

Играта като средство за повишаване на мотивацията и активността на учениците в часовете по литература

Мария Н. Янакиева

Френска езикова гимназия „Антоан дьо Сент- Екзюпери“, гр. Пловдив

Резюме: В статията е разгледана ролята на играта като инструмент за подобряване на мотивацията за учене. Използван е теоретичен подход, чрез който са предложени някои изследвания по темата. Представени са резултати от проведено анкетно проучване, изследващо ефекта от прилагане на игрова методика в обучението по литература в гимназиален етап и влиянието на включването на игри в обучението по литература.

Ключови думи: игра, игрови метод, мотивация, активност, интерес, анкета

Maria N. Yanakieva

: game, game method, motivation, activity, interest, survey

ВЪВЕДЕНИЕ

Съвременното образование поставя сериозни предизвикателства пред учителя. От него се очаква да привлече вниманието на учениците към познавателните процеси, да създаде интерес към ученето, да насърчи любопитството и желанието за четене. Много добра идея в тази посока е да се осигурят възможности за развитие и установяване на добри практики, които да бъдат съобразени изцяло с потребностите на съвременните ученици. Така учащите ще са силно мотивирани, ще усвояват с лекота знанията и уменията, а училището ще се превръща във все по-привлекателна среда. Работещ модел в тази посока се оказва играта.

Играта е съзнателна дейност, която се отличава със своя целенасочен характер. Играейки в час, ученикът активизира в максимална степен своите интелектуални възможности.

Играта в час по литература привлича вниманието на учениците и спомага за повишаване на техния интерес, защото тя е съобразена с желанията и потребностите на подрастващите, както и с възрастовите специфики на групата. Така игрите значително увеличават мотивацията за изучаване на литературни творби, а също и за прочит на незадължителна литература.

Използването на игри в час по литература е една от възможностите за повишаване на мотивацията и активността на учениците, защото чрез тях те се чувстват спокойни и

свободни, а липсата на ограничение спомага за разгръщането на добрия потенциал на всекиго.

Чрез играта в час по литература учебният материал се поднася достъпно и привлекателно, защото игрите създават динамична и благоприятна атмосфера, в която учениците заемат активна роля и се учат, докато опитват, експериментират и изследват.

Така чрез прилагане на игрови подход в учебните часове може не само да се събуди любопитството на младежите и да се провокира желанието им за участие, а и да се стимулира активността им.

ИЗЛОЖЕНИЕ НА ПРОБЛЕМА

Използването на играта като образователен ресурс за повишаване на мотивацията за учене не е случайно. Не е случайно и че Ю. Леман и К. Шилке определят игрите като мощен инструмент, допълващ класическите методи в преподаването на всички нива – от средното училище до университета (по Златева, Костадинова, Цанкова 2013, стр.6). Това е причината да се подходи основателно към тяхното приложение в учебния процес по литература.

Обучението по литература е активен познавателен процес, в който важна роля заема интересът към учебното съдържание и мотивацията на учениците. За да усвоят с лекота и учат с желание, учениците трябва да се почувстват силно заинтригувани и въвлечени в учебния материал. Нужно е да откриват смисъл и полза при срещата с новото знание, да им бъде предоставен „терен“ за прилагане на вече придобитите знания, защото съвременните ученици често губят мотивация, когато образователната ситуация не се променя, когато средата е една и съща, а дейностите – еднообразни, защото „... като основна човешка дейност играта е свободно действие, стоящо извън обикновения живот, то не е строго обмислено, но е осъзнато и може да завладее играча изцяло, без това да е свързано с пряк материален интерес или други облаги...“ (Хьойзинха 2000, стр. 7).

Мотивацията на младите хора се нуждае от често подхранване, от ситуации, които да провокират интереса на учениците и желанието им да се впуснат в нещо интересно, различно и вълнуващо, а по мнение на А. Кръстева „ученикът, проявяващ познавателен интерес, сам започва да работи за качеството на своите знания, а тяхната задълбоченост непрекъснато се увеличава“ (Кръстева 2004, стр. 119). Това разбиране за мотивацията е в основата на избора на играта като привлекателно и ефективно средство.

