

ББК 83
УДК 82.02/.09

*Т. В. Рудакова¹,
Магнитогорский государственный технический
университет им. Г. И. Носова
taviru@mail.ru
Е. Н. Панкина²,
МОУ «Гимназия № 18», г. Магнитогорск
elenpankina@yandex.ru*

СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В статье анализируется роль сетевых проектов, web-квестов в образовательном пространстве, сетевые проекты рассматриваются как один из инструментов для привлечения внимания подростков к книге, который способствует формированию читательской грамотности и повышению интереса к изучению литературы. Доказывается, что задания квестов увлекают детей поиском новой литературной информации, мотивируют на осознанное чтение, показывают широкие возможности использования полученных знаний. Web-квест дает учителю современный, интересный инструмент для развития и оценки метапредметных, личностных и предметных результатов обучающихся в ускоренном темпе, помогает подтолкнуть ребят к саморазвитию, показывает новые пути получения знаний, позволяет выйти на новый уровень сотрудничества и наставничества.

Ключевые слова: сетевой проект, web-квест, цифровизация, читательская грамотность, литературный анализ

В век развития глобального информационного пространства возникает необходимость в поиске новых подходов для генерирования и поддержания интереса к чтению «цифровых» детей и семей. Одним из инструментов для привлечения внимания подрастающего поколения (или как сейчас его называют «поколения Z») к книге –

¹ Рудакова Татьяна Викторовна, аспирант ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова», учитель русского языка и литературы, «СОШ № 25 при МаГК», г. Магнитогорск

² Панкина Елена Николаевна, учитель русского языка и литературы, МОУ «Гимназия № 18», г. Магнитогорск

сетевые проекты, web-квесты – это своеобразные литературные путешествия, которые способствуют формированию читательской грамотности и повышению интереса к изучению литературы. Само обращение к web-квесту на уроках литературы обусловлено также новыми тенденциями современного образовательного процесса, ведь «Федеральная целевая программа развития образования до 2020 г.» ориентирует на необходимость модернизации образования, ведущая цель которой – «улучшение качества обучения, обеспечение гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, обладающей информационной культурой, что обусловлено социальным заказом информационного общества» [4].

Задания web-квестов увлекают поиском новой литературной информации, мотивируют на осознанное чтение, показывают широкие возможности использования полученных знаний.

Среди важнейших результатов в образовательных путешествиях, которые планируют достичь организаторы, авторы и участники, можно выделить следующие:

- развитие эстетического восприятия через освоение художественного наследия России и мира;
- осознание значимости чтения и изучения литературы для своего дальнейшего развития;
- понимание литературы как одной из основных национально-культурных ценностей народа, как особого способа познания жизни;
- овладение процедурами смыслового и эстетического анализа текста;
- воспитание квалифицированного читателя, способного аргументированно высказывать свое мнение как в устной, так и в письменной форме, участвовать в обсуждении прочитанного.

За последние два учебных года команды наших образовательных организаций (МОУ «СОШ №25 при МаГК» и МОУ «Гимназия № 18») приняли участие в четырех web-квестах, организованных учителями, членами общероссийской общественной организация «Ассоциация учителей литературы и русского языка». Это web-квест «Время читать» (организатор Е. Качева, г. Златоуст), «Я в гости к Пушкину спешу», «Как на книжкины именины» и «"Genius loci" Путешествие по литературным местам и не только», авторами которых являются Н. Е. Дмитриева, Т. А. Коростелева (Тамбовская область).

Каждый квест состоял из нескольких этапов, содержащих ряд интересных, логически продуманных заданий, помогающих ответить

на ключевой вопрос всего путешествия, сформулированный по-разному, но главный его смысл заключался в следующем: «Почему нужно читать и изучать литературу».

«Сетевое путешествие» по времени активного участия занимает около месяца.

Увлекательные задания квестов, в которых принимали участие наши ребята (шкала времени, видеорецензия, буктрейлер, электронная книга и др.), позволили им осознать очень важную мысль: прочитанное не должно быть мертвым грузом, извлеченная из художественных произведений информация может и должна работать, помогая в реальных жизненных ситуациях. Квесты сблизили литературу и жизнь, уроки и реальность, способствуя развитию самостоятельности школьников; ребята сами начали активно анализировать литературные произведения, обобщать свои размышления, искать пути решения той или иной проблемы, предлагая свои варианты выполнения различных заданий.

Многие говорят, что современные дети имеют клиповое мышление, стремятся к лидерству, увлечены гаджетами и интернетом. Именно сетевые проекты помогают эти «минусы» превратить в плюсы и использовать для развития креативного, самостоятельного, умеющего аргументировать свою точку зрения человека.

Квест – это соревнование между командами школ разных регионов страны. Обязательные условия участия в квесте – наличие интернета и умение пользоваться им, а образовательные программы разного уровня способствуют расширению представлений детей о возможностях интернета, заинтересовывают их учебным материалом как по литературе, так и по информатике; клиповое мышление помогает разбить информацию на кусочки, а потом собрать в единое целое, создав что-то свое, новое.

В эпоху цифровизации можно и нужно задействовать имеющиеся возможности интернета для погружения детей в волшебный мир книги, полной разных смыслов и ярких образов. Программы сервисов web 2.0, достаточно простые и легкие для использования, могут помочь в этом.

Так, например, для создания визуального образа стихотворения или небольшого текста стоит использовать «Облако слов» в программе ImageChef. Это может быть и сердце, и птица, и любое другое «облако».

С помощью приложения learningapps.org, содержащего интерактивные модули, сами ребята могут создавать интерактивные задания, касающиеся содержания книги (викторины, пазлы, игры

на соотнесение героя и произведения, места на карте и события или люди, с этим местом связанные). Именно в этой программе авторами квестов создавались бонусные задания, которые дети выполняли с огромным удовольствием, в такой же форме зашифровывались и задания очередного этапа.

