

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет»

Ю. А. Гимранова

**МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ НА УРОКАХ
ЛИТЕРАТУРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ**

Учебно-методическое пособие

Челябинск
2022

УДК 8 Р2 (021)
ББК 83.3(2 Рос = Рус) 6я 73
Г 48

Гимранова, Ю. А. Методические приложения на уроках литературы в современной школе : учебно-методическое пособие / Ю. А. Гимранова; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет». – Челябинск : Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2022. – 67 с. – ISBN 978-5-907611-57-3. – Текст : непосредственный.

Учебно-методическое пособие включает в себя теоретический материал по темам «Мобильное обучение в образовательном процессе», «Мобильные приложения Castle Quiz и Live Pages», «Рекомендации к использованию методических мобильных приложений на современном уроке литературы», а также содержит практическую часть, посвященную анализу художественных произведений русской литературы с применением мобильных приложений, включает расширенный библиографический список литературы, рекомендованной к прочтению для самостоятельной работы по данному разделу дисциплины.

Пособие разработано в соответствии с требованиями ФГОС направления подготовки 44.03.05 и рекомендовано Учебно-методическим советом ЮУрГГПУ в качестве учебного пособия для студентов направления подготовки «Педагогическое образование. Русский язык. Литература (бакалавриат с двумя профилями)». Может быть полезным учащимся выпускных классов и школьным преподавателям-словесникам.

УДК 8 Р2 (021)
ББК 83.3(2 Рос = Рус) 6я 73

Рецензенты: Т. Н. Маркова, д-р филол. наук, профессор
А. В. Подобрий, д-р филол. наук, профессор

ISBN 978-5-907611-57-3

© Гимранова Ю.А., 2022
© Издательство Южно-Уральского
государственного гуманитарно-педагогического
университета, 2022

Содержание

Введение	4
1. Мобильное обучение в образовательном процессе	6
2. Обзор мобильных приложений для уроков литературы	12
3. Мобильные приложения Castle Quiz и Live Pages	17
4. Рекомендации к использованию методических мобильных приложений на современном уроке литературы.....	22
5. Квест-технологии как средство активизации учащихся во время уроков изучения русской литературы	26
6. Обучение литературе с применением дистанционных образовательных технологий	32
7. Разработка конспекта урока по роману в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин».....	39
8. Разработка конспекта урока по анализу стихотворений Н. А. Некрасова	48
Заключение	55
Библиографический список	57
Приложения	60

ВВЕДЕНИЕ

Включенная в учебный план филологического факультета дисциплина «Методика обучения и воспитания (по литературе)» относится к Обязательной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование с двумя профилями подготовки» (уровень образования бакалавриат), направленность/профиль «Русский язык. Литература». Дисциплина обязательна для изучения студентами. Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов, разделена для изучения на нескольких курсах.

Изучение дисциплины «Методика обучения и воспитания (по литературе)» основано на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении обучающимися следующих дисциплин: литература, история, мировая художественная культура в рамках общеобразовательной школы, при проведении учебной практики (ознакомительной).

Дисциплина «Методика обучения и воспитания (по литературе)» формирует знания, умения и компетенции, необходимые для освоения со 2 по 10 семестры следующих дисциплин: теория литературы, история русской литературы, история зарубежной литературы; для проведения следующих практик: учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)), производственная практика (технологическая (проектно-технологическая по литературе)), производственная практика (педагогическая по литературе). Основной целью изучения дисциплины является формирование у студентов навыков работы с современными мобильными технологиями на уроках литературы в школе (подготовка конспектов занятий, структурирование учебных элементов урока), понимания взаимосвязей современного технологического процесса и классического художественного наследия.

Изучение дисциплины «Методика обучения и воспитания (по литературе)» направлено на решение следующих задач:

1. Освоить историко- и теоретико-литературные понятия и понять проблемы современной филологической науки.
2. Ознакомиться с терминологией и категориальным аппаратом методики изучения литературы.
3. Сформировать навыки самостоятельного анализа классических и новейших художественных текстов с использованием актуальной методологии науки о литературе.
4. Выработать навыки самостоятельной работы, научиться анализировать художественный текст, видеть историко-литературные закономерности.
5. Рассмотреть природу и сущность литературы как вида искусства.

В результате освоения курса студент должен:

1. *Знать:*

– ведущие стилевые тенденции, характеризующие основные течения и направления литературного процесса;

– основные термины, используемые в рамках изучения методики литературного образования.

2. *Уметь:*

– адекватно применять термины и понятия при анализе художественных произведений;

– выделять существенные черты литературного процесса, явлений и событий в соотношении с историческими событиями;

– логически выстраивать высказывание, вести дискуссию, аргументировать свою позицию во время анализа художественного произведения.

3. *Владеть:*

– навыками историко-социологического, историко-функционального и культурно-исторического анализа художественного текста.

Освоение курса «Методика обучения и воспитания (по литературе)» формирует следующие компетенции, обозначенные в п. 5.3 ФГОС:

1. ОПК-5 способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении.

2. ОПК-7 способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ.

3. ОПК-2 способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий).

4. ПК-1 способен осваивать и использовать базовые научно-теоретические знания и практические умения по преподаваемому предмету в профессиональной деятельности.

1. МОБИЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В эпоху цифровизации особенно актуальным становится требование Федерального государственного образовательного стандарта к формированию у учащихся умения использовать средства информационных и коммуникативных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач. Более того, педагогический работник, реализующий основную образовательную программу, должен использовать возможности ИКТ в образовательном процессе, работать с мультимедийным оборудованием. Современный школьник – активный пользователь цифровых технологий. Задача учителя в данном случае – показать учащимся способы использования электронных ресурсов как средств обучения. Одним из таких способов является применение на уроках литературы в школе мобильных приложений, которые также будут способствовать пробуждению интереса школьников к чтению художественной литературы на фоне всеобщей тенденции снижения читательского интереса у подростков [1].

Термин «мобильное приложение» имеет различные трактовки. В более узком смысле под ним понимают «программное обеспечение, предназначенное для работы в смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах» [8]. В более широком смысле данный термин означает «программное обеспечение, специально разработанное под конкретную мобильную платформу (iOS, Android, Windows Phone и т. д.)» [8], которое предназначено для использования на смартфонах, флэблетах, планшетах, умных часах и других мобильных устройствах.

Национальный стандарт Российской Федерации содержит термин «мобильное обучение», под которым следует понимать «электронное обучение с помощью мобильных устройств, не ограниченное местоположением или изменением местоположения учащегося». Так, одной из особенностей использования мобильных приложений становится возможность их применения вне зависимости от местонахождения: ученику для обучения не потребуется стационарный компьютер или ноутбук, школьник сможет открывать приложение на любом доступном мобильном устройстве в любом удобном месте. Несомненно, возможность мгновенно обратиться к тексту или заданиям является преимуществом данного инструмента, что является дополнительным стимулом для ученика к получению знаний.

Исследователи фиксируют и другие особенности-преимущества мобильных приложений. Среди них: расширение возможностей и обеспечение равного доступа к образованию, персонализация обучения, мгновенная обратная связь и оценка результатов обучения, развитие непрерывного обучения. А. Н. Русак отмечает, что мобильное приложение даёт возможность организовать удобный режим повторения пройденного, чтобы информация сохранилась в долговременной памяти обучающегося. Более того, обеспечивается динамичная смена видов учебной деятельности. Большой объём информации представляется в более ёмкой форме, что положительно отражается на процессе запоминания. Как

следствие, использование мобильных приложений способствует формированию позитивного отношения к учёбе, а также эмоциональному вовлечению в материал с помощью игровых элементов [23, с. 54–55].

Так, популярность мобильных приложений может влиять на развитие образовательной мотивации учащихся. Исследователи считают, что большинство современных школьников технически и психологически готовы к использованию мобильных технологий в образовании, в связи с чем необходимо рассматривать возможности для наиболее эффективного использования потенциала мобильных приложений в процессе обучения. При этом многие отмечают, что мобильное обучение – это, прежде всего, качественно иной тип материала, отличный от традиционного дистанционного курса и не сводимый к перенесению материала на удобный экран [15, с. 975–976].

С. В. Титова [28] выделяет три вида дидактических мобильных приложений:

1) мобильные приложения, созданные издательствами, профессиональными группами и коммерческими организациями;

2) мобильные упражнения и задания, создаваемые преподавателями на основе готовых приложений по шаблонам;

2) обучающие мобильные приложения, создаваемые преподавателями с помощью инструментальных мобильных приложений для различных операционных систем (например, Moodle) [28, с. 57].

Использование мобильных устройств помогает сформировать все виды универсальных учебных действий у школьников, развить навыки рефлексии, увеличить долю самостоятельной работы учащихся, обеспечить расширение спектра информационных ресурсов, которые используются в обучении (электронные учебники, электронные образовательные ресурсы, облачные инструменты и сервисы) [4, с. 115]. Исследователи делают вывод: «Следует изменить отношение к мобильным устройствам как отвлекающим от образовательной деятельности и научиться воспринимать их как существенную помощь в реализации индивидуальных траекторий обучения, в достижении личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов, вовлечении обучающегося в создание среды обучения» [4, с. 116].

Мобильные технологии могут использоваться при реализации различных моделей обучения: поддержке традиционного учебного процесса, полнообъёмном мобильном обучении и смешанном обучении. В рамках первого типа работы мобильные приложения позволят обучающемуся фиксировать важную информацию с помощью аудио- и видеозаписи, получать оперативный доступ к справочному материалу, также с их помощью педагог сможет провести небольшое тестирование в конце занятия. При электронном обучении все традиционные формы работы (от чтения текста до участия в дискуссиях) проводятся с помощью мобильных приложений. Идея смешанного обучения подразумевает сочетание двух рассмотренных моделей, при этом объём работы с мобильными технологиями определяется с учётом технических возможностей обучающихся [25, с. 133–134].

Среди множества методов обучения литературе имеют место методы, предполагающие использование интерактивных технологий, компьютерных программ и мобильных приложений на разных этапах урока.

Так, М. Е. Маньшин [16] предлагает учащимся в рамках занятий в классе или в качестве домашней работы создать буктрейлер (короткий видеоролик по мотивам книги) или плейкаст (композиция из картинки, текста и музыкального файла) с помощью видеоредакторов iMovie, Quik, VidLab. Современный школьник знает и иные приложения для работы с фото и видеоматериалами, поэтому с большим интересом подойдёт к выполнению творческой работы данного типа.

Для работы с информацией, требующей группировки и структурирования, Е. И. Шарова [31] предлагает использовать приложения Popplet lite и Inspiration. Оба приложения имеют набор макетов для схем, ученик лишь должен заполнить свободное пространство материалом. Школьник может не только вводить текст, но и вставлять различные фото, иллюстрации, картины, аудио и видеофрагменты [31, с. 66]. К такой форме работы на уроках литературы можно прибегать при изучении теоретико-литературных понятий, биографии писателя (для отображения важных этапов жизни автора), при чтении и анализе художественного текста (для обозначения круга проблем, поднимаемых в произведении, записи основных героев, составления дневника цитат и т. д.), а также при подготовке к сочинению после освоения литературного произведения (для составления плана).

Приложение SnowBie рекомендуется Е. И. Шаровой для выполнения домашнего задания, однако мы считаем, что это приложение также можно использовать для контроля и оценки знаний. С помощью данного ресурса учитель создаёт урок, включая в него необходимые материалы: презентацию, тексты, тесты, вопросы и задания. Педагог устанавливает границы времени, когда этот урок будет находиться в режиме работы, и высылаёт ученикам по электронной почте ПИН-код. В указанное время ученики входят в приложение и выполняют задание. Учитель в это время может видеть, кто вошёл в систему и работает, а кто нет [31, с. 67–68]. Данное приложение можно использовать при проведении различных письменных работ, начиная с ответа на вопрос, заканчивая сочинением, ведь современные дети пишут с помощью гаджетов гораздо быстрее, чем ручкой, а учителям не придётся тратить время на разбор особенностей почерка и утомительную транспортировку тетрадей.

На уроке литературы в центре внимания всегда находится текст. В цифровую эпоху даже чтение можно сделать занимательным, интерактивным и адаптированным под потребности каждого учащегося. С помощью приложений «Мир литературы» и «Литературовед» можно освоить художественные произведения в аудиоформате, ознакомиться с биографией автора, критическими статьями и размышлениями писателей. Всё это сопровождается адаптивным интерфейсом

с возможностью выбрать удобный шрифт и фон для чтения. Для заучивания стихотворений наизусть можно рекомендовать ученикам приложение «Стихи играючи». Режим обучения заключается в перемешивании слов каждой строки, задача учащихся – восстановить правильный порядок.

