

УДК 821.161.2:378.147.091

DOI: 10.12958/2227-2844-2019-3(326)-184-193

**Слижук Олеся Алімівна,**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри української літератури  
Запорізького національного університету, м. Запоріжжя, Україна.

slyzhukolesya17@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7696-6157>

### **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОЦІ ПОЗАКЛАСНОГО ЧИТАННЯ ФЕНТЕЗІ («ПЕТРУСЬ ХИМОРОДНИК» ДАРИ КОРНІЙ)**

Застосування технологічного підходу в освіті має багатий історичний досвід. Досліджено, апробовано й упроваджено в практику освітньої діяльності багато педагогічних технологій. Їм присвячено наукові праці й сучасних дидактів І. Дичківської, О. Іонової, І. Зязюна, В. Паламарчук, І. Підласого та ін. Учені розглядають особливості, головні ознаки, структуру, основні класифікації педагогічних технологій, які є універсальними і можуть застосовуватись у вивченні різних навчальних предметів на різних освітніх рівнях.

Серед сучасних педагогічних технологій розглядають і методики, які ґрунтуються на застосуванні елементів гри для активізації навчального процесу. Ефективність таких технологій доведена. Їх доцільно використовувати, зокрема, й для вивчення української літератури в загальноосвітній школі. Учені-методисти Тамара Бабійчук, Ольга Куцевол, Ірина Небеленчук, Ганна Токмань та ін. розробили методики впровадження в навчальний процес креолізованих текстів, дидактичних, інтерактивних ігор. Ці ігрові технології є популярними у практиці роботи вчителів української літератури. У зв'язку зі стрімким розвитком промислових й інформаційно-комунікативних технологій постійно існує потреба в оновленні арсеналу дидактичних ігор, які застосовуються для активізації й підвищення рівня викладання предметів гуманітарного циклу в школі. З цією проблемою й пов'язана наша стаття, тема якої є актуальною в цьому контексті.

*Мета цієї наукової розвідки* – опис використання комплексу взаємозв'язаних ігрових технологій на уроці позакласного читання в 5 класі на прикладі вивчення повісті-фентезі Дари Корній «Петрусь химородник».

Впровадження педагогічних технологій, орієнтованих на виконання системи послідовних і чітких дій, які ведуть до прогнозованого результату, потребує корекції імпровізації саме на уроках літератури, коли маємо справу з художнім твором як втіленням мистецьких пошуків майстра художнього слова.

До таких технологій можемо віднести й ігрові методи, які творчо можуть застосовуватись на уроках вивчення художніх творів.

Ілона Дичківська зазначає: «Термін «педагогічна технологія» з'явився в освіті порівняно недавно. Щодо навчального процесу його було вжито у 1886 р. англійцем Джеймсом Саллі. Однак дискусія з приводу того, чи існує в природі педагогічна технологія як певний інструмент навчання й виховання, яким може оволодіти кожен педагог, триває дотепер. У ній окреслилося дві принципові позиції. Прибічники однієї переконані, що виховання й навчання є творчими процесами, інтуїтивним осягненням світу іншої людини і відповідним впливом на цей світ. Їх опоненти доводять, що педагогічний процес має інструментальний характер. Його мета полягає у вихованні особистості із задалегідь заданими властивостями (Дичківська, 2015, с. 51). Використання ігрових технологій на уроках літератури дозволяє збалансувати інтуїтивне сприйняття художніх творів й розробити ефективний інструментарій організації освітнього процесу.

Ігрові технології є досить популярними в сучасній літературній освіті, оскільки сприяють формуванню літературознавчої й ключових компетентностей учнів, наскрізних умінь. Функціонуючи в структурі уроку української літератури, літературні ігри можуть використовуватись варіативно, залежно від мети й змісту виучуваного матеріалу:

- для урізноманітнення навчального процесу, послаблення емоційної й розумової напруженості під час виконання складних навчальних завдань;
- для особистого, індивідуального розвитку дитини, розвитку активності й комунікативних умінь спілкування з учасниками гри – своїми однокласниками.
- для підвищення самооцінки слабких учнів, залучення їх до групової й колективної навчальної діяльності;
- для розвитку розумових здібностей дитини, оперативної пам'яті, формування гнучкості мислення;
- для адаптації в учнівському навчальному середовищі, самоствердження й самоусвідомлення своїх знань, умінь та застосування їх у нестандартних, змінених умовах.

