

А.Мартинець, О.Химин

НАСТІЛЬНІ ІГРИ НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРИ

и



Івано-Франківськ, 2021

УДК 821: 37.04

М 29

Рецензенти:

Л. М. Прокопів – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувачка кафедрою педагогіки та освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника

Т.П. Чередник – кандидат філологічних наук, доцент кафедри германської філології Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка

Рекомендовано до друку

Вчено радою Факультету філології Протокол № 3 від 25.10.2021 року

Мартинець А. М., Химин О.Р.

Настільні ігри на уроках літератури. Івано-Франківськ, 2021. 49с. Електронне видання на CD-ROM.

Матеріал являє собою синтез матеріалу теоретичного та практичного характеру. Посібник пропонується студентам-філологам, які опановують підготовку за галуззю 01 Освіта/Педагогіка і готуються працювати в освітніх закладах. Окрім того, матеріалом посібника можуть скористатися вчителі-філологи.

УДК 821: 37.04

© Мартинець А., 2021

© Химин О., 2021

ЗМІСТ

ЗАМІСТЬ ВСТУПУ	4
НАСТІЛЬНА ГРА У СИСТЕМІ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНЯ	6
ФЕНОМЕН МИСЛЕННЯ У НАУКОВОМУ ПРОСТОРІ	10
ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ ЯК НЕОБХІДНА СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ УСПІШНОЇ ОСОБИСТОСТІ УЧНЯ	15
ГРА «ЕКІВОКИ» ДЛЯ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ШКОЛЯРА	20
РОЗВИТОК ЛОГІЧНИХ УМІНЬ ЗА ДОПОМОГОЮ ГРИ «ЕНЕРГІЙНО У СВІТ ХУДОЖНЬОГО СЛОВА»	29
«ЛІТЕРАТУРНЕ ДОМІНО» ЯК СПОСІБ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ УЧНЯ	
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	

ЗАМІСТЬ ВСТУПУ

Як би це не звучало дивно, у час суцільної діджилітації надважливими стають не знання, не інформація, а гуманність стосунків, свобода самовиявлення, утвердження іманентної індивідуальності, творча самореалізація особистості. З огляду на це змінюються основні вектори освітнього простору. Надважливими стають компетентності логічного, критичного та творчого мислення. Саме вони мають реалізовуватися Новою українською школою та Школою інтелекту, які уже частково цього і повномасштабно наступного року будуть функціонувати в усіх освітніх закладах України.

Послугуючись такими компетентностями, зокрема логічним мисленням, людина з легкістю знайде безпечний вихід із складної ситуації, розв'яже складне завдання, уникатиме помилок, легко переконає співрозмовників у своїй правоті, наведе переконливі аргументи, знайде найкоротший та найшвидший шлях до успіху, зможе креативно представити себе у складній ситуації. Це дозволяє заявити про надзвичайно важливу роль розвитку логічного мислення школяра у системі літературної освіти зокрема та освіти в цілому.

На жаль на сьогодні у методиці системно не описано шляхів, які б забезпечували комплексність формування цієї компетентності на уроках літератури. Ми можемо констатувати тільки окремі думки, ідеї та рекомендації, щодо роботи над нею. Саме така ситуація формує необхідність детального аналізу та пошуків інструментарію, який би прислужився вчителю-практику у досягненні результату.

Одним із них можуть бути літературні настільні ігри. Саме їх вважаємо важливим елементом у вирішенні окресленої проблеми. Варто зазначити, що настільні ігри вчитель-словесник може використовувати як в офлайн-, так і в онлайн-навчанні. Вони можуть використовуватися як фронтальна та індивідуальна робота. Можуть готуватися як вчителем, так і учнями. Даний інструментарій доцільно мати у своєму професійному порт фоліо кожному вчителю.

Основою даного посібника стало бакалаврське дослідження студентки групи ПМЛ с/о-41 Химин Ольги, яка впродовж двох років досліджувала цю проблему, спілкувалася з учнями, вчителями польської та зарубіжної літератур, проводила експеримент під час проходження виробничої практики в освітньому закладі, апробувала підготовлені матеріали на наукових форумах та опублікувала кілька матеріалів за результатами свого дослідження..

Сподіваємося, що дана робота прислужиться студентам філологам, зокрема полоністам, у підготовці до занять практики та подальшої професійної діяльності.

Автори

НАСТІЛЬНА ГРА У СИСТЕМІ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНЯ

Інноваційні технології стрімко увійшли й почали активно застосовуватися в усіх сферах життєдіяльності суспільства. Сьогодні вони активно використовуються в навчанні, у зв'язку з модернізацією сучасного освітнього процесу, що сприяє високій результативності та підвищеній ефективності засвоєння учнями навчального матеріалу.

Н. Андросова зазначає, що впровадження інноваційних технологій в навчальний процес ставить до вчителя певні вимоги, такі як опанування спеціальної літератури, вивчення педагогічного досвіду вчителів-новаторів, розроблення проекту застосування нової техніки роботи, оптимальне поєднання природничо-математичних та гуманітарних знань [3, с. 29].

Одним із прикладів застосування інноваційних технологій в школі є ігрові технології навчання. Поняття «ігрові педагогічні технології», на думку С. Бондара, «включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю» [45, с. 49].

Характерними особливостями ігрових технологій навчання, що вирізняють їх з-поміж інших, як зазначає А. Приставська, є те, що гра: 1) улюблена форма активності людини в будь-якому віці; 2) передбачає чітко сформульовану ціль й відповідні результати навчання; 3) містить кінцевий результат, передбачений приз (психологічний, моральний, матеріальний); 4) застосовується як продуктивний засіб активізації; 5) зобов'язує учнів проявляти активність, ініціативність, уяву, фантазію, творчість, цілеспрямованість; 6) дозволяє формувати знання, уміння та навички учнів; 7) позитивно впливає на учня в різних аспектах [51, с. 6].

Гра – невід'ємна складова життєвого шляху людини й загалом історії існування людства. Можливості гри необмежені, вона може стати незмінним

інструментарієм у вмілих руках педагога. «Навчатись, граючись!». До цієї ідеї неодноразово зверталися педагоги, психологи, вихователі, методисти. Зокрема, В. Сухомлинський зауважив наступне: «...У грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ». [60, с. 95].

На думку Г. Селевко, ігрова діяльність в житті людини виконує такі функції: розважальну (провідна функція), комунікативну (опанування діалектикою спілкування), самореалізації особистості, ігротерапевтичну (переборення труднощів), діагностичну (викриття відхилень в поведінці), корекційну (внесення позитивних змін), міжнаціональної комунікації, соціалізації [57, с. 57].

Ігрова діяльність, як зазначає В. Кукушкін, у сучасній школі застосовується як:

- «самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремий урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи» [37, с. 86].

Влучним є твердження: «Дидактична гра – гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок» [19, с. 27]. Вона сприяє покращенню якості сприйняття навчального матеріалу, зацікавлює ним учнів, спонукає до активної участі в навчальному процесі.

Для того, щоб дидактична гра принесла успіх потрібно дотримуватися таких вимог: 1) ігри мають збігатися з навчальною програмою; 2) ігрові завдання мають бути достатнього рівня складності; 3) гра повинна відповідати віковим можливостям учнів; 4) ігри повинні бути різноманітні, у жодному разі не однотипні; 5) до гри потрібно залучати всіх учнів [39, с. 26].

Структура навчального процесу, що передбачає застосування дидактичної гри, поділяється на 4 етапи (Г. П'ятакова, Н. Заячівська):

«1. Орієнтація. Вихователь характеризує тему, яка вивчається, основні правила гри та її загальний хід.

2. Підготовка до проведення. Розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання.

3. Проведення гри. Вчитель стежить за грою, фіксує наслідки, роз'яснює те, що незрозуміле.

4. Обговорення гри. Вчитель керує дискусійним обговоренням гри. Увага приділяється зіставленню імітації з реальним світом, установленню зв'язку гри зі змістом навчальної теми» [17]. Як бачимо, важливо не тільки провести гру, але й обговорити з учнями процес гри, з'ясувати що для них було найскладнішим. Це допоможе вчителю звернути увагу на аспекти, над якими потрібно ще попрацювати.

В. Кукушин переконує, що «реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується в якості її засобу; у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом» [26, с. 3-7].

На думку С. Кашлева, функції педагогічної гри, а також і настільної гри такі: дидактична (опанування вміннями, навичками, оволодіння знаннями), власне педагогічна (метод стимулювання та організації діяльності учнів), діагностична (інформує про рівень розвитку та виховання гравців), прогностична (набуття досвіду поведінки), мислительна і смислотворча (посилена розумова діяльність учасників), рефлексивна (зняття напруження) [22, с. 24-40].

Історія виникнення настільних ігор сягає ще стародавніх часів, зокрема найстаріша з них, яка відома сьогодні – «Сенет», що з'явилася ще в 4 тисячолітті до н.е. [13, с. 6]. Спочатку у них грали виключно володарі держав, аристократи,

військові вищих ступенів, а потім вони стали більш розповсюдженими і доступними для всіх.

На думку Я. Франціковського, сьогодні настільні ігри «переживають другу молодість». Науковець зазначає, що настільні ігри ставлять перед гравцями певні умови, як от прийняття відповідних рішень чи аналіз інформації. Під час гри може відбуватися активна взаємодія між учасниками, що може проявлятися у різних формах [67, с. 31-32]. М. Котала підтримує думку, що настільні ігри чудово вписуються в будь-який виховний метод, а тому – їх можна й необхідно активно застосовувати у виховній роботі з учнями [68, с. 122].

Д. Рега зазначає: «Настільною грою визначається гра, яка в своїй суті містить елемент маніпуляції предметами (карти, фішки, жетони, кубики і т.д.), які можуть бути розміщені на будь-якій рівній поверхні або в руках гравців» [53, с. 46]. Подібною є думка К. Куровської, яка вважає характерною особливістю настільної гри її фізичний вимір, який включає в себе ігрове поле (картонна дошка) кубик, карти та інше [69, с. 115].

На думку Ю. Своротової, «настільні ігри дозволяють швидше, міцніше і повніше запам'ятовувати інформацію за рахунок динамічного, варіативного повторення, інтенсивного практичного використання інформації, асоціативної пам'яті» [60]. В ході гри перед кожним гравцем постають конкретні завдання, зокрема побудова плану подальших ігрових ходів, вироблення стратегії, врахування позиції суперника, що передбачають володіння певними вміннями (комунікативними, логічними тощо)

Як стверджує Я. Возняк, настільні ігри можна застосовувати не тільки для закріплення отриманих знань. Їх доцільно використовувати (враховуючи їхню специфіку) як елементи для перевірки навичок [73, с. 20].

Сьогодні існує велика кількість настільних ігор, але класифікувати їх стає з кожним разом все складніше. Розподіл їх може відбуватися на основі багатьох чинників – кількість гравців, вік, рівень складності, сюжет, матеріал тощо. О. Малихіна, Л. Туріщева вважають, що найрозповсюдженішою класифікацією є наступна:

- «логічні ігри – сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті, кмітливості, стратегічних навичок;
- стратегічні ігри – передбачають досягнення певної мети шляхом почергового виконання запропонованих сюжетом дій;
- змагальні ігри, у яких для перемоги необхідно обіграти інших учасників
- кооперативні ігри, у яких гравці грають не проти один одного, а проти самої гри» [35].