Според А. Кръстева мотивацията „може да се приеме като съвкупност от мотиви или отношения на човека към действителността, които определят цялостното поведение на индивида“ (Кръстева 2004, стр. 122). П. Радев, от своя страна, определя мотивацията като „процес и състояние с множество взаимодействия на различни променливи (потребности, интензивност на влеченията, подбудителна ценност на целта, очакване на организма, вече усвоени модели на поведение, конфликти и противоречия на мотивите, безсъзнателни фактори) с функция за регулация на поведението“ (Радев 2005, стр. 259) .

Мотивацията за учене според П. Радев „представлява състояние и комплекс от различни подбуди, които обуславят и обосновават ученето на човека“, а мотивът за учене се разглежда като „конструкт, който има за референти: това, което подбужда ученика да учи и съществените основания, причини и целеуказващи фактори, които подтикват и насочват индивида към учене“ (Радев 2005, стр. 259) . В този смисъл прилагането на игри в учебните часове би оказало благоприятно въздействие върху мотивацията на учениците – за участие в часовете, за учене, за генериране на идеи и желанието им за реализация.

Играейки, ученикът се забавлява и не усеща трудността и тежестта на ученето, той се докосва до знанието, прилага и запомня вече употребените знания. По този начин игрите, приложени в учебните часове, се превръщат в своеобразен мотиватор за успешно обучение, защото провокират естественото желание на учениците да участват в тях, а чрез предварително планирани механизми, игрите развиват уменията и компетентностите на участниците. Те проявяват активност, логическо мислене, увереност, въображение, креативност; според видовете игри младежите могат да изградят умение за работа в екип, толерантност, лидерство и др. Ето защо ролята на игрите намира значимо място в образователния процес.

Според Е. Цанкова „прилагането на дидактически игри в обучението на ученици от средната образователна степен и на студенти, е една твърде увлекателна област, но, въпреки научната си обосновааност, е все още в сравнително начален етап и крие сложни проблеми“ (Цанкова - Костадинова 2012). Това обуславя необходимостта да се насочи погледът към играта за нуждите на образованието, като се вземе предвид дигиталния век, в който се намираме, в който учениците са пренаситени от визуална информация. Това е и причината на играта да се гледа като на дейност, която цели раздвижване, правене, осмисляне и прилагане на знанията и уменията, а не единствено взирание, наизустяване и възпроизвеждане.

За провокиране на интерес, мотивация и активност в учебния процес по литература значение оказват положителното отношение към учебната среда, възможността за приложение на наученото, чувството за спокойствие, сигурност и увереност. В тази връзка М. Андреев изтъква, че „най-трайни и функционални са онези познания, които ученикът усвоява чрез собствени усилия“ (Андреев 1981). За да желаят да участват активно в часовете, да взимат отношение по зададен проблем, да генерират и предлагат идеи, да дискутират целенасочено или да проявяват уменията и компетентностите, придобити въз основа на учебен материал, учениците трябва да бъдат привлечени като участници и партньори в обучителния процес.

В хода на играта учителят и учениците работят в сътрудничество, те са партньори, което спомага за повишаване на ефективността от педагогическото взаимодействие и подпомага постигането на целите, които се възприемат като общи, затова ще се съгласим с мнението на Т. Вълва, че „играта има не само образователно, а и развиващо значение, защото формира ценни качества на ума като гъвкавост и последователност“ (Вълва 2004, стр. 42).

Учениците проявяват желание за активност, когато интересът им е възбуден, когато подхождат с любопитство, когато стереотипната ситуация в класната стая бива разчупена. Те проявяват активност и желание за участие, когато усетят, че са значими, че някой би ги изслушал, че могат да изкажат мнение, впечатление или да дадат отговор, който дори да е грешен, няма да бъде строго санкциониран.

Именно чувството, че може да експериментира, без да бъде наказан, благоприятства за по-лесно възприемане на учебния материал и позволява на учениците да приложат и усвоят ценни знания и умения.

Игрите в час се основават на възможностите, предпочитанията и интересите на учениците. В играта учениците постигат успехи, а това допринася за тяхното развитие и реализиране на високи резултати в обучението. Така на играта се гледа като на ресурс за повишаване на активността и самостоятелността на учениците, подпомагащ мотивацията за учене. Затова З. Дачев изтъква, че играта и ученето не се изключват, а взаимно се допълват и обогатяват. В този смисъл, допълва Дачев, можем да търсим същността на мотивираното обучение (Дачев 2008, стр.13).

