

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

Факультет іноземної філології

Кафедра англійської мови

Дипломна робота

магістра

з теми **«ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ДІЯЛЬНОСТІ
СТАРШОКЛАСНИКІВ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ»**

Виконала: студентка 2 курсу

групи Ang1p – M19z

спеціальності: 014 Середня освіта (Мова
і література (англійська))

Гресько Альона Сергіївна

Керівник:

Шулик Поліна Львівна,

кандидат філологічних наук, доцент,

Рецензент:

Рарицький Олег Анатолійович, доктор
філологічних наук, професор, завідувач
кафедри історії української літератури та
компаративістики

Кам'янець-Подільський – 2020 року

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ГРИ	
ЯК ЦІЛІСНОГО КУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА	7
1.1. Філософська рефлексія феномена гри.....	7
1.2. Феномен гри як маркер сучасності.....	11
1.3. Особливості і значення гри в педагогічному процесі.....	14
Висновки до розділу.....	20
РОЗДІЛ 2. РОЛЬ І ОСОБЛИВОСТІ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ	
НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	22
2.1. Загальні ознаки дидактичної гри та основні принципи її організації.....	22
2.2. Особливості використання ігрових технологій на різних етапах вивчення художнього твору.....	30
2.2.1. Гра на етапі сугестивно-емоційного сприйняття тексту.....	32
2.2.2. Співтворчий діалог-гра з автором на етапі аналізу твору.....	39
2.2.3. Ігрові технології на заключному етапі вивчення художнього твору.....	46
2.3. Ігрові форми масових навчально-виховних заходів із зарубіжної літератури.....	59
2.4. Роль і місце вчителя в дидактичних іграх на уроках зарубіжної літератури.....	69
Висновки до розділу.....	72
ВИСНОВКИ	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78

ВСТУП

Гра як унікальний соціокультурний феномен привертає увагу багатьох вчених з найдавніших часів. У дослідженнях Геракліта, Платона, Аристотеля, І. Канта, Ф. Шиллера, Г.-Г. Гадамера, Й. Хейзінга, Е. Фіна та інших ігрова тематика постає у різноманітних аспектах. Складність проблеми, розмаїтість думок щодо феномену гри є наслідком того, що, по суті, немає такої людської діяльності, котру б не можна було розглядати з позиції гри. Наразі гра є однією з унікальних, і в той же час універсальних моделей вираження соціальної практики. Філософія, антропологія, культурологія, мистецтвознавство, психологія, педагогіка, лінгвістика – ці та інші науки в рамках специфічних методологічних стратегій формують різні, але не менш значні для розуміння даного феномена дискурси.

Гра, як відомо, є особливою якістю творчого процесу. Стосовно художньої літератури, послуговуючись висновками Ф. Шиллера, можна сказати, що для людини художній твір як естетичний феномен може існувати тільки у формі гри: «Єдиною формою пізнання естетичного може бути названа тільки гра, тому що прекрасне перебуває поміж сферами чуттєвого та раціонального» [67, с. XV]. Для шкільного викладання літератури ці слова набувають особливого значення, адже головне завдання, яке стоїть перед вчителем зарубіжної літератури – сформувати учня-читача з необхідним досвідом творчої діяльності та емоційно-ціннісного сприйняття світу. Щоб виконати це завдання, треба усвідомлювати, що учень не пасивна фігура навчально-виховного процесу і вчитель повинен намагатися не просто дати йому певний багаж знань, але й навчити мислити, стимулювати роботу думки, потребу вчитися, самостійно здобувати знання, спостерігати, досліджувати. Головним помічником на цьому шляху стане сам предмет, естетична природа якого спонукає до діалогу. Як казав М. Волошин: «Поезія не підручник, вона нічого не пояснює, нічого не тлумачить. Поет говорить як рівний з рівними або мовчить» [Цит. за: 37, с. 2]. Отже, діалогічна природа художнього твору стає саме тією *ниткою Аріадни*, що вказує єдино вірний

шлях, який не дозволить ні викладачеві ні учневі загубитися в лабіринтах художнього тексту.

Головним інструментом, що організує діалог між текстом і сучасними учнями, повинна стати гра, адже гра присутня у творі і як інтерпретаційні моделі поведінки, і як особливе ставлення до дійсності. Все це обумовлює актуальність запропонованого дослідження.