Сервис Playcast.ru – один из способов визуализации текста. Данный сервис можно использовать для создания «открыток нашего времени». Соединяя воедино изображения (фото, видео, картинки), звуки и текст, дети могут создать маленький «шедевр». Такая «открытка» способна воздействовать на несколько уровней восприятия – слух, зрение, чувства; соответственно материал, на ней запечатленный, запоминается намного лучше.

Виртуальные экскурсии в мир творчества удобно и интересно создаются с помощью сервисов web 2.0 и позволяют перенестись в реальность, которой уже не существует, не только услышать, но и увидеть то, чего уже нет, или то, что найти будет очень сложно. Виртуальные экскурсии дают возможность погрузиться в мир книги, в мир творчества писателя или поэта, пройти по местам, где он жил.

Некоторые задания квеста предполагали и достаточно большую работу вне интернета. На этапе «Мы читаем вслух» сетевого проекта «Время читать» участники команды организовали урок внеклассного чтения «Мое любимое произведение», написали рецензию на мероприятие и сделали фото, чтобы позже выложить это на своей странице в сетевом квесте как отчет о выполнении этого задания.

Этап «Ночь в библиотеке» в квесте «Как на книжкины именины» требовал фотоотчета и комментария. Задание было успешно выполнено после участия в мероприятии «Библиночь» в городской библиотеке.

Для создания буктрейлера, видеорецензии на книгу (а такие задания были во всех квестах) необходимо было перечитать художественный текст, выбрать главное, подобрать визуальный ряд и рассказать о нем так, чтобы вызвать у зрителей желание прочитать представляемое произведение.

Работа в программе «3D» позволяет участникам web-квеста создать придуманный по мотивам анализируемых произведений или по критическим статьям, им посвященным, предмет, образ или место действия, визуализировать его, сделать объемным, а зрителям в подробностях это рассмотреть.

Для более полного понимания творчества писателя, постижения особенностей его художественного мира необходимым условием является изучение его биографии. Здесь не обойтись без сервиса для

создания хроники Timetoast. Результатом работы является наглядная картинка – шкала времени, визуальный образ линии жизни человека, включающий в себя звуки, образы, даты.

Подобное соединение анализа художественного текста (его можно проводить, опираясь, например, на материал пособий по филологическому комментарию [1; 2; 3]) и новых цифровых форм работы с различными источниками информации: текстовыми и внетекстовыми (биографии, карты, портреты, воспоминания соотечественников...) однозначно способствует пробуждению интереса к литературе.

Придумывая и разрабатывая свою игру, викторину, видеорецензию, экскурсию, памятник, экспонат для музея или решая свои задания и просматривая созданное другими командами, ребята расширяли свои знания о биографии писателей, перечитывали знакомые произведения или читали новые для них книги, задумывались об истоках творчества изучаемых авторов и о влиянии малой родины на их творчество.

Необходимость давать разъяснение к проделанной работе или отвечать на проблемный вопрос этапа способствовала развитию письменной речи участников (аргументированной, емкой, логически продуманной).

Выставляя оценки себе и другим командам, ребята учились объективно оценивать собственную и чужую работу и при этом узнавали о новых именах и книгах. Таким образом появлялся интерес ребят к прочтению новых книг, причем сам собой, очень ненавязчиво.

Кроме того, участники квеста, рассказывая одноклассникам об открытиях, сделанных ими во время образовательного путешествия, «заражали» своим интересом других ребят.

Web-квесты интересны и для учителя, они дают ему современный, интересный инструментарий для оценки метапредметных, личностных и предметных результатов обучающихся в ускоренном темпе, помогают подтолкнуть ребят к саморазвитию, показывают новые пути получения знаний, позволяют выйти на новый уровень сотруничества и наставничества.

Литература

1. Абрамзон, Т. Е. Филологический анализ текста (на материале произведений русской литературы I трети XIX века): учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] / Т. Е. Абрамзон, А. П. Власкин, Т. Б. Зайцева, А. В. Петров, С. В. Рудакова,

Т. И. Рожкова. – Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, 2016.

2. Абрамзон, Т. Е. Филологический анализ текста (на материале произведений русской литературы II трети XIX века): учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] / Т. Е. Абрамзон, А. П. Власкин, Т. Б. Зайцева, А. В. Петров, С. В. Рудакова, Т. И. Рожкова. – Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, 2016.

3. Абрамзон, Т. Е. Филологический анализ текста (на материале произведений русской литературы последней трети XIX века) [Электронный ресурс] / Т. Е. Абрамзон, А. П. Власкин, Т. Б. Зайцева, А. В. Петров, С. В. Рудакова, Т. И. Рожкова. – Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, 2016.

4. Федеральная целевая программа развития образования до 2020 г. [Электронное издание]. – Режим доступа: https://минобрнауки.рф/документы/5930/файл/4787/FCPRO_na_2016-2020_gody.pdf

NETWORK PROJECT: THE INSTRUMENT OF READERS' LITERACY DEVELOPMENT OF STUDENTS

T. V. Rudakova, E. N. Pankina

In the article the role of network projects and web quests in educational space is analyzed, network projects are considered as one of tools for drawing attention of teenagers to the book which contributes to the formation of reader's literacy and increase interest in literature studying. The author demonstrates that quest tasks attract students to search for new literary information, motivate them to conscious reading, and show wide opportunities of using the acquired knowledge.

Keywords: network project, web quest, digitalization, reader's literacy, literary analysis

Поступила в редакцию 11.04.2018