На играта може да се гледа като на метод, форма и средство в образователната дейност, което привлича учениците в процеса на обучение. Според Р. Милкова чрез играта се решават редица учебни, образователни и възпитателни задачи, стимулира се интересът към учебните предмети, знанията и учебното съдържание, изменят се мотивите за учене, полагат се основите на водещи личностни качества (Милкова 2017, стр. 616). Играта спомага за адаптиране на образователния процес, така че образователната среда да се възприеме от учащите като интересна и привлекателна, а това от своя страна да повлияе на тяхната мотивация за учене.

Прилагането на игра в час по литература е подход, който подпомага развитието на творческия потенциал на учениците и създава положителни емоции от успешното преодоляване на препятствията. Според Кюркчийска някои ученици са по-мотивирани да работят в час, като играят. Така играта се възприема като средство, което провокира активната познавателна дейност и се реализира успоредно с познавателните действия като съставна част на учебната дейност и допринася за повишаване на ефективността на процеса на учене, защото играейки, учениците формират знания, затвърждават и разширяват знания, обобщават и анализират (Кюркчийска 2016, стр.48-49).

В играта учениците си взаимодействат един с друг, общуват, споделят, сближават се и създават социални връзки, в които се засилва чувството им за общност. Социалният характер на играта се проявява и в процеса на усвояване на умения за игрова дейност. Според Ф. Бойкова „при игровото общуване се създават условия за изпълняване на различни социални роли – на лидер, организатор, изпълнител, изследовател, експерт, и не на последно място – играта е един от начините за преодоляване на пасивността на учениците“ (Бойкова 2011, стр. 77). Ето защо провокирането на активността на учениците в час, разбира се като желание да участват и проявяват отношение към случващото се по време на обучението си, е едно от съвременните предизвикателства в образованието.

В играта се възпроизвеждат елементи от реалността и фантазията, което спомага на учениците да изпробват различни стратегии без опасността да бъдат санкционирани, защото, както споделя Г. Иванова, „играта свързва в едно реалния живот с желаната действителност в цялото многообразие от възможни алтернативи“ (Иванова 2004, стр. 136). Така игрите провокират естествената нужда на децата, а и на по-големите ученици да се забавляват, да прилагат уменията си, да не се притесняват да опитват, а това значи и да бъдат активни. Играейки, учениците не само преодоляват своята пасивност, но те развиват себе си и уменията си – придобивайки нови знания, затвърждавайки стари, надграждайки компетентностите си. В този смисъл прилагането на игри в часовете може да допринесе за стимулиране на активността на учениците – творческа, емоционална, интелектуална.

Появила се в недра на труда (Елконин 1984) играта в училище, приложена в часовете по литература, подобрява способността на учениците да решават сложни проблеми, свързани с изучавания учебен материал. В играта елементите на урока са представени по по-предизвикателен начин, а учебното съдържание е поднесено атрактивно, което задържа интереса на учениците.

Игрите имат много положителни ефекти за обучението по литература, защото подпомагат интерпретацията на художествения текст, правят четенето по-забавно и разнообразно, като предизвикват учениците да се включат в различни дейности, свързани с текста. Така учениците се сблъскват с нови и неочаквани аспекти на литературата, които могат да ги заинтригуват и заредят с ентузиазъм. Затова „независимо от своята форма

или структура, играта е мотивирана от взаимодействието на условията на играча с тези на средата...Пораждащите игрово поведение елементи могат да са сходни на тези, които събуждат любопитство и водят до изследователско поведение“ (Корсини 1998, стр. 334), което спомага на учениците да откриват светове, да развихрят мислите си и да доказват себе си.

Така играта в час по литература може да бъде полезна за подпомагане на процеса на интерпретация на художествената творба, като предоставя на учениците възможността да изразят своите мнения и да ги обосноват. С помощта на различни по тип игрови задачи, учителят може да насочи учениците да се поставят на мястото на даден герой от творба, да трансформират финала на художествения текст или да аргументират поведението на герой. Това подпомага по-доброто разбиране на текста и по-цялостното възприемане на героите от творбите.

