

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русской филологии на базе МОУ «Гуманитарно-экономический
лицей»

МОТИВ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРОЗЕ,
ЧИТАЕМОЙ ШКОЛЬНИКАМИ: ОТ КЛАССИКИ К
СОВРЕМЕННОСТИ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 541 группы
направления 44.03.01 – Педагогическое образование
(профиль «Филологическое образование»)
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Педагогического института

ЛАШЕВСКОЙ СВЕТЛАНЫ ЮРЬЕВНЫ

Научный руководитель

доцент, к.ф.н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Л.В. Зимина
инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав. кафедрой, д.ф.н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

О.И. Дмитриева
инициалы, фамилия

Саратов 2025

Актуальность и новизна выпускной квалификационной работы на тему «**Мотив игры в художественной прозе, читаемой школьниками: от классики к современности**» определяется следующими положениями.

Во-первых, проблема утраты интереса школьников к чтению с каждым годом наращивает свои масштабы, поскольку современные дети и подростки отдают предпочтение различным компьютерным играм, времяпрепровождению с гаджетами, а художественную литературу читают либо только по учебной программе, либо и вовсе не читают.

Во-вторых, для детей и подростков писателями-классиками написано немало интересных произведений, в которых художественно осмыслена занимательная для них игровая тематика – такие произведения могут не только многому научить подрастающее поколение, но и привить эстетический вкус, развить морально-этические качества посредством увлекательных сюжетов, понятных и близких школьникам. К тому же и современная российская литература множит свой потенциал по использованию в системе филологического образования детей и подростков актуальными произведениями с игровой тематикой.

В-третьих, такие произведения хоть и не включены в основные образовательные программы по изучению в школе, но могут быть успешно использованы как материал для внеклассного чтения. Школьники вполне могут познакомиться с их содержанием самостоятельно, а затем поделиться впечатлениями и принять участие в их анализе с одноклассниками на специальных уроках по внеклассному чтению. Это важно иметь в виду нынешнему учителю-словеснику.

Целью исследования стало рассмотрение мотива игры и раскрытие ее художественного смысла для школьников на основе русской классической и современной прозы.

Это потребовало решения ряда **задач**:

1. исследовать феномен игры в жизни и литературе, обратившись к теории и истории вопроса;

2. рассмотреть разнообразие мира игр в текстах русской литературной классики и произведениях современных писателей, определив художественный смысл игры в сюжетах ряда произведений А.С. Пушкина, Ф. М. Достоевского, В. Г. Распутина, Ш.Ш. Идиатуллина, Т. Ш. Крюковой;

3. определить методический потенциал уроков внеклассного чтения по литературе в аспекте игровой тематики, специфику отбора произведений с игровой тематикой для внеклассного чтения.

4. осуществить сопоставительный анализ произведений В.Г. Распутина «Уроки французского» и В. Лебедевой «Девайсы и гаджеты».

5. разработать технологическую карту урока внеклассного чтения по литературе на тему: «Игра поколений: по страницам детских книг».

Объектом исследования стала методика обучения литературы в школе.

Предметом исследования – стратегии обращения к классической и современной прозе игровой тематики на уроках внеклассного чтения.

В процессе решения поставленных задач использовались следующие **методы исследования:**

1. Общенаучные методы (анализ, синтез, сравнение).
2. Теоретические методы (обзор литературы по теме исследования).
3. Эмпирические (осмысление педагогического опыта и разработка методических материалов: технологической карты урока).

Структура работы традиционна. Она состоит из введения, теоретической главы, включающей анализ психолого-педагогической литературы по теме исследования; аналитической и практической глав, содержащих описание методических путей работы в обозначенном ракурсе; заключения и списка использованных источников.

Во Введении рассматривается вопрос о феномене игры и раскрывается её художественный смысл на основе художественных произведений

известных русских писателей и современных авторов. Рассмотрен вопрос об использовании современных произведений с игровой тематикой на уроке внеклассного чтения.

В первой главе **«Игра в жизни и литературе: о теории и истории вопроса»** осмысливаются размышления великих ученых занимавшихся изучением феномена «игра». Рассмотрены виды игр на страницах художественных произведений.