Намагаючись розібратися у настільній грі як методичному інструментарії ми стикнулися з проблемою браку інформації щодо того, як розробляти. А відтак впроваджувати у педагогічну діяльність літературні настільні ігри. Проаналізувавши існуючий матеріал, перевірили його на практиці, приходимо до наступного висновку у цій мікротемі: від ідеї до реципієнта через принципи та правила.

Настільна гра розробляється у декілька етапів. Насамперед, в кожній грі повинні бути закладені певна ідея, конкретна тема, чітко сформульована мета, що постане у формі ігрового завдання. Наступний крок – вибір цільової групи (вік гравців, їхні захоплення, уподобання, зацікавлення активно впливають на сприйняття гри загалом). Згодом потрібно визначити принцип, за яким буде працювати гра, обрати вид гри (карткова, імітаційна, рольова, тощо). Важливим є етап розробки правил гри, тут потрібно визначити число гравців, час гри, спосіб співдії між гравцями (конфлікт, конкуренція або ж співробітництво). Необхідною складовою успішної гри є мотивація учасників, адже цей фактор стимулює чи не найбільше. Наступні кроки – це розробка першого прототипу гри, його апробація та оцінка, внесення коректив та створення фінального макета настільної гри [65].

ФЕНОМЕН МИСЛЕННЯ У НАУКОВОМУ ПРОСТОРИ

Видатний оратор, філософ Марк Туллій Цицерон сказав: «Для вченої й освіченої людини жити – значить мислити» [18]. Незважаючи на те, як давно прозвучав цей вислів, актуальності він не втрачає і сьогодні.

Проблемами мислення науковці займалися з давніх часів, вирішуючи їх для певного історичного проміжку часу. Попри це до сьогодні немає одностайності серед вчених щодо цієї дефініції. Спроби пояснити процес мислення у різні часи робили філософи, лікарі, психологи, педагоги, дидакти.

Так, на думку давньогрецького філософа Аристотеля, мислення – це частина душі, а відчуття становлять її іншу частину. Мислення характеризується особливою здатністю розмірковувати, охоплювати думкою світ і свою душу. Це діяльність, спрямована на зрозуміння родів суцього [37].

У VII столітті Рене Декарт переінакшуючи твердження Цицерона, проголосив: «Я мислю, отже, я існую», утверджуючи думку, що, мислення є характерною рисою існування людства. Не можемо не погодитися з припущеннями М. Варій, у якому йдеться, що найімовірніше, Декарт ставив його на перше місце в психічному житті людини [7, с. 352].

Однією з перших теорій мислення є асоціаністична теорія, або ще її часто називають теорією репродуктивного мислення, яка почала формуватися в XVII столітті, а розвинулася у XVIII-XIX. Відповідно до неї, мислення являє собою процес, під час якого накопичуються асоціації. Однак, воно розглядалося більше як пасивний процес, а Л. Виготський ставився неоднозначно [15, с. 143].

На відміну від асоціаністичної теорії, представниками Вюрцбурзької школи, що виникла на межі XIX-XX століть, мислення розглядалося як внутрішня дія (акт). Дослідження проводилися шляхом експериментального самоаналізу у формі самозвітів, інтроспекції, самоспостереження. Вперше науковці (О. Кюльпе, Н. Ах, К. Бюлер, О. Зельц, К. Марбе) досліджували мислення як перебіг розв'язування задачі.

Представники біхевіористичної теорії порівнювали процес мислення з поведінкою, певним видом рухової активності, як от крокет чи футбол. Засновник біхевіоризму Дж. Вотсон відзначав, що мислення являє собою «мовлення з прихованими мускульними рухами». Активність індивіда, котра може зумовити відповідне вирішення поставленого завдання, пробуджується тільки при належних умовах, при яких він повинен мислити [11].

Натомість С. Рубінштейн приходиться до висновку, що мова і мислення перебувають у тісному взаємозв'язку, між ними існує єдність, але не тотожність. Він зауважив: «В єдності мислення і мови провідним є саме мислення, а не мова, як цього хотілося б формалістичним і ідеалістичним теоріям, здатним перетворювати слово як знак в причину, що формується» [55, с. 319]. Мова – це не тільки зовнішня форма думки, адже вона є активним компонентом процесу мислення, що тісно пов'язана з його змістом.

У медицині мислення розглядається як вища форма енергійного віддзеркалення об'єктивної реальності. Вона полягає у непрямому, цілеспрямованому і сумарному пізнанні людиною суттєвих зв'язків і відношень між предметами. Мислення значно розширює пізнавальні можливості людини, розвиває інтелектуальні здібності, дозволяє отримати інформацію про властивості предметів, які ми не відчуваємо, або не сприймаємо [5].

І. Павлов в одній із своїх доповідей, характеризуючи другу сигнальну систему висунув цікаву тезу щодо мислення: «Якщо наші відчуття і уявлення, що відносяться до навколишнього світу, є для нас першими сигналами дійсності, конкретними сигналами, тоді як мова, насамперед спеціально кінестезичні подразнення, що йдуть в кору від органів мовлення, є другими сигналами, сигналів. Вони являють собою відволікання від дійсності і допускають узагальнення, що і становить наше зайве спеціальне людське вище мислення, що створює спочатку загальнолюдський емпіризм, а в кінці – і науку – знаряддя вищого орієнтування людини в навколишньому світі та в самому собі» [31, с. 40].

До проблеми мислення звертаються науковці нашого часу. Так, у Філософському словнику (2003 рік видання) знаходимо наступне твердження: «Мислення – внутрішнє, активне прагнення оволодіти власними уявленнями, поняттями, спогадами, очікуваннями тощо з тією метою, щоб отримати необхідну для оволодіння ситуацією директиву» [63, с. 280].

На думку українського педагога С. Гончаренка, мислення – вища форма відображення дійсності в психіці, а судження й міркування – основні його форми. Науковець вважав, що мислення людини ґрунтується на розпізнаванні органами

чуття, а тому, постійно реорганізовує його структуру. Людському мисленню притаманна така властивість як можливість незначного передбачення невідомого, внаслідок чого з'являється момент раптового зрозуміння, здогадки – інсайт під час розв'язування різноманітних завдань [12, с. 208].

Цікавими для нас видалися міркування психолога П. М'ясоїда, який зазначає: «Мислення – узагальнене та опосередковане пізнання світу в процесі практичної і теоретичної діяльності індивіда, засіб творчості особистості» [40, с. 299].

Продовжуючи міркування дослідника В. Роменець вказує, що мислення – вищий пізнавальний психічний процес, під час якого здійснюється досягнення загальних суттєвих властивостей предметів та явищ, зрозуміння зв'язків та відношень, що існують між ними [54, с. 123].

Цікавила проблема мислення не тільки вітчизняних науковців. Так, Дж. Чаффі (Бостон, США) вважав, що мислення становлять наші активні, цілеспрямовані, організовані намагання, які сприяють процесу пізнання навколишнього світу [66, с. 25-26].

В. Шевчук (Польща) визначив мислення як більш-менш упорядковану послідовність пізнавальних операцій, що здійснюється над об'єктами, подіями чи процесами, котрі сприймаються безпосередньо органами чуття або на уявних концептуальних уявленнях [72, с. 163-165].

Доповнив твердження свого колеги Й. Козелецький (Польща): «Діяльність мислення – це ланцюг розумових операцій, за допомогою яких ми обробляємо закодовану інформацію в спостереженнях, уявленнях та поняттях. Завдяки мисленню людина краще пізнає дійсність, створює плани і проекти, робить відкриття, формулює оцінки і висновки» [70, с. 92].

На думку Ф. Зімбардо (Стенфорд, США), процес мислення передбачає виникнення нових репрезентацій за допомогою трансформації уже наявної й доступної інформації. Трансформація інформації відбувається в процесі взаємодії таких розумових операцій, як міркування, уявлення, абстрагування, судження, творчості та інших [74, с. 403].

У свою чергу, О. Тихоміров (Росія) стверджує: «Вивчення мислення як процесу розв'язування задач сутнісно стало загальноприйнятим у сучасній психології [61, с. 113].

С. Рубінштейн (Росія) вбачав головне завдання мислення в тому, щоб з'ясувати в поняттях природу досліджуваних явищ, з огляду на суттєві властивості предметів чи явищ, фіксованих в поняттях, пояснити, як вони виявляються в чуттєво спостережуваному світі [52, с. 275].

У психології виділяють 3 основні типи мислення: «наочно-дійове, наочно-образне і словесно-логічне (абстрактне)». Наочно-дійове мислення властиве особливо дітям у віці від одного до трьох років, а також дорослим, при чому діяльність включає саме розв'язання завдання. Найчастіше необхідне під час практичної діяльності для ефективного розв'язання завдання. При наочно-образному мисленні значення завдання – це образний матеріал, який використовується для аналізу, порівняння чи узагальнення суттєвих аспектів предметів та явищ. Словесно-логічне мислення дозволяє розкривати закономірності суспільного розвитку, природи, розв'язувати складні завдання та будувати припущення і наукові теорії. Воно відбувається у вербальній формі, використовуючи поняття, які не мають прямого чуттєвого підґрунтя [30, с. 290-291].

За характером завдань, мислення поділяють на теоретичне і практичне. Теоретичним мисленням називається зрозуміння й створення законів, правил. Прикладом теоретичного мислення є відкриття педагогічної системи хімічних елементів Д. Менделєєвим. Натомість: «Основна мета практичного мислення – підготовка фізичного перетворення дійсності: постановка мети, складання планів, проекту, схеми» [52]. Дослідженням практичного мислення, яке триває короткий проміжок час, займався Б. Теплов.

Кожна людина неповторна, відтак самобутнє її мислення. В психологічній науці виділяють такі «індивідуальні особливості мислення: самостійність, критичність, гнучкість, глибина, широта, послідовність, швидкість» [7, с. 373]. Коли людина сама ставить перед собою завдання й вирішує їх без допомоги

інших, тоді говорять про самостійність мислення. Якщо у людини проявляється ця здатність, тоді вона творчо підходить до вирішення будь-якої справи [11, с. 36].

Критичність мислення проявляється у вмінні людини не залежати від думки інших, не піддаватися їхньому впливу, неупереджено давати оцінку негативним та позитивним факторам, перевіряти, а також розкривати в них істинне та помилкове [59, с. 162].

«Гнучкість мислення виявляється в умінні людини швидко змінювати свої дії при зміні життєвої ситуації, звільняючись від закріплених у попередньому досвіді способів і прийомів розв'язання аналогічних завдань». Така людина швидко переключається, не зациклюється тільки на одному способі вирішення проблеми, шукає інші шляхи, часто нестандартні [11, с. 37].

Глибиною мислення називається вміння бачити те, на що інші не звертають увагу, проникати в зміст нелегких питань, спрогнозувати подальший розвиток подій, передбачити наслідки. Широта мислення – здатність проаналізувати велику кількість питань з творчим підходом, в різних галузях науки та практики [23, с. 265].

