

# ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ АНАЛІЗУ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ

**ВОЛОШИН П.М. канд. пед. наук, доц.  
Заслужений працівник культури України;  
ВОЛОШИНА Г.П канд. пед. наук, доц.  
Уманський державний пед.університет  
ім. Павла Тичини**

Літературознавчі ігри містить величезні можливості: це може бути і засіб аналізу художнього твору, його осмислення, і спосіб оцінки прочитаного, і творчий підсумок вивченого, і метод перевірки рівня засвоєння матеріалу. Гра на уроці читання сприяє усвідомленню ідейно-тематичного, композиційного задуму письменника, ознайомлює з літературознавчими поняттями, що, сприяє глибокому розумінню твору, який вивчається на уроці. Інколи літературні ігри наче й не вміщують нову інформацію, але вони корисні тим, що вчать школярів творчо застосовувати наявні знання в інших умовах, активізують різноманітні розумові процеси.

З метою ефективнішого використання ігор на уроці читання необхідно визначити основні групи літературних ігор. До літературних ігор за формою проведення належать: інсценізація, вікторина, буриме, каламбур, шарада, чайнворд, анаграма, кросворд, ребус, метаграма, головоломка, криптограма, фігурний вірш тощо. Необхідно зазначити, що такі словесні ігри, як загадки, шаради, анаграми, ребуси та інші ми вважаємо літературними за умов, якщо: 1) вони базуються на літературно-художньому матеріалі; 2) їх проведення потребує літературних знань; 3) їх структура відповідає законам дидактичних ігор (має ігровий задум, ігрову дію та ігрове правило).

З метою ефективного засвоєння молодшими школярами літературознавчих понять та повноцінного сприймання літературного твору літературні ігри класифіковано і за змістом навчального матеріалу: ігри на засвоєння понять «тема», «композиція»; ігри на засвоєння поняття «дійова особа»; ігри з метою формування поняття «мова художнього твору»; ігри з метою формування поняття «образ автора»; ігри з метою формування поняття «жанр літературного твору»; літературні ігри та творчі завдання для розвитку уяви, фантазії; ігри для розширення кола читання, збагачення читацького досвіду. За рівнем читацького сприймання літературознавчі ігри поділяють на такі: ігри на первинне сприймання художнього твору; ігри на поглиблене сприймання художнього твору; ігри на закріплення літературних знань; ігри творчого характеру. За дидактичною метою ігри поділяють на: ігри проблемно-пошукового змісту; рефлексивно-тренувальні; ігри творчого плану (на формування вміння творчо використовувати певні знання); контрольні-оцінні ігри. За типом діяльності молодших школярів на уроці читання ігри поділяють на репродуктивні, пізнавально-пошукові, творчо-діяльнісні.

Обов'язковими структурними складниками літературознавчих ігор є дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Зупинимось детальніше на іграх, які необхідно використовувати на етапі поглиблення, розширення знань змістового аспекту літературознавчого поняття. Розглянемо ігри, які, які за своєю дидактичною метою є проблемно-пошуковими, а за змістом навчального матеріалу спрямовані на ознайомлення з поняттям «автор твору», засвоєння якого, на нашу думку, є одним із найскладніших для молодших школярів.

Для організації аналізу художнього твору важливою є думка про те, що розуміти автора – не означає інтерпретувати твір на свій лад, а передбачає таку роботу з твором, за умов якої є реальна можливість якнайглибше проникнути в авторський задум і спробувати відтворити його, відповівши бодай на найпростіші питання: чому саме автор узявся за перо, що його турбувало як митця, яке питання йому потрібно було оптимально розв'язати у своєму художньому тексті, що саме є дорогим для автора, кому в житті він служить.

Під керівництвом учителя молодші школярі навчаються помічати особливості авторського вибору слів, засобів вираження емоцій, почуттів, ставлення до зображуваних подій, героїв.

На уроках доцільно використовувати такі ігри:

Гра «Використай задані слова». Учням необхідно скласти текст, у якому використовуються задані слова. Одного учня обирають оповідачем. Решта на аркушах паперу пише по одному слову і передає йому. Упродовж 10 хвилин оповідач повинен скласти зв'язний текст з обов'язковим використанням усіх заданих слів у будь-якій послідовності і граматичній формі.

Гра «Уяви себе...», крім вище наведених цілей, допомагає формувати творчу уяву учнів. Учні працюють у групах по 4-5 чоловік. Після ознайомлення з новою книгою кожна група одержує картку з одним із завдань: «Уяви собі, що ти – продавець у книгарні. Зроби рекламу цієї книги так, щоб її охоче розкупили».

«Уяви, що ти – літературний критик. Напиши, що тобі не сподобалось у цій книзі. Обґрунтуй свою думку».

«Уяви себе вдячним читачем. Тобі необхідно написати листа-подяку авторові цієї книги».

«Уяви себе співавтором книги. Зроби необхідні зміни, доповнення до сюжету, композиції, оформлення книги».

«Уяви себе вчителем 3 класу. Допоможи дітям ознайомитись із книгою, зумій викликати до неї інтерес. Напиши, що ти для цього зробиш: покажеш ілюстрації, обереш історичні факти, розкажеш про..., зачитаєш..., даси такі завдання... тощо».

«Уяви себе кореспондентом місцевої газети. Візьми інтерв'ю у автора цієї книги. Про що запитаєш?».

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Воронова Г.О. Формування творчої особистості засобами слова /Г.О.Воронова // Початкове навчання та виховання - 2006. - № 31. - С. 7-10.
2. Іванова Л. І. Ігрова діяльність молодших школярів як засіб формування літературних понять на уроці читання/Л.І.Іванова // Українська мова і література в школі - 2003. - №4. - С. 31-34.