В параграфе 1.1 **«Проблемы теории игровой деятельности»** показываются различные представления о феномене игры на основе суждений специалистов в области теории игровой деятельности, и её предназначение в жизни человека.

Выяснено, что многие ученые пытались сформулировать определение понятию *игра*, но основной шаг в осмыслении игры как целостного феномена сделал европейский философ и культуролог Й. Хейзинга (1872-1945).

При изучении феномена игры Хейзинга выделил ее главные характеристики: непринужденный характер игры, который раскрывается как свободный выбор; игра не является обычной жизнью, она «разыгрывается» в определенных границах места и времени; игра устанавливает порядок и не может вестись без соблюдения установленных правил; в игре реализуется не только стремление человека к противоборству, но и потребность в отдыхе, разрядке; с игрой тесно связано понятие выигрыша, то есть своеобразного возвышения в результате игры.

Отмечено, что игровое начало воплощается и в художественной условности, без которой искусство просто не существует. В каждом виде искусства, в каждом жанре есть своего рода «условия игры» — определенные правила и нормы, в рамках которых осуществляется свободная творческая деятельность. Известно, что театральная игра есть поистине совершенное искусство.

Делается вывод о том, что игра – это древнейшее великое изобретение людей, пронизывающее все сферы нашей жизни и имеющее место в жизни практически каждого человека независимо от его возраста.

В параграфе 1.2 **«Виды игр на страницах художественных произведений»** говорится о том, что художественным исследованием природы игры как человеческого пристрастия занимались многие российские и иностранные писатели, посвятившие сюжеты своих книг описанию азартных игр в так называемой теперь «игровой литературе». Известно, что в российской действительности помимо азартных игр были распространены и коммерческие, где исход зависел не от удачи игрока, а именно от его мастерства, что также отразилось и на страницах книг русской литературы.

Важная составляющая игры для самих играющих, это, конечно же, состояние азарта. Сам азарт присутствует не только в игре, но и в другой деятельности человека при определенных обстоятельствах.

Выясняется, что издавна в художественной литературе рассказывалось о широком распространении карточных игр и игры в рулетку среди взрослых, а среди детей азартных игр с монетами. В XIX веке в самых различных социальных кругах общества популярными становятся как азартные, так и коммерческие игры, что отразилось в текстах, написанных в то время художественных произведений, ставших теперь русской литературной классикой.

Во второй главе **«Мир игры в текстах художественных произведений»** определяется художественный смысл игры в сюжетах ряда произведений А.С. Пушкина, Ф.М. Достоевского, В. Г. Распутина, Ш.Ш. Идиатуллина, Т. Ш. Крюковой. Раскрывается методический потенциал уроков внеклассного чтения по литературе в аспекте игровой тематики, специфику отбора произведений с игровой тематикой для внеклассного чтения.

В параграфе 2.1 ««Пиковая дама» А. С Пушкина» говорится о том, каким заядлым игроком был А. С. Пушкин, не случайно так гениально в рассмотренном нами произведении проиллюстрировал он мощь азартной игры и ее последствий. Действительно, главный герой «Пиковой дамы», услышав о том, что есть тайна трех выигрышных карт, становится злодеем, а также жертвой своего легкомыслия и страсти. У него только одна цель – овладеть богатством. Германн становится не только виновником смерти старой графини, предателем Лизаветы, но и мошенником в карточной игре. Азарт захватил разум Германна. Не чувствуя угрызения совести, он с жадностью вел нечестный бой, с каждым разом выигрывая больше, пока не ошибся в выбранной карте. Убедительно рисуется ситуация, когда героя губит алчность, жадность и лицемерие, что стало причиной трагедии жизни пушкинского героя. Он потерял все, что имел, вплоть до здравого рассудка.

В параграфе 2.2 «Игрок» Ф.М. Достоевского» отмечается, что многогранность и разнообразие игр, описанных в романе замечательного писателя XIX века Ф.М. Достоевского «Игрок», стали главной особенностью этой книги. В романе с таким заглавием, как выясняется, не только главный герой играет в рулетку. Играми здесь можно назвать и отношения между многими героями.