«Послідовність мислення передбачає вміння людини дотримуватися логічних правил і не суперечити собі в міркуваннях, доводити і обґрунтовувати свої оцінки і висновки». Тобто ця властивість полягає в умінні висловлюватися, дотримуючись логічного порядку відповіді [59, с. 162].

Швидкість мислення окреслюється вмінням оперативно збагнути суть складної ситуації, ухвалити правильне рішення, не витрачаючи при цьому багато часу на обмірковування [23, с. 266].

ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ ЯК НЕОБХІДНА СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ УСПІШНОЇ ОСОБИСТОСТІ УЧНЯ

Стрімкий розвиток техніки, науки, комп'ютерних технологій, глобальність, урбанізація – саме так можемо охарактеризувати XXI століття. Для того, щоб стати професіоналом у будь-якій сфері сучасного інформаційного світу недостатньо володіти тільки теоретичними знаннями, але й потрібно мати

практичні вміння та навички. Знайти вихід із складної ситуації, прорахувати свої та суперників ходи на декілька кроків вперед, зробити правильні висновки – своєрідним «ключиком», що сприятиме успішності таких дій стануть аналітичні та логічні навички.

Логіка (від грецького «logos» – слово, мислення, думка) – вчення, основоположником якого вважається Аристотель, про закони і форми правильного міркування, правильного послуговування мисленням [33, с. 9]. «Вона досліджує мислення з точки зору правильної побудови думки, вивчає форми, схеми і структуру міркувань» [43, с.6].

Поняття «логіка», як зазначає А. Конверський, включає в себе такі значення: 1) «закономірності виникнення, закономірності існування, закономірності розвитку речей та явищ навколишнього світу»; 2) «послідовність, несуперечливість, обґрунтованість наших міркувань»; 3) «здатність людини відображати навколишній світ за допомогою мислення»; 4) «навчальна дисципліна, яка протягом багатьох віків була та є обов'язковим елементом Європейської системи освіти»; 5) «особлива наука про мислення» [24, с. 8-9].

Цікавим, на нашу думку, є твердження Семюеля Джонсона, який вважав, що логіка є мистецтвом доходити несподіваних висновків [32]. Розвиваючи в собі логічні вміння, дитина зможе розв'язати будь-яке завдання, знайти вихід зі складної ситуації, при чому це може відбутися неочікувано для неї самої.

У статті «Stosunek logiki do dydaktyki w poglądach niektórych przedstawicieli Szkoły Lwowsko-Warszawskiej» М. Ришард порівнюючи погляди К. Твардовського та К. Сосницького, приходять до висновку, що вони «трактували логіку і дидактику як автономні науки, зауважили необхідність опори дидактики на логіці, котру зараховували до допоміжних наук першої» [71, с. 87].

В науково-методичній літературі знаходимо різні визначення поняття «логічне мислення». На думку Г. Черушевої, О. Щіпановської, В. Пархоменка: «Логічне мислення – обґрунтоване, мотивоване, доказове, несуперечливе мислення, яке з огляду на правильні вихідні позиції і судження призводить до правильних, об'єктивних висновків» [44, с. 166]. Можна сказати, що це здібності

людини мислити достовірно і послідовно, не допускаючи розбіжностей в своїх міркуваннях, а також вміння з'ясовувати логічні помилки [38].

«Логічне мислення – вид розумової діяльності, заснований на виділенні істотних властивостей і зв'язків об'єктів дійсності, що характеризується використанням понять, умінь, пов'язаних із побудовою суджень і умовиводів, що формується у видах діяльності, характерних для певного віку» – таке визначення наводять Л. Вороніна, М. Карпова [9, с. 18]. Подібною є думка С. Воровщікова, який відзначає що логічне мислення – це розв'язання задач, які протягом усього часу здійснюються на базі понять, суджень і умовиводів [8, с. 24].

М. Гофтул розглядає логічне мислення як окремий вид мислення, основними характеристиками якого є чітка визначеність, послідовність, несуперечність і доказовість [62, с. 13]. Визначеність – якість правильного логічного мислення, яка характеризується тим, що всі думки при повторенні вживаються в одному і тому ж сенсі, тобто, зберігається відносна сталість; послідовність – властивість, яка вказує на те, що міркування є незалежним від внутрішніх суперечностей до самого себе з одного питання, взятого в один і той же час та в одному й тому ж відношенні, інакше кажучи, суть кожної нової думки за необхідності впливає з попередньої; несуперечність – риса, яка засвідчує, що немає розбіжностей або логічно протилежних припущень у міркуванні, доведенні, теорії щодо одного предмета, взятого в один і той же час, в одному й тому ж співвідношенні; доказовість – якість правильного логічного мислення, що вказує на те, що у міркуванні всі думки спираються на інші, достовірність яких вже аргументована [25].

К. Платонов наводить таке визначення: «Логічне мислення – вид мислення, суть якого полягає в оперуванні поняттями, судженнями і висновками з використанням законів логіки [48, с. 62].

На думку Л. Огерчук, логічне мислення – це мислення, яке характеризується оперуванням поняттями, судженнями, умовиводами на основі законів логіки, їх зіставленням та співвіднесенням з діями; комплекс розумових логічних, достовірних дій чи операцій мислення, які в свою чергу пов'язані

причинно-наслідковими закономірностями, які дозволяють скоординувати наявність знань з метою опису та перетворення об'єктивної дійсності [42, с. 23].

Проаналізувавши наукові роботи, приходимо до висновку, що логічне мислення має 3 основні форми – судження, поняття й умовиводи. «Судження – це форма мислення, в якій стверджується або заперечується зв'язок між предметом та його ознакою, відношення між предметами, або факт існування предмету» [33, с. 24]. Поняттям називається така логічна форма, в якій предмет знаходить своє вираження в його необхідних, загальних, суттєвих ознаках. «Умовивід – це форма мислення, в якій з одного або кількох істинних суджень за певними правилами, отримують нове судження» [33, с. 46].

Процес логічного мислення супроводжується такими мислительними операціями, як аналіз, синтез, абстрагування, порівняння та узагальнення. Розглянемо детальніше зміст кожного із них [43, с. 29-30].

«Аналіз – мислений поділ предмета на його складові частини» [47, с. 16]. Наприклад, на уроці літератури, аналізуючи добу реалізму, виділяємо події, що вплинули на його формування, встановлюємо взаємозв'язок між реалізмом та романтизмом, акцентуємо увагу на провідних рисах творчості письменників-реалістів, шукаємо закономірності розвитку.

«Синтез – мислене поєднання в єдине ціле розчленованих частин предмета або його ознак, які були виділені та вивчені в процесі аналізу, встановлення їх взаємодії і взаємозв'язку і дослідження предмета як єдиного цілого» [43, с. 30]. Наприклад, не варто забувати про зв'язки літератури з іншими видами мистецтва – образотворчим, музикою, кіно, графікою, архітектурою тощо; досліджувати їхню взаємодію.

«Порівняння – зіставлення предметів із метою визначення їх схожості й відмінності» [47, с. 16]. Наприклад, поняття «писемність» і «письменність» є близькими за звучанням, однак не є тотожними. Часто ці поняття мовці використовують у невласивому їм значення, вживаючи одне замість іншого (українська письменність, писемність населення). «Писемність – система графічних знаків, уживаних для писання в якій-небудь мові або групі мов;

сукупність писемних, літературних пам'яток якогось часу, якого-небудь народу; письменство» [1]. А письменність являє собою уміння читати і писати. Порівнюючи ці поняття, спільним є те, що вони походять від спільного кореня - пис- (від слова писати), а відмінним – лексичне значення. Отже, правильно вживати ці поняття так: слов'янська письменність, показник письменності.

«Абстрагування – мислене відкидання деяких неістотних ознак і виділення істотних, необхідних ознак, зв'язків і відношень предметів з метою їх пізнання, проникнення в їх сутність» [43, с. 30]. Наприклад, традиційний жанр японської поезії «хайку» має такі характерні ознаки: 3 рядки, немає рими, але є ритм, визначена кількість складів – 17 (5-7-5), «сезонні слова». Однак, при перекладі кількість складів може змінюватися («На всохлу гілку» Мацуо Басьо, переклад Г. Туркова – 5-6-5). Від цієї ознаки ми абстрагуємось, адже перекладати японську поезію з дотриманням всіх правил надзвичайно складно.

«Узагальнення – це такий логічний спосіб, завдяки якому здійснюється уявний перехід від одиничного до загального через об'єднання однорідних предметів у класи на основі їхніх спільних ознак» [47, с. 16]. Наприклад, твори «Transakcja wojny chocimskiej», «Nierządem Polska stoi» Вацлава Потоцького, «Рamięтники» Яна Хризостома Пасека можемо об'єднати в категорію «Польська література сарматизму».

Коректне оперування термінами, логічність питання і відповіді, логічність міркування, подолання облудних висновків – такі умови поклав в основу логічного (правильного мислення) Ю. Петров [46, с. 42].

М. Скаткін зазначає, що високий рівень виконання логічних операцій, гнучкість мислення, характер його зв'язку з наочно-образними компонентами, самостійність – це компоненти, які утворюють структуру логічного мислення, перебуваючи в єдності [58, с. 45].

«Саме логічне мислення дає можливість з'ясувати причинно-наслідкові зв'язки, розуміти суть ідеї, задачі, проблеми, бачити взаємозв'язки між певними фактами, явищами, процесами, системами, відрізнити доведення від емпіричних міркувань, гіпотезу від доведеного факту, помічати протиріччя в тих чи інших

обґрунтуваннях, знаходити контраргументи, переконливо, добираючи необхідні аргументи доводити й робити правильні умовиводи, класифікувати, проводити аналогії, узагальнювати» – таку думку висунув В. Прошкін [4, с. 125].

В. Єгоріна впевнена, що мислення відзначається проблемним характером. Структура логічного мислення характеризується єдністю таких логічних операцій, як: вміння виділяти суттєві ознаки предмета; рівень розвитку вміння порівнювати предмети та поняття; вміння узагальнювати; наявність у дітей теоретичного аналізу; розуміння кон'юнктивних та диз'юнктивних зв'язків між предметами [14, с. 69-75].

Натомість І. Матасова переконана, що одночасний вплив на мотиваційну, когнітивну та емоційну сфери дитини являє собою логічне мислення, що передбачає оволодіння всією системою операцій з перетворення інформації, її співвіднесення з дійсністю [36, с. 122-130].

«Уміння логічно мислити включає в себе компоненти: вміння виділяти суттєві ознаки об'єктів та явищ, вміння будувати свої дії відповідно до законів логіки, вміння здійснювати логічні операції усвідомлено їх аргументуючи, вміння будувати гіпотези та робити висновки» – такої думки дотримується Н. Подгорецька [49, с. 25].

Розвиток логічного мислення школярів ставить перед вчителем завдання прищеплювати знання законів логіки і формувати навички застосування цих законів у навчальній та практичній діяльності [50, с. 14-15]. Учень навчиться мислити безпомилково й точно, зможе відстояти власну думку й переконати у її правильності інших.

