

**Валерия Александровна Никитина,
Юлия Александровна Семенова**
г. Шадринск

Использование игровых форм на уроках литературы на основе романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер»

В статье описаны виды игровых форм, которые могут быть использованы учителями литературы в основной общеобразовательной школе в ходе аудиторной работы. Основой для разработки игровых форм был выбран цикл романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере, поскольку после введения федерального государственного образовательного стандарта третьего поколения роман «Гарри Поттер и философский камень» включен в учебно-методический комплекс 2022 года по литературе и относится к списку произведений обязательных к прочтению. Кроме того, серия романов Дж. Роулинг уже несколько лет лидирует в списках читательских интересов учеников. Соединение читательских интересов и игровых форм в практике обучения литературе формирует познавательную активность обучающихся, мотивирует их к чтению произведений и позволяет реализовать предметные и личностные результаты литературного образования.

Ключевые слова: познавательная активность, игровые формы, урок литературы, читательские интересы, Дж. Роулинг, Гарри Поттер.

**Valeria Aleksandrovna Nikitina,
Yulia Aleksandrovna Semenova**
Shadrinsk

The use of game forms in literature lessons based on J. Rowling's Harry Potter novels

The article describes the types of game forms used by literature teachers in the main secondary school in classroom work. The J. Rowling's Harry Potter series of novels was chosen as the basis for the development of game forms. The novel "Harry Potter and the Philosopher's Stone" is included in the educational and methodological complex of 2022 in literature and in the list of mandatory reading works after the introduction of the federal state educational standard of the new generation. Also, J. Rowling's series of novels has been leading the lists of students' reading interests for several years. The combination of reader's interests and game forms develops cognitive activity of students, motivates them to read and allows them to realize the subject and personal results of literary education.

Keywords: cognitive activity, game forms, literature lesson, reader interests, J. Rowling, Harry Potter.

Одной из базовых задач каждого учителя-предметника является формирование у обучающихся познавательной активности на своем уроке. У данного понятия существует множество определений. Так, Г.Д. Кириллова под познавательной активностью понимает «деятельностное состояние личности, которое характеризуется стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями» [5, С. 5]. Т.И. Шамова в своих работах характеризует этот термин «не просто как деятельностное состояние школьника, а как качество этой деятельности, в которой проявляется личность ученика с его отношением к содержанию, характеру деятельности и стремлением на основе нравственно-волевых усилий к достижению учебно-познавательной цели» [11, С. 5]. Согласно вышеизложенному, можно сформулировать следующее понятие познавательной активности – это такая деятельность обучающегося в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем внутренней мотивации и осознанным стремлением к усвоению полученных знаний.

Высокий уровень познавательной активности является следствием целенаправленного педагогического воздействия и применением разного рода технологий в процессе образовательной дея-

тельности, поэтому при организации образовательного процесса учитель «должен стремиться выбирать такие формы и методы обучения, которые оказывают влияние на развитие интереса к учебе, как к процессу получения новых знаний, который может и должен продолжаться всю жизнь. Активные методы и формы являются необходимым условием того самого результата образования» [1, С. 47].

К наиболее эффективным методам обучения, способствующим пробуждению интереса к учебному предмету, относят игру, которую человечество использует еще с древности как средство передачи накопленного опыта и знаний младшему поколению. Так, например, в Древней Греции «игра служила одним из самых главных факторов развития и совершенствования народа. Игры не только сопровождали массовые празднества, но и оказывали заметное влияние на развитие культуры и функционирование национальных институтов» [8, С. 33-34].

Как ключевая, важная форма образования и воспитания игра не утратила актуальность до сих пор, что нашло отражение в значительном количестве работ исследователей и методистов. Так, Е. Скачок в своей статье «Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся» рас-

смачивает это понятие следующим образом: «игра является средством воспитания умственной активности, а также активизирует психические процессы, вызывает у обучаемых живой интерес к процессу познания, сопровождается эмоциями радости, удивления, иногда непосредственного, веселого и доброжелательного смеха. В ней обучаемые охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения» [10]. Доктор педагогических наук М.В. Кларин утверждает, что игровая деятельность является наиболее близкой учащимся, поскольку представляет для них не просто любимое занятие, но и способ освоения, познания окружающего мира [6].

Игра на уроках литературы при гармоничном синтезе условий игровой деятельности, учете индивидуальных особенностей учеников, а также четкой постановке ожидаемых результатов поможет сформировать читательскую культуру и пробудить интерес к чтению у обучающихся, что в свою очередь отвечает главной цели литературного обучения – «формированию квалифицированного читателя, у которого к окончанию образования должна быть сформулирована достаточно устойчивая шкала ценностей и определен круг читательских интересов» [7].