У пошуках ефективної методики навчання зарубіжної літератури у школі до літературної гри зверталися такі дослідники, як О.Ю. Богданова, Є. Мірошніченко, Є. Пасічник та ін. Проблема гри приділяли значну увагу мислителі і педагоги як минулого, так і сучасного: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А. Коменський, І. Кант, Ф. Шиллер, Г. Гросс, К. Ушинський, А. Макаренко, О. Леонтєв, П. Гальперін, О. Запорожець та інші. Свого часу В. Сухомлинський писав: «... 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» [577, с.95]. Гру він порівнював з іскоркою, що запалює вогник допитливості і любові до знань. І це справді так, оскільки гра має надзвичайно багато навчальних і виховних можливостей

Актуальність досліджень ігрових технологій на уроках літератури полягає в тому, що саме гра допомагає учневі відчувати власну особистість, своє “Я”, свої потреби, прагнення, а головне, отримуючи насолоду від мистецтва слова, дитина водночас учиться гармонізувати своє “хочу” і “повинен”, готується до практичного життя, вчиться орієнтуватися в життєстверджуючих поняттях, формує справжній, характерний для світосприйняття ідеал.

Використання ігрових методів роботи на уроках зарубіжної літератури – дієвий спосіб долучити учнів не тільки до читання, а й до творчої діяльності. Адже саме творчість стала атрибутом повноцінного життя сучасної особистості, яка здатна реалізувати себе в різних сферах діяльності,

забезпечити майбутнє процвітання держави, відновлення та поповнення національного етносу, збереження історії власного народу.

Мета роботи – розкрити можливості гри як засобу активізації творчої та інтелектуальної діяльності старшокласників на уроках зарубіжної літератури, визначити особливості і роль використання ігрових форм на різних етапах вивчення художнього твору

Досягнення основної мети вимагає постановки ряду конкретних **завдань:**

- проаналізувати філософську рефлексію феномена гри та особливості його розгортання в сучасних умовах суспільного розвитку;
- розкрити роль дидактичної гри в підвищенні ефективності навчання;
- висвітлити проблему визначення поняття «дидактична гра» та дослідити розмаїття класифікацій навчальних ігор;
- з'ясувати доцільність і особливості використання ігрових технологій на різних етапах вивчення художнього твору на уроках зарубіжної літератури в старших класах і у позаурочний час;
- визначити місце і роль вчителя в дидактичних іграх.

Предмет дослідження — проблема використання ігрових технологій на уроках зарубіжної літератури

Об'єкт дослідження – праці вітчизняних і зарубіжних науковців та методистів, присвячені проблемам використання інноваційних технологій у сучасній школі, зміст шкільної літературної освіти, практичний досвід вчителів-новаторів.

Наукова новизна полягає у тому, що у роботі запропонована система використання ігрових технологій відповідно до етапів вивчення художнього твору на уроках зарубіжної літератури в старших класах.

Методологічною основою дослідження є ретроспективний та системний аналіз філософської, філологічної, психолого-педагогічної та методичної літератури

з досліджуваної проблеми; теоретичне узагальнення педагогічного досвіду для визначення теоретико-методичних засад дослідження

Практичне значення одержаних результатів полягає у тому, що вони можуть стати частиною матеріалів, що використовуються у загальних і спеціальних навчальних курсах з методики навчання зарубіжної літератури в закладі вищої освіти, а також у практиці викладання зарубіжної літератури у сучасній школі

Апробація роботи була здійснена на студентській науковій конференції Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка 23 вересня 2020 року та у публікації у Збірнику наукових праць студентів та магістрантів факультету іноземної філології Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка:

Гресько А. С. Гра та учнівська діяльність на уроках зарубіжної літератури. *Збірник наукових праць студентів та магістрантів факультету іноземної філології Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Випуск 13. Кам'янець-Подільський: Видавець Панькова А. С., 2020. С.97-100

Обсяг та структура дослідження. Робота складається з двох розділів, вступу, висновків, списку використаної літератури та додатків. Її обсяг без списку використаної літератури становить 77 сторінок комп'ютерного набору. Додається список використаної літератури (71 позиція).