Гра «Еківоки» для розвитку логічної компетентності школяра

Одне з основних завдань сучасної школи в Україні – формування всебічно й гармонійно розвиненої особистості школяра. Під час навчання відбувається формування ключових компетентностей, в тому числі логічної, що згодом будуть розвиватися протягом усього життя. Ю. Бондаренко відзначає наступне: «Логічна компетентність (у випадку шкільного навчання літератури) – це використання

визначених у шкільних програмах літературознавчих понять як певних загальних положень, розуміння їх наукового змісту, меж застосування, системної



пов'язаності; здатність виконувати логічно вмотивовані літературно-дослідницькі та літературно-творчі операції з їх допомогою, інтерпретувати та обґрунтувати правильність одержаних результатів, розширювати власну систему уявлень про літературу як мистецтво слова та процес її творення, переносити в

нетипові для себе ситуації, виявляти й виправляти власні помилки, висловлювати міркування й судження, не допускати протиріч, знімати їх у разі потреби» [6, с. 20]. На уроках польської літератури забезпечити розвиток логічної компетентності може настільна гра «Еківоки», яка появилася 2013 року і моментально здобула прихильність серед гравців.

В такому проєкті поєдналися декілька відомих раніше ігор – «Такнітки», «Крокодил», «Аліас». Сьогодні існують такі її версії – «Еківоки», «Для всієї родини», «Для друзів», «Мама заборонила», «Піжамна вечірка», «Повний вперед!», «Космос», «В дорогу», «Зима», «Літо». Розробники дають можливість розширити гру, змішавши різні версії в одному цілому – «Зима» і «Літо», що добре поєднуються тематичним задумом [41]. Вважаємо за потрібне для збагачення методичного кейса вчителя польської літератури розробити літературну версію цієї гри, базуючись на літературних творах, передбачених програмою під час вивчення певного розділу.

Наприклад, у 5 класі шкіл з польською мовою навчання вивчається такий підрозділ як «Baśnie polskie i obce». Учні знайомляться з творчістю Еви Шелбург-

Зарембіни та Марії Конопницької, а також вивчають їхні твори «Baśń o kocie w butach» і «O sierotce Marysi» [20, с. 16; 28, с. 11-24].

Одна з найпопулярніших історій про тямущого kota, що допоміг нещасному хлопцеві влаштувати його життя після несправедливого поділу спадщини батька знаходить своє відображення в казках різних народів світу: «Про лисичку та графа Сантокопа» (Словакія), «Пан Пер» (Норвегія), «Мірошник Гавриїл і пані Марйо» (Греція), «Степан – великий пан» (Білорусія) та інші [21]. П'ятикласники читають літературну казку (адаптацію) авторства польської письменниці Еви Шелбург-Зарембіни, що частково відрізняється від оригіналу. Літературна казка



являє собою «авторський твір, який наслідує події, образи, будову, засоби виразності народної казки, але разом з тим утілює авторські думки, уявлення про

світ, ідеали» [16, с. 74]. Зокрема, мірошник відмовляється брати участь в шахрайстві та зізнається королю та королівні ким він є насправді. Він також не хоче заволодіти майном чаклуна і експлуатувати селян.

Спробуємо проаналізувати можливості використання настільної гри під час вивчення цієї теми. Для врахування усіх можливостей вчителеві потрібно дізнатися первинні читацькі враження, що виникли після прочитання казки. Для цього доречним буде звернення до таких запитань:

- Czy ciekawie było czytać utwór literacki? Dlaczego?
- Co najbardziej zapamiętało się?
- Czy czułeś się dumny za głównego bohatera? Z jakiego powodu?

Актуалізацію опорних знань можна провести за допомогою бесіди:

- Co to jest baśń?
- Jaka jest różnica między baśnią ludową a baśnią literacką?

- Jakie są cechy gatunkowe baśni?

Даючи відповіді на запитання такого характеру, в учнів формуються первинні знання, вибудовані на пригадуванні і систематизації раніше вивченого.

На уроці роботу з художнім текстом пропонуємо провести у формі змагання під час гри в «Еківоки». Розглянемо комплектацію та правила гри [64] детальніше на прикладах. Метою даної гри, яку називають «ходилкою» для учнів є якнайшвидше досягнення фінішу, оскільки саме там знаходиться скарб. Метою вчителя є перевірка знань, умінь і навиків учнів з даної теми та рівень прочитання й розуміння художнього тексту. Окрім того, вчитель-словесник ставить собі за мету навчити учнів аналізувати ситуації різного характеру, робити висновки, порівнювати зображене, формувати свою точку зору, яка допоможе робити вибір.

На нашу думку, ефективніше буде провести гру в командному режимі, адже це навчить дітей дослухатися та поважати одне одного, ставити чужі інтереси вище за свої, спільними зусиллями виконувати поставлені завдання та вироблятиме вміння працювати в команді й почуття згуртованості.

Згідно правил, з якими школярі знайомляться з спеціально підготовлених інструкцій, або які проговорює / пише на дошці / екрані (презентація) вчитель, принцип гри полягає у наступному алгоритмі: кидай кубик, виконуй завдання, рухайся вперед. Якщо команді вдалося успішно виконати завдання, тоді фішка просувається на стільки поділок, скільки позначок випало на кубіку. На виконання кожного завдання, як правило, дається одна/дві хвилини. На відміну від інших схожих настільних ігор, «Еківоки» містить шість типів завдань, які визначає кубик (кожне число на стороні кубика відповідає певному типові завдання).

Перший тип завдання: пояснити три окремі вирази будь-якими словами, окрім заданих і спільнокореневих з ним. Наприклад, слова «młynarz», «buty», «żniwiarz». Для цього гравець команди повинен дібрати влучні і точні підказки для своєї команди. Під час пояснення залучаються такі мислительні операції, як аналіз та синтез. В процесі виконання завдання гравець умовно розчленовує предмет на окремі частини, виділяє його характерні ознаки (аналіз), а команда –

умовно поєднує ці частини-підказки в єдине ціле і називає потрібне слово (синтез).

Пояснюючи слово «młynarz» можна так його описати: człowiek, zawód, zboże, mąka, opłata, ludzie. Правильно вибудувавши логічний ряд, виникає речення: Zawód człowieka, który przetwarza zboże na mąkę, a ludzie płacą mu za tę pracę. Отже, така професія називається мірошник і відгадане слово теж повинне бути «młynarz».

Завдання другого типу – розшифрувати п'ять анаграм. В тлумачному словнику української мови знаходимо таке визначення: «Анаграма – це переставляння окремих літер або складів у слові, внаслідок чого утворюються нові слова з іншим значенням» [2]. Наприклад, «erklanów», «złodcieniem», «karate», «rozciwnak», «kitwaś». Використавши прийом абстрагування (відкинувши лексичне значення поданих слів, і зосередившись лише на наявних літерах), отримуємо такі слова: «królewna», «młodzieniec», «kareta», «czarownik», «świtka». Учні абстрагуються від лексичного значення поданих слів, адже умовою завдання є розшифрування анаграм, тобто отримання нових слів з уже наявних. Під час виконання такого типу завдання розвивається логічне мислення, увага, спостережливість, увага, ерудиція, тренується пам'ять, збільшується словниковий запас.

Третій тип завдання: знайти зайве слово та обґрунтувати свій вибір. Завдання такого типу виробляють в учнів вміння виділяти найхарактернішу ознаку, наявну у всіх поданих предметів, окрім одного, розвивають логічне мислення та вчать мислити нестандартно.

Наприклад, в ряді таких понять: «król», «Jaś», «kot», «żniwiarz» знайти зайве слово одразу досить складно. Для виконання поставленого завдання мозок людини використовує прийоми абстрагування й узагальнення, щоб отримати правильну відповідь. Взявши за основну ознаку категорію «людина-тварина», зайвим поняттям у наявному ряді буде саме «kot», адже «król», «Jaś», «żniwiarz» - це люди, а «kot» - тварина. Якщо основною ознакою вважати соціальний статус, в такому випадку зайвим буде «król», адже він знаходиться на вершині соціальної

піраміди, тоді як всі інші – нижчі своїм статусом. Як бачимо, інколи немає однозначно правильної відповіді, тому учням потрібно обґрунтувати свій вибір, навівши переконливі аргументи.

Гра «Крокодил» або пояснити слово жестами - четвертий тип завдання. Воно розвиває логічне мислення, увагу, винахідливість, кмітливість, розширює кругозір. Для того, щоб команда швидко відгадала слово, гравцеві потрібно добре володіти мімікою та власним тілом. Наприклад, показуючи «kota w butach» для початку потрібно продемонструвати поведінку kota, його спосіб пересування, характерні дії та реакції, характер, а потім не забути й про взуття, зокрема, чоботи, адже назвати потрібно повний вислів. В цьому випадку гравець, що показує насамперед аналізує дані (характеристики, поведінка, характер kota), а команда порівнює його мистецтво пантоміми з відомими їй образами, зіставляє їх та називає правильну відповідь.

Завдання п'ятого типу – гра «Так чи ні». Гравці команди по черзі задають уточнюючі запитання гравцеві, а той відповідає тільки «tak» або «nie». Учні синтезують й узагальнюють отриману інформацію, зв'язують відповіді й факти в єдине ціле, а також слухають й поважають одне одного. Наприклад:

- To zwierzę? (Nie).
- To człowiek? (Nie).
- Nieżywotny? (Tak).
- To przedmiot gospodarstwa domowego? (Nie).
- To pojęcie abstrakcyjne? (I tak, i nie) ...
- To spuścizna? (Tak).

Оскільки урок літератури передбачає насамперед роботу з художнім текстом, шостий тип завдання – це окремі елементи аналізу твору. Учні пропонуються окремі питання, а вони колективно обговорюють і дають на них правильну, на їхню думку, відповідь. В завданні такого типу залучені всі мислительні операції – аналіз, синтез, абстрагування, порівняння та узагальнення. Наприклад:

- Co jest główną ideą utworu «Baśń o kocie w butach» Ewy Szelburg-Zarembiny? (Uczciwość zawsze się wynagradza).
- Jak oceniasz postępek Jasia, który powiedział prawdę królowi i królownie?
- Czy możemy uważać Kota w butach za fantastyczną postać? Dlaczego?
- Co myślisz o czarowniku?
- Proszę ułożyć plan wydarzeń do baśni (1. Śmierć starego młynarza i podział spuścizny; 2. Sprytność i chytrość kota (przedstawienie Jasia jako księcia; pożeranie kotem czarnoksiężnika, który przybrał postać małej myszki); 3. Uczciwe zeznanie Jasia; 4. Wesele królowny Zosi i Jasia).

Підсумок роботи пропонуємо зробити за допомогою системи запитань:

- Jakie cechy charakteru posiada Jaś? Wybierz i zacytuj, aby potwierdzić swoją opinię.
- Czy chciałbyś (chciałabyś) mieć takiego przyjaciela jak Kot w butach? Dlaczego?
- Czy popierasz pogląd, że dobrzy i uczciwi ludzie są zawsze wynagradzani?

Після гри доцільним вважаємо провести невеликий аналіз проведеної гри, щоб з'ясувати чи поставлена мета й завдання були досягнуті, якщо так – то в якому обсязі, що виявилось для учнів найскладнішим, над чим ще потрібно попрацювати. Наприклад:

- Czy jesteście zadowoleni ze wspólnej gry? Dlaczego?
- Co było łatwe, a co było trudne w trakcie gry?
- Co przeszkadzało? Co irytowało?
- Czy chcielibyście coś zmienić?