Игровият метод в обучението по литература е насочен към ориентиране на образованието към настоящето и бъдещето. С прилагането на игри в обучение по литература, учениците се чувстват удовлетворени от положените усилия, изпитват радост и наслада от успеха, който покоряват. В резултат на това учениците се чувстват спокойни и сигурни, а това спомага за повишаване на мотивацията за учене, а по мнение на Г. Пиръов играта „преди всичко, е свободна, спонтанна дейност, която се извършва без каквато и да било външна принуда. Този характер на играта се проявява във всичките ѝ разновидности и през всичките периоди, в които има игра“ (Пиръов 1976, стр. 270).

Според Д. Шпанхел колкото по-бързо се променя нашият модерен свят, толкова по-голям става натискът за адаптация върху подрастващото поколение и съответно се повишават учебните изисквания (по Велева, А. 2019, стр.108). Това води до нарастваща значимост за осигуряване на възможности за осмисляне на съвременните предизвикателства и прилагането на нови дейности, насочени към използване на концепции и педагогически практики, които да стимулират учениците и да засилят тяхната мотивация за учене.

Затова усилията са насочени към прилагане на игровия метод като образователен подход, който са стреми да даде възможност за практическо приложение на наученото. Чрез него учениците осъзнават необходимостта от придобиване за знанието.

Важно е да се има предвид, че чрез прилагането на игра в часа може да окаже въздействие не само върху емоционалната нагласа на учениците, като ги разведри и мотивира за участие в часа, но също така е и начин да се провери както етапното състояние на знанията им, така и в каква степен са овладени определени умения и компетентности. Така например работеща игрова практика, чрез която учениците могат да проявят знания, а впоследствие да бъдат оценени, би могла да бъде някоя позната класическа игра (позната от ежедневието ни), стига тя да бъде адаптирана спрямо групата и учебното съдържание. Пример за такъв тип игра може да бъде познатата ни „Бесенка“, в която могат да се зложат само думи, които да са част от конкретната област, която искаме да упражним. Думите могат да назовават автори, герои, теми, специфични термини и др. Условията на играта, както и протичането могат да бъдат променяни спрямо спецификата на групата.

Друг пример за популярна игра, която може да се адаптира и приложи в часовете по литература, е „Стани богат“, като в случая може да се направи уговорката, че думата богат ще има значение на знаещ, богат на знания. Както в популярната телевизионна игра, така и в класната стая ученик може да се опита да отговаря на различни въпроси, подготвени и последователно зададени в различна степен на трудност от учителя. Ученикът може да използва познатите жокери – да поиска помощ от класа, от конкретен

ученик или да елиминира някои от възможните отговори. Важното и ценното в тази игра са разсъжденията на ученика, чрез които той достига до правилния отговор.

Игрите, които се прилагат в час, могат да бъдат насочени към различни аспекти на литературата, като се организират като индивидуално, така и групово. Всяка игра е съобразена с различна цел, като например към анализ на произведение, към упражняване и затвърждаване на знания, свързани с герои, сюжет, теми, проблеми и мотиви.

Така, изхождайки от педагогическата си практика, в която често прилагам игрови подход, и осъзнавайки необходимостта от обратна връзка от страна на учениците, с която целя да проверя нагласата им по отношение на успеваемостта на метода, проведох анкета, която прилагам. Анкетата изследва ефекта от използването на игрова методика в обучението по литература в гимназиален етап и влиянието на включването на игри в учебния процес.

Анкетата, организирана от единен изследователски замисъл, се дава на учениците за отговор, за изразяване на позиция, отношение, оценка и е насочена към снемане на информация относно ролята на проведените игри и впечатлението им от тяхното приложение в час по литература.

Използването на анкетата като метод за снемане на информация се основава на взаимовръзката учител – ученик. Учителят е в ролята на изследовател, а ученикът е лице, източник на информация.

Избран е методът на анкетиране, тъй като анкетата, явявайки се по своята същност като система от въпроси и отговори към тях във вид на въпросник (анкетна карта), се използва широко в педагогическите изследвания. Целта на метода е да установи ефекта от приложените игри и влиянието им за формиране на позитивни нагласи към учебния процес по литература.