ВИСНОВКИ

Дослідження феномену гри вражають своєю різновекторністю. У період античності гра вперше була поставлена в ряд фундаментальних проблем буття. У 18-19 ст філософи та митці (І Кант, Ф. Шиллер та ін.) наголошують, що гра – це розкриття сутнісних сил людини, реалізація її здібностей і можливостей, і досліджують зв'язки між грою і мистецтвом. ХІХ ст. внесло у дослідження проблеми гри суто позитивістську точку зору, яка поєднала ідеї фізіології і психології (Г. Аллен, Г. Спенсер), на першому плані опинилося проблема значення гри для розвитку людини, аджегра протиставляється буденності, утилітаризму і брутальності людського буття, надаючи йому нових відтінків: від трагічного до піднесеного, спортивно-святкового відчуття життя. Радикально нове пояснення природи гри пропонує на початку ХХ ст. З. Фрейд. В його концепції об'єднуються два фундаментальних постулати: вирішальне значення гри в дитинстві і вплив дитинства на «дорослу» долю людини. Розмаїття досліджень спричинило появу на початку ХХ ст. лудологічної концепції Й. Хейзінги , який висуває і обгрунтовує ідею про ігровий характер культури. Культурологічні прояви лудології розширено і доповнено сучасними дослідженнями, де підкреслюється, що взаємини людина-суспільство все частіше набувають ігрових ознак. Доба постмодернізму маніфестує «ігрове» ставлення до світу. Для сучасного стану суспільства характерна нестримна жага до інтерпретацій, гри, імітації, маніпулювань. Актуальність феномена гри для сьогодення виявляється, насамперед, у його ролі як особливого зв'язку людини зі світом, що полягає у розумінні людиною світу та саморозумінні одночасно.

У практиці освітніх закладів гра давно використовується як метод навчально-виховної роботи, набуваючи вигляду різноманітних видів і форм. Організуюче значення гри, її здатність формувати групові відносини, соціальну поведінку дітей, найкращі моральні якості, давно перетворили її в найважливіший фактор і навіть принцип виховання. Педагогічна наука

особливо цінує гру за можливості розвитку дитячої ініціативи, яка виховує самостійність у поведінці і судженнях дитини. У дидактичних іграх процес навчання набуває інших, незвичайних форм навчання: політ фантазії, самостійний пошук, новий погляд на звичайні ситуації, переосмислення фактів.

Для уроків літератури, де розглядаються твори мистецтва слова, важливим є те, що часто гру називають творчою діяльністю. У старшому шкільному віці найбільше зло для учнів – це байдужість, розрив зв'язків між людьми, порушення спорідненості людини і світу. Учні намагаються зіставити події твору зі своїм спогляданням життя. Їх уява носить інтелектуальний характер. Вони чітко бачать авторську позицію і можуть придумати цілий діалог між героями, який буде відбивати думку автора. Старшокласники вільно «домислюють» ситуації твору, уявляючи, що передувало їх початку, або подумки продовжують розвиток дії. Гра на уроці організовує цей процес, створює основу сприйняття мистецтва слова, якою є діалог між текстом і учнями.

Всі ігрові методики спрямовані на активізацію інтелектуальної і творчої діяльності учнів, і на кожному етапі вивчення художнього твору вони виконують специфічні функції.

На початку вивчення твору, коли учень, озброєний лише сугестивно-емоційним сприйняттям тексту, він ще не може бути рівноправним учасником діалогу-гри. Тому йому пропонується роль спостерігача гри, яка відбувається між текстом і його численними трансформаціями в різні епохи як в літературних текстах, так і в різних видах мистецтва. Досягненню мети сприятимуть такі форми діяльності, як робота з деталлю; коментоване читання; актуалізація (мається на увазі “оживлення” деталі або епізоду ХТ читачем); конкретизація (цілеспрямований процес відновлення “пустих місць”); ілюстрування (усне словесне малювання).

Саме на цьому етапі широко використовуються такі близькі сучасній молоді аудіовізуальні засоби. Широке використання мультимедіа, інтернет-

ресурсів, зразків сучасного мистецтва, які своїм успіхом завдячують художнім творам, розкривають перед учнями глибину емоційного змісту і невичерпне багатство літературних образів, сюжетів. Художні твори тільки тоді стануть часткою духовного досвіду учнів, коли вони зможуть побачити їх життєздатність в умовах сучасного світу, а також відчуті і зрозуміти необхідність їх вивчення. Спостереження за «чужою грою» не тільки сприяють мотивації читацької активності школярів, але і збагачують їх певною інформацією про текст.

Для того, щоб художнє сприйняття перетворило художній твір у факт свідомості учня-реципієнта необхідно у практиці викладання застосовувати діяльнісний підхід, що передбачає активну участь школярів у співтворчому діалозі з текстом і автором. Для учня-читача розуміння авторської позиції стає і самопізнанням. Отже, на наступному етапі (аналіз твору) учні, які ще не набули статусу рівноправного з текстом учасника діалогу, повинні виявити у співрозмовника (текста) всі наявні і приховані засоби, «козирі», що роблять його «фаворитом» і дозволяють йому нав'язувати свої правила у грі з читачем. На цьому етапі важливого значення набувають інтелектуальні ігри.