Использование игры на уроках литературы в школе должно строиться через учет читательских интересов обучающихся, которые «в отдельных рабочих программах для основной школы помещены списки произведений» [3, С. 14], рекомендованных для внеклассного чтения, но со временем появляющихся в списках программных произведений, обязательных для изучения в аудиторной работе.

Примером таких произведений может служить цикл романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере, не теряющий своей популярности среди обучающихся и в настоящее время. Так, в 2020 году книжным сервисом MyBook проводилось исследование, результаты которого оказались весьма очевидными и предсказуемыми: «респонденты выявили желание исключить из перечня обязательной литературы «Войну и мир» Л.Н. Толстого и «Тихий Дон» М.А. Шолохова и включить в него цикл романов Дж. Роулинг «Гарри Поттер» ... 42% россиян отметили, что книги о мальчишке-волшебнике обязательно должны стать частью школьной программы» [2].

В социологическом исследовании М. А. Полищук, направленном на изучение ценностных ориентиров школьников в возрасте от 10 до 14 лет, был проведен опрос, результаты которого показывают следующее: «среди лидеров любимых книг продолжает оставаться серия книг про Гарри Поттера (9,9 %). Все остальные перечисленные произведения носят фактически единичный характер и упоминались по 1-2 раза» [9, С. 28].

Подобная популярность саги привела к тому, что роман «Гарри Поттер и философский камень» вошел в список произведений, обязательных к

изучению, в учебно-методическом комплексе по литературе 2022 года он включен в программу 6-го класса. Однако, на наш взгляд, учителю не стоит ограничиваться только одним романом, поскольку другие тексты саги при такой популярности книги могут стать материалом для повышения познавательной активности обучающихся основной общеобразовательной школы не только в рамках урочной, но и внеурочной деятельности. В возможности использования читательских интересов обучающихся (в частности цикла романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере) и применения при их изучении игровых форм как основы для формирования мотивации к чтению и повышения познавательной активности мы видим *актуальность* исследования.

В настоящей статье романы о Гарри Поттере стали основой для разработки игровых форм как эффективного средства освоения литературного материала.

Цель представленного исследования состоит в описании игровых форм, которые могут быть использованы в основной школе при изучении саги о Гарри Поттере в аудиторной работе с целью формирования повышения познавательной активности и ценностных ориентиров у обучающихся.

Авторы статьи предлагают использовать следующие игровые формы, применение которых в основной школе позволит решить важные задачи литературного образования:

1. **Урок-литературный суд** (имитационная ролевая игра).

Данный вид игры при грамотном определении темы и концепции можно проводить с учениками 6 класса. В этом возрасте значимой для формирования личностных результатов является тема семьи как ценности. При этом, на наш взгляд, очень важно показать детям не столько идеальный тип семьи, который часто выстраивается на уроках на контрасте положительного примера с его антиподом, сколько привести их к мысли о том, что семьи могут отличаться друг от друга, но умение любить и приходить друг другу на помощь бывает чертой семей как положительных, так и отрицательных героев. Такой подход позволит развивать критическое мышление, научит воспринимать художественный текст как материал для размышления, для постановки сложных жизненных вопросов, ответы на которые не всегда могут быть однозначны в практике.

Ход занятия в рамках предложенной выше формы следует начинать с беседы, целью которой будет выяснение представлений учащихся о том, что в их понимании есть семья и семейные ценности, что они считают эталоном для подражания, чтобы в конце занятия провести рефлексию, где педагог сможет понять насколько поменялось мнение учеников по данной теме.

После предварительной беседы учитель озвучивает тему «заседания» – «Дурсли – домаш-

ние тираны Гарри Поттера! Или...?» и распределяет роли среди учащихся:

- судья;
- обвиняемые/подсудимые – семья Дурсли (Вернон, Петунья и Дадли);
- адвокат;
- прокурор;
- свидетели (Гарри Поттер, Рон Уизли, Профессор Дамблдор)
- присяжные — все остальные ученики в роли зрителей судебного процесса.

После этого обучающимся демонстрируются видео-фрагменты из кинофраншизы, предоставляются выдержки из цикла книг, с которыми детям нужно познакомиться до проведения импровизационного суда и выстроить на их основе свою защиту или обвинение подсудимых, а тем, кто выступает в роли понятых – обязательно нужно продумать свою речь на допросе. Этот этап работы можно провести заранее, до проведения урока, чтобы увеличить время на обсуждение. Кроме того, можно дать задание по подбору эпизодов их книг и фильма самим обучающимся при условии, что они были знакомы с этими продуктами раньше. Многие читают сагу ещё в начальной школе.