Видеохостинг YouTube, имеющий официальные мобильные приложения для смартфонов и планшетов, также рассматривается современными методистами как средство обучения литературе. Используя YouTube канал, школьник может ознакомиться с вариантами анализа художественного текста, а также увидеть интерпретации литературного произведения другими видами искусства (мульти-, аниме-, киноинтерпретации, театральные постановки) [15, с. 975].

Одним из требований к результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования является умение к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, владение навыками получения необходимой информации из словарей разных типов, умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности. Все эти требования напрямую связаны с информационной безопасностью личности, высоким уровнем развития информационной культуры старшеклассника.

Однако организация познавательной деятельности старших школьников в процессе обучения с использованием цифровых средств обучения зачастую строится на основе применения объяснительно-иллюстративного метода обучения, что не может обеспечить достижение планируемых метапредметных результатов обучения в области информационной культуры личности. Только активное вовлечение обучающихся в познавательную, учебно-исследовательскую и проектную деятельность с помощью современных средств обучения при реализации системно-деятельностного подхода позволит сформировать умение решать когнитивные, коммуникативные и организационные задачи средствами информационно-коммуникационных технологий.

Среди средств информационно-коммуникационных технологий все большую актуальность приобретает обучение с помощью беспроводных устройств и мобильных приложений. Проектирование образовательного процесса посредством системного включения мобильных средств обучения возможно на разных этапах урока – от мотивации к рефлексии учебной деятельности. В табл. 1 представлены образовательные мобильные приложения, которые могут быть использованы педагогами при конструировании образовательного процесса по биологии.

Таблица 1

Проектирование этапов урока с помощью мобильных приложений

Тип урока	Этап урока	Мобильные приложения
1	2	3
Урок формирования новых знаний или изучения новой информации	Мотивация к учебной деятельности	QR-coder – сервис для генерирования QR-кодов
	Актуализация знаний	Kahoot – сервис для создания викторин
	Фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии; выявление места и причины индивидуального затруднения	StudySmarter – образовательная платформа
	Проектирование возможных вариантов выхода из затруднения	Nearpod – образовательная платформа
	Первичное закрепление	Watch2Gether – сервис для совместного просмотра видео
	Самостоятельная работа с само проверкой по эталону	LearningApps.org – сервис для создания интерактивных упражнений
	Рефлексия учебной деятельности	Mentimeter – сетевой сервис систем голосования
Урок контроля знаний и учебных действий	Мотивация к учебной деятельности	CoSpaces Edu – приложение виртуальной и дополненной реальности
	Организационный этап: постановка цели и задач урока	Page Marker – сервис для создания пометок
	Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня их сформированности посредством установленных форм контроля	LearningApps.org – сервис для создания интерактивных упражнений
	Рефлексия учебной деятельности	Google формы – сервис для создания опросов
Урок коррекции знаний и учебных действий	Мотивация к учебной деятельности	Merge Edu – приложение дополненной реальности
	Организационный этап: постановка цели и задач урока	Presefy – сервис для удаленного управления презентацией
	Итоги диагностики (контроля) знаний, умений и навыков	ZipGrade – сервис для проверки тестов
	Определение типичных ошибок и пробелов в знаниях и умениях, путей их устранения и совершенствования знаний и умений	Educreations – виртуальная интерактивная доска
	Рефлексия учебной деятельности	Plickers – сервис для создания опросов

1	2	3
Урок систематизации и обобщения знаний и учебных действий	Этап целеполагания	Web Paint – сервис для выделения текста
	Мотивация к учебной деятельности	Tinkercad – приложение для создания интерактивных 3d-моделей
	Актуализация знаний	Glide – сервис для создания мобильных приложений
	Обобщение и систематизация знаний за счет подготовки к обобщенной деятельности и воспроизведению знаний на новом уровне	SpiderScribe – сервис для создания ментальных карт
	Применение знаний и умений в новой ситуации	StudySmarter – образовательная платформа
	Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция	Quizlet – сервис для создания флеш-карточек
	Рефлексия учебной деятельности	Plickers – сервис для создания опросов
Урок комплексного применения освоенного учебного материала	Этап проверки домашнего задания	JotForm – сервис для создания опросов, тестов, викторин
	Этап воспроизведение и коррекция опорных знаний воспитанников, актуализация учебного материала	ZipGrade – сервис для проверки тестов
	Этап целеполагания и мотивации воспитанников на учебную деятельность	Wordclouds.com – сервис для создания облака слов
	Творческое применение и добывание знаний в новой ситуации (проблемные задания)	Narakeet – сервис для создания видеопрезентаций с голосовым сопровождением
	Рефлексия учебной деятельности	Yandex Forms – сервис для создания опросов

Образовательные мобильные приложения помогают в изучении объектов и процессов, обеспечивая высокую степень наглядности, в том числе и в 3D-формате, с использованием дополненной и виртуальной реальности. Позволяют организовать моментальную обратную связь в условиях реализации формирующего оценивания, обеспечить командную работу учащихся в рамках учебно-исследовательской деятельности.

Таким образом, оптимальное сочетание традиционных и информационно-коммуникационных технологий в образовании для организации познавательной деятельности школьников позволит достичь планируемых результатов обучения.

Мы видим, что использование мобильных приложений в обучении литературе имеет ряд преимуществ: мгновенный доступ к информации, интерактивность, занимательность, наглядность, возможность оперативной проверки заданий учителем, получение обратной связи учеником и т. д. Внедрение в образовательный процесс мобильных технологий влечёт за собой цепь позитивных изменений, среди которых важными звеньями являются повышение уровня мотивации и развитие познавательного интереса школьников, а также реализация непрерывного образования и самообразования.

2. ОБЗОР МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ УРОКОВ ЛИТЕРАТУРЫ

Для стимулирования учебной деятельности детей на уроках литературы существуют разнообразные методы: ИНСЕРТ (интерактивная система записи для эффективного чтения и размышления), мозговая атака, групповая дискуссия, чтение с остановками (способ медленного чтения), кластеры, синквейн, способ критического мышления, театрализация и т. д. Остановимся на некоторых из них подробнее.

Медленное чтение в литературной критике иногда называют «close reading». Этот метод подразумевает литературный анализ, путем внимательного и тщательного изучения литературы.

Понятие «медленное чтение» было введено в оборот Н. Я. Эйдельманом. Согласно мнению исследователя данный метод представляет собой взаимодействие читателя с текстом с целью извлечь глубинные смыслы, заложенные автором. В ходе медленного чтения необходимо совершать частые, постоянные остановки для анализа, размышления и возвращаться к уже прочитанным отрезкам произведения. Свою методику «медленного чтения» предложил Я. О. Зунделович в 50-е гг. XX в. Она подразумевала тщательный анализ микродеталей: «увидеть – вслушаться – понять – отобразить». Согласно данной методике следовало медленно вчитываться в текст, подмечать и анализировать все детали, будто под микроскопом, или же рассматривать их со стороны, меняя критерий анализируемого аспекта.

Прием медленного чтения требует от учителя тщательной предварительной работы. Для начала необходимо выбрать текст или его фрагмент. Он должен отвечать некоторым важным критериям: желательно быть неизвестным либо малоизвестным детям (иначе исчезает необходимость и логика использования этого приема), обладать динамичностью, событийностью, иметь неожиданную развязку (содержать важную проблему). Далее требуется поделить текст на смысловые части. Учителю следует отметить, где в тексте нужно сделать остановку при чтении. Затем педагог должен продумать вопросы, задания к содержанию, которые помогут детям понять глубинный смысл прочитанного, заложенный ав-

тором. При реализации данного приема на уроке учитель заранее инструктирует школьников. Педагог на протяжении всего хода медленного чтения должен внимательно следить за правилами соблюдения данной стратегии, не упуская из вида важных деталей.

Еще одним методом для стимулирования учебной деятельности школьников на уроках литературы является технология ИНСЕРТ (INSERT). Ее необходимо использовать на этапе изучения нового материала. Данный метод разработали американские исследователи Д. Воган, Т. Эстес, Ч. Темпл, К. Меридит, Д. Стилл. Аббревиатура ИНСЕРТ дословно переводится так:

I – interactive (интерактивная);

N – noting (отмечая);

S – system for (система для);

E – effective (эффективного);

R – reading (чтения);

T – thinking (рефлексии).

Метод ИНСЕРТ используется, прежде всего, на уроках изучения нового материала. Достоинства данной технологии в том, что обучающиеся более внимательно и осмысленно подходят к работе с текстом, содержащим новую информацию, более детально обдумывают информацию и переосмысливают, углубляют уже имеющиеся сведения по определенной теме. Суть данного метода заключается в том, что детям при чтении текста, необходимо отмечать в тексте информацию строго заданными символами:

V – известная ранее информация;

+ – новая, неизвестная информация;

– – противоречие ранее известной информации;

? – необходимость в объяснении, рассуждении, обсуждении, уточнении.

Лучше делать пометки такого рода непосредственно в тексте на полях карандашом. Затем все отмеченное обучающимся необходимо перенести в таблицу:

V	+	–	?
Факты, понятия в рамках изучаемого материала, уже известные обучающимся	Новая, неизвестная информация	Противоречия, то, что идет в разрез с прежними знаниями обучающихся	Неточности, неясности, то, что требует более детального изучения

Задача учителя – зафиксировать ключевые аспекты в общей таблице на доске/экране, обобщить полученный результат и обсудить основные вопросы и затруднения, появившиеся в ходе знакомства с материалом.

Еще один эффективный метод стимулирования учебной деятельности обучающихся на уроках литературы – технология критического мышления. Она может включать многообразие приемов и способов, таких как кластер, ИНСЕРТ, эссе, синквейн и т. п., выстроенных по строгому алгоритму, разбитых на 3 основные стадии:

1) вызов (обучающиеся вспоминают ранее изученную информацию, систематизируют ее до начала процесса получения новых знаний, формулируют вопросы, на какие хотели бы найти ответ, осуществляют целеполагание);

2) осмысление (обучающиеся читают текст, используя активные методы чтения, к примеру ИНСЕРТ, фиксируют записи в процессе знакомства с новой информацией);

3) рефлексия (обучающиеся осуществляют сравнение ранее известной информации с новыми, только полученными знаниями на этапе осмысления, также выделяют ключевые моменты, значимые для понимания сути темы, структурируют их, обобщают и делают выводы).

Помимо данных методов, используемых на уроках литературы для стимулирования учебной деятельности детей, еще одним эффективным способом активизации обучающихся является использование мобильных приложений в образовательном процессе. Далее мы подробнее рассмотрим варианты приложений, которые можно включать в работу с детьми на уроках литературы.

Существует большое количество приложений, позволяющих разнообразить работу как с текстом в целом, так и с литературными произведениями в частности. Мы остановимся на основных приложениях, которые можно использовать на уроках литературы для стимулирования учебной деятельности обучающихся.

1. Moon + Reader.

Основная функция приложения – чтение книг. Оно отличается большим набором функций работы с текстом, а также возможностью изменить параметры при чтении. К тому же приложение позволяет осуществлять импорт из памяти смартфона, при необходимости работать с переводчиками и словарями. Стоит также отметить наличие бесплатного онлайн-каталога с заданным набором произведений.

Данное приложение можно использовать при непосредственной работе с текстом произведения. Оно позволяет как на уроке, так и дома делать школьникам заметки, выделять необходимую информацию, ответы на вопросы по содержанию произведения.

2. Русская литература.

Приложение представляет собой викторину, в основном ориентированную на знание информации о писателях (портреты, период жизни), умение соотносить имя автора и его произведение. Здесь можно выбирать категории: «Кто это?», «Где он?», «Как его зовут?», «Когда он жил?», «Бесконечный режим». В конце можно посмотреть свой рейтинг и сравнить полученный результат с остальными игроками.

Это приложение будет актуально в старших классах, когда обучающиеся имеют обширное представление о русской литературе и знакомы со многими авторами и произведениями. Работу с программой можно включать непосредственно в ход урока. В этом случае наиболее эффективна будет групповая работа, содержащая соревновательный характер.

3. Литератор! Викторина по литературе.

Приложение представляет собой викторину, охватывающую широкий пласт знаний обучающихся. Для успешного прохождения игры школьник должен знать имена писателей, их произведения, цитаты из текстов, литературные термины.