На домашнє завдання пропонуємо такі завдання на вибір: придумати власну загадку, скласти кросворд або можна запропонувати дітям попрацювати в групах та створити власні версії настільних ігор за мотивами літературних творів.

На уроках польської літератури у 6 класі під час вивчення творчості одного із найвидатніших польських поетів, засновника романтизму у польській літературі А. Міцкевича, учні знайомляться із творами «Świtez», «Śmierć Pułkownika» [20, с. 40; 30, с. 169-176]. Під час узагальнення та систематизації

знань за творчістю А. Міцкевича пропонуємо також використати настільну гру «Еківоки».

Наприклад, для виконання першого типу завдання учням потрібно пояснити такі три слова: «jezioro», «kwiat», «motyl». Для пояснення слова «motyl» можна використати такі вирази: owad, skrzydła, piękność, umie lecieć, wielobarwny, niewielki, odrodzenie. Синтезувавши й узагальнивши отриману інформацію учні дійдуть до висновку, що це «motyl». Характерною підказкою може стати слово «odrodzenie», адже метелик вважається символом безсмертя.

Другий приклад завдання – розшифрувати п'ять анаграм: «riejozo», «dazgiwa», «żicykęs», «grzeb», «dónewid». Сконцентрувавшись на завданні й абстрагувавшись від запропонованих слів можна швидко назвати правильну відповідь: «jezioro», «gwiazda», «księżyc», «brzeg», «niewód».

Виконуючи завдання третього типу, серед запропонованих слів «zgiełk», «wrzaski», «gwałt», «dym» знайти зайве, учні можуть скористатися прийомом порівняння, щоб з'ясувати спільну ознаку для трьох виразів. Характерною ознакою в такому випадку є звук, а точніше шум, тому зайвим є слово «dym». Або ж абстрагуючись від значення наявних слів, взявши за основу сенсорну систему, перші три слова ми сприймаємо на слух, а «dym» можемо тільки побачити.

Показати слово «koń» жестами – четвертий тип завдання. Для швидкого й успішного виконання завдання учневі потрібно проаналізувати, а згодом продемонструвати поведінку й спосіб пересування тварини. Синтезувавши й узагальнивши отриману інформацію, власні враження від побаченого, учні з легкістю відгадають слово.

Для успішного виконання п'ятого типу завдання – гра «Так чи ні», учням потрібно вибудувати чітку й правильну систему запитань для відгадування слова.

Наприклад:

- To żywe? (Tak)
- To człowiek? (Nie)
- To zwierzę? (Nie)
- Ono rośnie? (Tak)

- To kwiat? (Tak)

Шостий тип завдання передбачає застосування окремих елементів аналізу художнього твору. Як зазначалося вище, під час виконання такого завдання застосовуються всі мислительні операції.

- Co jest motywem wędrównym? (To motyw powtarzający się w różnych utworach, najczęściej w legendach, balladach, bajkach, baśniach)

- Jakie motywy wędrówne są zawarte w balladzie «Świtez» A. Mickiewicz? (Motyw winy i kary)

- Proszę wymienić trzy epitety z utworu «Świtez» A. Mickiewicza («Ciemny bór», «szklanna równina», «jasna twarz»)

Настільну гру «Еківоки» вважаємо доцільним застосовувати на уроках польської літератури у 7 класі під час знайомства із творчістю Г. Сенкевича та його твором «Sachem» [20, с. 48; 29, с. 73-80]. Прикладами різних типів завдань можуть бути такі:

1. Пояснити слова: «przedstawienie», «trupa», «śpiew».
2. Розшифрувати анаграми: «oplatany», «niecmiaszek», «styngkami», «kataroba», «niewazowycha» («Antylopa», «mieszkaniec», «gimnastyk», «akrobata», «zachowywanie»)
3. Знайти зайве слово та обґрунтувати свій вибір: «Antylopa», «Indianin», «Teksas», «Chiavatta» (зайве слово «Indianin», оскільки спільна риса для трьох інших слів – географічна назва, а «Indianin» - загальна назва корінного населення Америки (тлумачний словник укр. Мови)
4. Пояснити слово «Sachem» жестами.
5. Відгадати слово «popularność».
6. Відповісти на запитання (окремі елементи аналізу):
 - Opisz wygląd i osobowość sachema («Wydaje się dumny jak król. Płaszcz z białych gronostajów – oznaka wodza – pokrywa jego wyniosłą postać i tak dziką, że przypomina źle oswojonego jaguara. Twarz ma jakby wykutą z miedzi, podobną do głowy orła, a w jej twarzy świecą zimnym blaskiem oczy prawdziwie indyjski, spokojne, niby obojętne – a złowrogie») (Підручник, с.77)

- Jak myślisz, co symbolizuje postać Sachema?
- Proszę zaproponować inne rozwiązanie akcji utworu «Sachem» H. Sienkiewicza.

Спробуємо проаналізувати вище написане і сформувавши окремі методичні рекомендації щодо використання такої гри у 5-7 класах:

1. Ігри можна використовувати на уроках різних типів, включаючи уроки контролю знань.
2. Користуватися грою можна під час роботи з текстами різних жанрів.
3. Гру можна використовувати як індивідуально, так і у груповій роботі.
4. Завдання, введені у гру мають відповідати темі та меті уроку.
5. Обов'язковою умовою при формуванні завдань є психолого-педагогічна відповідність.
6. Серед завдань мають бути такі, що формують мислительну діяльність.
7. Обов'язковою умовою є підведення підсумків гри та її обговорення.

На нашу думку, застосування гри «Еківоки» на уроці польської літератури зробить вивчення художніх творів цікавішим, розширить словниковий запас, дозволить дітям проявити себе з різних сторін. Під час гри діти навчаться аналізувати й синтезувати, порівнювати й узагальнювати, робити висновки, абстрагуватися від різноманітних факторів, що сприятиме активному розвитку логічного мислення кожного школяра. Після проведення такої гри, учні зрозуміють важливість прочитання художніх творів, адже основою будь-якої гри на уроці літератури є художній текст. Отже, настільна гра «Еківоки» - це чудовий та ефективний засіб активізації читацьких інтересів учня та розвитку його логічної компетентності.

РОЗВИТОК ЛОГІЧНИХ УМІНЬ ЗА ДОПОМОГОЮ ГРИ «ЕНЕРГІЙНО У СВІТ ХУДОЖНЬОГО СЛОВА»

Ще одним різновидом літературної настільної гри, яка може використовуватися на уроках польської літератури і слугувати платформою для формування та розвитку логічного мислення є «Енергійно у світ художнього

слова». Прототипом такої настільної гри є «Галопом по Європах» [10], однак пропонуємо створити й використовувати дещо змінений її варіант. Навчальна



мета постає перед учнями у вигляді ігрового завдання, ґрунтується на знаннях художнього тексту, мета ж вчителя в цьому випадку – їх перевірка. Для того,

щоб стати переможцем, гравцям потрібно набрати 180 очок в рейтингу мандрівника.

В оригінальній версії пропонується грати індивідуально. Однак, ми вважаємо, що доцільнішим буде грати у командах. Це сприятиме вмінню працювати в команді, розуміти та допомагати одне одному, поважати інших.

Наприклад, у 7 класі в інтегрованому курсі «Література (польська та зарубіжна)» з польською мовою навчання вивчається такий розділ як «Od dramatu do teatru» [20, с 54-56; 29, с. 163-227]. Під час вивчення діти знайомляться з такими художніми творами: «Balladyna» Juliusza Słowackiego, «Dziady. Część II» Adama Mickiewicza, «W Weronie» Cypriana Norwida, «Zemsta» Aleksandra Fredry «Wrażenia z teatru» Wisławy Szymborskiej та інші. На уроці узагальнення і систематизації знань учнів з цієї теми, доцільним вважаємо використати гру «Енергійно у світ художнього слова».

Для початку вчителеві необхідно розробити правила гри, за якими учні будуть гратися. В оригінальній версії гравцям потрібно скласти власний маршрут й відвідати всі 7 міст [10], у нашому випадку – побувати в 6 пунктах призначення і виконати відповідні завдання, карточки яких вони витягнуть. За кожне вдало виконане завдання команда отримуватиме 10 балів, а гра триватиме мінімум 3 раунди. Пропонуємо використовувати шість типів завдань, які дозволять учням

Цікавою й неоднозначною є постать Guślarza з твору «Dziady. Część II» А. Mickiewicza. Він очолює й проводить так званий обряд «дзядів», викликає духи померлих, спілкується з ними, запитує що їх турбує і допомагає. Одночасно це чарівник та священик, в його душі знаходяться дві особистості, а тому відбувається своєрідне роздвоєння. Можемо охарактеризувати його як доброго, розумного, сміливого, розсудливого й таємничого чоловіка, обдарованого незвичайними вміннями. За допомогою відповідного тембру голосу (тихого, таємничого, жалісного), рухів, жестів (умовне передавання предметів) сприйняття образу буде цілісним й легко впізнаваним. Вважаємо, що в цьому образі найповніше втілена народна мудрість, до якої неодноразово звертався А. Міцкевич.

Дати відповідь на запитання – третій тип завдання. Poeta, bajkopisarz, poseł, malarz, żołnierz, gracz – co zasadniczo różni się od innych? Проаналізувавши запропоновані слова, можемо зробити висновок, що це назви професій, або назва людини, яка займається певною діяльністю. Можна припустити, що ці вирази, крім одного, стосуються однієї людини. Зважаючи на те, що це літературна гра, це може бути або письменник, або літературний герой. Узагальнивши отриману інформацію і поєднавши в одному цілому, приходимо до висновку, що ці слова стосуються відомого польського комедіографа А. Фредро. Вагомою підказкою в цьому випадку може стати слово «gracz», адже він неодноразово грав на біржі. Таким чином, принципово відрізняється вираз «malarz», бо він не намалював за життя ні однієї картини.

Завдання четвертого типу – гра «Вгадай хто я?». Гравець витягає карточку із завданням, на ній написано кого йому потрібно відгадати. Він показує карточку своїй команді, а сам відгадує. Тут важливо формулювати й добирати правильні запитання, щоб можна було отримати чітку відповідь «tak» або «nie». Синтезуючи й узагальнивши отримані відповіді на власні запитання, гравець знаходить правильну відповідь і називає її. Наприклад:

- To jest kobieta? (Nie)
- A więc to mężczyzna. Urodziłem się w Polsce? (Nie)

- Na Ukrainie? (I tak, i nie)
- Dzisiaj to terytorium Ukrainy? (Tak)
- Jestem pisarzem? (Tak)
- Dramaturgiem? (Tak)
- Juliusz Słowacki? (Tak, brawo)

П'ятий тип завдання – придумати 3 способи застосування предмета. Наприклад, «dzban malin» - jako maseczka oczyszczająca в косметичних цілях; jako puder malinowy в кулінарії; jako syrop malinowy, що володіє лікувальними властивостями в медицині. Проаналізувавши зовнішній вигляд, властивості, доходимо до висновку, що ягоди можуть застосовуватися у різних галузях. Важливо також відзначити, що у творі «Balladyna» J. Słowackiego «dzban malin» стає символом суперечки між сестрами, своєрідним «яблуком розбрату», що призводить до сестро вбивства – Balladyna, знаючи що не стане переможницею у змаганні, підступно вбиває свою сестру й виходить заміж за Kirkora.