На останньому етапі учень здатен вийти за межі художнього світу письменника, подивитись на цей світ з боку, побачити і оцінити його несхожість зі світами інших художників, дати свої відповіді на моральні запитання, що постають у тексті, поєднати концепцію твору зі своїм особистим духовним досвідом. Основою діалогу між автором і читачем (текстом автора і текстом читача) слугуватиме на цьому етапі організація інтерпретації художнього твору, що вже включає у себе елемент гри. Поступово від предметних, імітаційних ігор, ігор-подорожей, ігор у формі вікторин учні переходять до рольових ігор, а на вищому етапі до прийомів співтворчості. Саме на цьому етапі учням пропонується змодельовати ситуації, яких немає у тексті, дописати твір, змінити фінал твору, написати свій твір (літературний, музичний, твір живопису, кінофільм або сценарій) за

мотивами вивченого, створити буктрейлер тощо. На цьому етапі у центрі – творчі ігри.

На всіх етапах гра створює відповідну модель взаємовідносин учня-читача і тексту, який активно освоюється школярами, і тому існує для нього. Гра дозволяє акцентувати увагу на багатозначності художнього образу і суб'єктивному характері його сприйняття та інтерпретації. Отже, гра стає одним із продуктивних шляхів досягнення основної мети навчання літератури – підготовки читача, здатного сприймати, розуміти та інтерпретувати літературні тексти.

Використання дидактичних ігор на уроках зарубіжної літератури є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності, сприяє створенню пізнавального мотиву, посилює увагу до змісту матеріалу, виховує почуття відповідальності за успіхи у навчанні всього колективу в цілому і кожного учня зокрема.

Використання ігрових технологій у позаурочний час урізноманітнює навчальну діяльність з предмета, сприяє підвищенню інтелектуальної і творчої активності учнів, стимулює розвиток первинних літературних пізнавальних і навчальних інтересів учнів.

Ігрові ситуації на уроках зарубіжної літератури і позакласній роботі – це потужний мотиваційний засіб, але слід пам'ятати, що ігрова форма не повинна домінувати над змістом, вона покликана сприяти засвоєнню змісту легко та невимушено.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрєєва О. В. Використання інформаційно-комунікативних технологій на уроках зарубіжної літератури. *Зарубіжна література в школі*. 2008. №6. С. 12-25.
2. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. Москва: Худ. лит., 1986. 412 с
3. Богосвятська А. Інноваційні форми масових навчально-виховних заходів із зарубіжної літератури *Зарубіжна література в школах України*. 2016. № 4. С. 26-30.
4. Богосвятська А. Навчаймося в дітей: навчаймося дивуватися, навчаймося допитливості, навчаймося мріяти *Зарубіжна література в школах України*. 2017. № 7-8. С. 70-75.
5. Богосвятська А. Формування системного і творчого мислення на уроках літератури. *Зарубіжна література в школах України*. 2014. № 9. С.20-25
6. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Москва : Высшая школа, 2001. 216 с.
7. Быкова Е.А. Формирование творческого мышления учащихся с использованием средств информационно-коммуникационных технологий: автореф. дисс. на соискание научн. степени канд. пед.наук: 13.00.01 – Самара, 2011. 24 с.
8. Відповіді на «складні» дитячі питання. URL : Режим доступу: <https://ukr.media/science/283080/> (дата звернення 07.11.2020).
9. Волкотруб Г.Й. Уживання іншомовних слів / Волкотруб Г.Й. Стилїстика ділової мови: Навчальний посібник. Київ : МАУП, 2002. 208 с.
10. Гадамер Х.Г. Истина и метод. Москва: Прогресс, 1998. С.145-150.