Как и предыдущее приложение, программу можно использовать в ходе самого урока литературы. Преимущество данной викторины перед предыдущей заключается в том, что здесь есть возможность выбора игры: «Игра для одного», «Игра для двоих» (можно использовать данный режим при организации парной работы на уроке), «Игра по сети» (можно использовать при групповой работе либо при организации уроков соревновательного характера). Еще одним плюсом приложения является возможность выбора уровня знаний обучающегося, что позволяет использовать программу не только в старших классах.

4. Литературные термины.

Приложение позволяет удобным и доступным способом организовать работу с литературоведческими понятиями. Здесь есть строка поиска, куда можно ввести искомый термин и поработать со статьей. Преимущество приложения в том, что помимо обычного определения понятия представлены и примеры литературного явления. Сама статья разбита на подпункты, есть возможность навигации по этим подразделам. Отличительной особенностью приложения является также и возможность звукового воспроизведения написанного, к тому же запись можно ставить на паузу. В приложении предоставляется возможность редактирования статьи для своего смартфона, а также добавления статьи в избранное.

Данное приложение можно использовать как при работе непосредственно на уроках литературы, так и при домашней работе. Столкнувшись с новым литературоведческим понятием, обучающийся может обратиться к программе и выяснить значение и суть незнакомого явления.

5. Живые страницы.

Данное приложение содержит в себе многообразие функций для работы с произведением. Его база насчитывает 25 книг на русском языке. С каждым из произведений в этом перечне можно работать. В самом тексте произведения даны пояснения непонятных слов, нужно только нажать на слово или выражение. Еще один плюс программы – можно настраивать формат чтения, менять шрифт, тему, размер текста.

По мере прочтения произведения можно делать закладки на страницах, а затем при необходимости к ним возвращаться благодаря вкладке «Закладки». Во вкладке «Судьбы» можно выбрать героев произведения и посмотреть, как будут пересекаться их жизненные пути на протяжении всего текста.

Во вкладке «Герои» представлен перечень персонажей. Выбрав имя героя, пользователь открывает статью с подробным описанием этого героя. Помимо общих сведений и иллюстрации на открывшейся странице, есть возможность посмотреть индекс упоминаемости, цитаты, относящиеся к внешности и характеру персонажа, ссылки на непосредственные фразы героя в диалогах и монологах.

Также есть возможность перейти с этой страницы в раздел «Судьбы» и «Места». Во вкладке «Места» можно отследить маршрут героя на реальной географической карте местности, где флажками отмечены ключевые точки пребывания персонажа.

Во вкладке «Ход времени» можно в хронологическом порядке посмотреть ключевые точки произведения, представленные на своеобразной «ленте времени».

В некоторых произведениях присутствует вкладка «Экскурсии». Это аудиогид по реальным географическим местам, связанным с произведением. Преимущества этого раздела в том, что экскурсию можно скачать и наслаждаться туром даже в режиме офлайн. Во вкладке «Игры в слова» представлены мини-викторины, разделенные по тематическим блокам.

Приложение открывает широкие возможности для обучающихся. Включая работу с программой в ход урока, учитель может демонстрировать ученикам события в произведении во взаимосвязи друг с другом, сопоставлять действия в книге с реальными историческими фактами, показывать маршруты героев в реальном мире, следить за уровнем усвоения материала школьниками и др.

В своей практике мы остановили выбор именно на этом приложении, так как оно включает в себя большой объем информации из различных областей науки, а также позволяет более детально погрузиться в авторский текст, и, благодаря своей интерактивности, активизировать интерес обучающихся к образовательному процессу на уроке литературы.

Таким образом, на сегодняшний день существует множество технологий, методов, способов, средств, благодаря которым можно активизировать познавательную деятельность обучающихся на уроках литературы: медленное чтение, ИНСЕРТ, технология критического мышления и т. п. Технический прогресс не стоит на месте. Обучающиеся в настоящее время являются активными пользователями различных гаджетов, в том числе смартфонов. Мобильные приложения уже не представляют для современных школьников ничего нового, дети без труда разбираются в интерфейсе и регулярно взаимодействуют с мобильными программами.

Мы рассматриваем методику использования мобильных приложений как один из способов активизации обучающихся на уроках литературы, поскольку:

- 1) обучающиеся являются активными пользователями мобильных приложений;
- 2) для современных детей не составляет сложности использования гаджетов и освоения новых мобильных приложений;
- 3) смартфон в настоящее время выступает доступным техническим средством, отличающимся относительной простотой в работе и портативностью в использовании.

3. МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ CASTLE QUIZ И LIVE PAGES

Нынешний век можно назвать веком технологий. Все более и более развивается процесс создания различных мобильных приложений. Постоянно появляются новые и улучшаются старые программы. Разработчики обучающих приложений стремятся улучшить дизайн, упростить эксплуатацию, оптимизировать вес приложений. В настоящий момент существует огромное количество всевозможных обучающих мобильных приложений. К ним относятся и электронные библиотеки, такие как ЛитРес, OZON, MyBOOK, и приложения, содержащие старые советские учебники, приложения для разных классов, приложения, способствующие подготовке к ЕГЭ. Все это, безусловно, облегчает обучение и подготовку к экзаменам.

Исходя из целей нашего исследования, мы остановили свой выбор на анализе мобильных приложений Castle Quiz и Live Pages. Данные приложения имеют высокий рейтинг на платформе Play Market (магазин приложений), обладают достаточно небольшим весом, что обеспечивает доступность скачивания практически на любой современный мобильный телефон.

Рассмотрим структуру приложений, а также потенциальную возможность их использования на уроках литературы в школе.

Приложение Castle Quiz является довольно удобным и простым, очень легко разобраться в функциональных особенностях. Приложение представляет собой блок из нескольких наук, разделов, к которым относятся как науки, связанные со школьной программой, так и такие, которые выходят за её рамки. Выбор их представляется нам довольно разнообразным. Перечислим основные науки, которые доступны в приложении, сосредоточив внимание на тех из них, которые максимально приближены к школьной программе: русский язык, история России, литература, музыка, математика, английский язык, физика, всеобщая история, биология, география, химия, зарубежная литература, информатика.

В поле нашего внимания будет находиться литература. В каждом разделе можно определить тему и назначить игровую дуэль. Программа сама выбирает соперника и с помощью небольшой викторины устанавливает победителя, начисляя баллы за правильные ответы (прил., рис. 2). Обратим внимание на возможность выбрать какую-то конкретную тему или же играть, включив вопросы по всем темам. При этом количество тем ограничено, поэтому мы не сможем воспользоваться данным приложением на всех уроках литературы.

В приложении доступно тестирование по произведениям, изучаемым в старших классах. Список произведений включает следующие: Ф. М. Достоевский «Преступление и наказание», Л. Н. Толстой «Война и мир», М. А. Булгаков «Мастер и Маргарита», А. С. Пушкин «Евгений Онегин», М. Ю. Лермонтов «Герой нашего времени», Н. В. Гоголь «Мертвые души», М. Горький «На дне», А.С. Грибоедов «Горе от ума», А. Платонов «Котлован», А. П. Чехов «Вишнёвый сад», А. С. Пушкин «Капитанская дочка», И. А. Гончаров «Обломов», Н. В. Го-

голь «Ревизор», А. С. Островский «Гроза», М. А. Булгаков «Собачье сердце», Н. А. Некрасов «Кому на Руси жить хорошо», А. Солженицын «Матренин двор», Л. Н. Толстой «Анна Каренина», И. С. Тургенев «Отцы и дети», произведения И. Бродского.

Большой плюс данного приложения заключается в том, что после пройденного сражения, каждый ученик может посмотреть пояснение к правильному ответу и понять свои ошибки. Допущенные «промахи» не исчезают, они сохраняются в профиле, где можно нажать на кнопку «разобрать ошибку». Таким образом, программа обеспечивает надежную фиксацию ранее неизвестного материала. Кроме того, в приложении есть дополнительные поощрения в виде достижений (яркие эмблемы), рейтинг игроков (уровень участника, а также количество набранных очков), количество побед и поражений, а также возможность клановых битв (участники могут как создавать свои кланы, так и вступать в уже существующие). Все это стимулирует участников игры более активно заниматься изучением предлагаемых в приложении тем (прил., рис. 6).

У данного приложения есть платная версия. В бесплатной версии, к сожалению, ограничен выбор тем и возможностей. В ней участник не может выполнять задания только по одной теме (например, мифологии), ему необходимо проходить и другие темы для того, чтобы открыть новый уровень в той сфере, что его интересует.

Приложение Live Pages (Живые страницы) – это не только ресурс для чтения, но и целая энциклопедия по истории, лингвистике и географии. Обучающиеся могут изучить ключевые события разных произведений в сравнении с реальными фактами из истории (прил., рис. 9–11).

В настоящее время использование мобильных устройств занимает особое место в различных системах обучения. И это объясняется тем, что мобильное обучение близко современному ученику. Использование мобильного гаджета – это не просто способ проведения досуга, а верный способ приобретения новых знаний и опыта общения с разными источниками информации: книгами, сайтами, передачами, людьми.

«Живые страницы» объединяют в себе черты всех видов мобильных приложений и является необходимым подспорьем в работе учителя-словесника, что делает его обязательным для изучения будущими специалистами. Проект лингвистов группы Tolstoy Digital, Samsung Electronics и школы лингвистики НИУ «Высшая школа экономики» хорошо себя зарекомендовал среди учителей-филологов. Куратор проекта Фекла Толстая в одном из интервью говорила, что создатели приложения ориентировали «Живые страницы» в первую очередь на читателя-школьника, которому необходимы «разные типы навигации по большому тексту», что является бесспорным в методике.

Разделы приложения «Герои», «Судьбы», «Места», «Ход времени» позволяют облегчить как работу учителя, так и учащихся: ускоряется поиск отрывков текста, становится возможно чтение произведения по разным сценариям (например, с точки зрения какого-либо героя), возможность выстроить события книги

в ином временном порядке, проследить судьбы героев на карте Google с указанием реальных и вымышленных мест и т. д. Все это было бы очень трудоемким процессом без приложения «Живые страницы». Подробнее о способах обращения школьного учителя к данному виду работы можно прочитать в статье практикующих педагогов С. В. Федорова и А. А. Скулачева «Изучаем “Войну и мир” с помощью приложения “Живые страницы”».

На наш взгляд, повышение эффективности работы за счет обеспечения доступа к учебным и справочным ресурсам, организации взаимодействия учителя и учащихся за счет возможности проведения онлайн-тестирования, опроса, анкетирования напрямую зависит от умения грамотно применять на уроке литературы мобильные приложения в целом и «Живые страницы» в частности.

Мы предлагаем рекомендации к организации работы с приложением «Живые страницы» на уроках литературы, которые помогут в планировании деятельности учителя и учащихся.

Цели применения мобильного приложения на уроке:

1. Повышение качества результатов обучения.
2. Возможность применения разнообразных методов подачи программного материала.
3. Более эффективное использование времени урока.
4. Снижение репродуктивной деятельности на занятии и увеличение проблемно-поисковой.

При планировании такого урока становится заметна смена роли учителя, который не только организует, но и активизирует учебную деятельность, а также консультирует и направляет. Учащиеся же становятся активными, самостоятельными исследователями художественного текста. Главной задачей педагога на таком уроке становится создание и обеспечение условий для творческой инициативы учащихся.

Приемы работы, актуальные для урока с использованием мобильного приложения, можно систематизировать по этапам обращения к тексту художественного произведения: до чтения, во время чтения и после чтения.

Работа с текстом до чтения необходима с целью прогнозирования содержания художественного произведения, актуализации знаний учащихся, а также анализа индивидуально-авторской номинации (заглавия). Все проводимые действия на данном этапе направлены на заинтересованность учащихся, на мотивировку к дальнейшему чтению текста. Учащимся целесообразно до чтения выполнить следующие задания:

1. Составить сообщение по материалам в разделе «Экскурсии» о биографии писателя с обязательным обращением к галерее фотографий.
2. Просмотреть в разделе «Места» географическую локацию событий произведения. Представить географическую карту текста.
3. Во вкладке «Герои» познакомьтесь с персонажами текста, их описанием, взглядами, посмотреть иллюстрации художников. Проанализировать персонажный уровень текста.

4. Обратиться к линиям судеб героев, просмотреть исторические прототипы персонажей, сделать выводы.

5. Обратиться к географической локации конкретного персонажа. Ответьте на вопрос: как местонахождение героя связано с его судьбой?