Зробити порівняльну характеристику героїв – шостий тип завдання. Наприклад, порівняти головних героїнь твору «Balladyna» J. Słowackiego – Alinę і Balladynę. Порівняння можна здійснювати з погляду на різні фактори – зовнішній вигляд, духовний світ, характер, поведінка тощо. Важливо під час виконання завдання виокремити не тільки відмінні характеристики, але й спільні. Наприклад, обох дівчат об'єднує надзвичайна врода й привабливість. Підтвердженням цього є те, що Kirkor не зміг одразу вирішити: кого взяти собі за дружину («Jaki wybór trudny! / Starsza jak śniegi – u tej warkocz cudny / Niby listkami brzoza przyodziana; / Ta z alabastrów – a ta zaś różana – / Ta ma pod rzęsą węgle – ta fioletki - / Ta jako złote na zorzy aniołki, / A ta zaś jako noc biała nad rankiem») [33, с. 186]. Адже одночасно його приваблювала таємничість Balladyny й природність Aliny.

Однак, це, мабуть, єдина спільна риса, яка об'єднувала сестер. Що стосується внутрішнього світу, то він кардинально відрізняється. Alina відзначалася добротою, щирістю, життєрадісністю, всю свою любов і підтримку дарувала сестрі й матері, ніколи не боялася роботи. Вона завжди піклується про інших, не соромиться свого бідного матеріального статку, а також занадто

довірлива та наївна. Саме цим скористалася її сестра, причому в найжорстокіший спосіб.

Цілковитою протилежністю є Balladyna, яка чудово почувалася у світі брехні, інтриги та беззаконня. Після поставленого завдання (зібрати якнайбільше малини) вона й думати не хоче про роботу, але думає про те, як підступністю, хитрістю здобути перемогу. Вона егоїстична, лінива, байдужа, шукає вигоду в усіх і всюди. Вважаємо, що нею керує жага влади, багатства, адже при здоровому глузді неможливо вчинити стільки злочинів, скільки вчиняє Balladyna.

Отже, в процесі виконання такого завдання відбувається аналіз головних героїнь, зокрема, зовнішнього вигляду та внутрішнього світу; синтез окремих елементів сприйняття художніх образів, вражень від прочитаного, що формує загальну картину й індивідуальне ставлення до кожного персонажа; порівняння двох сестер, які, як здавалося б, багато в чому мали б бути схожими, однак, спільною рисою виявилася тільки врода, а в іншому – повні протилежності; абстрагування, коли часом відкидаються деякі неістотні ознаки, щоб зосередити увагу на головному; та узагальнення, під час якого підсумовується все вище сказане й учнями робляться висновки про місце і роль головних героїнь у творі.

Використати таку гру можна й на уроці польської літератури в 6 класі під час вивчення творчості І. Красицького, зокрема «Wół i mrówka», «Żółw i mysz», «Lis i wilk», «Wilczki Przyjaciele», «Czapla, ryby i rak» [20, с. 36-37; 30, с. 129-134]. Пропонуємо такі завдання відповідно до передбачених типів:

1. Дати визначення літературному терміну «bajka». («Bajka jest to krótki wierszowany utwór, w którym bohaterami są przeważnie zwierzęta, rzadziej rośliny, przedmioty i ludzie») [34, с. 130].

2. Інсценізувати одну з вивчених байок на вибір. Наприклад, «Przyjaciele», оскільки можна залучити велику кількість учасників, зокрема всю команду.

3. Хто принципово відрізняється від інших: «lis», «ryba», «wilk», «czapla»? (Суттєво в цьому ряді відрізняється «ryba», адже у байках часто

уособлює довірливість та наївність, а «lis», «wilk» і «czapla» - хитрість й почуття наживи)

4. Відгадати слово, яке написано на карточці за допомогою правильно поставлених запитань. Наприклад, це може бути персонаж із байок – zając.

5. Вигадати три способи застосування предмета «pióro»: «pióro jako długopis», «pióro jako ozdoba kapeluszu», «pióro jako wypełnienie poduszki».

6. Порівняти дві байки авторства І. Красицького. З'ясувати чим вони є подібні, а чим відрізняються; назвати мораль, що міститься у байках та риси характеру, які уособлюють персонажі.

Під час знайомства із повістю-казкою «O kraśnoludkach i sierotce Marysi» Марії Конопницької на уроці польської літератури у 5 класі доцільно також використати настільну гру «Енергійно у світ художнього слова» [20,16; 28, с. 15-24]. На уроці застосування знань, умінь та навичок можна використати такі завдання:

1. Дати визначення літературному терміну «baśń» («Baśń – to utwór literacki o treści fantastycznej. Opowiada zazwyczaj o cudownych, magicznych wydarzeniach i niesamowitych zjawiskach») [28, с. 218].

2. Інсценізувати невеликий епізод твору, наприклад, зустріч Marysi z Podziomkiem.

3. Хто принципово відрізняється від інших: «gęś», «pies», «kraśnoludek», «lis»? (Зайвим тут є «kraśnoludek», адже інші слова об'єднує те, що вони називають тварин).

4. Відгадати слово, яке написано на карточці за допомогою правильно поставлених запитань. Наприклад, відгадати потрібно lisa Sadełka.

5. Вигадати три способи застосування предмета «kaptur»: «jako element stroju», «jako torebka», «jako rękawiczki».

6. Назвати реалістичні та фантастичні постаті, висловити своє ставлення щодо них, а також проаналізувати й порівняти мову персонажів. (Marysia jest postacią rzeczywistą, a Podziomek i królowa Tatra są postaciami fantastycznymi dlatego, że posiadają niezwykle umiejętności).

Для того, щоб стати беззаперечним переможцем, на початковому етапі гри (коли тільки витягнули карточки із назвами пунктів призначення й завданнями) необхідно добре спланувати власний маршрут. Від цього залежатиме успіх усієї гри для гравців, адже принцип гри звучить так: витягни карточку, якнайшвидше



відвідай усі пункти призначення, виконай завдання та отримай додаткові бали. Під час гри учасники між пунктами призначення рухаються автостопом (один хід – це

переміщення фішки на одну позначку вперед), а також є можливість двічі скористатися авіаперельотом, що суттєво дозволяє скоротити відстань й пришвидшити досягнення кінцевого пункту призначення. Таким чином, гравцям на початку потрібно проаналізувати витягнуті карточки, синтезувати отриману інформацію (про приблизну кількість можливих ходів), порівняти й узагальнити ймовірні шляхи подорожі, а також визначити: який шлях буде найкоротший?, як зробити найменше ходів?, де краще використати авіаквиток, а де подорожувати автостопом? Відтак, потрібно наперед прорахувати можливі кроки й наслідки власних дій, не забуваючи при цьому про суперників.

Спробуємо сформулювати методичні рекомендації щодо застосування настільної гри на уроках літератури у 5-7 класах:

1. Вчитель може використовувати її на уроці будь-якого типу.
2. Мета уроку повинна бути сформульована у формі ігрового завдання.
3. Складаючи завдання різних типів потрібно пам'ятати про вікові особливості учнів та їхню відповідність вимогам навчальної програми.
4. Можлива як індивідуальна, так і групова форма роботи.

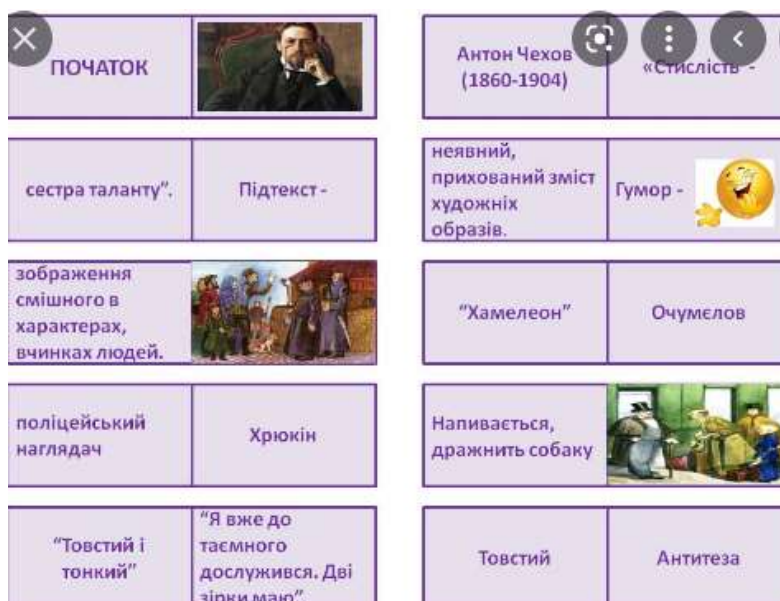
5. Важливо наголосити на принципі гри, адже від початку гри учні будуть розмірковувати, аналізувати, синтезувати, порівнювати, абстрагуватися й узагальнювати, що сприятиме активному розвитку логічних вмінь.

6. Важливим аспектом є підведення підсумків та з'ясування завдань, які виявилися складними для виконання у процесі гри.

Отже, застосування такого типу літературної настільної гри дозволяє з перших хвилин включити учнів в роботу й сприяє розвитку їх логічних вмінь. Школярі активно застосовують мислительні операції, самі того не підозрюючи, набувають вміння планувати свої кроки наперед й передбачати наслідки, що стане необхідністю в майбутньому. Оскільки така гра базується на літературних творах, це ще раз підкреслить важливість прочитання творів в повному обсязі й слугуватиме сильною мотивацією до навчання.

«ЛІТЕРАТУРНЕ ДОМІНО» ЯК СПОСІБ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ УЧНЯ

Уроки літератури, окрім того, що передбачають знайомство школяра із довершеними художніми текстами, шедеврами усіх часів, сприяють вихованню культурного й компетентного читача, котрий вміє аналізувати й інтерпретувати, оцінювати й порівнювати прочитане. Важливою умовою успішного осягнення



учнем художнього тексту повною мірою є володіння окремими елементами теорії літератури. Зрозуміння художнього твору, особливостей літературного процесу, життєвого та творчого шляху письменника, а також глибокі й міцні знання з заданої теми неможливі без знання

теоретико-літературних понять.

Теорія літератури не вивчається в школі як окремий предмет чи розділ, проте вона є безпосередньо включеною до навчальної програми з літератури (польської, зарубіжної, української). Знайомство й вивчення теоретико-літературних понять учнями здійснюється під час роботи над конкретним літературним текстом, адже вони включені й розміщені за лінійним та концентричним принципами. Засвоєння й практичне застосування теоретико-літературних понять здійснюється поступово: від простішого до складнішого. «Програма передбачає систематичну роботу над засвоєнням і закріпленням літературних понять, збагачення знань про них, від теми до теми і від класу до класу» - зазначається у програмі інтегрованого курсу «Література» [20, с. 6].

В теорії літератури важливе місце посідають засоби творення художнього образу та художньої форми твору. Матеріал такого характеру сприймається учнями дуже складно, часто виникають складнощі із розумінням та розрізненням літературних понять. Теоретичний аспект не викликає серед учнів зацікавлення літературознавчими поняттями, інтересу до учіння. Для того, щоб надати школярам необхідну теоретичну підготовку, а разом із тим подати це в ігровій формі, розвиваючи у них логічне мислення, вміння вибудовувати логічні ланцюжки, спостережливість, спритність, мотивуючи до навчання, пропонуємо звернутися до настільної гри «Літературне доміно».