Незважаючи на варіативність завдань ігрових технологій в навчальному процесі, їх структура залишається сталою. Її основними елементами й етапами реалізації вважають ігровий задум, сценарій гри, її правила, послідовність виконання ігрових дій, підготовку спеціального обладнання, пізнавальні завдання, рефлексію .

В основі будь-якої ігрової технології – ретельно продуманий пізнавальний зміст та шкала емоційних і когнітивних станів учнів під час його засвоєння в ігровій формі.

З появою нових промислових, технологічних, інтелектуальних інновацій зазнає оновлення й арсенал навчальних ігор. Оскільки відомо,

що будь-яка педагогічна технологія тісно пов'язана з розвитком промисловості, виробництва спеціальних ресурсів для їх реалізації. Зокрема, останнім часом у процесі втілення концепції Нової української школи поки що на рівні початкової освіти набувають популярності ігрові технології LEGO. Використання на уроках комплектів LEGO дозволяє реалізувати комплекс завдань з розвитку мислення, мовлення, комунікативних здібностей, уваги, механізмів розвитку навичок самоконтролю, оперативної пам'яті й ментальної гнучкості. LEGO-технології будуть цікавими й для молодших підлітків, адже вони відповідають їхнім віковим, психологічним і когнітивним особливостям – фрагментарному й інформативному сприйняттю навколишнього світу, асоціативності мислення, багатій уяві й фантазії.

Тому, враховуючи такі великі педагогічні можливості гри, вчителі у своїх дидактичних концепціях приділяють їй усе більше уваги, застосовують різноманітні ігрові прийоми й завдання, прагнуть розробити цілісні освітні концепції, основою яких мають бути ігрові форми навчально-виховної діяльності.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, явно виділені й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

У іграх, зокрема й дидактичних, більше значення надається самому процесу проведення, ніж результату. Крім того, ігрові технології сприяють розслабленню, ненапруженості у сприйнятті матеріалу, одночасно діти отримують задоволення від самого процесу гри й отримують пізнавальну інформацію, яка регламентується шкільною програмою з української літератури

Використання ігрових технологій на уроках української літератури вимагає ретельної підготовки вчителя, розробки чітких інструкцій для учнів. Не доречно проводити ігри на кожному уроці літератури, бо із родзинки, цікавинки у викладанні вчителя вони можуть перетворитись на звичайну навчальну рутину й втратять своє значення та викличуть спротив учнів. Краще використовувати літературні ігри на уроках узагальнення й систематизації знань, а також позакласного читання. Це дасть можливість учителю відійти від жорстких рамок програми й проектуючи гру, залучити значно ширший матеріал.

Зокрема, пошуку нових технологій проведення уроків вимагають твори сучасної української літератури для дітей та юнацтва.

Повість Дари Корній «Петрусь химородник» буде цікавою для читання у молодшому підлітковому віці. Розповідь і ній динамічна, насичена подіями й міфологічними елементами. Вона відповідає характеристикам фентезійної літератури: зображення невідомого читачеві світу, населеного фантастичними істотами – домовиками, лісовиками, болотяниками, русалками. Водночас це світ реального героя Петруся, якого через його надзвичайні здібності бачити

фантастичне, що живе з ним поряд з людьми, називають химородником. Химородник (характерник) – козак або проста людина, наділена надприродними, фантастичними здібностями, зокрема властивостями антропоморфізму – перетворення в інших істот. Деякі з них притаманні й Петрусеві, бо він син Василя Лелеченка, козака, який пішов з товаришами в похід – визволити бранців з турецької неволі, та не повернувся додому. У центрі повісті – фантастичні пригоди хлопчика. Фентезійна повість Дари Корній позначена й рисами її індивідуального стилю – тяжінням до української міфології, змалюванням побуту й звичаїв українців, екскурсів у історичне минуле України. Ці особливості притаманні її прозі для більш дорослих читачів – романам «Гонихмарник», «Сузір'я Дів», тетралогії «Зворотний бік».