Обращение к тексту во время чтения отрывков произведения служит читательской интерпретации и обеспечивает полноценное восприятие художественного мира. Примерные задания, к которым возможно обратиться на этом этапе урока:

1. Дополните события в ходе времени, в событийной линии персонажа.
2. Определите локации на карте основных событий произведения.
3. Проследите судьбу героя, его взаимосвязи с другими персонажами.
4. Восстановите описание персонажа по отрывку текста.
5. Посмотрите по местам событий, какие локации являются вымышленными, а какие реальными. Сделайте вывод о характере авторского вымысла в тексте.
6. Проследите линии пересечения персонажей в тексте, подумайте, почему некоторые персонажи ни разу не встречаются друг с другом.

Работа с текстом после чтения служит корректировке читательской интерпретации учащихся, углублению восприятия и понимания текста, формулировке выводов об авторской идейно-художественной концепции. На данном этапе можно обратиться к следующим заданиям:

1. Решите вопросы викторины в разделе «Игры в слова».
2. Придумайте вопросы для своей викторины по сюжету произведения.
3. Укажите черты героев, которые можно отметить в их характеристике.
4. Сочините собственную экскурсию по знаковым местам, описанным в произведении.
5. Угадайте героя по цитате.
6. Создайте закладки на значимых местах произведения, которые могут пригодиться при написании сочинения. Обоснуйте свой выбор.

Приложение постоянно пополняется и обновляется: новыми текстами (сейчас загружено 25 текстов на русском языке, из них 20 по школьной программе), викторинами, более детальной проработкой уже загруженных материалов. Поэтому приложение может послужить отправной точкой для формулировки заданий к текстам, которые не загружены в «Живые страницы», а на материале коротких рассказов можно создать проект по адаптации текста к мобильному приложению.

На уроке необходима такая организация работы с приложением, чтобы учащиеся самостоятельно находили необходимую информацию, обсуждали найденные материалы с одноклассниками и учителем, формулировали выводы. «Живые страницы» выступают лишь в качестве инструмента в чтении и анализе текста на разных уровнях: персонажном, хронологическом, историческом, смысловом.

Таким образом, способность учащегося быстро ориентироваться в тексте, соотносить описываемое в книге с историческими реалиями, разворачивать

пространство художественного текста в цепочку взаимосвязанных во времени и пространстве событий – все это создает условия для развития всех компонентов интерпретационной компетентности, обозначенной в образовательном стандарте, и гармонизирует читательское восприятие.

Рассмотрим работу приложения на примере интерпретации романа в стихах «Евгений Онегин» А. С. Пушкина.

Мы выяснили, что с помощью данного образовательного приложения школьники, в первую очередь, читают произведения. Можно по вкладке «Оглавление» выбирать главы, быстро находя нужную информацию. К каждой главе дана небольшая аннотация, которая заинтриговывает читателя.

Далее представлена вкладка «Герои». «Карточка» каждого действующего лица дает небольшую характеристику, представляет художественные средства, которыми пользовался автор при создании образа. Также в карточке можно найти цитаты самого героя.

Кроме этого, с помощью вкладки «Судьбы» можно проследить судьбу персонажа и его взаимодействие с другими образами в течение всего произведения. Выбираем Владимира Ленского и видим, что происходит с ним в течение всего романа: рождение, обучение и т. д. Можем проследить, как его жизнь пересеклась с другими героями, например с Ольгой Лариной: с 1813 г. Ленский увлекается Ольгой, их линии пересекаются, а в 1818 г. линии Ольги и Ленского расходятся, т. к. герой уезжает учиться в Геттингенский университет.

В разделе «Ход времени» схематично представлен сюжет романа. На наш взгляд, это поможет читателю разобраться в повествовании и проследить хронологический порядок.

Вкладка «Места» представлена в виде интерактивной карты, которая показывает места, где происходят события романа. В каждой точке есть подробное описание пребывания, список героев и их высказывания, связанные с этим местом.

В подразделе «Маршруты» можно выбрать одного из основных героев произведения и увидеть на карте все его передвижения. Так, в Москве Татьяна Ларина побывала в девяти местах. Выбираем точку № 11 «Дом Княжны Алины». Здесь дано описание дома, тех, кто бывал в нем (Татьяна Ларина, Прасковья Ларина и сама Княжна Алина).

Допустим, школьники изучат данное произведение, но как они смогут проверить усвоенные знания самостоятельно? В приложении «Живые страницы» встроен раздел «Игры в слова», с помощью которого дети могут пройти викторину по различным тематикам: «Редкие слова», «Сюжет и детали», «Цитаты», «Имена собственные» и др. При неверном выборе ответа дается не просто пояснение, а выдержка из текста, для того чтобы учащийся сам смог выявить причину своей ошибки.

Например, в разделе «Редкие слова» дан вопрос «Что такое вензель?». При неправильном ответе выходит цитата-объяснение: «...На отуманенном стекле // Заветный вензель О да Е». Теперь можно сделать правильный выбор: начальные

буквы имени и фамилии с украшением. Чтобы было интереснее играть, своими результатами можно поделиться в социальных сетях.

Итак, с помощью приложения «Живые страницы» учащиеся знакомятся с произведениями русской литературы в игровой форме. Текст наполняется анимационным изображением (портреты героев, карты). На наш взгляд, это обеспечивает заинтересованность, ведь дети любят яркое и необычное. Немаловажны схемы, благодаря которым школьники в наглядной форме смогут лучше разобраться в содержании, хронологии событий. Дети с легкостью приспосабливаются к мультимедийным устройствам, поэтому приложение «Живые страницы» не создаст больших проблем с его освоением, а станет незаменимым помощником в усвоении литературного материала.

Исследование художественного текста с помощью мобильного приложения «Живые страницы» открывает новые возможности интерпретационной деятельности читателя-учащегося, а именно осознание многоуровневой структуры художественного произведения делает его текст понятнее, доступнее, а также современнее. Использование в обучении портативных устройств будет усиливаться, что обусловлено потребностью людей в мобильности и быстрым развитием технологий передачи данных.

4. РЕКОМЕНДАЦИИ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МЕТОДИЧЕСКИХ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА СОВРЕМЕННОМ УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ

Любой молодой преподаватель, идущий в ногу со временем, старается добиться того, чтобы дети на его уроках к заданию подходили с особым творческим рвением, проявляли повышенный интерес. В интересе заключается главный стимул деятельности ребенка, его обучения и развития. Поэтому ученикам предоставляется уникальная возможность изучать отдельные темы из учебной программы с помощью мобильных приложений (Live pages, Castle Quiz). Самостоятельно решая задачи и обмениваясь опытом с другими, дети учатся общаться и учитывать мнение коллектива по тому или иному теоретическому вопросу, который вызвал спор. Открываются новые возможности во взаимодействии учителя с классом, учитель наблюдает за тем, как дети быстро приспосабливаются к совершенно новому темпу работы, как благодаря повышению критического мышления они справедливо оценивают достижения товарищей, ориентируясь не на личные симпатии, а на уровень знаний. Таким образом в приложении каждый ученик выражает свою индивидуальность, показывает уровень полученных знаний, закаляет характер. Каждая игра устроена так: есть конечный результат, который и является мотивом для преодоления трудностей в процессе игры. Чтобы достичь высот, игрок должен быть уверен в своих способностях и проложить правильный путь к победе.

В процессе прохождения игры все участники между собой равны, у каждого из них одинаковая позиция и возможности на начальном этапе работы в мобильном приложении. Далее по ходу игры команды и отдельные ученики либо повышают свой уровень, либо понижают его, все зависит от количества верных ответов. У каждого участника есть возможность показать реальный уровень владения знаниями и умениями. Здесь учитывается и уровень подготовленности учащегося, его способностей и навыков. Участники интерактивной игры должны надеть социальные маски, чтобы погрузиться в литературную среду и почувствовать себя частью игрового процесса. Когда команда или отдельный игрок одерживают победу, то возрастает и положительный эмоциональный фон игроков, при проигрыше, соответственно, все происходит наоборот. В таком случае игроки подсознательно хотят реванша, хотят показать во всей силе свои знания и умения. Благодаря этому учащиеся стремятся восполнить недостающие знания по определенным вопросам или предметам для того, чтобы в следующей игре добиться больших успехов и показать одноклассникам, что и они могут занимать лидирующие позиции.

Для успешного применения мобильных приложений на уроках литературы мы разработали рекомендации, позволяющие учителю грамотно и последовательно включить использование мобильных приложений в учебный процесс. Мы считаем, что подобные программы обеспечивают современный подход к образованию. Перечислим основные достоинства приложений к урокам литературы:

1. Мобильное приложение – это новый способ получения знаний. С помощью игры вы можете провести урок по произведению по-новому, иной формат передачи информации привлечет больше зрителей. Соревновательный характер интеллектуальных игр способствует развитию у обучающихся интереса к предмету, следовательно процесс обучения становится более эффективным и восприимчивым. Целью обращения к игровым технологиям на уроке литературы является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методологии и перевод знаний в опыт.

2. Дети запоминают большое количество информации при использовании информационно-коммуникационных технологий. Для учащихся в современном мире очень важен способ получения информации. Они, в большинстве своем, считают, что учебники – это скучный и старый формат. Использование приложения Live pages поможет сделать процесс получения новых знаний модным и современным. Так, выбирая в приложении разные разделы в поисках информации о героях, дети лучше воспринимают и запоминают материал.

3. Мобильное приложение – это средство повышения соревновательного момента на уроке. Как мы знаем, конкуренция всегда является частью игры, иначе соревновательный интерес быстро пропадает. Также в случае и с литературными играми: ученики в условиях соревновательной деятельности больше и быстрее усваивают информацию, чем при заучивании произведения наизусть. Поэтому, если есть возможность обращения к мобильным приложениям в методическом

плане, то просто необходимо на литературе включать игры в образовательный процесс. Это как нельзя лучше стимулирует познавательную деятельность учащихся. Такие уроки становятся яркими и запоминающимися.

4. Учебные приложения невероятно мобильны. Учащийся постоянно имеет доступ к своему смартфону. Он может заходить в приложения не только во время урока, но и во внеурочное время. Например, находясь в транспорте, он может играть в соревновательную программу, что помогает обеспечить непрерывный процесс в образовании.

5. Задания в приложениях напрямую связаны с темами уроков, и их можно органично вплести в канву урока. Еще одним структурным элементом мобильных программ являются сами задания, которые так или иначе связаны с обычными учебными заданиями в школе. Правила в Castle Quiz организуют поведение игроков, обеспечивают игрокам равное игровое поле. Результат может быть очевидным, визуальным (выиграл, угадал, закончил) и менее заметным (получил удовлетворение, заинтересовался вопросом).

6. Мобильные приложения – это не только доступ к знакомым материалам по изучаемой теме, но и получение новых знаний. Конечно, приложения построены очень удобно, так как можно подобрать темы из приложений к урокам литературы. Однако в них встречается и информация, более широкая по сравнению с той, что изучается на уроке. Зачастую в таких играх важное значение имеют детали, на которые иногда на уроках много времени не отводится. Таким образом, игры стимулируют запоминание не только общих сведений, но и деталей по той или иной тематике.

Итак, использование мобильных приложений на уроке имеет огромное количество плюсов. В игре учителю легче установить доверительные отношения с учеником. Обучение в игровой форме – это увлекательный, творческий процесс. Использование мобильных приложений на уроках литературы помогает избавиться от многих трудностей, связанных с запоминанием материала, проведением исследований, фиксацией знаний, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к литературе как важному и интересному предмету.

Теперь сосредоточим наше внимание на том, как включить эти приложения в урок органично и грамотно, а также определим, на каких этапах урока можно использовать мобильные приложения. Итак, рекомендации по использованию приложений следующие:

1. При изучении нового материала учителя могут активно использовать визуальные функции приложений, интерактивные учебники, новые возможности Live Pages для работы с информацией. Приложение Live Pages представляет собой альтернативную книгу. Оно служит для чтения различных книг и просмотра хронологии любых книг и изучению незнакомых слов для ученика.

Например, ученик получил задание выписать новые слова и цитаты из романа «Преступление и наказание». Он открывает приложение Live Pages, открывает книгу, открывает вкладки «Новые слова» и «Цитаты» и выписывает оттуда

все слова и цитаты с объяснениями. Теперь появляется возможность работать с текстом книг напрямую. Так, в интерактивной форме материал усваивается эффективнее, прогресс усвоения происходит быстрее, чем если бы тексты заучивали наизусть.

