

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 63» г. Пензы

II РЕГИОНАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ТВОРЧЕСКИХ ОТКРЫТИЙ И ИНИЦИАТИВ «ЛЕОНАРДО»

«Литературоведение»

Проектная работа

«Сопоставительная игра по творчеству М.Ю. Лермонтова и
Ш.П. Бодлера »

Выполнил: Пчелинцева Дарья
Владимировна,

учащийся 76 класса
МБОУ СОШ № 63 г. Пензы

Руководитель:
Афони́на Ольга Андреевна, учитель
русского языка и литературы
МБОУ СОШ № 63 г. Пензы

Пенза,
2022

Содержание

Введение.....	5
1. Игровые технологии.....	6
1.1 Теоретические основы игровых технологий.....	6
1.2. Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.....	7
2. Сопоставительные черты творчества М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера.....	7
2.1. Задачи и мотивация литературной игры «Сопоставительный анализ стихотворений М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера («Парус», «Полёт»).....	9
Заключение.	11
Список использованной литературы.....	12
Приложение	13

Паспорт проекта

Название: «Сопоставительная игра по творчеству М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера »

Проектная группа: Пчелинцева Д.В., Афолина О.А.

Аннотация проекта: “Сопоставительная игра по творчеству М.Ю.Лермонтова и Ш.П.Бодлера»” представляет собой дидактический материал для проведения уроков повторения, обобщения, систематизации знаний по литературе. Участниками могут быть как команды, так и отдельные учащиеся. Материалы можно использовать не только на уроке, но и во внеурочной деятельности. Игру можно вывести на интерактивную доску, где большее количество ребят могут принять участие. Они также передвигаются по игровому полю с помощью фишек, но уже в информационном поле, это позволяет вывести игру на онлайн платформы. В нее смогут играть дети из разных городов. Это позволит привлечь внимание детей не только к творчеству этих великих писателей, но к литературе.

Проблема: это способ повышения интереса к чтению

Цель – создание игры для закрепления основных понятий по творчеству М.Ю. Лермонтова Ш.П. Бодлера.

Задачи:

- изучить ассортимент имеющихся игр по литературе;
- разработать правила и задания для игры;
- сопоставить стихотворения «Полёт», «Парус».
- приобщить к чтению

сроки реализации проекта : основной

ожидаемые результаты: вывести игру на онлайн платформы

Введение

Все дети любят играть, даже многие взрослые. Если ввести игру в образовательный процесс, это только поможет привлечь внимание детей к этому предмету. Наша игра очень легко тиражируется, вопросы взаимозаменяемые, ее можно использовать и на других темах.

Игра вполне оправданно может являться инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

Игровые технологии помогают избежать много трудностей, помогает развивать познавательный интерес к предмету. Они остаются самыми действенными для совершенствования и развития творческих и умственных способностей детей.

Актуальность исследования интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у школьников интереса к изучению материала и активизации их деятельности на протяжении всего урока. Эффективным средством решения этой задачи является игра.

Объект – литературная игра как процесс активизации внимания и воспитания интереса к литературе у школьников.

Предмет – стихотворения М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера.

Цель – создание игры для закрепления основных понятий по творчеству М.Ю. Лермонтова Ш.П. Бодлера..

Задачи:

- изучить ассортимент имеющихся игр по литературе;
- разработать правила и задания для игры;
- сопоставить стихотворения «Полёт», «Парус».

Материал – Сборники стихов.

Методологическая база исследования - работа выполнена в рамках комплексного подхода. Используются сравнительно – исторический,

интерпретационный методы исследования. Применяются стандартные процедуры литературоведческого анализа: наблюдения, анализа, сопоставления, описания, обобщения.

Гипотеза проекта: игра- это способ повышения интереса к творчеству М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера .

1. Игровые технологии

1. 1. Теоретические основы игровых технологий

Игровые технологии основываются на определенных теоретических положениях, к которым относятся следующие:

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н.Леонтьев).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие

психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

1.1. Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Учебная деятельность далека от реальной жизни и профессиональной деятельности. Это обуславливает формализм знаний, трудность их применения. Необходимость преодоления этих трудностей привела к попыткам усиления связи техники, производства, образования, науки, широкому использованию коллективных форм организации учебной деятельности, к которым принадлежит и деловая игра. Такой тип обучения реализует в себе следующие методологические принципы: принцип единства содержания и формы, принцип связи теории и практики, принцип моделирования, принцип системности.