11. Гарізан Наталія. Використання ігрових технологій на уроках зарубіжної літератури та в позакласній роботі як шлях до підвищення ефективності навчально-виховного процесу *Зарубіжна література в школах України*. 2020. № 2. С. 11-19.
12. Гатеж Т. Печворк. URL : <https://www.facebook.com/groups/2001066366820920/permalink/2177242349203320> (дата звернення 07.11.2020).
13. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 376 с.
14. Горальський А. Правила тренінгу творчості. Львів: ВНТЛ, 1998. 52 с.
15. Грицюк С.А. Педагогічне значення наукових досліджень сутнісних особливостей дитячої гри. *Молодий вчений*. № 2 (17). 2015. С.33-35.
16. Грушевський М. Дитина у звичаях і віруваннях українського народу. Київ : Либідь, 2006. 256 с.
17. Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології. *Рідна школа*. 2004. №10. С. 36-39
18. Залізницька О. Профілі FB. URL : [:https://www.facebook.com/groups/2001066366820920](https://www.facebook.com/groups/2001066366820920) (Дата звернення 07.11.2020).
19. Зарубіжна література. Програма для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання (рівень Стандарт), 2018 р. URL : [:https://mon.gov.ua](https://mon.gov.ua) (дата звернення 09.06.2020).
20. Інновації в освіті: інтеграція науки і практики: збірник науково-методичних праць / за заг. ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. 492 с.
21. Ісаєва О. Креолізовані тексти на уроках світової літератури. URL : http://media.ippo.kubg.edu.ua/wp-content/uploads/2014/08/isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc (дата звернення 07.11.2020).

22. Ісаєва О. Про основні парадигми шкільної літературної освіти. *Всесвітня література в СНЗУ*. 2011. № 1. С. 2-4.
23. Карпенкіна Л. Г. Використання ігрових форм на уроках світової літератури як засіб підвищення інтересу учнів до навчання. *Зарубіжна література в школах України*. 2014. № 4 С.20-27
24. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання. *Дивослово*. 2004. №7. С. 2–33.
25. Концепція Нової української школи. URL :<http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednyaua-sch-2016/konceptsiya.html> (дата звернення 07.11.2020).
26. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага. *Дошкільне виховання*. 2017. №1. С.2-6.
27. Лемко Г. І. Значення гри для виховання дитини. *Materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference «Zpravy vedecke ideje – 2008»*. Dil 7. Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot. Praha: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2008. S. 47–50. URL : http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm (дата звернення 07.11.2020).
28. Лисенко Н.В. Педагогіка українського докiлля: У 3-х частинах. Ч. 2: Навч. посiб. Київ : Видавничий дiм «Слово», 2010. – 360 с.
29. Лосев А. Ф. Форма – Стиль – Выражение. Москва : Мысль, 1995. 940с.
30. Лукьяшко О.В. Роль нестандартных уроков литературы в развитии познавательной активности старшеклассников. URL :<http://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2012/12/16/rol-nestandartnykh-urokov-literatury-v-razvitii-poznavatelnoy> (дата звернення 07.11.2020).
31. Макаренко А.С. Деякі висновки з мого педагогічного досвіду. *А.С. Макаренко. Твори в семи томах*. Т. 5. Київ : Державне учбово-педагогічне видавництво «Радянська школа», 1954. 209-230 с.
32. Макаренко А.С. Проблеми шкільного виховання. *А.С. Макаренко. Методика виховної роботи*. Київ : Радянська школа, 1990. С. 139–205

- 33.Мариньоха Н.К. Формування полікультурних компетентностей на уроках зарубіжної літератури шляхом використання нових форм і методів навчання. URL :<https://cajtvchitelya9.webnode.com.ua/metodichnij-poradnik> (дата звернення 07.11.2020).
- 34.Мартинюк Уляна. Формування креативної особистості. *Зарубіжна література в школах України*. 2017. № 7-8. С. 62-69.
- 35.Мірошникова А. Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей. URL :<https://osvitoria.media/opinions/yakvchytelyam-porozumitysya-z-tyfrovym-pokolinnjam-ditej-porady-psyhologa>(дата звернення 07.11.2020).
- 36.Морозов И.А. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина (XIX–XX вв.). Москва : Индрик, 2004. 920 с
- 37.Нижегородова Е. И.И снова анализ одного стихотворения. *Русский язык и литература в школах Украины*. 2005. № 2 (86). С. 2–6.
- 38.Ніколенко О. М., Куцевол О. М. Сучасний урок зарубіжної літератури: Посібник для вчителя. Київ : «Академія», 2003. 288 с.
- 39.Новікова Оксана. Сучасні технології викладання зарубіжної літератури в старшій школі і коледжах *Зарубіжна література в школах України*. 2020. № 2. С. 44-46.
- 40.Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петербургского университета, 1997. 112 с.
- 41.Остапова Людмила. У пошуках скарбів на острові Літератури. Літературна гра-подорож. *Зарубіжна література в школах України*. 2016. № 4. С. 62-63.
- 42.Платон. Законы /Пер. с древнегреч. Платон. Диалоги. Книга вторая. Москва : Эксмо, 2008. С. 767 – 1162.
43. Платон. Политик /Пер. с древнегреч. Платон. Диалоги. Книга вторая. Москва : Эксмо, 2008. С.693-766.
- 44.Пометун О. Основи критичного мислення. Дніпро : Ліра, 2016.156 с
- 45.Пометун О.І., Фрейман Г.О. Методика навчання історії в школі. Київ : Генеза, 2006. 328 с.