Читання фентезі, доступного для сприйняття дітей, на уроках позакласного читання розвиває пам'ять, уяву, пізнавальні здібності учнів, вчить бачити реальний світ у фантастичних речах й оцінювати роль реального й фантастичного в художній структурі твору. Марія Ніколаєва стверджує, «що популярність фентезі серед підлітків не є випадковою, і тому фентезі, звісно, не заслуговує на презирство, яке часто зустрічає. Читання фентезі є корисним для юнацтва, тому що стимулює їхній когнітивний, емоційний, етичний та естетичний розвиток. І, на жаль, якщо вони не читають фентезі, їхній мозок у своїй реструктуризації закряє всі зв'язки, необхідні для цього процесу» (Ніколаєва, 2016, с. 143–144). Тому виправданим буде внесення фентезі до списку творів як для текстуального вивчення, так і для додаткового читання і молодшими, і старшими підлітками.

Урок позакласного читання за повістю «Петрусь химородник» можна організувати як модель «Гра у грі». Головною об'єднують грою буде подорож у часі, бо події твору відбуваються в козацьку добу, тому мета уроку – не тільки читання й робота з текстом повісті, але й подвійне «занурення»: в історичний час Козаччини та в міфологічний світ наших пращурів.

Розглянемо поетапну модель уроку-гри.

Перший етап – занурення.

Другий етап – підготовка до подорожі.

Третій етап – подорож.

Четвертий етап – рефлексія.

На кожному етапі також будемо використовувати різні ігрові технології.

Для «занурення» пропонуємо дітям картки з малюнками, за якими вони мають заповнити «Стіну слів», одночасно ознайомившись із незрозумілими для них словами з повісті й предметами, що ними позначаються. Кожна пара учнів за партами отримує по одному малюнку: шабля, булава, пернач, меч, зілля, хлів, лава, піч, світлиця, кожух, свитина, постолі, горнятко, дровітня, ясла, стодола, лантух, ватра, криничний журавель, нетрі тощо.

Після «історичного» занурення – занурення міфологічне. За допомогою створеного до уроку буктрейлера вчитель знайомить дітей з фантастичним світом повісті. У книзі вміщений «Тлумачник» в якому узагальнено поняття про всіх міфологічних персонажів, які діють у повісті. Але ілюстрацій із зображенням цих істот немає у цій книзі, тому стане в пригоді вчителеві під час створення буктрейлера інший твір Дари Корній – «Чарівні істоти українського міфу. Духи природи» (Корній, 2018).

Перевіряємо засвоєння основних понять про історичні реалії та міфологічних істот за допомогою гри «Так чи ні»:

1. Петрусь – син Домовика Дріма? (Ні, він син козака Василя Лелеченка).

2. Домовик перетворювався на чорного kota? (Так, і всі його могли бачити).

3. У дровітні живе Дворовик? (Ні, там живе Спориш)

4. Блуд – це злий дух, що запаморочує розум, його погляд робить людину безвільною? (Ні, ці властивості має Бузничий).

5. Злидні – це шкідники життя, які приносять в дім нещастя? (Так, тільки Домовик може прогнати їх із хати).

6. Козацька зброя – це булава й пернач? (Ні, це шабля, а булава і пернач – символи влади).

7. Розрив-трава – рослина, яка додає надзвичайної сили й хоробрості (Так. Перед тим, кому пощастить володіти нею, відчиняються найхитріші замки, рвуться важкі кайдани, як павутина, і смиренно слухаються наказів будь-які тварини).

8. Верховний бог в українській міфології – це Дажбог? (Ні, це Сварог, бог небесного вогню).

9. Мара – це дружина Білобога? (Ні, це богиня смерті, дружина Чорнобога).

10. Вовкулака – це бог вовків? (Ні, це людина-перевертень, яка має надприродну здатність перевтілюватися у вовка).

Переходимо до другого етапу уроку – підготовка до подорожі. Для цього використовуємо набори LEGO. Об'єднавшись у 3 групи, учні готуються до мандрівки:

перша група складає із цеглинок машину часу й придумує їй назву, 2 група – із мілких деталей набору LEGO складає карту мандрівки, а 3 – малює та вирізає необхідні для польоту предмети. Групи працюють інтенсивно і вже через 10 хвилин представлять свої результати і разом визначають мету перельоту – врятувати Петруся, допомогти йому повернутись додому й визволити батька від злих чар.

Тим часом учитель підготує чарівні предмети для кожної зупинки й вибере учнів, які «перевтіляться» в чарівних істот.

На третьому етапі уроку – подорож. Використовуємо творчі завдання за текстом повісті з елементами інсценізації. Чарівні предмети, які підготував учитель – це різноманітні головні убори.