Делается вывод о том, что роман Достоевского «Игрок» — это глубокое художественное исследование писателем психологических игр, которые ведут друг с другом герои этого романа. Как мы выяснили, здесь происходит игра Полины на чувствах Алексея Ивановича. Полина любит его и пытается разлюбить. Сам Алексей Иванович о ее любви к себе узнал только через полтора года. Главное то, что, если человек подчиняет свою жизнь игре и лжет самому себе, он никогда не сможет остановить игру и начать просто жить. Главный герой проходит путь, заканчивающийся полнейшей деградацией, забывая о простых истинах и человеческих ценностях.

В параграфе 2.3 «Уроки французского» В. Распутина показано влияние игр на главного героя произведения В. Г. Распутина «Уроки французского».

Говорится о мальчике, который вынужден самостоятельно искать спасение от голода, поскольку у него развивается малокровие и он был вынужден играть в игры на деньги, в «чику» с подростками, а после в «пристенки» со своей учительницей Лидией Михайловной.

Выясняется, что герой не был азартным игроком, поэтому, выиграв необходимую сумму, он сразу же прекращал играть. Игра в «пристенки» не воспринималась как азартная ни учеником, ни учителем. Каждый из участников в игре добивался того, что им было необходимо. Для мальчика игра стала спасением жизни, а для учительницы путем к решению как педагогической, так и человеческой задачи — преодолеть отчуждённость ученика и заставить его выйти из границ собственных убеждений.

В параграфе 2.4 «Это просто игра» Шамиля Идиатуллина» говорится о том, как игра стала пленом виртуальной реальности в фантастической повести одного из наиболее ярких, интересных и современных писателей Шамиля Идиатуллина «Это просто игра».

Известный современный писатель Ш.Ш. Идиатуллин показал в своей очень сегодня актуальной книге, как игровая зависимость меняет человека. Его герой подросток Макс – очень типичный для сегодняшнего времени молодой человек, ищущий выход для решения обычных житейских проблем, конфликтов с родителями и друзьями, в виртуальном мире. Его компьютерная история настолько прочно завладела им, что практически уже вычеркнула из реальной жизни не только его, но и людей ему близких. Не приди случайные люди из жизни реальной в критический момент ему на помощь, все могло бы завершиться трагически. Хорошо, что завершается история прочувствованным осознанием Макса случившегося. В этом видится авторская задача повести.

В параграфе 2.5 «Ловушка для героя» Тамары Крюковой» ведется история о том, как юный мальчик попадает в виртуальный мир, для того чтобы забыться и уйти от реальности – от непонимания и предательства в фантастическо-приключенческой повести Тамары Крюковой «Ловушка для героя». Компьютерную тематику в своем произведении она использует как прием, позволяющий размышлять о серьёзных вещах и раскрыть характеры современных героев.

Видится насущная необходимость обращения подростков к размышлению над такими актуальными для них книгами, как замечательная повесть Тамары Крюковой «Ловушка для героя», написанная доступным для современной молодежи языком. Здесь поднимается серьезнейшая проблемы предотвращения опасности для подростков компьютерных игр, которые поглощают время и насаждают агрессию, не оставляя места учебе и живому человеческому общению с друзьями и близкими, что постепенно начинает негативно влиять на их реальную жизнь.

В конце произведения герой претерпевает значительные изменения. Юноша начинает чувствовать ответственность за окружающих его людей и, рискуя своей собственной жизнью, спасает жизнь другого человека. Наконец-то он осознает, что все это время был неправ, допустив чтобы чужие люди стали для него близкими.

Поучительность, дидактизм книги очевидны. Здесь есть над чем задуматься и самим подросткам, и родителям, утратившим контакт со своими подрастающими детьми, и учителям. Ее можно и нужно, на наш взгляд, читать вместе и в семье, и на уроках внеклассного чтения в школе, серьезно размышляя над сутью написанного, поскольку опасность игровой зависимости подстерегает сегодня практически каждого.

В третьей главе **«Методический потенциал уроков внеклассного чтения по литературе»** дается характеристика основным принципам отбора произведений с игровой тематикой для внеклассного чтения по литературе.