В аудиторной работе педагогу отводится роль того, кто контролирует ход судебного заседания, старается наводящими вопросами, комментариями привести участников игры к мысли о том, что на самом деле семью Дурсли нельзя однозначно отнести к «положительным» или «отрицательным» персонажам, поскольку их поведение хоть и было не всегда приемлемым по отношению к Гарри, тем не менее, при опоре на эпизоды из книг является свидетельством пусть и странной, но любви к Гарри. Так, предоставление Гарри крыши над головой – это по-настоящему смелый поступок, поскольку обеспечение защиты герою могло привести всю семью Дурсли к трагичному результату – смерти от рук могущественных и крайне недружелюбных сил (Волдеморта и его приспешников). В этом аспекте Дурсли хоть и не вызывают особой симпатии холодным и местами мерзким отношением к несчастному сироте, но зато обеспечивают ему абсолютную безопасность. Пускай даже сами того не особо желая. Поэтому на позицию обычных садистов и домашних тиранов Дурсли тянут слабо, слишком многим они поступаются и жертвуют [4].

Наша задача состоит не в том, чтобы любой ценой оправдать дядю и тётю героя, а в том, чтобы поставить перед детьми сложный нравственный вопрос: всегда ли поступки старших, которые мы воспринимаем, как зло, являются такими? Такая форма работы даёт возможность детям задуматься о неоднозначности восприятия ситуации, поразмышлять об оценке поступков их родителей.

2. Урок-спектакль – погружение учащихся в контекст произведения, с целью инсценирования

его на сцене и последующим анализом «актеров» и «зрителей».

Подобную игровую форму урока также рекомендуется проводить в 6 классе и посвятить её теме настоящей дружбы. Предварительное обсуждение перед спектаклем будет нацелено на выяснение представлений обучающихся о том, что такое дружба в их понимании и какими критериями должен обладать настоящий друг. Также следует провести дискуссию после спектакля, чтобы выяснить насколько поменялось восприятие учениками героев; как бы теперь они сыграли своих героев и самое главное – поменялось ли их мнение на счет того, что же такое дружба.

Учитель предлагает обучающимся после проведенной беседы о настоящей дружбе разыграть следующие эпизоды из романа Дж. Роулинг «Гарри Поттер и Философский камень»:

1) насмешки Драко Малфоя над Роном Уизли в поезде,

2) спасение Гарри Поттером и Роном Уизли Гермионы Грейнджер от тролля.

Эти эпизоды раскрывают момент становления дружбы между центральными героями саги: Гарри, Роном и Гермионой. После выступления учащихся должна состояться дискуссия с актерами и зрителями, где они будут обсуждать следующие вопросы: Почему так важно иметь настоящих друзей? Какими качествами должен обладать настоящий друг? Почему Гарри не захотел дружить с Малфоем, а выбрал себе в друзья – Рона и Гермиону? Отличается ли дружба Гарри, Рона и Гермионы от дружбы Малфоя, Креба и Гойла, если отличается, то насколько сильно? Почему трио Малфоя, Креба и Гойла представлены в книге как друзья, но мы их таковыми совсем не считаем?

Раскрыв причины зарождения дружбы между центральными персонажами саги, учитель приводит детей к выводу о том, что настоящая дружба построена на ощущении равенства и способности прийти на помощь друг к другу в нужную минуту. А сравнение дружбы положительных и отрицательных персонажей расширит представления учеников о понятии «настоящий друг», о том, как мы выбираем друзей, и в каких ситуациях познается друг.

3. Урок-интервью – это необычный диалог и вместе с тем ролевая игра

Подобную игру рекомендуется проводить в 9 классе на основе выбранных фрагментов самим учителем из всех семи книг о Гарри Поттере. Суть данного урока заключается в следующем: обучающимся предлагается почувствовать себя в роли журналистов и взять интервью у двух самых известных персонажей данной франшизы – Гарри Поттера и Волдеморта. Задача учеников выяснить у героев, как, имея схожие моменты в судьбе, герои стали антиподами?

Учитель заранее просит учеников подготовить вопросы для интервью, а также выдает уча-

щимся тот список обязательных вопросов, который должен задать каждый корреспондент: Какие у вас были отношения с семьей, любили ли Вы их? Как Вы считаете должна ли влиять Ваша родословная на Ваше положение в обществе? Важно ли иметь в жизни настоящих друзей или же хватает тех, кто будет прислуживать? Можно ли использовать чужих людей в своих интересах? Как вы боретесь со своими жизненными проблемами?