Перший конкурс – слід вибрати собі головний убір й описати його господаря, спираючись на текст повісті «Петрусь химородник»:

- солом'яний капелюх Домовика Дріма. Його опис: «...жвавенький дідок, з довгою, аж до пояса, розкішною сивою бородою. У солом'яному брилі, сорочечці з грубого полотна, підперезаний якимось волохатим шнуром, в полотняних штанях і кошлатих постолах» (Корній, 2016, с. 8);

- біла хустина баби Торбачихи: «Баба Торбачиха така стара, що пережила всіх своїх дітей і внуків, а до правнуків йти жити не хотіла. Вже ніхто не пригадає, як її звати. Всі кличуть Торбачихою, або просто бабою, або бабунею. Живе самотиною» (Корній, 2016, с. 87);

- капелюх із зеленого жабуриння – для Болотяника: «Верхи на пеньку, метляючи ногами, сидить Воно – чудо-юдо смарагдово-сірого кольору. Сидить і лупає на хлопця зеленими очиськами з-під густющих зелених брів. На голові в створіння купа мала чи то волосся, чи то ряски, яка звисає та чудернацьки стирчить врізнобіч. Сіре обличчя, гачкуватий ніс з дебілою бородавкою на ньому. Попеляста сорочка аж до землі, підперезана водяною кропивкою, волохаті зелено-сірі ноги. Там, де мав бути рот, буває щось зовсім негоже, ніби чорнично-ожиновий кущ невизначеного кольору» (Корній, 2016, с. 38);

- вербовий вінок Лоскотяниці: «І раптом з отої напівпрозорої маревної хмаринки почала вимальовуватись постать вродливої Панни, з сумними сірими очима та лляним довгим волоссям аж до п'ят. На голові в красуні милував око смарагдовий вербовий вінець» (Корній, 2016, с. 42);

- великий і високий бриль Лісовика Пугача із великою пір'їною за стрічкою: «Простісінько перед Петром стояв набурмосений панок. Він мав величезні, мов яблука, зелені очі; брів та вій узагалі не було. Зате розкішне сіро-зелене волосся визирало купою з-під здорового височенного бриля. З-за стрічки на брилі стирчало пір'я, дуже схоже на совіне» (Корній, 2016, с. 68);

- ріжки Бузничого: «Може, трішки вищий за Пугача, чи здавався таким через свою кощавість, і простягав перед собою руку, в якій стриміло щось довге, схоже на сопілку. Панок був зовсім лисий, землянисто-смарагдового кольору. Без волосся на бороді, вях і бровах. На голові замість волосся стирчало дві великі гулі, хоча в півтемряві можна було подумати, що це роги. Такі бувають і в людей, коли добре луснешся. Очі мав такі, як і бузинові ягоди – чорнющі та маленькі. Вбраний у темно-сірі сорочку й штани. Мав босі ноги, та навіть не ноги, а гідкі козячі копита» (Корній, 2016, с. 114);

- чорна накидка Віли Живи: «Перед ними стояла вродлива жінка. Довге золотаве волосся струменіло вздовж її тіла й майже торкалося землі. Волосся горіло в променях сонця, жінка немов була зіткана з золота. Веселі великі блакитні очі сяяли теплом та лагідністю. Вуста

привітно всміхалися. Жінка була вбрана в довгу чорну сукню аж до землі, підперезана пояском, майже таким, як у Дріма, та мала на собі чорну накидку. Сніжно-білі руки різко контрастували з кольором сукні» (Корній, 2016, с. 129).

Другий конкурс – одягнені в головні убори діти розбирають таблички з назвами чарівних місць, розміщують їх на карті подорожі, складеній з частинок набору LEGO.

Таблички виготовлені з паперу різних кольорів: «Хата Петруся», «Хатинка баби Торбачихи», «Чарівний ліс», «Гибле болото», «Річка Забута-Незгадана», «Острів Живої-Мертвої води», «Калиновий міст». З-поміж учнів обирають Петруся. Він «мандрує» чарівними місцями й просить їхніх мешканців допомогти йому повернутись додому й врятувати тата. Чарівні мешканці дають йому поради відповідно до вибраних ролей.