Доміно – це одна з найбільш затребуваних та популярних настільних ігор у всьому світі. Принцип та правила гри відомі кожному з дитинства: якнайшвидше викласти всі свої плитки на ігрове поле та забрати загальну кількість балів із плиток суперників, набрати 100 очок та стати переможцем. На сьогодні існує велика кількість адаптацій цієї гри: «Гвоздики в тумані», «Козел», «Осел», «Телефон» тощо.



На уроці польської літератури у 5 класі під час вивчення розділу «Tradycje w życiu dziecka» [20, с. 25-

26; 28, с. 135-162], зокрема розглядаючи та акцентуючи увагу на епітетах, доцільним вважаємо звернутися до настільної гри «Доміно» літературного характеру. Гра складається з 28 плиток, кожна з яких поділена на дві частини: на одній написаний прикметник, а на іншій – іменник. Завдання полягає в тому, щоб дібрати характерну ознаку та допасувати її до відповідного іменника. В таку гру можуть грати від двох до чотирьох гравців: якщо двоє – кожен отримує по 7 плиток, троє – 6, четверо – 5. Решта плиток, що залишилася створює банк, з якого гравці будуть, за потреби, поповнювати свої запаси. Гра розпочинається плиткою, на якій написано: «Start / zima». Після цього до неї викладаються інші і утворюють ланцюжок, найважливіше правило тут: кожна наступна плитка приєднується до попередньої за умови утворення правильного словосполучення (добирання властивої ознаки).

Наприклад, добираючи характерну ознаку до слова «zima», використовують елементи аналізу та абстрагування. Зима – це пора року, що характеризується випаданням снігу, морозами, холодом, теплим одягом, Різдвяними святами тощо. Епітетами в такому випадку можуть бути такі вирази: «śnieżna», «biała», «mroźna», «puszysta». Гравцям потрібно швидко знайти плитку, на якій буде написано потрібне слово, в нашому випадку – «biała / matka». До наступного слова можна дібрати такі означення як «przychylna», «cierpliwa», «uśmiechnięta», «mądra». Знаходимо «uśmiechnięta / tęcza». Веселка являє собою незвичайне та одне з найяскравіших явищ природи, що виникає після дощу. Прикметники можуть бути такі: «jaskrawa», «malowana», «wielobarwna», «pstra». Гравці знаходять «malowana / pos», викладають і продовжують гру до того моменту, поки один із гравців не приєднає свою останню плитку.

Отже, граючи в таку гру, п'ятикласники зможуть з легкістю засвоїти інформацію про епітети, дати визначення як художньому засобу («Epitet – wyraz, który w tekście literackim jest określeniem rzeczownika» [28, с. 218]), знаходити їх в художніх текстах та добирати власні означення до запропонованих іменників. Окрім того, розвиватимуться вміння аналізувати, відкидати неістотні і виділяти

істотні ознаки предметів і явищ, узагальнювати отриману інформацію й використовувати її в майбутньому.

На уроці узагальнення і систематизації знань учнів за рік [20, с. 44] у 6 класі пропонуємо як один із допоміжних елементів застосувати настільну гру «Літературне доміно», зацентрувавши увагу на вивчених раніше теоретико-літературних поняттях. В процесі гри вироблятимуться вміння швидко орієнтуватися в навчальному матеріалі, застосовувати раніше отримані знання, застосовуватимуться такі мислительні операції як синтез та узагальнення. Настільна гра відбувається за вище описаними правилами, завдання гравців на цей раз: дібрати до літературного терміна його визначення, а також назвати, по можливості, приклад з художнього тексту. Починається гра плиткою із написом: «Start / uosobienie». Пригадавши раніше вивчений матеріал, синтезувавши та узагальнивши ключові слова (*przeniesienie cech, zjawiska przyrody, zwierzęta, cechy charakteru, pojęcia abstrakcyjne*), гравці швидко знайдуть потрібну плитку, а саме «nadanie ludzkich cech zwierzętom, przedmiotom, zjawiskom lub pojęciom / mit» [30, с. 28]. Прикладом уособлення є рядки з поезії Joanny Kulmowej «Marzenia»: «A one (marzenia) przez ten czas rosną, odbywają samotne podróże» [30, с. 27].

Opowieść, siły nadprzyrodzone, bogi, stworzenie świata, bohaterzy – такі слова можуть бути ключовими до поняття «mit», об'єднавши які в єдине ціле, учні з легкістю знайдуть потрібне визначення: «pradawna opowieść nieznanego pochodzenia oparta na starożytnych wierzeniach. Mit próbuje wyjaśnić pochodzenie, naturę i przeznaczenie świata, bogów i człowieka / ballada» [30, с. 46]. Прикладами міфів є «Prometeusz», «O Dedalu i Ikarze».

Таким чином, використання настільної гри допоможе шестикласникам пригадати теоретико-літературні поняття, які вони вивчали протягом року, розвиватиме реакцію, логічне мислення, вміння зосереджуватися на поставленому завданні, дозволить закріпити отримані знання на практиці. Під час вивчення розділу «Świat lirycznego słowa» на уроці польської літератури учні 7 класу знайомляться з такими поезіями як «Kalina» Teofila Lenartowicza, «Gęsiarka» Leopolda Staffa, «Kapuśniaczek» Juliana Tuwima, «Ulewa» Adama Asnyka,

«Pastereczka» Anny Kamieńskiej та багатьма іншими [20, с. 50-52; 29 с. 117-142]. На уроці узагальнення та систематизації знань рекомендуємо використати настільну гру «Літературне доміно», зробивши акцент на художніх засобах, використаних авторами. У гравців під час такої гри розвиватимуться навички логічного мислення – аналізувати, синтезувати, порівнювати та узагальнювати, грамотно висловлювати власні думки, тренується увага, пам'ять, концентрація, швидкість реакції.

Алгоритм укладання ігрових плиток такий: термін – визначення – приклад – назва твору та автор. Розпочинає гру гравець, у якого виявилася плитка із написом: «Start / epitet». Гравці пригадують все, що їм відомо про епітети. Наприклад, *środek stylistyczny, cecha podmiota, zabarwienie uczuciowe, określa rzeczownik*. Проаналізувавши та синтезувавши отриману інформацію, гравці шукають у себе відповідну плитку: «*środek stylistyczny, wyraz (najczęściej przymiotnik) pełniący w tekście funkcję określającą wobec rzeczownika*» / «*korale czerwone*» [29 с. 119]. Пригадуючи та порівнюючи зміст художніх творів, гравці приходять до висновку, що цей вислів з поезії «*Kalina*» Teofila Lenartowicza. Знаходять потрібну плитку: «*Kalina*» Teofila Lenartowicza / *porównanie*. Ключовими словами можуть бути такі: *figura stylistyczna, wyrazy porównujące, jak, niby, niż, zestawienie*. Знайшовши відповідну плитку, гравець викладає її на ігрове поле: «*uwypatnienie pewnych cech opisywanych przedmiotów, czynności, postaci, na podstawie jakiegoś ich podobieństwa do innego przedmiotu, czynności, postaci*» [29 с. 251] / «*Jak wesoly milion drobnych, wilgnych muszek, Jakby z worków szarych mokry, mżący maczek, Sypie się i skacze dżdżu wodnisty puszek, Rośny pył jesienny, siwy kapuśniaczek*» [29 с. 124]. Ці рядки авторства Juliana Tuwima, тому наступна плитка: «*Kapuśniaczek*» Juliana Tuwima / *metafora*.

Отже, використання такої гри на уроці польської літератури розвиває логічне мислення семикласників, дозволяє узагальнити та систематизувати вивчений у 5-6 класах навчальний матеріал щодо теоретико-літературних понять, а також полегшити процес опанування новими літературними поняттями. Використання такого типу гри дозволяє одночасно запам'ятовувати

літературознавчий термін, його визначення, приклад з художнього твору, а також назву твору та автора.

На підставі викладеного спробуємо сформулювати методичні рекомендації щодо застосування такої гри під час уроків літератури у 5-7 класах:

1. Гра може використовуватися на різних типах уроків, в тому числі на уроці узагальнення і систематизації знань учнів за рік.
2. Ігрове завдання повинне відповідати темі та меті уроку.
3. Процес гри повинен відбуватися в індивідуальному режимі, кількість гравців – 2-4.
4. Створюючи ігрові плиточки, потрібно пам'ятати про психолого-педагогічну відповідність та вимоги навчальної програми.
5. Добираючи відповідні питання й приклади, важливо не забувати про активізацію мислительної діяльності.
6. Підсумки та обговорення – невід'ємна складова проведення гри.

Застосування настільної гри «Літературне доміно» на уроках польської літератури урізноманітнить процес навчання, дозволить формувати й закріплювати отримані знання, вміння і навички на практиці. В процесі гри активно розвиватиметься в учнів розумова діяльність, логічне мислення, швидка реакція, вміння зосереджуватися, кмітливість та увага. Така настільна гра сприятиме формуванню стійкого інтересу до читання та вивченню теоретико-літературних понять, адже в основі завдання лежить знання тексту й літературних понять, без яких неможливе повноцінне сприйняття літературного твору. Успішне засвоєння теоретико-літературних понять протягом навчання у 5-7 класах дозволить створити міцну базу для глибокого аналізу художніх текстів у майбутньому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академічний тлумачний словник української мови : веб-сайт. URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 17.03.2021).
2. Анаграма: веб-сайт. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?sword=%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0> (дата звернення: 17.04.2021).
3. Андросова Н. Інноваційні технології в школі. Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Сер.: Педагогічні науки, 2010. № 91. С. 29-34.
4. Астаф'єва М., Прошкін В., Радченко С. Геометричні засади на побудову як дієвий інструментарій формування навичок XXI століття. Освітологічний дискурс, 2017. № 3-4 (18-19). С. 122-136.
5. Большая медицинская энциклопедия : у 30 томах / под ред. Б. В. Петровского. 3-е изд. Т. 16. М.: Советская энциклопедия, 1988. 475 с. URL: <https://xn--90aw5c.xn--c1avg/index.php/%D0%9C%D0%AB%D0%A8%D0%9B%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%95> (дата звернення: 15.03.2021).
6. Бондаренко Ю. І Формування математичної компетентності в процесі шкільного навчання художньої літератури. Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки», 2020. № 2. С. 19-26.
7. Варій М. Загальна психологія : підручник для студентів вищих навчальних закладів / 3-тє вид. К.: Центр учбової літератури, 2009. С. 352-376.
8. Воровщиков С. Логичное мышление и его назначение. Инновационные проекты и программы в образовании, 2009. № 5. С. 23-27.
9. Воронина Л., Карпова М. Понятие логического мышления в психолого-педагогической литературе. Традиции и инновации в педагогическом образовании : сб. науч. тр. V Междунар. конф. Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2019. С. 18-21.

