

Методика организации и проведения отдельных видов литературных игр

От степени интереса к предмету во многом зависит качество усвоения материала. Заинтересовать читателей самой литературой, процессом чтения и изучения произведений помогают литературные игры. Литературные игры имеют большое значение для расширения общего кругозора учащихся, обогащения их знаниями в области биографий писателей, их произведений, теории литературы, а также для формирования у школьников определенных умений и навыков по предмету и применения их в практической деятельности, для развития общеучебных умений и навыков. Они важны для воспитания самостоятельности, сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности, воли, формирования нравственных, эстетических и мировоззренческих принципов. Литературные игры способствуют развитию внимания, памяти, речи, воображения, фантазии, творческих способностей, мышления-рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять (на примере литературных произведений), находить аналогии, оптимальные решения. Они также позволяют приобщать учащихся к нормам и непреходящим ценностям жизни человека и общества.

При проведении литературных игр библиотекарь выступает как организатор. Он должен развить увлеченность, заинтересованность, самостоятельность детей.

Игры можно классифицировать по нескольким параметрам. Не всякая литературная игра представляет собой конкурс, на котором непременно выбирается победитель.

Такие игры как:

- **Инсценировка** – подготовка литературного произведения или его части к показу на сцене.
- **Ученый совет** – ролевая игра с текстом. участники читают текст, распределяют роли автора, редактора, критика, незнайки, специалиста, членов ученого совета. Каждый в своем амплуа оценивает текст, говорит о его содержании; члены ученого совета добавляют, поправляют выступающих.
- **Пресс-конференция** – ролевая игра, проводимая по аналогии с пресс-конференциями, где участники заранее распределяют между собой роли пресс-центра, репортеров, готовятся к пресс-конференции по кругу вопросов.
- **Судебный процесс** - одна команда выступает обвинителем, другая – адвокатом персонажа.
- **Допиши роман (рассказ, повесть)** – как могли бы сложиться судьбы героев? Попробуйте изменить финал и порассуждать о том развитии, которое получили бы события, если бы умерший герой выжил.

Именно игры-конкурсы, используя эмоцию азарта, способны вызвать у детей большой энтузиазм, подстегнуть их интерес к предмету, активизировать их познавательную деятельность.

Такие игры могут быть как командными (побеждает или проигрывает команда), так и индивидуальными (каждый играет за себя).

Конкурсы, предлагаемые в процессе игры можно разделить на следующие категории:

- **ВИКТОРИНА** (их можно стилизовать их под ТВ игры «Умники и умницы», «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и др.)
- **ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ** (могут задаваться в форме КВН, импровизированных вопросов друг к другу (Игра «Отгадай писателя», Игра «Отгадай персонаж»), театрализованное представление, инсценировка)
- **ИГРЫ-БРОДИЛКИ**

Наиболее популярны **ВИКТОРИНЫ**, в силу простоты их организации и однозначности оценки результата.

Для организации викторины достаточно подготовить задания, определить очерёдность их выполнения (например, переход хода к другому участнику), порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ.

В таких играх обычно ограничивается время для ответа. Составлять задания могут как организаторы для участников, так и сами команды друг для друга.

В задачи организатора входит:

- удостовериться в точности вопросов и правильности ответов в подготовленных заданиях (особенно для тех заданий, которые составлены самими участниками),
- убедиться в том, что участники знают и понимают правила, существующие для разного рода заданий, например, методику разгадывания ребусов: перестановка букв в слове в соответствии с цифрами; прибавление к слову или исключение из него буквы или слога; замена буквы в слове; исключение из слова буквы и добавление к слову указанной буквы; чтение букв и слогов, вписанных в буквы большого размера и др. При работе с кроссвордом нужно иметь в виду, что ответы всегда записываются в именительном падеже, если это имя существительное или прилагательное и в неопределённой форме, если это глагол.

Задания для викторин могут принимать форму кроссвордов, шарад, ребусов, головоломок. Это также могут быть как конкретные вопросы на знание произведений автора и фактов его биографии, например:

Назовите точную дату рождения М.Ю. Лермонтова.

(ответ: в ночь со 2 на 3 **октября** – по новому стилю – с 14 на 15 – 1814 года)

Вставьте пропущенное слово:

Чем меньше женщину мы любим,

Тем ... нравимся мы ей (А. С. Пушкин «Евгений Онегин»)

(ответ: легче)

На каких трёх факультетах учился Грибоедов в Московском университете?