При работе с интервью очень важно провести тщательную подготовку учеников, которые будут представлять Волдеморта и Гарри, проговорить с ним ключевые установки, чтобы они прониклись характером своих персонажей, проработали причинно-следственные связи их поступков, осознали ключевые черты образа разыгрываемого героя. Это необходимо, чтобы обучающиеся представили героя, а не стремились оправдать его любой ценой просто потому, что они его представляют.

На основе собранных данных в ходе интервью учащиеся должны ответить на два главных вопроса – можно ли оправдать поступки Волдеморта его детством и где та точка невозврата для антигероя, которая уводит его от возможности стать таким, как Гарри Поттер?

Главная задача учителя в ходе интервью – привести учеников к пониманию того, что поступки и выбор главного злодея романа являются примером того, к чему может привести отсутствие настоящих друзей, взрослых, которые способны увидеть проблемы ребёнка, и, самое главное, ответственности за личный выбор и неумение переступить через детские обиды.

В конце интервью можно обсудить с учениками вопросы, которые были героям заданы, какие из них показались им глубокими, интересными, какие, напротив, были поверхностными, не способствовали раскрытию интервьюируемого. Фор-

ма интервью нужна учителю как основа для формирования стремления к рассуждениям по тем вопросам, которые по-новому раскроют для них понятие о добре и зле не просто как отвлечённых явлениях, а как о том, что окружает всех нас и во многом от нашего окружения и наших взглядов на жизнь зависит то, кем мы станем.

Романы Дж. Роулинг о Гарри Поттере на протяжении вот уже тридцати лет являются учебником познания жизни, расстановки ценностных ориентиров. Но не стоит забывать, что именно эти романы повлекли за собой череду фанатских текстов, в которых читатели пытаются искать неоднозначные моменты, детали, а это та самая основа для рассуждений, познавательной активности и формирования личностных результатов, которая так важна для литературного образования. В этом плане использование игровых форм на уроках при изучении программного текста «Гарри Поттер и философский камень», привлечении других произведений саги для аудиторной работы дают возможность для развития интереса к литературе, чтению и, самое главное, к анализу текста, в основе которого лежит рассуждение. Произведения, которые интересны и понятны детям, входят в круг чтения по их собственному выбору, имеют гораздо больше шансов на формирование у учащихся познавательной активности, поэтому разработанный комплекс игр будет хорошим подспорьем для учителей-предметников на уроках литературы.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта взаимодействия ЮУрГГПУ – ШГПУ в рамках НИР № 16-440 от 23.06.2022 «Массовая культура как инструмент литературного образования»

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Букатов, В. М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина / В. М. Букатов. – Санкт-Петербург : Речь, 2010. – 203 с. – Текст : непосредственный.
2. Дементьева, С. Что читают современные подростки / С. Дементьева. – Текст : электронный // БиблиоГид : электрон. журн. – Москва, 2011-2021. – URL: <https://demsvet.ru/chto-chitayut-sovremennyye-podrostki/> (дата обращения: 22.09.2022).
3. Добротина, И. Н. Чтение школьников сегодня и завтра : мониторинг современных программ по литературе / И. Н. Добротина, Ж. Н. Критарова, В. М. Шамчикова. – Текст : непосредственный // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2021. – № 3 (76). – С. 7-19.
4. Дурсли – домашние тираны Гарри Поттера или необходимое зло?. – Текст : электронный // Дзен : сайт. – Москва, 2015-2022. – URL: https://dzen.ru/media/prancing_juggernaut/dursli--domashnie-tirany-garri-pottera-ili-neobhodimoe-zlo-5fe5aeeab590cf1d64b3050b (дата обращения: 10.10.2022).
5. Кириллова, Г. Д. Теория и практика урока в условиях развивающегося обучения : учеб. пособие для пед. ин-тов / Г. Д. Кириллов. – Москва : Просвещение, 1980. – 159 с. – Текст : непосредственный.
6. Кларин, М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин. – Москва : Советская педагогика, 1985. – № 6. – С. 57-59.
7. Молдавская, Н. Д. Литературное развитие школьников в процессе обучения / Н. Д. Молдавская. – Москва : Педагогика. 1976. – 224 с. – Текст : непосредственный.
8. Надолинская, Т. В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская. – Текст : непосредственный // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2014. – № 4. – С. 31-36.

