

***Наталія Ліщук,**
Тернопільський національний
педагогічний університет імені В. Гнатюка,
студентка IV курсу
факультету філології і журналістики
Науковий керівник:
д. пед. н., проф. **Наталія Грицак***

НАВЧАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ АКТИВНОГО ЧИТАЧА

Завдання яке сьогодні ставить Національна доктрина розвитку освіти перед педагогом – це створення умов учням для їхнього максимального самовизначення й саморозвитку. Для цього процес навчання має бути сконструйований із максимальним наближенням до запитів і можливостей дитини [4]. У сучасному світі, насиченому візуальною інформацією та стрімким розвитком кліпового мислення, читання часто відходить на другий план у дітей та підлітків. Проте, саме воно є фундаментом для всебічного розвитку особистості, розширюючи словниковий запас, розвиваючи творчу уяву, критичне мислення. Воно не просто передає знання, а вчить аналізувати, порівнювати, висловлювати власну думку, співпереживати, переосмислити, що сказав автор і як він це сказав. Часто учні сприймають читання як обов'язок, а не як можливість поринути у цікавий світ знань та емоцій.

Феномен «активного читача» полягає не лише у вмінні технічно читати, але насамперед глибоко розуміти прочитане, ставити запитання до тексту, аналізувати його, встановлювати зв'язки із власним досвідом. У цьому контексті особливої актуальності набувають методи, які здатні пробудити інтерес до книги, а також зробити процес читання активним та усвідомленим. Дієвим засобом до залучення та зацікавленості читанням є навчальна гра, яка ефективно впливає на розвиток пам'яті, утримання уваги дітей та всіх інших пізнавальних процесів. Про значення гри в житті дитини писав В. Сухомлинський: «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і

не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [5, с. 95]. Ми погоджуємося з думкою видатного українського педагога, адже гра несе в собі навчальний і виховний потенціал:

1) Гра робить навчальний процес різноманітним.

2) Гра формує сильну особистість: діти вчаться виборювати перемогу, прагнуть до успіху, досягають поставленої мети, а також бачать потребу у самовдосконаленні.

3) Гра розвиває вміння працювати у колективі, допомагати, разом йти до успіху, поглиблює комунікабельність.

Ефективність використання навчальних ігор буде залежати від етапів заняття, на різних етапах буде різна ефективність. Ігрові технології можна використовувати на усіх етапах уроку в залежності від мети навчання, а також її тривалість може бути різною від кількох хвилин до цілого уроку. На думку Л. Артемової, гра є природним механізмом мотивації, а також ігрові технології активно залучають учнів до навчального процесу, дають змогу врахувати різні стилі навчання та швидкість усвідомлення матеріалу дитиною [1, с. 7].

Велика кількість ігор, насправді, не є затратними по часу та не вимагають особливого інвентаря. Тобто вчитель може з легкістю поєднати навчальну гру з іншими традиційними видами діяльності. Погоджуємося з думкою української науковиці Г. Беленької, що важливим елементом в ігрових сценаріях є інтерактивність. Вона сприяє кращій взаємодії учнів з матеріалом та один з одним, розвиваючи навички співпраці та комунікації [2, с. 36]. Ігри на уроці літератури дещо відрізняються від інших ігор, вони мають на меті поглибити знання учнів про специфіку літератури як мистецтва слова. І як зазначає Ю. Бондаренко у школах зазвичай переважають ділові ігри, адже учням потрібно знайти певне рішення перебуваючи у ролі літературознавця-критика або письменника, актора чи режисера [3, с. 35]. Пропонуємо розглянути приклади навчальних ігор, які можна використати на уроці української літератури.

«Інтерв'ю з письменником/персонажем». Під час цієї гри один учень виконує роль письменника або літературного персонажа, а інші ставлять йому запитання. Ця активність сприяє глибшому розумінню образів та авторського задуму.

«Квест за змістом твору». Під час цієї гри учні отримують завдання-підказки, які ведуть їх від однієї «станції» до іншої, виконуючи завдання, пов'язані зі змістом літературного твору. Такий тип гри активізує знання тексту та розвиває логічне мислення.

«Суд над літературним героєм». Учні діляться на групи: обвинувачені, захисники, присяжні, їхнє завдання розглянути вчинки одного з персонажів, аргументуючи свою позицію. Така гра розвиває критичне мислення та вміння аналізувати поведінку персонажів. Вивчаючи біографію письменника можна запропонувати роботу з Facebook-сторінкою або літературних персонажів. Використовуючи різні джерела учні мають заповнити сторінку, а також можуть створити власний дизайн, придумати наповнення :кресворди, покликання на текст, документальні фільми, QR-коди. Для учнів 5-6 класів варто запропонувати приклад такої сторінки, а учні 7-9 можуть спробувати втілити власні ідеї. Одним із дієвих методів є рольова гра. Вона передбачає прийняття учнями на себе ролей персонажів художнього твору та відтворення їхніх діалогів, дій, емоцій, цей метод виходить за межі пасивного сприйняття інформації, залучаючи учнів до активної взаємодії з текстом та один з одним. Відтворюючи роль учень змушений задуматися над мотивацією, емоційним станом героя, спробувати пережити той стан, вибір як це було у творі. У такому випадку учень вчиться розуміти різні точки зору, а також такий вид діяльності стимулює інтерес до літератури, заохочує до пере прочитання тексту для кращого розуміння свого персонажа.

Отож, навчальна гра – ефективний засіб для залучення учнів до читання, формування «активного читача». Використання ігрових технологій урізноманітнює навчальний процес, допомагає учням зміцнити набутті знання, розвиває комунікативну компетентність, критичне мислення, вміння формулювати думку та аргументувати її ,підтверджувати прикладами з твору або

власного досвіду, розвиває творчі здібності, формує світоглядні позиції. Таким чином, навчальна гра на уроці літератури є не просто розвагою, а ефективним педагогічним інструментом, який сприяє більш глибокому, цікавому та усвідомленому вивченню літературних творів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Артемова Л. В. Щоб дитина хотіла і вміла вчитися. *Дошкільне виховання*. 2000. № 5. С. 6–7.
2. Беленька Г. В. Кольорове намисто: навчально-методичний посібник для вихователів та батьків дітей дошкільного віку. Київ : Сім кольорів. 2014. 76 с.
3. Бондаренко Ю. І. Дидактичні ігри в процесі вивчення літератури. *Наукові записки Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2021. № 4. С. 33–44.
4. Про національну доктрину розвитку освіти. Президент України; Указ, Доктрина від 17.04.2002 №347/2002
5. Сухомлинський В. О. Слово про слово. Вибрані твори : в 5-ти т. Київ : Радянська школа, 1977. Т. 5. 638 с.