(ответ: на философском, юридическом, физико-математическом).

Вопрос можно поставить и по-другому:

Назовите писателя, который учился в Московском университете трёх факультетах: философском, юридическом, физико-математическом.

(ответ: Грибоедов)

так и вопросы в форме теста, где нужно выбрать правильный вариант ответа:

Какая песня была любимой у Пугачёва? (А.С. Пушкин – роман «Капитанская дочка»)

(А. «Вниз по матушке, по Волге...».

Б. «Не шуми, мати зелёная дубровушка...».

В. «Хаз-Булат удалой, бедна сакля твоя...»)

Формулировки вопросов могут быть и более сложными и требовать, помимо знания материала, определённой сообразительности, например:

Сколько лет было Софье, когда Чацкий уехал из Москвы?

(ответ: На момент описываемых в комедии событий Софье 17 лет.

Чацкий уехал из Москвы 3 года назад. Значит, когда Чацкий уехал из Москвы, Софье было 14 лет)

У Грина он был алым, а у М. Ю. Лермонтова и В. П. Катаева — белым. Что это?

(ответ: парус)

Игра «Отгадай писателя» может принимать разные формы и иметь разные уровни сложности.

Это может быть как вопрос для викторины:

Кто из русских писателей свои ранние произведения подписывал веселыми псевдонимами, например, «Брат моего брата» или «Человек без селезенки»? (ответ: А. П. Чехов)

Под каким псевдонимом прославился Николай Васильевич Корнейчуков? (ответ: К. И. Чуковский),

так и творческая командная игра, когда одна команда загадывает фамилию писателя, а другая команда определяет его по вопросам, на которые может получить только ответ «да» или «нет». За неверную отгадку засчитывается одно штрафное очко. За три штрафных очка игрок выбывает. За три правильных ответа – награда.

Игра «Отгадай персонаж» тоже может носить характер викторины:

Кому принадлежит реплика: «Казнить так казнить, жаловать так жаловать: таков мой обычай» (ответ: Пугачёв),

а может представлять собой сложное творческое задание, которое игроки задают друг другу, рассказывая какие-то факты биографии персонажа, описывая его внешность или даже по-актёрски его изображая.

Вопросы викторины могут и не иметь однозначного ответа, или иметь несколько вариантов ответа.

В последнем случае исчерпывающий ответ необязателен, побеждает тот, кто даст больше вариантов.

Примеры:

Кто учился в Царскосельском лицее вместе с Пушкиным? (каждая названная фамилия добавляет команде очко).

Какие тропы использованы в этом стихотворении?

Назовите персонажей Чехова, чьи имена или прозвища стали нарицательными.

(ответы: унтер Пришибеев, Хамелеон, Человек в футляре)

В названии какого произведения содержатся антонимы?

(Чехов «Толстый и тонкий», Толстой «Война и мир», возможны и другие варианты ответов).

Если задаются вопросы, на которые нет однозначного ответа, побеждает тот, чей ответ лучше обоснован.

Примеры таких вопросов:

Прочитайте, кто и кого в комедии Грибоедова называет прелестным? Почему автор ставит их в один ряд?

(ответ: Наталья Дмитриевна Горич говорит о муже: «Мой муж, прелестный муж, вот он сейчас войдет» и Молчалин говорит о собаке графини Хлестовой: «Ваш шпиц, прелестный шпиц, не более наперстка», таким образом автор подчеркивает, что для дам фамусовского общества важным было наличие предметных доказательств их успешности, неважно, что или кто это: новый наряд, собака или муж)

Назовите героев-антиподов Чацкого. Объясните, почему их можно назвать антиподами?

Поскольку судейство в подобных конкурсах не может быть стопроцентно объективным, то лучше избегать в соревновательных играх вопросов типа

Как и почему произошла переоценка ценностей главным героем?

Почему не сложилась любовь героини?

и вопросов оценочного характера.

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Творческие работы, созданные ребятами по мотивам литературных произведений (иллюстрации, кроссворды, и т.д.), в том числе и те, которые были предъявлены ими в качестве заданий для конкурирующей команды, тоже могут оцениваться и добавлять баллы к их счёту в игре.