9. Романичева, Е. С. Методы и приемы работы с произведениями современных авторов на школьном уроке / Е.С. Романичева. – Текст : непосредственный // Читатель в школе : сб. ст. / под ред. Е. А. Асоновой, Е. С. Романичевой. – Москва : Библиомир. – 2020. – С. 17-30.
10. Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся / В. Е. Скачок, В. В. Баранов, А. А. Котлярович [и др.]. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 39 (277). – С. 263-265.
11. Шамова, Т. И. Активизация учения школьников / Т. И. Шамова. – Москва : Педагогика, 1982. – 209 с. – Текст : непосредственный.

REFERENCES

1. Bukatov V. M. Sekrety didakticheskikh igr : psihologiya, metodika, disciplina [Secrets of didactic games: psychology, methodology, discipline]. Sankt-Peterburg: Rech', 2010. 203 p.
2. Dement'eva S. Chto chitayut sovremennyye podrostki [What do modern teenagers read]. *BiblioGid*: electron. zhurn. [Biblioguide]. Moscow, 2011-2021. URL : <https://demsvet.ru/chto-chitayut-sovremennyye-podrostki/> (Accessed 22.09.2022).
3. Dobrotina I. N., Kritarova Zh. N., Shamchikova V. M. Chtenie shkol'nikov segodnya i zavtra: monitoring sovremennykh programm po literature [Reading of schoolchildren today and tomorrow: monitoring of modern literature programs]. *Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika [Domestic and foreign pedagogy]*, 2021, no. 3 (76), pp. 7-19.
4. Dursli – domashnie tirany Garri Pottera ili neobhodimoe zlo? [Dursleys – Harry Potter's domestic tyrants or a necessary evil?]. *Dzen*: sayt [Zen]. Moscow, 2015-2022. URL: https://dzen.ru/media/prancing_jugernaut/dursli--domashnie-tirany-garri-pottera-ili-neobhodimoe-zlo-5fe5aeeab590cf1d64b3050b (Accessed 10.10.2022).
5. Kirillova G. D. Teoriya i praktika uroka v usloviyah razvivayushchegosya obucheniya : ucheb. posobie dlya pedagogicheskikh institutov [Theory and practice of the lesson in the context of developing learning]. Moscow: Prosveshchenie, 1980. 159 p.
6. Klarin M. V. Igra v uchebnom processe [Playing in the learning process]. Moscow: Sovetskaya pedagogika, 1985, no. 6, pp. 57-59.
7. Moldavskaya N. D. Literaturnoe razvitie shkol'nikov v processe obucheniya [Literary development of schoolchildren in the learning process]. Moscow: Pedagogika, 1976. 224 p.
8. Nadolinskaya T. V. Fenomen igry v kontekste istorii filosofii, kultury i pedagogiki [The phenomenon of the game in the context of the history of philosophy, culture and pedagogy]. *Innovacionnye proekty i programmy v obrazovanii [Innovative projects and programs in education]*, 2014, no. 4, pp. 31-36.
9. Romanicheva E. S. Metody i priemy raboty s proizvedeniyami sovremennykh avtorov na shkol'nom uroke [Methods and techniques of working with the works of modern authors in a school lesson]. In Asonovoj E. A. (eds.) *Chitate! v shkole : sbornik statej [Reader at school]*. Moscow: Bibliomir, 2020, pp.17-30.
10. Skachok V. E., et al. Igrovaya forma uchebnogo processa kak sposob вовлечения uchashchihsya [The game form of the educational process as a way of involving students]. *Molodoj uchenyj [Young scientist]*, 2019, no. 39 (277), pp. 263-265.
11. Shamova T. I. Aktivizaciya ucheniya shkol'nikov [Activation of the teaching of schoolchildren]. Moscow: Pedagogika, 1982. 209 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

В.А. Никитина, студент 5 курса, направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (профиль «Русский язык», профиль «Литература»), ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: nickitinalera@mail.ru, ORCID: 0000-0003-3299-3505.

Ю.А. Семенова, кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой филологии и социогуманитарных дисциплин, ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», г. Шадринск, Россия, e-mail: 5ok@bk.ru, ORCID: 0000-0003-2497-6254.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:

V.A. Nikitina, 5th year student, field of training 44.03.05 Pedagogical education (with two training profiles) (profile «Russian language», profile «Literature»), Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: nickitinalera@mail.ru, ORCID: 0000-0003-3299-3505.

Yu.A. Semenova, Ph. D. in Philological Sciences, Associate Professor, Department Chair, Department of Philology and Socio-Humanitarian Disciplines, Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia, e-mail: 5ok@bk.ru, ORCID: 0000-0003-2497-6254.