Въпросите касаят мнението на учениците относно провеждането на игри в час по литература в рамките на цялата учебна година.

Според думите на Иван Иванов „анкета въвлича в колективно обсъждане“ (Иванов 2005, стр.12), което я прави подходящ дискуссионен метод, който цели чрез структурно организирана система от въпроси, да установи отношението на учениците към използваните игри в час по литература.

Чрез анкетна карта, съдържаща система от въпроси и отговори към тях във вид на въпросник, са анкетираны 26 ученици от 8. клас, 24 ученици от 10. клас, 25 ученици от 11. клас и 20 ученици от 12. клас. Анкетната карта съдържа десет въпроса с избираем отговор.

В статия, озаглавена „Игровата методика в учебния процес през погледа на обучаваните“, се представя педагогически експеримент, изследващ ефекта от прилагане на игрова методика в обучението по биология в средното училище и по биохимия във висшето училище и влиянието на включването на дидактическите игри в обучението върху степента на овладяване и трайността на знанията (Златева, Костадинова и Цанкова 2013). Част от анкетата в цитираната статия е послужила като отправна точка при формулировката на въпросите в настоящето проучване.

Чрез анкетата учениците изказват мнение по отношение на часовете, в които са прилагани игри, изразят как са се чувствали и споделят какво са научили по време на игрите. Чрез споделеното мнение се постига обратна връзка по отношение на ефективността на игровата дейност, видяна като инструмент за стимулиране на мотивацията и активността на учениците.

Резултатите от анкетното проучване са представени в табличен вид.

Въпроси от анкетната карта	Отговори в %				Въпроси от анкетната карта	Отговори в %			
	8. клас	10. клас	11. клас	12. клас		8. клас	10. клас	11. клас	12. клас
1. Часовете по литература, в които прилагаме игри, са:					7. Как предпочитате да работите?				
А. Интересни и увлекателни	69,23	75	64	70	А. В група	30,76	66,67	56	90
Б. Скучни и безинтересни	7,69	0	8	0	Б. Индивидуално	34,62	25	20	0
В. Не мога да определя	23,08	25	28	30	В. Без значение	34,62	8,33	24	10
2. Какво научихте по време на игрите?					8. Съгласни ли сте, че игрите в час по литература спомагат за вашето желание за учене?				
А. Много допълнителна информация	76,92	75	64	95	А. Да	76,92	62,5	64	70
Б. Малко допълнителна информация	11,54	8,33	28	5	Б. По-скоро да	19,23	8,33	18	10
В. Не получих допълнителна информация	11,54	16,67	8	0	В. Не	0	0	14	5
3. Как се чувствате по време на игрите?					Г. По-скоро не	0	4,17	4	5
А. Чувствах се свободно	92,3	66,67	68	75	Д. Не мога да преценя	3,85	25	0	10
Б. Чувствах се сковано	3,85	8,33	8	0	9. Бихте ли се включили в изработването на сценарий за игра в час по литература?				
В. Чувствах се както обикновено	3,85	25	24	25	А. Да, с удоволствие	61,54	70,83	48	50
4. Допнада ли ви този начин на обучение в часовете по литература?					Б. По-скоро да	15,38	16,67	20	10
А. Да	65,38	79,17	28	65	В. Не, не одобрявам този тип обучение	0	0	20	15
Б. По-скоро да	11,54	8,33	52	5	Г. По-скоро не	19,23	8,33	0	10
В. Не	7,69	0	0	0	Д. Не мога да преценя	3,85	4,17	12	15
Г. По-скоро не	11,54	0	18	5	10. С какво са полезни игрите в час по литература?				
Д. Не мога да преценя	3,85	12,5	2	25	А. Разнообразяват традиционната структура на урока	30,77	50	40	20
5. „Играйки“:					Б. Правят учениците по-активни	26,92	29,17	36	35
А. Бързо научих най-същественото от урока и нови термини	65,38	79,17	68	90	В. Провокират въображението и развиват инициативност и комуникативност	30,77	4,17	4	25
Б. Трудно научих същественото и се затрудних с терминологията	15,39	4,17	4	0	Г. Засилват стремежа към себеизява и себеутвърждаване и спомагат за изграждане на умения за работа в екип	7,69	0	8	0
В. Не мога да определя дали играта повлия на начина на заучаване на материала	19,23	16,66	28	10	Д. Разсейват учениците, а това води до хаос в класната стая	0	8,33	8	15
6. По време на игрите:					Е. Не мога да преценя	3,85	8,33	4	5
А. Участвах активно	76,92	70,83	64	50					
Б. Разсейвах се	15,39	8,34	16	15					
В. Няма разлика от обикновен час	7,69	20,83	20	35					