Коли Петрусь доходить до «Калинового мосту», назустріч йому виходять три хлопчики й загадують по одній загадці. Можна придумати свої загадки, а можна використати ті, що є в повісті:

- Що росте без коріння? (Камінь).
- Що біжить безперестанку? (Час).
- Що шумить без буйного вітру? (Річка) (Корній, 2016, с. 2).

Потім назустріч Петрові виходить дівчинка і дарує чарівну квітку, а за нею з'являється хлопчик з прикріпленим дзьобом лелеки, забирає у Петрика квітку, знімає дзьоб і перетворюється у Петрового тата Василя.

Потім діти за допомогою чарівної машини часу повертаються до класу, тобто сідають за парти й обговорюють ідейний зміст повісті, перейшовши до гри «Мікрофон». Замість уявного мікрофону вчитель використовує чарівну квітку, привезену з подорожі.

Запитання для «Мікрофона» можуть бути такі:

- Чи сподобалася вам мандрівка?
- Що нового ви дізналися в чарівному світі повісті Дари Корній «Петрусь химородник»?
- Які якості характеру допомогли Петрикові здолати всі перешкоди й подолати злі чари Мари?
- Хто допомагав йому в цьому?
- Хто із фантастичних істот сподобався вам найбільше? Чому?
- Які найважливіші істини зрозумів Петрусь під час мандрівки?
- Чи є вони актуальними й зараз?
- Що б ви побажали Петрикові в майбутньому?

У підсумку уроку діти в парах складають побажання один одному, використовуючи вислови із повісті.

Отже, саме модель уроку позакласного уроку «Гра у гри» сприяє формуванню в учнів необхідних літературознавчих вмінь та навичок, розвитку творчих здібностей, гнучкості мислення. В ігровій формі школярі здійснюють словникову роботу, пообразний аналіз,

простежують ланцюжок подій та розглядають структуру часопростору повісті-фентезі, а також узагальнюють поняття про її ідейно-художній зміст.

Перспективами подальших наукових досліджень є теоретико-методологічні засади вивчення сучасного українського фентезі в школі та моделі уроків позакласного читання його старшими підлітками у 8-9 класах, а також літературознавчий аналіз сучасного українського фентезі для дітей та юнацтва.

#### **Список використаної літератури**

**1. Дичківська І.** *Інноваційні педагогічні технології* : підручник. Київ : Академвидав, 2015. 304 с. **2. Ніколаєва М.** Читання фентезі корисне для мозку учнів. *Література. Діти. Час.* : Вісник центру дослідження літератури для дітей та юнацтва. Вип. 5. Львів : 2016. С. 127–150. **3. Корній Д.** *Петрусь химеродник*. Вінниця : Теза, 2016. 256 с. **4. Корній Д.** *Чарівні істоти українського міфу. Духи природи*. Харків : Віват, 2018. 320 с.

#### **References**

**1. Dychkivs'ka I.** (2015). *Innovatsiyni pedahohichni tekhnolohiyi* : pidruchnyk [Innovative pedagogical technologies : a textbook]. Kyiv : Akademydav [in Ukrainian]. **2. Nikolayeva, M.** (2016). *Chytannya fentezi korysne dlya mozku uchniv* [Reading fantasy fiction is beneficial for the learning brain], *Literatura. Dity. Chas: Visnyk tsentru doslidzhennya literatury dlya ditey ta yunatstva. Vypusk 5.* **3. Korniy, D.** (2016). *Petrus Khimrodnyk* [Petrus is a chimeric]. Vinnytsya : Teza [in Ukrainian]. **4. Korniy, D.** (2018). *Charivni istoty ukrayins'koho mifu. Dukhy pryrody* [Magic beings of the Ukrainian myth. Spirits of nature]. Kharkiv : Vivat [in Ukrainian].

#### **Слижук О. А. Ігрові технології на уроці позакласного читання фентезі («Петрусь химеродник» Дари Корній)**

У статті узагальнено можливості використання ігрових дидактичних технологій на уроках позакласного читання сучасної української літератури для молодших підлітків. Ці ігрові технології є популярними у практиці роботи вчителів української літератури. У зв'язку зі стрімким розвитком промислових й інформаційно-комунікативних технологій постійно існує потреба в оновленні арсеналу дидактичних ігор, які застосовуються для активізації й підвищення рівня викладання предметів гуманітарного циклу в школі. Доведено, що незважаючи на варіативність завдань ігрових технологій в навчальному процесі, їх структура залишається сталою. Її основними елементами й етапами реалізації вважають ігровий задум, сценарій гри, її правила, послідовність виконання ігрових дій, підготовку спеціального обладнання, пізнавальні завдання, рефлексію.



