подгоняет... («Сказка о царе Салтане»).

❏ Дела давно минувших дней,

Преданья старины глубокой... («Руслан и Людмила»).

2. О ком говорится?

❏ Идёт, бредёт сама собой...(Ступа).

❏ Голубка дряхлая моя... (Няня).

❏ Мой первый друг, мой друг бесценный! (И. Пущин).

❏ Плетётся рысью как-нибудь... (Лошадка).

3. О ком говорится?

❏ За столом сидит она царицей,

Служат ей бояре да дворяне,

Наливают ей заморские вина,

Заедает она пряником печатным... (Старуха).

❏ Месяц под косой блестит,

А во лбу звезда горит;

А сама-то величава,

Выступает будто пава... (Царевна-Лебедь).

❏ С ним одним она была

Добродушна, весела... (Зеркало).

- Смолоду был грозен он... (Царь Дадон).

4. Вопросы.

❏ В каком году А. С. Пушкин поступил в лицей? (1811)

❏ Какое историческое событие совпало со временем обучения Пушкина в лицее?(Война 1812г.)

❏ Как звали жену поэта? (Наталья Николаевна).

❏ Какой известный русский поэт подарил А. С. Пушкину свой портрет с надписью «Победившему ученику от побеждённого учителя»?

❏ Назовите фамилию няни А. С. Пушкина. (Яковлева).

❏ Герой произведения А. С. Пушкина, у которого на стенах его обители висели картинки, рассказывающие историю о блудном сыне? (Самсон Вырин).

❏ Назовите отчество Людмилы? (Владимировна).

❏ Сколько лет было Людмиле? (17).

❏ Какое явление природы сыграло решающую роль в судьбе главного героя одной из повестей а. С. Пушкина? (Владимир, метель).

Ролевые игры.

Позволяют учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы, расширяют контекст деятельности, выступают как эффективное средство создания мотива к диалогическому общению, способствуют реализации деятельностного подхода в обучении, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

Использование данной группы игр на уроке усиливает эмоциональное восприятие материала. Возможность говорить от имени персонажа, роль которого играет ученик, позволяет освободиться от страха показаться смешным, от стеснительности, тревоги.

Итак, сюжетно-ролевая игра - это эффективный приём работы, вызывающий интерес у учащихся, активизирующий их деятельность, дающий им возможность проявить свои творческие способности.

Игры.

1. Одна группа загадывает фамилию писателя, другая определяет его по вопросам:

- 🗨 Жив? - Нет.
- 🗨 Жил в прошло веке? - Да, нет.
- 🗨 Писал стихи? - Да, нет.
- 🗨 Писал рассказы, повести? - Да, нет.
- 🗨 Жил В России, Америке?.

За неверную отгадку засчитывается одно штрафное очко. За три штрафных очка игрок выбывает.

2. Идёт диалог между загадывающим и отгадывающим учениками:

- 🗨 Здравствуй!
- 🗨 Здравствуй, а ты кто?
- 🗨 Я поэт!

Читается четверостишие...

- 🗨 Какие ещё стихотворения у тебя есть?

Снова читает фрагмент из стихотворения, поэмы...

Отгадавший награждается, неотгадавший выбывает из игры. Начинается другой диалог.

Отрицательные стороны игры.

1. Игра отвлекает от учебного материала.
2. Трудно поддерживать дисциплину на уроке.
3. Игра - это потеря времени на уроке, т. к. на объяснение правил игры и заданий уходит много времени.
4. Трудно оценить работу каждого ученика на уроке при игровом способе обучения.
5. Нарушение детьми правил.
6. Возникновение конфликтных ситуаций.
7. Часть детей вообще не хотят играть, считая, что это не учёба, а развлечение, а часть включаются в игру слишком поздно.

Положительные стороны игры.

1. Игра – это средство познания ребёнком действительности.
2. В играх учащиеся учатся анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности, умение действовать в коллективе.
3. Повышается активность детей.
4. В игре закрепляются и применяются в нестандартной обстановке знания, полученные на уроках.
5. Игра носит обучающий характер.