2. Можно приглашать детей работать в мини-группах, выполнять творческие задания-головоломки. Работа в приложении включает в себя поиск и изучение исторических моментов и новых слов, сложных цитат. Можно использовать функции живой страницы и для чтения классических произведений в их обычной форме. Также есть возможность посмотреть оглавление, цветовую кодировку глав «Красный военный» и «Синий мирный». Можно сравнить литературные и исторические события по времени или по пересечению линии судьбы главного героя с судьбой других героев. Групповая работа помогает осуществить цель исследования и сформировать навык поиска коллективных решений.

3. Мобильные приложения и игры на уроках литературы могут быть использованы при изучении основных тем школьной программы, при обобщении пройденного материала они способствуют развитию логического мышления учащихся и обнаруживают пробелы в знаниях. В игре можно использовать дополнительные источники для повышения уровня знаний по определенной теме.

4. Приложение Castle Quiz можно использовать на этапе актуализации знаний. Так, например, в 5 классе при изучении сказок можно пройти ребятам в парах игру, которая покажет, насколько хорошо ребята знают русские народные сказки. Впоследствии на уроке учитель будет дополнять уже имеющиеся сведения новой информацией или восполнять пробелы в знаниях учащихся.

5. Также приложение Castle Quiz можно применять в конце изучения определенного раздела по литературе в качестве контроля знаний. Учитель может провести соревнование между учащимися класса. В итоге прохождения соревнования можно оценивать результаты учащихся по-разному.

Во-первых, можно наградить победителей пятерками по литературе, а проигравших более низкими баллами (четверками). Во-вторых, учитель может выставлять отметку исходя из количества очков, набранных учащимися (в приложении есть возможность просчитать максимальное и минимальное количество баллов и в связи с этим выставить отметки, заранее определив, какое количество баллов какому результату соответствует). Также необходимо заранее обозначить пропорции «балл–отметка», чтобы учащиеся работали сосредоточенно.

6. Можно организовать урок-соревнование по группам. Такие уроки можно проводить на заключительных уроках в четверти, так как у детей в это время снижается мотивация к обучению ввиду уже выставленных четвертных отметок. А урок-игра активизирует деятельность учащихся. Детей делят на группы и используют мобильную игру Castle Quiz как один из этапов соревнования между группами. Это обеспечивает сплоченность учащихся и усиливает внимание и концентрацию.

7. Также в приложении Castle Quiz есть функция создания кланов. Можно в начале четверти разделить учащихся на несколько кланов и организовать игру длиной в четверть. В течение этого времени каждый участник клана должен будет играть в режиме соревнования по предмету и набирать бонусные баллы. В течение четверти, например раз в две недели, учитель будет вывешивать на доске сводную ведомость о том, какой клан какое количество баллов набрал. По окончании четверти учитель подсчитывает общее количество очков, набранных кланом, подводит итоги, объявляет победителей и вручает поощрительные призы. Также можно вывести различные номинации, например: «Самый активный игрок», «Игрок, совершивший меньше всего ошибок», «Игрок, набравший большее количество бонусов» и т. д. Таким образом возможно обеспечить вовлечение в игру даже слабоуспевающих учеников, которые ради выведения команды на призовое место будут проходить игру и повышать уровень знания по предмету.

Таким образом, в процессе обучения повышается педагогическая мотивация. При четкой организации учащиеся смогут грамотно выполнять игровые задания. Нельзя забывать о поставленных целях и задачах. Важно помнить, что за игрой стоит образовательный процесс, но задача учителя в данном случае заключается в том, чтобы позволить ребенку изучить свои силы и выполнять серьезную работу увлекательным и продуктивным способом.

Литературные подвижные игры можно использовать как на основных уроках, так и на внеклассных занятиях. Игры для детей – это труд, творчество, радость, новые открытия, самообразование, поэтому они являются не только вопросом эмоционального, творческого, литературного и интеллектуального развития ребенка, но и вопросом морально-этического воспитания.

Использование мобильных игр и приложений на уроках литературы в сочетании с другими методами и приемами организации обучения позволяет усилить мотивацию к изучению предмета, поддерживать интерес, увлеченность процессом, вызвать положительные эмоции и увидеть индивидуальность детей. Такое обучение является одной из любимых форм работы на занятиях, оно раскрывает творческие возможности детей, вызывает чувства взаимного сопереживания, взаимопомощи в решении сложных задач.

5. КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ учащихся ВО ВРЕМЯ УРОКОВ ИЗУЧЕНИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

В настоящий момент происходит активное внедрение в процесс обучения новых методов работы, причем не только из учебных и технических сфер, но и из досуговых практик (квест-технологии, суды, интервью, дискуссии, ток-шоу (например, «Где логика?») и пр.). Так проявляется обязательное условие совре-

менного высшего педагогического образования: обучение будущих учителей обязано быть разносторонним, ведь студент должен быть готов к использованию данных технологий на предстоящих занятиях.

Перед обращением к квест-технологиям в рамках урока литературы необходимо провести исследование как психологической готовности студентов к использованию игровых методов в учебном процессе, так и технической оснащенности, игровой компетентности студентов к данному виду работы. Образовательный квест – в каком-то смысле альтернатива традиционному уроку, проблемное, поисковое занятие, реализующее образовательные задачи посредством ролевой игры-путешествия, повышающее интерес к изучаемому предмету.

Игровые методы на уроках литературы активизируют внимание учащихся, делают урок динамичным, интерактивным, подвижным и современным, а путь получения новых знаний учащимся индивидуальным. Игровые методы развивают самостоятельность в работе по интерпретации идейно-авторской концепции художественного текста.

В исследовании применения квест-технологий в качестве средства активизации на уроках литературы принял участие 3 курс филологического факультета ЮУрГГПУ. В рамках курса «Методика обучения литературе» были проведены занятия с применением квест-технологий во время изучения поэмы Н. В. Гоголя «Мертвые души», что позволило сформировать рекомендации по использованию данного метода в школьном и вузовском обучении литературе. Для решения поставленной цели были использованы методики сопоставительного и герменевтического анализов.

Перед использованием квест-технологий на 3 курсе филологического факультета было проведено анкетирование студентов с целью исследования информированности учащихся о данном приеме, а также их готовности к такому виду работы. Основываясь на опросах, неоднократно проводимых в вузах России, мы выстроили анкету для 41 студента и проанализировали результаты, составив диаграммы ответов по каждому вопросу.

Играли ли вы в квесты? (рис. 1)

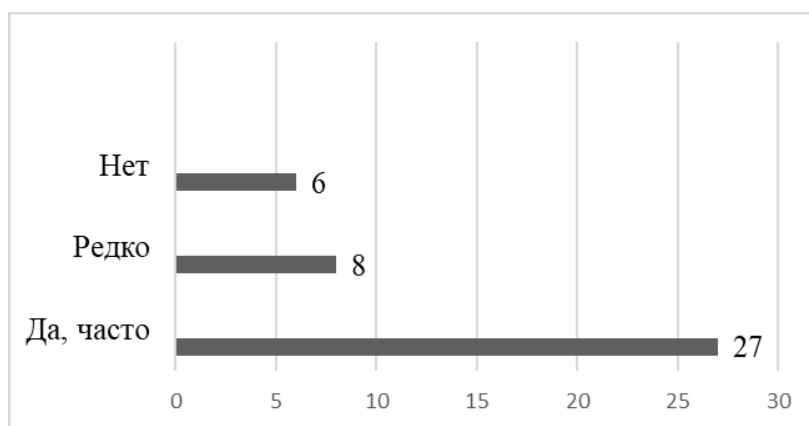


Рисунок 1 – Ответы на первый вопрос и их количественное соотношение

Какие вы знаете квест-игры, которые могли бы быть положены в основу обучения на уроке литературы? (рис. 2)

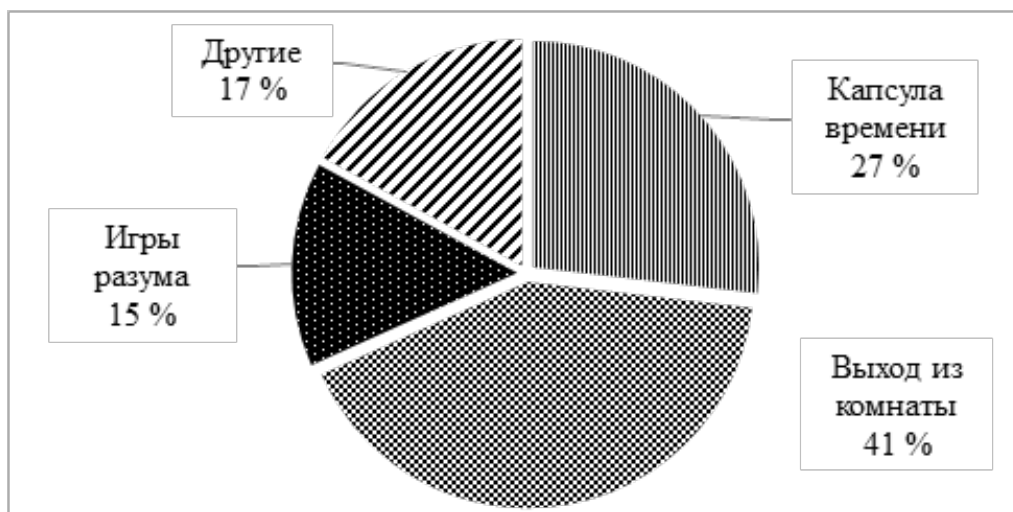


Рисунок 2 – Ответы на третий вопрос и их процентное соотношение

Какие виды квест-игры вы бы могли выделить? (рис. 3)

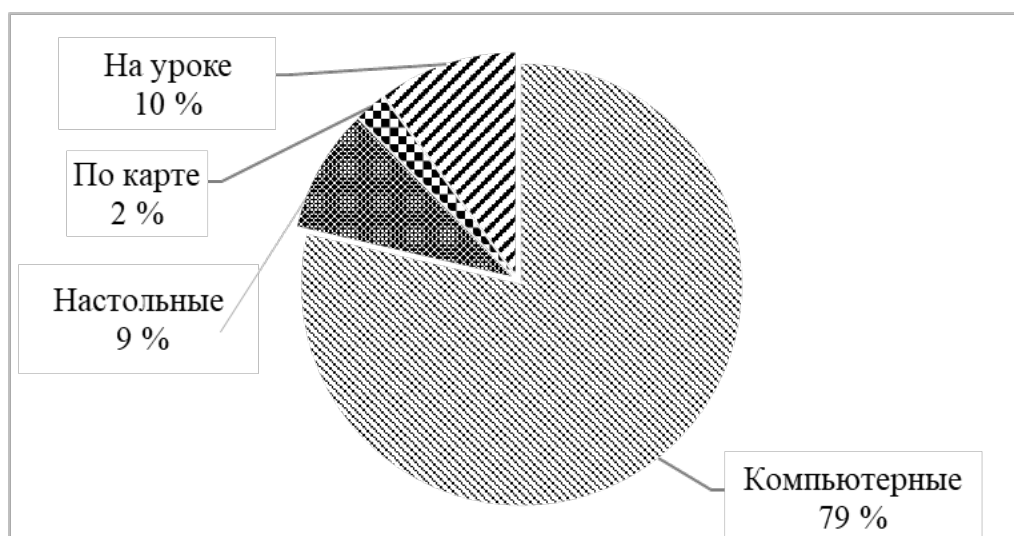


Рисунок 3 – Ответы на четвертый вопрос и их процентное соотношение

Как вы оцениваете свою готовность к использованию квест-технологий на уроке литературы? (рис. 4)

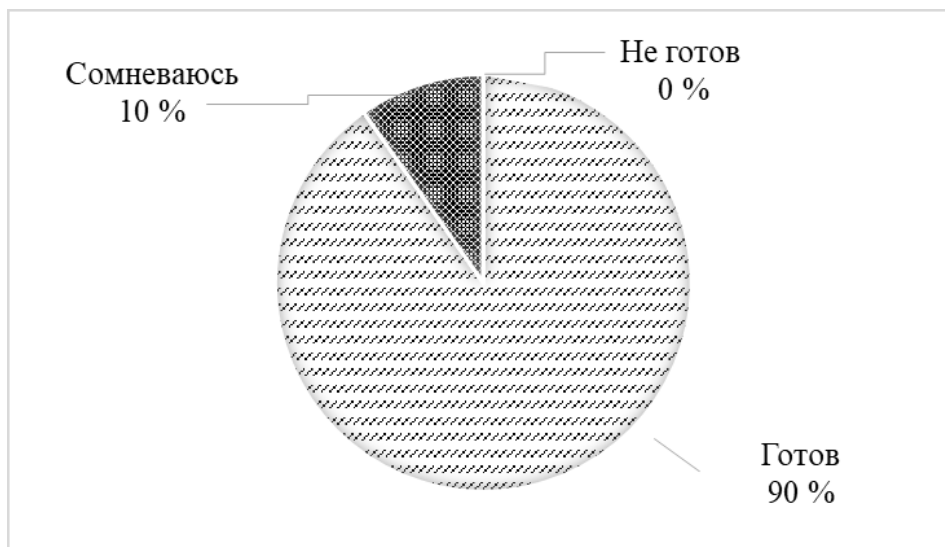


Рисунок 4 – Ответы на пятый вопрос и их процентное соотношение

Что на ваш взгляд будет самым трудным в организации урока литературы с использованием квест-технологий? (рис. 5)