- 46.Рахимов А.З. Формирование творческого мышления школьников. URL :<http://www.childpsy.ru/dissertations/id/19523.php>(дата звернення 07.11.2020).
- 47.Ривз Дж. Воскрешая детство: играем с энциклопедией. URL : https://www.ted.com/talks/rives_reinventing_the_encyclopedia_game?language=ru (дата звернення 07.11.2020).
- 48.Сич Л. Подорожуйте, бо мандри змінюють людей! *Зарубіжна література в школах України*. 2019. № 9. С. 65-66.
- 49.Сич Л.М. Кроссенс. URL : Режим доступу до ресурсу: http://zarlitlm.blogspot.com/p/blogpage_2.html (дата звернення 07.11.2020).
- 50.Сівицька Г. Стратегії читання. URL : <https://chitachmova.wordpress.com> (дата звернення 06.10.2020).
- 51.Скворчевська О.В. Ігрові методики роботи з учнями 5 – 9 класів. Харків : «Основа», 2007. 192 с.
- 52.Словарь форм массовой работы. Традиционные и инновационные, серьезные и игровые формы массового формирования информационной культуры пользователей. Новоуральск, 2010. URL :<http://www.publiclibrary.ru/readers/specialist/slovar-form.htm> (дата звернення 06.10.2020).
- 53.Сойер К. Зигзаг. Самый короткий путь к креативности. Москва : Попурри, 2014. 288 с.
- 54.Спенсер Г. Основания психологии. Санкт-Петербург : Изд. товарищества Сытина, 1897. 412 с. URL : http://az.lib.ru/s/spenser_g/text_1897_osnovnye_nachala_olderfo.shtml (дата звернення: 07.11.2020).
- 55.Станиславская Е.И. Хэппенинг как действенно-зрелищная форма искусства XX в. / Восток и Запад: от античности до современности. 2011. № 1. С. 387-394.
- 56.Стегній В.Ф. Формування креативного мислення на уроках світової літератури. *Зарубіжна література в школах України*. 2014. № 3. С. 17-20.

57. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. *Сухомлинський В. О. Вибрані твори: в 5-ти томах*. Київ : Рад. школа, 1977. Т.3. С. 9–98.
58. Тирон Володимир. Креолізовані тексти за романом Маркуса Зузака «Крадійка книжок». *Зарубіжна література в школах України*. 2020. № 2. С. 47-49.
59. Утяшева Э. Приглашаем к эксперименту «Подсказки к призванию». URL : (дата звернення 07.11.2020).
60. Флешмоб. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BB%D0%B5%D1%88%D0%BC%D0%BE%D0%B1> (дата звернення 07.11.2020).
61. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статті по історії культури. /Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комент. Д. Э. Харитоновича. Москва : Прогресс – Традиция, 1997. 416с.
62. Хейзинга Й. Человек и культура. *Современная западноевропейская и американская эстетика: Сб. переводов*. Москва : Книжный дом «Университет», 2002. 224 с.
63. Ціпов'яз Л. Використання ігрових форм роботи на уроках зарубіжної літератури. *Зарубіжна література в школах України*. 2019. № 7-8. С.13-15.
64. Ціпов'яз Л. Інтелектуальна гра «Що? Де? Коли?» на уроці та в позаурочний час *Зарубіжна література в школах України*. 2019. № 9. С. 42-47.
65. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків : Прапор, 2007. 640 с.
66. Шер Б. Мечтать не вредно. Как получить то, чего действительно хочешь. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 352 с.
67. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. Сочинения в 7 томах. Т.6. Москва: Госиздат худож.лит., 1957. С. XV.
68. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика. Москва: Искусство, 1983. 480 с.

69. Шулик П.Л. Освітні тренди на уроках зарубіжної літератури. Методика викладання філологічних дисциплін у загальноосвітніх та вищих навчальних закладах України. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2018. С. 93-96.
70. Шуляр В.І. Сучасний урок літератури: технологічні моделі : [навчальний посібник]. Миколаїв : Вид-во ЧДУ ім. Петра Могили, 2009. 136 с.
71. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. Москва : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.