Анализът на анкетата показва, че повечето обучавани смятат, че играта в час по литература спомага за интересното и увлекателно възприемане на преподавания учебен материал.

За преобладаващата част от анкетираните играта разнообразява традиционната структура на урока и спомага за изграждане на умения за работа в екип.

Повечето анкетиранни споделят, че играта развива инициативност и комуникативност и активизира учащите се по време на игровата дейност.

Голяма част от анкетираните ученици смятат за особено важен потенциала на играта да засилва стремежа към себеизява и себеутвърждаване, да развива въображението, да провокира инициативност и комуникативност.

Като най-важни положителни качества от използването на играта са видени в активното участие на учениците в игровия процес и в бързото научаване на най-същественото от урока.

Приложените игри в час по литература са видени като ефективно средство за получаване на допълнителна информация и за научаване на най-същественото от урока. Открити са техните предимства като средство за повишаването активността на учениците.



Резултатите от проведеното проучване представят недвусмислено мнението на учениците в защита на ползите от прилагането на игри в час по литература. Аргументите са в различни съдържателни плоскости:

от анкетираните в 8. клас посочват, че игрите спомагат за повишаване на желанието за учене;

от изследваните ученици в 10. клас смятат, че игрите разнообразяват традиционната структура на урока;

% от анкетираните в 11. клас смятат, че игрите в час са интересни и увлекателни;

от ученическите в 12. клас смятат, че чрез играта получават много допълнителна информация.

Учениците, участвали в анкетата, определят ползите от часовете, в които се прилагат игри, като изтъкват това, че игрите правят учениците по-активни, в тях те са получили много допълнителна информация и са се чувствали свободно.

Голяма част от анкетираните заявяват желанието си да се включат с удоволствие в изработването на сценарий за игра в час по литература и споделят, че харесват този начин на обучение.

Игровата дейност създава среда, в която учениците могат да общуват активно, а общата цел в играта им помага да се ориентират добре в обстановката и да се научат да работят в група. Това са умения, които оказват голямо влияние при изграждането на личността на ученика.

Учениците, участвали в анкетиранието, смятат, че чрез използването на игри в обучението по литература се усъвършенства работа в часа по привлекателен и непринуден начин. Играта способства за по-лесното възприемане на учебния материал, разширява познавателния кръгзор на учащите се и води до задълбочаване, осмисляне и трайно усвояване на знанията и уменията.

Играта стимулира ученето чрез действие, при което водещи са емоциите. В нея учениците използват своето въображение, работят с желание и се увличат в дейността.

Играта спомага за формиране на интерес към учебната дейност, за създаване на готовност за изпълнение на учебни задачи и за снемане на напрежението при тяхното решаване.

Основните изводи от анкетата показват, че повечето обучавани смятат, че използването на игри в обучението спомага за подобряване на образователната дейност в часовете по литература. Чрез игрите се стимулира ученето чрез действие, при което водещи са емоциите, проявяват се индивидуалните качества на личността, като самостоятелно мислене, самоконтрол и самоинициатива. Игрите допринасят за мобилизиране и внимание на учениците. Те спомагат за формиране на интерес към учебната дейност, за създаване на готовност за изпълнение на учебни задачи и за подхождане с желание и интерес при тяхното решаване.

ИЗВОДИ И ОБОБЩЕНИЯ

Немският философ Имануел Кант, един от най-влиятелните мислители в историята на западната философия, дава следното определение за играта: „играта е дейност, при която целта на дейността не е изнесена зад нейните предели. В тази дейност всеки момент е ценен сам за себе си“ (Кант XVIII век). Това е основание да погледнем на играта като стимул за учениците. В нея те са поставени в сложна ситуация, в която трябва да се ориентират, изхождайки от опита, който притежават. Всеки от тях взема решение, което се основава на познания, вярвания, поведение и очаквания. Като ключов фактор се оказват именно силната мотивация за участие в час. Поставени в игрова ситуация, учениците по-лесно решават разнообразни проблеми.