В соответствии с первым принципом содержание обучения должно выражаться в адекватных формах учебной деятельности учащихся, обеспечивающих развертку и усвоение социального опыта, который представлен в учебниках.

Информация, содержащаяся в учебниках, должна получить развитую практику применения в рамках учебной деятельности, тем самым превратиться в знания, т.е. соответствовать первому принципу. В деловой игре, например,

информация усваивается и про запас, не сама по себе, а в процессе регуляции игровых и учебных действий. Таким образом реализуется и второй принцип – связи теории и практики.

Принцип моделирования означает, что с помощью системы методов и средств обучения в формах деятельности учащихся постепенно как бы прорисовывается предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности.

Принцип системности предполагает, что с внедрением новой формы учебной деятельности, метода или средства должен перестраиваться весь учебно-воспитательный процесс, деятельность учащихся и преподавателя.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (зал заседаний, кабинет начальника и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт

2. Сопоставительные черты творчества М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера.

2.1. Задачи и мотивация литературной игры «Сопоставительный анализ стихотворений М.Ю. Лермонтова и Ш.П. Бодлера («Полёт», «Парус»)

Судьба этих двух великих писателей сложилась очень трагично. Лермонтов очень рано теряет маму, а Бодлер отца. Вся жизнь наполнена разочарованием и обидами. Всё это не могло не отразиться на творчестве писателей. Стихотворение Бодлера «Полёт» как и стихотворение Лермонтова

«Парус» объединены одним мотивом – это мотив одиночества. На уроках литературы мы с ребятами проводили параллели этих стихотворений. В этом нам помогла «Сопоставительная игра...». Это вызывала огромный интерес ребят, каждый хотел принять участие. После этого урока многие пошли в библиотеку, чтобы подробнее узнать об этих писателях.

Сопоставительная игра подходит для заключительного этапа работы над стихотворениями М.Ю.Лермонтова и Ш.П. Бодлера. Эта игра поможет провести параллели с творчеством Ш.П. Бодлера. Понять, что у этих поэтов в создании образов очень много общего.

В игре 15 вопросов, в ходе которых ребята придут к выводу и сопоставят 2 стихотворения. Если ребенок отвечает правильно на вопрос, он продвигается дальше по игровому полю, а если нет, то стоит на месте и ждет своего хода. Сколько выпадает цифр на кубике, на столько шагов и ходит игрок. Все ученики делятся на 3 или 4 команды, по 3-4 человека.. Выбирают капитана. Каждый ребенок задействован в этой игре, ведь он помогает своему капитану привести команду к победе. На обсуждения вопроса даётся 3 минуты. После этого отвечает капитан. Если ответ недостаточно полный или неправильный, даётся шанс другой команде, если никто не справился, в игру вступает учитель.

Во время прохождения игры, ребята заполняют таблицы. Таблица помогает ребятам обратить внимание на ключевые образы, понять, какие темы, мотивы, герои – объединяют или противопоставлены в данном произведении. Стихотворения писателей находятся рядом с учащимися, на отдельно распечатанных листочках. Игра может возобновляться несколько раз, ведь не все дети могут полностью понять два этих стихотворения, а точнее сказать, сопоставить их.

“Сопоставительная игра по творчеству М.Ю.Лермонтова и Ш.П.Бодлера»” представляет собой дидактический материал для проведения уроков повторения, обобщения, систематизации знаний по литературе. Участниками могут быть как команды, так и отдельные учащиеся. Материалы

можно использовать не только на уроке, но и во внеурочной деятельности. Игру можно вывести на интерактивную доску, где большее количество ребят могут принять участие. Они также передвигаются по игровому полю с помощью вишек, но уже в информационном поле, это позволяет вывести игру на онлайн платформы. В нее смогут играть дети из разных городов. Это позволит привлечь внимание детей не только к творчеству этих великих писателей, но к литературе.

Этапы создания игры:

1 этап. Обоснование требований к проведению игры.

2 этап. Составление плана разработки.

3 этап. Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры.

4 этап. Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку.

5 этап. Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление материалов;

6 этап. Разработка способов оценки результатов игры в целом и участников в отдельности.

Приложение1. «Сценарий игры»

Выводы

Эта игра очень легко тиражируется, вопросы взаимозаменяемые, ее можно использовать и на других темах.

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра- это

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся ;
- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.