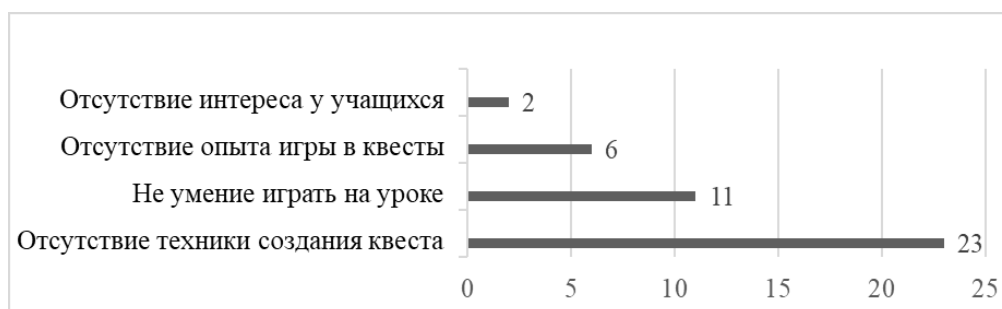


Рисунок 5 – Ответы на шестой вопрос и их количественное соотношение

В процессе анализа ответов на вопросы теста были установлены проблемы в использовании нового метода обучения: плохое знание видов квест-технологий, малый опыт игры во время урока, а также боязнь использования данных методов в преподавании. Все перечисленное делает актуальной проблему обучения студентов новыми средствами обучения.

Поскольку мы используем квест-технологии только в бумажном формате, без применения компьютерных ресурсов (хотя на данный момент есть специальные приложения, которые облегчают создание заданий к квесту, например: Quizizz, формы Google, генератор QR-кодов и приложение для считывания этих кодов), проблема влияния на здоровье учащихся данной технологии не выводилась в отдельном вопросе анкетирования.

На данный момент существует несколько видов квест-технологий:

- 1) линейные (учащиеся переходят от задания к заданию постепенно);
- 2) круговые или кольцевые (переходя от одной задачи к другой, ученики возвращаются в начальную точку, где и происходит подведение итогов игры);
- 3) штурмовые (у каждой команды свой темп прохождения и свой выбор этапов игры).

Структурная организация занятия с применением квест-технологий следующая:

- учитель ставит задачу перед учениками и распределяет роли между ними;
- дается список вопросов, представленный в виде цепочки заданий или карты;
- игроки выбирают путь выполнения поставленной задачи, рассчитывают оптимальный путь решения задач (с большим количеством баллов);
- подведение итогов (возможно, призы участникам).

Нами была разработана игра «Собери мертвые души», которая основывалась на линейном виде квест-технологии. Проведение такого занятия рассчитано на 40–45 минут, участие принимает весь класс, разделенный на 4 команды. Внутри исследовательской группы также было распределение по персонажам (количество персонажей можно как увеличить, так и уменьшить в зависимости от контингента учащихся). Например, при проведении занятия на 3 курсе филологического факультета деление было следующим:

- 1 команда «Чичиков и Со» (Чичиков, Селифан, Петрушка);
- 2 команда «Помещики» (Манилов, Собакевич, Плюшкин, Ноздрев, Коробочка);
- 3 команда «Руководство города N» (губернатор, губернаторша, вице-губернатор, председатель палаты);
- 4 команда «Служащие города N» (полицмейстер, почтмейстер, прокурор).

Задания в игре были представлены на карте, ход игры диктовался очередностью и подбрасываем игрального кубика. Команды отвечали на вопросы. Последние 10 минут урока были отведены на рефлексию. Каждая группа рассказывала о командных и индивидуальных целях, о том, что помогало или мешало, какие интересные моменты из игры запомнились и как можно оценить данный формат урока.

На наш взгляд, активизация учащихся на уроке литературы с применением квест-технологий происходит за счет сочетания в таком уроке элементов тренинга и творческого представления, дискуссии и сюжетно-ролевой игры, психодрамы и «верёвочного» курса. Кроме этого, активность учеников во время таких игр вызывает эффект новинки, уникальности, поскольку каждый квест нестандартный, учитель придумывает и структурирует задания с учетом возможностей и интересов учащихся. Результат же (получение знаний по какой-либо теме) достигается в каждой группе по-разному из-за гибкого сценария квест-заданий, который позволяет не только обходить одно задание для решения следующего, но и создавать свой маршрут прохождения квеста.

Следующие рекомендации к организации работы на уроке литературы с применением квест-технологий были нами выведены в процессе апробации игры «Собери мертвые души» среди студентов 3 курса филологического факультета ЮУрГТПУ в рамках изучения предмета «Методика обучения литературе».

Возможности применения квест-технологий на уроке:

1. Использование игрового метода подачи программного материала.
2. Эффективное использование времени на уроке-закреплении.
4. Снижение репродуктивной деятельности на занятии и увеличение проблемно-поисковой, коммуникативной.

5. Подведение итогов по изучению конкретного произведения, обобщение авторской идейно-художественной концепции, поскольку «целью квеста является закрепление общего представления о сюжете, персонажах и конфликтах литературного произведения за счет активных игровых и коммуникативных действий».

Квест-технологии позволяют педагогу при применении традиционных методов консультирования и анализа проблемного материала проявлять свои организаторские, творческие способности. Изменяется и роль учащихся: они на уроке-квесте становятся активными, самостоятельными исследователями, игроками, от деятельности которых зависит получение итоговой информации. Учитель создает и обеспечивает условия успешного проявления творческой инициативы учеников в ходе игры.

Приемы работы, актуальные для урока с использованием квест-технологий, можно систематизировать по видам деятельности учащихся: внимательное и осознанное чтение; пересказ прочитанного (подробный, выборочный, творческий, близкий к тексту); анализ произведения; поиск разнообразной информации с помощью различных источников.

Осознанное чтение и элементы пересказа применялись как приемы при работе со следующими заданиями, формулировки которых представлены ниже¹:

1. Прочитайте фрагмент текста и проанализируйте эмоции персонажа.
2. Как будет развиваться история персонажа исходя из событий в прочитанном вами отрывке?
3. Как разрешится описываемая ситуация в отрывке текста? Могли ли мы это предсказать и почему?
4. Скажите, почему данный герой совершает тот или иной поступок?
5. Как следует вести себя герою в ситуации, описанной в отрывке?
6. Какую можно дать характеристику персонажу по описанию его жилища?
7. Что может скрывать за внешним обликом персонаж? Как вы об этом догадались, по каким признакам?

Поиск разнообразной информации применялся при формулировке ответов на следующие вопросы:

1. Угадайте персонажа по описанию.
2. Угадайте персонажей по предметам на столе.
3. Как значение имени помогает раскрытию образа персонажа (обратитесь к этимологическому словарю)?
4. Приведите пример говорящих названий в тексте.
5. Как отзывался литературный критик о данном герое?

¹ Вопросы в заданиях даны в обобщенном характере, без привязки к тексту Н. В. Гоголя, чтобы их можно было применить к разным текстам.

Анализ художественного текста реализовывался в процессе ответа на все вышеперечисленные вопросы, поскольку требовались развернутые, доказательные высказывания с выраженной точкой зрения.

Для квеста использовались как классические вопросы в записках, загадки и шарады, так и продолжение логических рядов, цифровые шифровки, игры «Найди предмет», «Где логика?», «Выйди из лабиринта».

На уроке с применением квест-технологий необходима такая организация работы, чтобы учащиеся самостоятельно находили необходимую информацию, обсуждали найденные материалы с одноклассниками и учителем, формулировали выводы. Игровой метод выступает только в качестве инструмента обобщающего урока, итогового анализа текста на разных уровнях: персонажном, хронологическом, историческом, смысловом.

Развитие компонентов интерпретационной компетентности, обозначенной в образовательном стандарте стимулируется применением нестандартных форм урока, особенно на обобщающих, закрепляющих занятиях. Квест-технологии на уроке литературы способствуют гармонизации читательского восприятия текста современным подростком, делая текст доступным, приближенным к реальным интересам школьников. А реализация проекта показывает высокий уровень активности и заинтересованности участников.

Подведение итогов изучения художественного текста с помощью квест-технологий открывает новые возможности интерпретационной деятельности читателя-учащегося, а именно, делает классический текст XIX в. понятнее, доступнее и современнее. И одной из первостепенных задач высшей школы является обеспечение способности будущих педагогов работать с нестандартными видами обучения в условиях школы XXI в.

6. ОБУЧЕНИЕ ЛИТЕРАТУРЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Дистанционное обучение не является чем-то исключительным в системе образования. Новшеством в современной ситуации оказались масштабы этого явления – вся страна. Сейчас дистанционное образование стало глобальным явлением мировой образовательной и информационной культуры.

В методике преподавания дисциплин в данном положении изменяется основа, то, на чем зиждется вся система образования: привычная схема «класс – учитель» заменяется моделью «виртуальный класс – виртуальный учитель». Эти изменения повлияли на организацию процесса обучения в целом и на каждый урок в частности. Дистант заставил взглянуть на образование под другим углом, невольно поставив следующие вопросы: Какова роль преподавателя в системе образования? Что в свою очередь поднимает следующую проблему: что будет с качеством образования?

Современная система образования, в которой акцент с усвоения знаний переносится на овладение компетенциями в рамках дистанционного обучения, обязана адаптировать методические приемы к современному образовательному процессу, улучшая и модернизируя старые, ставшие уже рабочими. Так онлайн-технологии становятся средством модернизации процесса обучения.

При исследовании возможностей дистанционного обучения нами были проанализированы следующие системы онлайн-технологий: MOOK, google-формы, рабочие листки с заданиями, онлайн-тесты / кроссворды / анкеты, конференции Zoom, средства создания визуализации (Power BI, Canva, Adobe Spark), веб-квесты, мобильные приложения, онлайн-библиотеки, просветительские сайты (Arzamas, ассоциации «Гильдия словесников»). Для решения поставленной цели были использованы методики сопоставительного и герменевтического анализов.

На данный момент в обучении литературе педагоги активно используют следующие технологии дистанционного образования, которые мы условно можем разделить на категории:

1. Репродуктивные (содержат текст, иллюстрации, видеоматериал, необходимые при подаче нового материала) – онлайн-библиотеки, MOOK (массовые открытые онлайн-курсы), просветительские сайты (Арзамас, Горький, Дискурс и пр.), обучающие мобильные приложения (Life Pages).

2. Репрезентативные (позволяют показать необходимый материал, проиллюстрировать значимые моменты урока) – онлайн-конференции (Zoom, Skype, Сферум, Microsoft Teams).

3. Обучающие (служат проверке знаний учащихся) – онлайн-тесты (кроссворды, задания, анкеты), средства создания визуализации (Power BI, Canva, Adobe Spark), «Google-формы», создание видеороликов, веб-квесты как форма проведения итоговых уроков изучения литературного произведения.

Представим анализ некоторых платформ, обеспечивающих дистанционное образование, в табл. 1.