На прикладі розгляду повісті Дари Корній «Петрусь химородник» описано застосування елементів інсценізації, складання асоціативних путівників, а також ігрових ЛЕГО-технологій. Окреслено особливості сучасного фентезі й доступність його змісту для сприйняття молодших підлітків. Зазначено, що читання фентезі на уроках позакласного читання розвиває уяву, пізнавальні здібності учнів, вчить бачити реальний світ у фантастичних речах й оцінювати роль реального й фантастичного в художній структурі твору. Через застосування ігрових технологій описано послідовність пообразного й подієвого шляхів аналізу повісті в їх синтетичних зв'язках. Узагальнено результати дослідження, на основі яких подано методичні рекомендації щодо розробки моделі уроку позакласного читання з вивчення фентезі.

*Ключові слова:* ігрові технології, дидактичні ігри, фентезі, молодший підлітковий вік, позакласне читання.

**Сльжук О. А. Игровые технологии на уроке внеклассного чтения фэнтези («Петрусь химородник» Дары Корний)**

В статье обобщены возможности использования игровых дидактических технологий на уроках внеклассного чтения современной украинской литературы для младших подростков. Эти игровые технологии популярны в практике работы учителей украинской литературы. В связи с стремительным развитием информационно-коммуникативных технологий постоянно существует потребность в обновлении арсенала дидактических игр, которые применяются для активизации и повышения уровня преподавания предметов гуманитарного цикла в школе. Доказано, что несмотря на вариативность задач игровых учебных технологий в учебном процессе, их структура остается постоянной. Ее основными элементами и этапами реализации считают игровой замысел, сценарий игры, ее правила, последовательность выполнения игровых действий, подготовка специального оборудования, познавательные задачи и рефлексию.

На примере рассмотрения повести Дары Корній «Петрусь химородник» описано применение элементов инсценизации, составление асоціативних путеводителей, также игровых ЛЕГО-технологий. Очерчено особенности современного фентезі и доступность его содержания восприятию младших подростков. Проанализировано основные жанрово-стилевые и композиционные особенности, которые позволяют отнести повесть «Петрусь химородник» Дары Корній к детскому фентезі. Через применение игровых технологий описано последовательность пообразного, событийного путей анализа повести в их синтетических связях. Обобщено результаты исследования, на основе которых разработано методические рекомендации к построению модели урока внеклассного чтения изучения фентезі.

*Ключевые слова:* игровые технологии, дидактические игры, фэнтези, младший подростковый возраст, внеклассное чтение.

**Slyzhuk O. Game Technologies at the Lesson Outright Reading Fantasy Fiction («Petrus Khimrodnyk» by Dara Korniy)**

The article generalizes the possibilities of using gaming didactic technologies at the lessons of extracurricular reading of modern Ukrainian literature for younger teens. In connection with the rapid development of information and communication technologies there is a constant need for updating of didactic games. On the example of the review of the story by Dara Korniy "Petrus Khimrodnyk", we describe the use of elements of inspiration, "immersion in the myth", the compilation of associative guides, as well as gaming LEGO-technologies. The features of modern fantasy and of the accessibility of its content for the perception of younger teens are outlined. The main genre-stylistic and compositional features are analyzed, which allow to relate the story "Petrus Khimrodnyk" by Dara Korniy to the children's fantasy. Due to the application of game technologies, a sequence of similar and eventful ways of story analysis in their synthetic bonds is described. The results of the research are summarized, on the basis of which the methodical recommendations for the development of a model of the lesson of extracurricular reading for the study of fantasy fiction are given.

The author of the article believes that it is the model of the lesson of an extra-curricular lesson "Game in the game" contributes to the formation of pupils the necessary literary skills and abilities, the development of creative abilities, flexibility of thinking. In the game form pupils perform vocabulary work, peculiar analysis, trace a chain of events and consider the structure of the time-space of the story-fantasy, as well as generalize the notion of its ideological and artistic content.

*Key words:* game technologies, didactic games, younger teenage age, extra-curricular reading.

Стаття надійшла до редакції 11.04.2019 р.

Прийнято до друку 26.04.2019 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Нікітіна А. В.