Таким образом, игра вполне оправданно может являться инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

Список литературы

1. Архипов, В.А. М.Ю.Лермонтов. Поэзия познания и действия. – М.: Московский рабочий, 1965. – 471 с.
2. Афанасьев, В.В. Лермонтов. – М.: Художественная литература, 1991. – 221 с.
3. Висковатов, Р.А. М.Ю.Лермонтов. Жизнь и творчество. – М.: Современник, 1987. – 494 с.
4. Влащенко, В.Д. Я иду на урок литературы. – М.: Дрофа, 2001. – 544 с.
5. Золотарева, И.В., Михайлова, Т.И. Поурочные разработки по русской литературе первой половины XIX века. 10 класс 1-е полугодие. – М.: ВАКО, 2003. – 367 с.
6. Золотусский, И.П. Гоголь. Лермонтов. Жуковский. – М.: Правда, 1986. – 48 с.
7. Иванов, С.В. М.Ю.Лермонтов. Жизнь и творчество. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1964. – 398 с.
8. Кормилов, С.И. Поэзия М.Ю.Лермонтова. – М.: Изд-во МГУ, 1997. – 128 с.
9. Кузнецова, А.В. Концепт счастье в семантическом пространстве лирической поэзии М.Ю.Лермонтова // Русская словесность. – 2003. - №7. – С. 28-32.
10. Леонов, С.А. К изучению поэзии М.Ю.Лермонтова в IX и X классах // Литература в школе. – 1999. - №7. – С. 5-14.
11. Лермонтов М.Ю. в воспоминаниях современников. – М.: Художественная литература, 1989. – 672 с.
12. Лермонтов, М.Ю. Сочинения: в 2 т. – М.: Правда, 1988. – 1 т. – 719 с.

Приложение1. «Сценарий игры»

1.Этап подготовки.

На этом этапе прежде всего происходит распределение ролей и обязанностей. Ребята делятся на команды и выбирают капитана.

Приступая к игре, нужно помочь учащимся осмыслить замысел автора, глубже и полнее понять литературное произведение, основную идею его, что делается в процессе всей предшествующей работы. Все это дает возможность интересней, лучше понять игру. В игре 15 карточек с вопросами, которые помогают сопоставить стихотворения М.Ю.Лермонтова и Ш.П.Бодлера.

1.Этап проведения.

В ходе игры рекомендуется следить за соответствием позиции игроков, чтобы каждый ребёнок был задействован и помогал своей команде. Ребята встают вокруг игрового поля, карточки с вопросами лежат в хаотичном порядке. Капитаны по очереди кидают кубик, выбирают карточку с вопросом, 3 минуты советуется с командой и дают ответ. Если ответ правильный, они продвигаются по игровому полю вперед, в зависимости от того, какое число выпало на кубике. После ответов обе команды заполняют таблицы, в которых требуется сравнить два стихотворения.

1.Этап анализа.

Нужно проанализировать с учащимися все успехи и неудачи и выяснить их причины. А также отметить работу каждого, особо удачную - выделить. Выяснить, что нужно сделать, чтобы в следующий раз получилось лучше.