Это могут быть, например,

Названия-«перевертыши»:

Один участник называет «зашифрованные» заглавия книг, другой должен перевести их на «нормальный» язык, заменив слова противоположными по смыслу.

Примеры таких названий:

«Счастье от глупости». («Горе от ума».) «Живые тела». («Мертвые души».) «Крестьянская нора». («Дворянское гнездо».)

«Солдатский сын». («Капитанская дочка».)

Театрализованные представления с элементами импровизации:

«Судебный процесс» Нужно произнести речь в защиту персонажа.

Можно усложнить игру: одна команда выступает обвинителем, другая – адвокатом персонажа.

«Напиши письмо литературному герою»:

Учащиеся пишут письмо литературному персонажу, соблюдая все требования к эпистолярному жанру. В работе должны выразить свое отношение к поступкам героя, подсказать ему что-то, поддержать или осудить его поведение. Например: В 10 классе ученицы обращаются к Наташе Ростовской, предлагая ей помощь в нелегком выборе между князем Андреем и Анатолом Курагиным.

Произнесите монолог от имени персонажа – это может быть частью игры «Отгадай персонаж»

Можно усложнить игру, превратив её в психодраму для героев произведений: каждый ученик выбирает себе определённый персонаж, и ученики общаются друг с другом от имени своих персонажей.

«Виртуальная встреча»

Учащиеся называют литературных героев 19 и 21 века, представляют, как они встретились, какие проблемы обсудили, что смогли рассказать о себе собеседнику.

Например: разговор любимого всеми детьми Гарри Поттера и Маленького принца; душевная беседа Евгения Онегина и Пьера Безухова.

Инсценировка: чтобы эта работа не превратилась в пародию, необходимо предлагать школьникам посильные задания. Трудности этого приема побуждают использовать его в основном в старших классах.

Инсценирование большого эпического произведения невыполнимо, так как требует огромного творческого труда. А вот инсценирование лишь эпизода из большого произведения или рассказа, особенно тогда, когда в центре его одно событие, когда он написан как сценка, – задача, посильная для учащихся даже средних классов (Ершов «Конек – горбунок», Чехов «Лошадиная фамилия», «Хамелеон»)

От организатора требуется правильный выбор инсценируемого произведения, продуманное распределение ролей и обязанностей, помощь учащимся в осмыслении замысла автора. На сцене не надо ставить ничего лишнего, а только необходимые для игры предметы, обозначающие место действия. Гораздо важнее добиться правдивого, увлеченного исполнения ролей героев – именно это обеспечит успех спектакля. Впрочем, этап подготовки – обсуждения, репетиций – может оказать важнее и увлекательнее для участников, чем собственно результат.

Трудно оценивать творческие конкурсы объективно, поэтому необходимо заранее выбрать Ареопаг или «совет судей», людей, за которых проголосует большинство в каждой команде.

При проведении литературных игр соревновательного характера учитель должен обращать особое внимание на правильность и точность как вопросов, так и ответов, следить за адекватностью принимаемых судьями решений, иначе вместо положительных эмоций игра может оставить у детей неприятный осадок.

ИГРЫ-БРОДИЛКИ в зависимости от размеров игрового поля, могут быть

- настольными – игровое поле нарисовано на бумаге или на экране компьютера,
- могут происходить в помещении школы (тогда это будет традиционная для советской школы «игра по станциям»),
- а могут выходить за её пределы: на улицу или на природу (например, в пионерлагере) – тогда её обычно называют квест.

От обычной викторины её отличают элемент случайности, который вносит брошенный кубик либо иной датчик случайных чисел, и наглядность в продвижении к цели.

Организация таких игр представляет наибольшую техническую сложность, «бродилки» по городу вряд ли вообще возможны в условиях библиотеки.

Если же это компьютерная игра, алгоритм такой игры должен быть хорошо продуман, поэтому в идеале его должны составлять профессиональные авторы компьютерных программ в сотрудничестве с профессиональными педагогами, чтобы добиться максимальной эффективности этих игр в достижении дидактической цели.

Если это настольная игра по мотивам изученного произведения, её составление можно предложить самим детям в качестве творческого задания, очень полезного для того, чтобы «прожить» события из жизни героев, «примерить на себя» их судьбы, почувствовать себя в той же обстановке, проникнуться духом того времени, в общем получить тот опыт, ради которого и устраиваются литературные игры.

по страницам Интернета