Таблица 2

Анализ способов дистанционной работы на уроках литературы в вузе

Вид работы	Плюсы	Минусы
1	2	3
Репродуктивные технологии		
Фундаментальная электронная библиотека (http://feb-web.ru/)	1. Большое количество не только художественных текстов, но и критических работ. 2. Возможность работы с библиографическими данными источников. 3. Различные способы поиска материала (по автору, заголовку, цитате, году и пр.)	Не обнаружено

1	2	3
МООК (массовые открытые онлайн-курсы, Лекториум) (https://www.lektorium.tv)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Бесплатные курсы. 2. Возможность проверки усвоенных знаний. 3. Возможность поступления в онлайн-школу и получения диплома. 4. Возможность выбора сложности курса 	Небольшой выбор тематики курсов.
Просветительские сайты (Арзамас, Горький, Дискурс и пр.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Иллюстрирование и сопровождение видеоматериалами. 2. Занимательные формулировки заглавий статей. 3. Разделы на сайте: Детская комната, Журнал, Курсы 	Часто не указаны источники приведенного материала
Обучающие мобильные приложения (Life Pages)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможность детальной проработки художественного текста. 2. Применение технологии медленного чтения 	Доступ только гаджетам с Android
Репрезентативные технологии		
Конференции ZOOM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Иллюзия очного урока. 2. Бесплатный 40-минутный формат. 3. Возможность проведения лекционных занятий с массовым посещением. 4. Наличие виртуальной доски, а также возможность вносить исправления в демонстрируемый материал каждым участником. 5. Демонстрация иллюстраций и видеоматериалов 	Зависимость от скорости интернет-соединения
Обучающие технологии		
Google-формы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Функциональное создание опросника. 2. Одновременная работа нескольких людей над одним проектом. 3. Быстрота ответной реакции 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Не очень удобный интерфейс программы. 2. Плохая связь с приложениями «Googlev Таблицы»
Создание онлайн-тестов, кроссвордов, анкет и пр. (OnlineTestPad)	Быстрая проверка результатов, которые автоматически приходят на указанный e-mail разработчика теста и пр.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учитель не видит процесс решения теста и пр. 2. Не очень удобный интерфейс создания материала

1	2	3
Средства создания визуализации (Power BI, Canva, Adobe Spark)	1. Стимулирует выборку смысловых акцентов в тексте. 2. Помогает осмыслению идейно-авторской концепции текста	Нельзя гарантировать, что выборка произведена на основе прочтения текста. Есть вероятность использования учащимися чужих мыслей, возможность плагиата
Веб-квесты	1. Качественная проверка знаний. 2. Формулировка разнообразных видов заданий	1. От педагога требуется большое количество времени на создание
Создание видеоролика	1. На видео видны эмоции, актерское мастерство чтеца. 2. Важную роль играет проработка плана, уровень съемки, что влияет на глубину анализа художественного текста	Уровень подготовки пользователя влияет на качество создания ролика

На наш взгляд, повышение эффективности работы учащихся в дистанционном обучении происходит за счет обеспечения быстрого доступа к учебным и справочным ресурсам (репродуктивные технологии), за счет организации взаимодействия учителя и учащихся, а также за счет возможности проведения онлайн-занятий (репрезентативные технологии), своевременного тестирования, визуализации анализируемого материала (обучающие технологии).

Мы предлагаем рекомендации к организации работы с наиболее продуктивными технологиями дистанционного обучения, которые помогут не только в планировании деятельности учителя и учащихся, но и в систематизации знаний и учащихся в формировании рефлексии. Данные рекомендации были проверены на практических занятиях со студентами 4 курса филологического факультета ЮУрГГПУ в рамках изучения дисциплины по выбору «Методика обучения литературе».

Дистанционные образовательные технологии на уроке литературы применяются с целью:

- 1) увеличения результативности обучения;
- 2) разнообразия подачи материала для повышения интереса учащихся;
- 3) эффективного использования времени занятия;
- 4) реализации проблемно-поискового метода обучения на уроке;
- 5) повышения уровня визуализации подачи программного материала.

Учитель, сохраняя ведущую роль организатора процесса обучения, на уроке с применением дистанционных технологий активизирует, направляет и консультирует учащихся при работе. Студенты проявляют большую самостоятельность,

инициативность при анализе художественного текста, нежели на занятиях в аудитории. Само понятие процесса обучения в дистанционном формате не меняется, это целенаправленное взаимодействие преподавателя и обучающихся, в ходе которого решаются задачи образования, воспитания, развития личности.

Систематизируем дистанционные технологии в образовании по значимым этапам урока: мотивация учебной деятельности, актуализация знаний, постановка учебной задачи, открытие нового знания, закрепление материала, самостоятельная работа, рефлексия и подведение итогов урока.

Незаменимым подспорьем в работе становится возможность проведения онлайн-конференций. Рассмотрим популярный сервис Zoom, при использовании которого создается иллюзия очного занятия с некоторыми изменениями: ученики – это участники конференции, доска – это демонстрируемый файл, учитель – организатор. Бесспорным плюсом является наличие обратной связи в чате, а также эмоциональной реакции путем выбора смайлика, указки, возможности комментирования / дописывания / исправления. Данный вид дистанционной образовательной технологии используется на всех этапах урока, поскольку оформляет и систематизирует сам формат урока (от временной ограниченности в бесплатной версии в 40 минут, до возможности непрерывной беседы, основы классно-урочной системы). Еще одним плюсом данной технологии по сравнению с обычной выкладкой заданий на сайт учебной организации является активизирующая функция: участники конференции внимательны, стремятся быть услышанными, проявляют интерес к занятию.

На стадии мотивации учебной деятельности и актуализации знаний учащихся продуктивным видом работы является обращение к просветительским сайтам (Arzamas «Горький», ассоциации «Гильдия словесников»), на которых содержится большое количество информации, сопровождаемой иллюстрациями, видеоматериалами, системами упражнений и пр. Например, при обращении к творчеству Л. Н. Толстого можно совершить виртуальную экскурсию в Ясную Поляну (Путеводитель по Ясной Поляне – <https://arzamas.academy/materials/1754>), вспомнить этапы жизни писателя, основные вехи творчества классика.

Также возможно мотивировать к учебной деятельности от обратного, обратившись к курсу «Толстой против всех» на сайте Arzamas (<https://arzamas.academy/courses/47>). Курс содержит аудиолекции, записи чтения от самого классика, словарь семьи Толстых, советы писателя на разные случаи жизни и многое другое. Так автор, знакомый всем еще со школьной скамьи, откроется с необычной точки зрения, что, в свою очередь, мотивирует учащихся к более глубокому взгляду на тексты Льва Николаевича Толстого со стороны читателей.

Просветительский сайт ассоциации «Гильдия словесников», ориентированный в большей степени на методическую проблематику уроков литературы, позволяет заинтересовать студентов педагогического вуза подачей материала в школе. Например, просмотрев отрывок отечественного фильма «История одного назначения» (2018 г.), основанного на реальных событиях и отсылающего к одному из событий в жизни Л. Н. Толстого, учащиеся увидят в писателе черты человека ранимого, чувствительного, но при этом с жестким стержнем, способного отстаивать правду до последнего вздоха. Данный отрывок актуализирует знания студентов о писателе-человеке, а также мотивирует к изучению художественных текстов классика, в которых мы можем найти именно эти черты. На сайте в разделе «Копилка» мы находим статью «О том, как можно работать с фильмом “История одного назначения” на уроках» (<https://slovesnik.org/kopilka/stati.html>), которая содержит анализ смысловых линий фильма с методической точки зрения учителя-словесника.

Поставив цели и учебные задачи на уроке, учитель переходит к работе с новым материалом. На данном этапе продуктивным, с нашей точки зрения, является обращение к обучающим мобильным приложениям, а также к онлайн-курсам. Первые подробно рассмотрены в главах 3, 4, где даны рекомендации к использованию приложений на уроках.

Обращение к онлайн-курсам помогает расширению кругозора учащихся. Школьники имеют возможность прослушать лекции знаменитых ученых, сравнить несколько точек зрения на проблему, сформулировать выводы на основе услышанного. Рассмотрим известный интернет-ресурс «Лекториум» (<https://www.lektorium.tv/>), который содержит более 130 курсов по различным направлениям.

«Литература в диалоге прошлого и настоящего» – видеокурс, который содержит 22 лекции, практические задания, тесты, вопросы. Но этот курс направлен на людей, интересующихся предметом, а не занимающихся им с методической точки зрения. В различных видеохостингах представлено большое количество лекций знаменитых современных исследователей литературы, к которым стоит обращаться на занятии (И. Н. Сухих, А. Доброхотов, А. Жолковский, И. Волгин и пр.). Выбор материала напрямую зависит от тематики урока.

На этапе закрепления материала целесообразно обратиться к таким обучающим дистанционным технологиям как «Google-Формы», тестирования, решения кроссвордов и пр. Данные способы позволяют быстро проверить усвоение материала в строгой форме, поскольку изменение числа (или написание с прописной буквы и т. д.) при решении теста не будет засчитываться. Затраченное педагогом время на создание данного вида проверки знаний окупается быстротой автоматической проверки результатов.

Для самостоятельной работы учащихся, с нашей точки зрения, очень удобно использование заданий, связанных с визуализацией материала. Данные виды работы отражают глубину изучения материала, эмоциональное отношение к анализируемому тексту, что является основой качественной работы на уроке литературы. Следующие формулировки заданий подходят к такой форме дистанционных образовательных технологий:

1. Создание инфографики по определенной теме (например, инфографика, отражающая писательские мифы о классиках).
2. Запись ролика видеопоззии: создание видеоряда, а также прочтение поэтического текста.
3. Структурированное оформление определенного уровня текста: мотивного, персонажного, идейного, проблемно-тематического, исторического и пр.
4. Создание временной линии с отражением событийных эмоциональных пиков художественного текста.
5. Отражение взаимодействия персонажей на графике (количество встреч, события вокруг героя).
6. Зарисовка карты произведения (где и когда происходят события, куда перемещаются герои и пр.).

Показательным является то, что студенты воспринимают эти задания с энтузиазмом, ведь работа с текстом выстраивается объемно. Учащиеся учатся моделировать составляющие художественного произведения, вникают в литературоведческие вопросы структуры текста, что невозможно достичь путем вопросно-ответного анализа. Не случайно «визуализацию называют также «гносеологическим механизмом» – промежуточным звеном между учебным материалом и результатом обучения, избавляющим от второстепенных деталей.

Подведение итогов урока проводится в режиме беседы при использовании онлайн-конференции. Традиционные методы проведения рефлексии учащихся являются рабочими и при дистанционной организации: незаконченное предложение, дерево цели, облако слов, выбор афоризма, синквейн, букет настроения и пр.

На уроке необходима такая организация работы с дистанционными образовательными технологиями, чтобы учащиеся проявляли большую самостоятельность, находили необходимую информацию, обсуждали найденные материалы с одноклассниками и учителем, формулировали выводы. Онлайн-технологии – это инструменты для чтения и анализа художественных произведений.

Дистанционное обучение в вузе – это новый инструмент образования, который в течение нескольких лет займет свою нишу, дополнив и углубив традиционное. Профессионально-педагогический дискурс подвержен модификации, связанной с изменением парадигмы образования, особенно с появлением различных инновационных технологий.

С точки зрения обучения литературе онлайн-технологии позволяют быстро ориентироваться в тексте, разворачивать пространство художественного текста в цепочку взаимосвязанных во времени и пространстве событий, визуализировать идейно-авторскую концепцию конкретного произведения. Всё перечисленное развивает интерпретационную компетентность учащихся, обозначенную в ФГОС.

Исследование художественного текста с применением онлайн-технологий открывает новые возможности анализа художественного произведения, делает текст доступнее для читательской интерпретации, поэтому использование возможностей дистанционного образования необходимо и первоначально на современном этапе развития педагогической мысли.

7. РАЗРАБОТКА КОНСПЕКТА УРОКА ПО РОМАНУ В СТИХАХ А. С. ПУШКИНА «ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН»

Тема урока «А. С. Пушкин “Евгений Онегин”: женские образы романа»

Тип урока: урок совершенствования знаний, умений и навыков.

Цель урока: формирование диалогического и критического мышления.

Предметные УУД: знание сюжета романа «Евгений Онегин» А. С. Пушкина, умение самостоятельно раскрывать нравственное содержание произведения, анализировать мотивацию и характер главных женских персонажей романа.

Метапредметные УУД:

Личностные УУД: освоивание новых видов деятельности и участие в творческих процессах.

Регулятивные УУД: выстраивание планов в группе, умение принимать решения.

Познавательные УУД: восприятие и закрепление изученных материалов в приложениях Castle Quiz и Live Pages,

Коммуникативные УУД: построение монологических дискуссионных высказываний, осуществление совместной деятельности в группе с учётом конкретных учебно-познавательных задач.

Оборудование: компьютер, проектор.

Дидактические средства: мобильные приложения Castle Quiz и Live Pages.