Предлагаются возможные пути осуществления сопоставительного анализа произведений В.Г. Распутина «Уроки французского» и В. Лебедевой «Девайсы и гаджеты».

Представлена собственная методическая разработка урока внеклассного чтения по литературе на тему: «Игра поколений» (для 6 класса).

В параграфе 3.1 **«О принципах отбора произведений с игровой тематикой для внеклассного чтения»** отмечено, что основные критерии, которые лежат в основе отбора для чтения в школе произведений для детей – это педагогическое направление (детская психология и методика обучения литературе), а также эстетическое направление. Если пытаться их обобщить, то можно сказать, что эстетический подход дает фундаментальные знания, а педагогический – позволяет использовать ресурсы мировой литературы в образовательных и воспитательных целях.

Делается вывод о том, что современные книги с игровой тематикой для уроков внеклассного чтения должны отвечать ряду требований, наиболее важные из них – это наличие воспитательного характера, художественное исполнение как самого текста, так и сопутствующих иллюстраций; произведение должно содержать одну сюжетную линию; текст должен давать пищу для размышлений. В произведениях игровой тематики обычно привлекают такие сюжеты и герои, которым школьники смогут сопереживать, представлять себя на месте героев, в результате чего возникает эффект личного присутствия в игровом сюжете, личного участия в событиях.

В параграфе 3.2 **«Сопоставительный анализ произведений В.Г. Распутина “Уроки Французского” и В. Лебедевой “Девайсы и гаджеты”»** проводится сопоставительный анализ двух произведений – «Уроки французского» В.Г. Распутина и «Девайсы и гаджеты» В. Лебедевой. Этот

выбор обоснован тем, что хорошо позволяет рассмотреть не только специфику описываемой игры, но и хода мыслей и переживаний юных героев, живущих в разные исторические эпохи.

В распутинском рассказе «Уроки французского» действие происходит в послевоенные годы, а главный герой Володя – из бедной деревенской семьи. Там, где он рос, не было школы, поэтому мать отправила его на учебу в районный центр, где пришлось остановиться у дальних родственников. Жить было не на что, он постоянно голодал. В сюжете произведения одна из основных линий построена на игровой проблематике.

Говорится, как главный герой однажды попал в группу сверстников, которые сражались на деньги в игру «чика», где он выигрывает лишь ровно необходимую ему сумму, чтобы спастись от голода. Для автора важным является наличие у ребёнка-«бедняка» внутреннего морального регулятора.

Лидия Михайловна, учительница французского языка, пожалев мальчика, сначала хотела просто поддержать его, предлагая вместе с ней поужинать после дополнительных занятий по предмету, затем отправила ему продуктовую посылку. Но мальчик упорно не хотел принимать от взрослого чужого человека помощь. Тогда Лидия Михайловна решила схитрить, предложив ему играть в «пристеноч», специально поддаваясь, чтобы тот смог выиграть монетки.

Подчеркивается, игра в истолкование В. Распутина становится способом решения педагогической и человеческой задачи — преодолеть отчуждённость ученика, заставить его выйти из границ собственных убеждений.

В книге В. Лебедевой каждый рассказ представляет собой отдельную сюжетную историю с повторяющимися главными героями. Например, в рассказе «Последний уровень» действие происходит в нынешнее время. Мальчик Ленка был наказан родителями за то, что много времени проводит за компьютерными играми, из-за чего у него сильно понизилась школьная успеваемость. В качестве наказания – поездка на лето к прабабушке Нюре без

гаджетов. Мальчик от скуки и желания поскорее вернуться домой, придумывает для себя задание – пакостить прабабушке, чтобы та захотела скорее вернуть его родителям. Ленка стрелял по курам, портил овощные грядки, сбегал из дома.

Обращается внимание на то, что в обоих произведениях дети называют друг друга, а также именуются авторами как полными именами: Даша, Леонид, так и по фамилиям: Тишкин, Рыбникова, так и по прозвищам, например, «Птаха». Однако совсем другая картина наблюдается в наименованиях взрослых: если в рассказе «Уроки французского» учителей всегда называют полными именами: Лидия Михайловна и Василий Андреевич, то в «Девайсах и гаджетах» часто встречается как в речи героев, так и в авторских описаниях сниженное «Ленванна» вместо полного имени педагога Елены Ивановны. Это, конечно, заметная черта нынешнего времени.