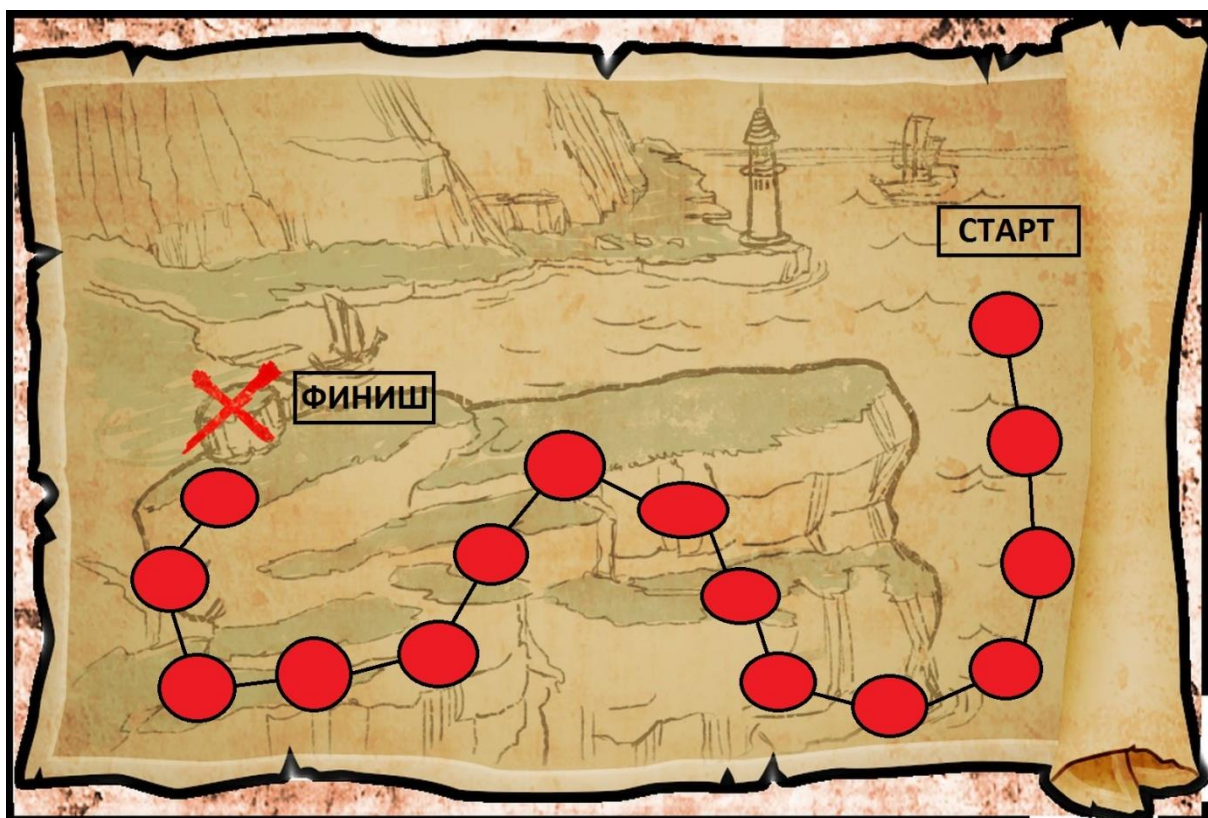


ТАБЛИЦА
Сопоставительный анализ стихотворений «Парус» и «Полёт»

Темы и образы	«Парус»	«Полёт»
одиначества	«парус одинокой»	«Мой дух, эфирных волн не скован берегами,»
родины	«кинул он в краю родном»	«Мой дух возносится к мирам необозримым; Восторгом схваченный ничем не выразимым,», «Безбрежность бороздит он из конца в конец!»
далекой страны	«что ищет он в стране далекой»	«пришелец», «приюта на время он молит», «странник»
покоя	«как будто в бурях есть покой»	«Как обмирающий на гребнях волн пловец,»
ветра	«ветер свищет»	Свободной птицею стремится в небеса,
моря	«в тумане моря голубом»	«докатился до Черного моря», «холодное море»
бури	«просит бури, как	«жестокою бурей гонимый»

будто в бурях есть
покой»

8. Каково авторское отношение к парусу и полёту?

9. Почему можно считать эти образы символами?

6. Найдите слова и выражения, рисующие парус. Каким изображён парус? «Нарисуйте» его словами поэта. Почему парус «одинокий»?

14. Внимательно изучите результаты проведенной работы и заполненную вами таблицу. Сделайте вывод о близости тематики и образов двух стихотворений поэта.

1. Что общего вы видите в заглавных образах двух стихотворений? Случайно ли здесь использованы существительные мужского рода единственного числа?

2. Как вы думаете, какие интонации преобладают в стихотворениях: бодрости, энергичного действия, тоски, грусти, отчаяния?

15. Чем отличаются два образа — паруса и полёта? Какими новыми настроениями проникнуто стихотворение «Полёт»? Покажите на конкретных примерах.

12. Найдите художественные приёмы, рисующие состояние одиночества (эпитеты, метафоры, антитезы, глагольную лексику и др.).

10. Какие человеческие отношения иллюстрируют эти образы?

7. Найдите слова и выражения, рисующие полёт. Какой она изображена? «Нарисуйте» её словами поэта. Одинока ли лирический герой?

3. Какие слова вы бы выделили при чтении особо? Как вы объясните свой выбор?

5. А какой прием, заключающийся в изображении неодушевленного как одушевленного, используется во всех трех стихотворениях? (олицетворение) Чем они отличны друг от друга?

4. Сравните образ паруса и полёта в стихотворениях?

**13. Каково авторское
11. Подберите цитаты на тему одиночества из стихотворений «Парус», «Полёт».**