Днес познаваме различни модификации на играта, а каква игра ще приложим в часа по литература зависи от целите, които си поставяме, от вида урок, от възрастовите особености на групата, с която я прилагаме и т.н. С помощта на игрите в час се създава благоприятна педагогическа среда на взаимодействие, в която учениците разкриват в максимална степен възможностите си.

Игровият подход в час по литература е ориентиран към личността на ученика, защото подхранва усещането у всеки ученик, че е неповторима личност, важна за учебния процес, което подпомага насърчаването на учащите да разгърне в максимална степен своя потенциал и да развие умения, които да подпомогнат цялостното му развитие като личност. В играта ученикът се учи да взема решения, да действа, да греша, да бъде самостоятелен и да работи в екип. В играта учениците се научават да се изслушват, да подбират аргументи, да работят конструктивно за кратко време. Игрите в час по литература помагат на учениците да се фокусират върху ключови елементи на текста като жанр, стил, тема, символика и т.н. Така учениците усвояват основни понятия и методи за анализ на литературни творби, които може да приложат и в друг контекст.

Игрите в час по литература стимулират активността на учениците и формират нагласи за сътрудничество, уважение, толерантност. Образователната среда, в която се прилагат игри, е активна, динамична, атрактивна и привлекателна за учениците. В играта ученикът се чувства свободен, може да пробва и съпоставя, учи се да създава, да развива въображението си, да се фокусира, да удовлетворява състезателния си дух. Така играта се възприема като един от методите, повишаващи ефективността на обучението.

Библиография:

Андреев, М. (1981). Дидактика. София: Народна просвета.

Бойкова, Ф. (2011). Методически проекции на някои лингвопрагматични идеи (Имитационно-моделиращи игри и принцип на символизирано позитивно действие в обучението по български език). - В: Научни трудове - Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“. Филология. - ISSN 0861-0029. - Т. 49, кн. 1, с. 76-82.

Велева, А. (2019). Проблеми на теорията на играта – второ издание. Русе: МЕДИАТЕХ.

Въллова, Т. (2004). Познавателни възможности на конструирането при интегрирането му в обучението. Плевен: „НИМА“.

Дачев, З. (2008) Взаимовръзката учене-игра в началния етап на обучение според възгледите на блажения Августин. Русе: Научни трудове на Русенския университет -, том 47, серия 5.2, стр. 11 – 15.

Златева, Г., Костадинова, В., Цанкова, Е. (2013). Игровата методика в учебния процес през погледа на обучаваните В: XXIII международна научна конференция на Съюза на учените в Стара Загора

Иванов, Ив. (2005). Интерактивни методи на обучение. Варна. В: Юбилейна научна конференция с международно участие 50 години ДИПКУ- Варна на тема: „Образование и квалификация на педагогическите кадри - развитие и проекции през XXI век“.

Иванова, Г. (2004). Играта – минало и настояще. Пловдив: ИМН – Пловдив.

Корсини, Р. (1998) Енциклопедия по психология. София: Наука и изкуство

Кръстева, А. (2004). Иновации в училищното образование. Теоретични и приложни аспекти. В. Търново: Астарта.

Кюркчийска, В. (2016). Информационните технологии в процеса на ограмотяване (с. 44–54). В: Иновации в образованието. В. Търново: Фабер.

Милкова, Р. (2017) Играта като основна човешка дейност (Възможности за иновативно приложение на играта). Шумен: Годишник на Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“ том XXI, стр.610-622

Пиръров, Г. (1976). Проблеми на педагогическата психология. София: Народна просвета

Радев, Пл. (2005). Обща училищна дидактика. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“.

Цанкова - Костадинова, Е. (2012). София. Дидактическите игри в процеса на обучение по “Биология и здравно образование” в средното и „Биохимия” във висшето училище”. Дисертационния труд към Биологически факултет на СУ „Св. Климент Охридски”.

Хъойзинха, Й. (2000). Homo ludens, София: Захарий Стоянов.