Делается вывод о том, что в первом случае участие в игре для героя рассказа являлось жизненной необходимостью, чтобы не голодать и выжить, а во втором – сформировавшаяся игровая зависимость от компьютера доводит его до «последнего уровня» бесчеловечности в отношении к родному пожилому человеку, нуждающемуся в помощи и поддержке. Ведь не для себя же, в конце концов, выращивает бабушка тех же кур и овощи на грядках! Наверняка для Ленки и его родителей старалась.

Сравнительный анализ рассказов «Уроки французского» В.Г. Распутина и «Девайсы и гаджеты» В. Лебедевой показал, что игры у детей в разное время отличаются друг от друга уровнем сложности, содержанием, используемым для игр оборудованием. При этом отношение к играм у детей в обоих рассказах одинаковое – азартное, целеустремленное, а нравственные ценности у главных персонажей в каждом произведении разные.

В параграфе 3.3 «Разработка урока внеклассного чтения по литературе на тему: *“Игра поколений: по страницам детских книг”*» приводится методическое обоснование урока

В ходе производственно-педагогической практики на базе МОУ «Гуманитарно-экономический лицей» был разработан и апробирован урок внеклассного чтения в 6 классе, в котором предусматривалась работа над текстами произведений «Уроки французского» В.Г. Распутина и «Девайсы и гаджеты» В. Лебедевой с игровой тематикой.

Считалось важным развить здесь у школьников такие умения, как аргументация собственного мнения по прочитанным произведениям, осуществление сравнения и анализа сюжетов рассказов с выделением основной идеи. Для достижения поставленных целей мы использовали различные методы и формы обучения: беседу, диалог, работу с текстом, проблемный метод, комментирование, составление синквейна, групповую работу, составление сравнительной таблицы, что способствовало результативной деятельности обучающихся.

На уроке использовались презентация, литературные тексты («Уроки французского» В.Г. Распутина и «Девайсы и гаджеты» В. Лебедевой); рабочие листы для выполнения группового задания и бланки для составления синквейна. Использование данного оборудования позволило освоить разнообразные формы учебно-познавательной деятельности, а также сделать активной и целенаправленной самостоятельную деятельность учащихся во время урока.

В Заключении описываются результаты достижения поставленной в работе цели и решения задач. Сделан вывод о том, что результаты предпринятого исследования могут быть интересны и полезны педагогам-словесникам, работающим с учениками среднего и старшего звена в процессе организации внеклассных мероприятий с использованием современных рассказов с игровой тематикой.

Отмечается, что уроки внеклассного чтения для обучающихся среднего и старшего школьного возраста могут быть организованы с включением в них

современных произведений с игровой тематикой как классических писателей, так и современных авторов.

Давно замечено, что уроки внеклассного чтения призваны расширять читательский кругозор учащихся, а также приобщать школьников к систематическому самостоятельному чтению; способствовать устойчивому читательскому интересу. Наиболее сензитивным периодом для уроков внеклассного чтения в средней школе являются 5-6 классы. Для современных подростков 5-11 классов можно проводить нечасто, не системно особый тип урока по предмету, рекомендуя в качестве внеклассного чтения такие произведения, которые созданы в последние десятилетия, где поднимаются важные для современного подрастающего поколения вопросы, рассматриваются знакомые подросткам реалии. При этом чтение книги может быть рекомендовано на любом носителе – как бумажном, так и электронном.

Современные книги с игровой тематикой для уроков внеклассного чтения должны отвечать ряду требований, наиболее важные из них – это воспитательный потенциал, художественное исполнение как самого текста, так и сопутствующих иллюстраций, наличие нескольких сюжетных линий, которые должны быть законченными. Текст должен давать пищу для размышлений. В произведениях с игровой тематикой в основном привлекают внимание такие сюжеты и герои, которым школьники смогут сопереживать, представлять себя на месте героев, в результате чего возникает эффект личного присутствия в игровом сюжете, личного участия в событиях.

В Списке использованных источников указывается 30 наименований.