10. Галопом по Європах: правила гри. URL: <https://lelekan.com.ua/files/rules/366/pravila-nastilnoyi-gri-galopom-po-yevropah-ukrayinskoju-movoyu.0.pdf> (дата звернення: 20.04.2021).
11. Годлевська В., Мацко Л., Прищак М. Основи психології та педагогіки: навч. посібник. Вінниця: ВНТУ, 2009. 163 с.
12. Гончаренко С. Український педагогічний словник. К.: «Либідь», 1997. 375 с.
13. Граємось – розвиваємось: настільні ігри від давнини до сучасності: інформаційний путівник для читачів-учнів 5-9 кл / уклад. М. О. Божко; за ред. Л. І. Кравець. Київ, 2019. 48 с. URL: <https://ru.calameo.com/read/00275381117c4d3a98362> (дата звернення: 21.03.2021).
14. Егорина В. Формирование логического мышления младших школьников в процессе обучения: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. Брянск, 2001. 191 с.
15. Загальна психологія : підручник / О. Скрипченко, Л. Долинська, З. Огороднійчук, Т. Зелінська, Т. Лисянська, Н. Співак, Н. Зубалій, І. Булах, О. Артемчук, Л. Зінченко. К.: Каравела, 2019. С. 139-171.
16. Зарубіжна література. 5 клас: підручн. для закл. загальн. середн. освіти / О. Ніколенко, Т. Конєва, О. Орлова, М. Зуєнко, О. Кобзар / 2-е вид., доопрац. К.: Грамота, 2018. 256 с.
17. Заячківська Н., П'ятакова Г. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі: навч.-метод. Посібник. Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. 55 с. URL: <http://www.wikipage.com.ua/1x484c.html> (дата звернення: 21.03.2021).
18. Збірка афоризмів, висловів, фраз для вчителя : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/zbirka-aforizmiv-visloviv-fraz-dlya-vchitelya-37242.html> (дата звернення: 15.03.2021).
19. Ільяницька Л. Ігрові проблемні ситуації. Школа, 2004. № 7. С. 27-28.
20. Інтегрований курс «Література» (польська та зарубіжна): програма для загальноосвітніх навчальних закладів з навчанням польською мовою, 5-9

класи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/literatura-polska-ta-zarubizhna-dlya-zagalnoosvitnix-navchalnix-zaklladiv-z-navchannyam-polskoju-movoyu.pdf> (дата звернення: 17.04.2021).

21. Казки всіх країн, єднайтеся: веб-сайт. URL: <https://chl.kiev.ua/KEY/Books/ShowBook/50> (дата звернення: 17.04.2021).

22. Кашлев С. Педагогика: теория и практика педагогического процесса. Ч. 1. Минск: Зорны верасень, 2005. 122 с.

23. Ковальчук О., Когут С. Основи психології та педагогіки: навч. посібник / за заг. ред. Л. Ковальчук. Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2009. 624 с.

24. Конверський А. Логіка: підручник / 2-е вид., випр. К.: ВПЦ «Київський університет», 2017. 391 с.

25. Кондаков Н. Логический словарь-справочник / 2-е изд., испр., доп. М.: Наука, 1975. 721 с.

26. Кукушин В. Ігрові технології на уроках. Відкритий урок: розробки, технології, досвід: науково-методичний журнал, 2006. № 11-12. С. 3-7.

27. Кукушкин С. Педагогические технологии: учебное пособие / 3-е изд., испр., дополн. М.: Март, 2006. 336 с.

28. Лебедь Р. Інтегрований курс «Література» (польська та зарубіжна), 5 клас: підручн. для закл. заг. серед. осв. / 2-е вид., доопрац. Львів: Світ, 2018. 224 с.

29. Лебедь Р. Інтегрований курс «Література» (польська та зарубіжна), 7 клас: підручн. для загальноосвіт. навч. закл. з навч. польською мовою. Львів: Світ, 2015. 256 с.

30. Лебедь Р. Інтегрований курс «Література» (польська та світова), 6 клас: підручн. для загальноосвіт. навч. закл. з навч. польською мовою. Львів: Світ, 2014. 240 с.

31. Леонтьев О., Лымаренко В. Общая и прикладная психофизиология: учебное пособие. СПб.: Университет при МПА ЕврАзЭС, 2020. С. 21-48.

32. Логика : веб-сайт. URL: <https://ru.wikiquote.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0> (дата звернення: 17.03.2021).
33. Логіка: курс лекцій / за ред. Т. Сілаєвої. Тернопіль: ПП. Процюк, 2005. 180 с.
34. Максименко С., Соловієнко В. Загальна психологія: навч. посібник. К.: МАУП, 2000. 256 с. URL: <https://pidru4niki.com/15130616/psihologiya/mislennya> (дата звернення: 15.03.2021).
35. Малихіна О., Туріщева Л. Використання настільних ігор як умова соціалізації дітей з особливими потребами. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/bitstream/123456789/3656/1/%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%85%D1%96%D0%BD%D0%B0%20%D0%9E.%D0%84.%20%D0%A2%D1%83%D1%80%D1%96%D1%89%D0%B5%D0%B2%D0%B0%20%D0%9B.%D0%92.%20%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%20%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B8.pdf> (дата звернення: 21.03.2021).
36. Матасова И. Математические игры как средство развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста: дис. ... канд. пед. наук : 19.00.07. Самара, 2003. 211 с.
37. Мислення: веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F> (дата звернення: 15.03.2021).
38. Міркування : веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%96%D1%80%D0%BA%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F> (дата звернення: 17.03.2021).
39. Мороз П. Захопити, а не примусити. Ігрова діяльність на уроках історії (на прикладі історії стародавнього світу). Історія в школах України, 2005. № 4. С. 25-29.
40. М'ясоїд П. Загальна психологія: навч. посібник / 3-тє вид., випр. К.: Вища школа, 2004. С. 299-311.

41. Настільна гра «Еківоки» : веб-сайт. URL: <https://geekach.com.ua/ua/nastolnye-igry/serii-igr/ekivoki/> (дата звернення: 17.04.2021).
42. Огерчук Л. Изучение «Технологии» как средство развития логического мышления младших школьников: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Москва, 1998. 190 с.
43. Орендарчук Г. Логіка: навч. посібник / 2-е вид., перер., доп. Тернопіль: Астон, 2008. 272 с.
44. Пархоменко В., Черушева Г., Щіпановська О. Психологія і педагогіка: навч. посібник / за ред. І. Надольного. 2-ге вид., перероб., допов. К.: ДП «Інформ.-аналіт. Агентство», 2012. 377 с.
45. Перспективні педагогічні технології в шкільній освіті: навч. посібник / за ред. С. Бондар. Рівне: Тетіс, 2003. 200 с.
46. Петров Ю. Азбука логичного мышления. М.: Изд-во Московского университета, 1991. 104 с.
47. Пилипко Є. Курс лекцій «Логіка». Харків: ХНУМГ, 2013. 94 с.
48. Платонов К. Краткий словарь системы психологических понятий. М.: Высшая школа, 1984. 174 с.
49. Подгорецкая Н. Изучение приемов логического мышления у взрослых. М.: Изд-во МГУ, 1980. 149 с.
50. Поспелов И., Поспелов Н. Формирование мыслительных операций у старшеклассников. М.: Педагогика, 1989. 152 с.
51. Приставська А. Ігрові технології навчання. Англійська мова та література, 2011. № 11. С. 5-97.
52. Психологія : підручник / Ю. Трофімов, В. Рибалка, П. Гончарук [та ін.]; за ред. Ю. Трофімова. 2-е вид. К.: Либідь, 2008. 558 с. URL: <https://westudents.com.ua/knigi/526-psihologiya-trofimov-yul-.html> (дата звернення: 15.03.2021).

53. Рега Д. Трагедія В. Шекспіра «Ромео і Джульєтта» і настільна гра М. Ескью «Інтриги Верони»: інтермедіальні відношення. Султанівські читання, 2019. № 8. С. 45-51
54. Роменець В. Історія психології XIX – початку XX століття. К.: Вища школа, 1995. 614 с.
55. Рубинштейн С. Основы общей психологии. СПб: Изд-во «Питер», 2000. С. 249-319.
56. Своротова Ю. Использование настольних игр в образовательном процессе. Развитие современного образования: от теории к практике: материалы VII Всерос. науч.-практ. конф. с международным участием. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. С. 145-150. URL: https://interactive-plus.ru/ru/article/497371/discussion_platform (дата звернення: 21.03.2021).
57. Селевко Г. Современные образовательные технологии: учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
58. Скаткин М. Совершенствование процесса обучения. М.: Педагогика, 1971. 208 с.
59. Степанов О., Фіцула М. Основи психології і педагогіки: навч. посібник / 2-е вид., випр., доп. К.: «Академвидав», 2006. 520 с.
60. Сухомлинський В. Вибрані твори: в 5 т. Т. 3: Серце віддаю дітям; Народження громадянина; Листи до сина, 1977. 668 с.
61. Тихомиров О. Психология мышления: учебн. пособие. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984. 272 с.
62. Тофтул М. Логіка : посібник. К.: Видавничий центр «Академія», 1999. 336 с.
63. Философский энциклопедический словарь / Е. Блаватская; под ред. Е. Губского [и др.]. М.: Инфра-М, 2003. 576 с.
64. Экивоки: правила игры. URL: https://geekach.com.ua/content/files/pravila-nastolnoy-igry-ekivoki_13183285.pdf (дата звернення: 17.04.2021).

65. Як розробити настільну гру : веб-сайт. URL: <https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobty-nastilnu-gru/> (дата звернення: 21.03.2021).
66. Chaffee John. Thinking critically. Boston. 1988. 468 p.
67. Francikowski J. Wykorzystanie gier planszowych w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych. Homo Ludens 1 (11), 2018. Str. 29-40 URL: https://www.researchgate.net/publication/331054396_Wykorzystanie_gier_planszowych_w_nauczaniu_przedmiotow_przyrodniczych (дата звернення: 21.03.2021).
68. Kotała M. Gry planszowe jako (nie)codzienna metoda wychowania. URL: <http://docplayer.pl/107698635-Gry-planszowe-jako-nie-codzienna-metoda-wychowania.html> (дата звернення: 21.03.2021).
69. Kurowska K. Edukacyjny wymiar gier planszowych na podstawie gry Ognisty podmuch. Zeszyty Naukowe SGSP, 2018. № 67/3/2018. Str. 111-134.
70. Myślenie i rozwiązywanie problemów. Podejmowanie decyzji / A. Grabowska, J. Koziński, W. Budohoska; pod red. T. Tomaszewskiego. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1992. 197 str.
71. Ryszard M. Stosunek logiki do dydaktyki w poglądach niektórych przedstawicieli Szkoły Lwowsko-Warszawskiej. Przegląd Pedagogiczny. 2014. № 1. Str. 74-89. URL: <https://przegladpedagogiczny.ukw.edu.pl/archive/article/216/stosunek-logiki-do-dydaktyki-w-pogladach-niektorych-przedstawicieli-szkoly-lwowsko-warszawskiej/article.pdf> (дата звернення: 17.03.2021).
72. Słownik psychologiczny / pod red. W. Szewczuka. Warszawa: "Wiedza Powszechna", 1979. 341 str.
73. Woźniak J. Grywalizacja w zarządzaniu ludźmi. Zarządzanie Zasobami Ludzkimi, 2015. № 2 (103) Str. 11-33.
74. Zimbardo P. G. Psychologia i życie. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1999. 864 str.