Технологическая карта урока

Этап урока (время)	Виды работ, формы, методы, приемы	Содержание педагогического взаимодействия		Формируемые УУД	Планируемые результаты
		Деятельность/ слова учителя	Деятельность/ слова обучающихся		
1	2	3	4	5	6
1. Организационный момент (1 м.)	Слово учителя	Вступительный слайд «А. С. Пушкин. “Евгений Онегин”: главные женские образы романа»	Демонстрируют готовность к уроку	К. Планирование учебного сотрудничества с учителем и со сверстниками.	Психологический настрой учителя и учащихся
2. Проверка домашнего задания (10 м.) (домашнее задание – прочтение романа)	Тестирование в игровом приложении Castle Quiz	Ученикам предлагается в своих телефонах пройти игровой тест в приложении Castle Quiz, где у каждого ученика в автоматическом режиме назначается соперник. После этого каждый самостоятельно оценивает уровень своего знания романа	Проходят тестирование, в конце которого каждый ученик может увидеть свои ошибки и прочитать пояснение правильного ответа	П. Общеучебные умения структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Р. Контроль и оценка прогнозирования (при анализе учебного действия)	Успешное выполнение самостоятельной работы

1	2	3	4	5	6
3. Мотивация к учебной деятельности (2 м.)	Слово учителя	Учитель объясняет ученикам, что занятие будет проходить в форме дискуссии. В конце будет командная игра	Демонстрируют готовность к уроку	Р. Планирование в сотрудничестве с учителем и одноклассниками необходимых действий, операций. К. Умение выражать свои мысли. Л. Мотивация к учебной деятельности. П. Понимание познавательной задачи	Готовность к анализу и активной дискуссии
4. Целеполагание, формулировка темы урока (1 м.)	Беседа	Учитель задает вопрос о главных женских персонажах романа: Татьяна и Ольга, зачем их сопоставлять? Кто является нравственным идеалом А. С. Пушкина и почему?	Выявляют цель и тему урока	П. Поиск необходимой информации. Установление причинно-следственных связей. К. Инициативное сотрудничество. Умение выражать мысли. Р. Постановка учебной задачи	Осознание поставленных задач, необходимости их решения
5. Актуализация знаний (7–10 м.)	Беседа. Выразительное чтение фрагментов с помощью приложения Live Page	Выразительное чтение фрагментов главы II (стр. XXIV–XXXIV и др.). Почему Татьяна у себя дома «казалась девочкой чужой»?	Воспроизводят выразительное чтение. Отвечают на поставленные вопросы	К. Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками	Подготовка к изучению нового материала

1	2	3	4	5	6
		<p>Почему в начале романа героиня живёт только чувствами?</p> <p>Выразительное чтение фрагментов главы III (стр. VII–X, XII, XV и др.).</p> <p>Как изменило внутренний мир Татьяны знакомство с Онегиным?</p>		<p>Р. Самопроверка результата, коррекция: контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений от него</p>	
		<p>Выразительное чтение фрагментов главы V (стр. IV–X и др.).</p> <p>Почему автор говорит, что Татьяна «русская душою»?</p> <p>Какую роль в становлении характера Татьяны сыграла народная мораль?</p> <p>Выразительное чтение фрагментов главы VII (стр. XLIII–XLIV, XLVI–XLIX, LI–LIII).</p> <p>Как чувствовала себя Татьяна в окружении московского дворянства? Каков его облик?</p> <p>Каковы авторские приёмы изображения внутреннего мира Татьяны в VII главе?</p>		<p>Р. Коррекция: внесение необходимых дополнений и корректив</p>	

1	2	3	4	5	6
<p>6. Первичное усвоение новых знаний (10 м.)</p>	<p>Групповая работа (ученикам разрешается опираться на приложение Live Pages). Обобщающая беседа</p>	<p>Ученикам предлагается разделиться на 5 групп, чтобы проанализировать основные эпизоды. На слайде учитель демонстрирует необходимые для анализа эпизоды. <u>Группа 1</u> Диалог Татьяны и няни (гл. III, стр. XVII–XXI, XXXII–XXXV). Какую роль в изображении состояния Татьяны играют особенности синтаксических конструкций в этих строфах? <u>Группа 2</u> Ожидание Татьяной приезда Онегина (стр. XXXVШ–XXXIX, XL–XLI). Каковы способы изображения душевного состояния Татьяны? <u>Группа 3</u> Сон Татьяны (гл. V, стр. X–XXI). Как сон характеризует героиню? Какова роль в нём образов-символов?</p>	<p>Работают в группах, анализируют ключевые эпизоды</p>	<p>П. Умение структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. К. Анализ, сравнение, синтез. Р. Контроль и оценка прогнозирования (при анализе учебного действия). К. Речевое взаимодействие со сверстниками, с учителем. К. Умение слушать и вступать в диалог</p>	<p>Получение, систематизация новых знаний, умение работать в группе, поиск и выделение необходимой информации, умение дискутировать и мыслить критически</p>

1	2	3	4	5	6
		<p><u>Группа 4</u> Именины Татьяны (стр. XXV–XLV). Как чувствуют себя Татьяна и Онегин в сцене именин? Аргументируйте своё мнение.</p> <p><u>Группа 5</u> Посещения Татьяной дома Онегина после отъезда Ольги (гл. VII, стр. XVII–XXIV). Какой предстаёт Татьяна в доме Онегина? Что она поняла в Онегине? Вопросы обобщающей беседы: Какова роль этих эпизодов в понимании образа Татьяны и композиции романа? Каков внутренний мир Татьяны? Почему он находится в противоречии с миром внешним? Какова композиционная роль сна Татьяны? Как он связан с мотивом сна в русской литературе (по произведениям, изученным в 9 классе)?</p>			

1	2	3	4	5	6
7. Закрепление усвоенных знаний (7 м.)	Практическая работа	<p>Что узнаёт Татьяна об Онегине в VII главе? Как это её характеризует?</p> <p>Как в образе Татьяны отразилась пушкинская мысль о необходимости сближения дворянства и народа? (Вопросы демонстрируются на слайде)</p> <p>Используя приложение Live Pages, составить план сравнительной характеристики героинь.</p> <p>Заполнить цитатную таблицу «Татьяна и Ольга» (см. таблица 3). Завершить заполнение можно дома.</p> <p>Цитатная таблица демонстрируется на слайде. (гл. II, стр. XXI–XXIX, гл. III, стр. V и др.)</p>	Индивидуальная работа с приложением Live Pages	<p>Р. Планирование, прогнозирование.</p> <p>П. Умение структурировать знания, постановка и формулировка проблемы, умение осознанно и произвольно строить речевые высказывания</p>	Систематизация и закрепление изученного материала
8. Обобщение и систематизация знаний (7 м.)	Обобщающая беседа	<p>Вопросы беседы демонстрируются на слайде:</p> <p>Какова роль образов Татьяны и Ольги в романе?</p> <p>Что общего у героинь?</p> <p>Почему у них больше различий, чем сходства?</p>	Дискуссия, ответы на предлагаемые вопросы	П. Умение структурировать знания; умение строить речевое высказывание	Закрепление изученного материала

Продолжение таблицы 2

1	2	3	4	5	6
9. Рефлексия (10 м.)	Слово учителя. Итоговая игра в приложении Live Pages	Итоговые вопросы: Почему Татьяну считают пушкинским идеалом женщины? В чём состоит жизненная драма Татьяны? Учитель предлагает снова разделиться на 5 групп и в мобильном приложении Live Pages пройти тестирование 20 вопросов во вкладке «Сюжет и детали». Учитель просит учеников проанализировать и оценить занятие	Проходят тестирование в игровой форме, поделившись на группы, дают оценку себе и занятию	Л. Формирование самооценки, включая осознание своих возможностей в учении	Умение оценивать себя
10. Подведение итогов (1 м.)	Слово учителя	Домашнее задание. Написать эссе на одну из тем, по выбору учащихся: 1. Эволюция образа Татьяны. 2. Национально-исторические и общечеловеческие черты в образе Татьяны 3. Зачем автор рассказывает в романе две любовные истории?	Записывают домашнее задание в дневник		

Цитатное сопоставление «Татьяна и Ольга»

Основания для сопоставления	Татьяна	Ольга
1. Происхождение		
2. Воспитание		
3. Смысл имени		
4. Первое упоминание в романе		
5. Портрет; авторская оценка внешности		
6. Пейзажи, времена года, связанные с героиней		
7. Вещи, характеризующие героиню		
8. Поступки, раскрывающие её характер		
9. Характерные художественные детали		
10. Героиня в оценке других персонажей, в авторской оценке		

8. РАЗРАБОТКА КОНСПЕКТА УРОКА ПО АНАЛИЗУ СТИХОТВОРЕНИЙ Н. А. НЕКРАСОВА

Тема урока «Творчество Н. А. Некрасова: героическое и жертвенное начало в образе разночинца-народолюбца. Анализ стихотворений».

Тип урока: урок продолжение изучения новой темы.

Форма урока: комбинированный урок.

Цель урока: формирование у учащихся 9 класса представлений об отношении Н. А. Некрасова к народу и человеку в целом.

Предметные УУД: продолжить знакомство с творчеством Н. А. Некрасова; получить глубокое представление об основных темах и идеях лирических произведений поэта; рассмотреть и проанализировать лирические произведения поэта; уметь соотносить особенности стихотворения с определенным этапом жизни Н. А. Некрасова; уметь правильно производить литературоведческий анализ стихотворений поэта.

Метапредметные УУД:

Личностные УУД: получение новых знаний и навыков при обучении.

Регулятивные УУД: планирование действий, операций и планов, необходимых для анализа поэтического текста.

Познавательные УУД: восприятие и закрепление информации, представленной в приложении Castle Quiz.

Коммуникативные УУД: построение монологических дискуссионных высказываний, осуществление совместной деятельности в группе с учётом конкретных учебно-познавательных задач.

Оборудование: компьютер, проектор.

Дидактические средства: мобильное приложение Castle Quiz.

Технологическая карта урока по лирике

Этап урока (время)	Виды работы, формы, методы, приемы	Содержание педагогического взаимодействия			Формируемые УУД	Планируемые результаты
		Деятельность/слова учителя	Деятельность/ слова обучающихся			
1 1. Организационный момент (2 м.)	2 Беседа. Прием включения в учебную деятельность	3 Учитель приветствует ребят. Интересуется их самочувствием, настроением и общим настроением на получение новых знаний. <i>«Добрый день, ребята. Как Ваше настроение и общий настрой на урок? Занятие обещает быть увлекательным и интересным. Давайте начнем!»</i>	4 Учащиеся подготовлены к уроку, приветствуют учителя. Отвечают на вопросы учителя. Готовятся к открытию новых знаний	5 К. Планирование учебного сотрудничества с учителем и со сверстниками	6 Психологический настрой учителя и учащихся	
2. Проверка домашнего задания (15 м.)	Метод опроса	Учитель приступает к проверке домашнего задания. <i>«Друзья, прежде чем мы с Вами приступим к изучению новой темы, проверим домашнее задание – прочитаем Ваши работы по анализу стихотворений»</i>	Учащиеся приступают к проверке домашних работ	П. Общеучебные умения структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Р. Контроль и оценка прогнозирования (при анализе учебного действия)	Успешное выполнение проверки домашней работы	

1	3. Актуализация полученных знаний (5 м.)	2 Тестирование в игровом приложении Castle Quiz	3 Ученикам предлагается в своих телефонах пройти игровой тест в приложении Castle Quiz, где у каждого ученика в автоматическом режиме назначается соперник. Выбирается раздел «Литературоведение» учебного предмета «Литература». Ребята должны будут вспомнить теоретический материал, основные литературоведческие термины, особенности работы над анализом лирического произведения. В рамках данного раздела частотны вопросы-тесты относительно способов и видов рифм, размеров стихотворений, изобразительно-выразительных средств и пр.	4 Проходят тестирование, в конце которого каждый ученик может увидеть свои ошибки и прочитайте пояснение правильного ответа. Работа над исправлением ошибок	5 П. Общеучебные умения структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Р. Контроль и оценка прогнозирование (при анализе учебного действия)	6 Успешное выполнение тестирования с соперником
---	--	--	---	--	---	--

1	2	3	4	5	6
<p>4. Объявление темы урока. Работа с лирическими произведениями (20 м.)</p>	<p>Концентрация внимания. Анализ. Сравнение. Обобщение. Вдумчивое чтение. Беседа</p>	<p>Учитель предлагает ученикам к продолжить изучение темы по творчеству Н. А. Некрасова. Учитель проводит словарную работу с учениками. По толковому словарю необходимо определить значения слов: <i>разночинец, народ, героизм, жертва, гражданин, позиция</i>. Работа с литературоведческим словарем. Разбор основных понятий и определение их значений, приведение примеров (<i>эпитет, метафора, сравнение, олицетворение, гипербола, инверсия, обращение</i>). Выразительное чтение стихотворений: 1. «Умру я скоро». 2. «Блажен незлобивый поэт». 3. «Рыцарь на час». Анализ данных стихотворений.</p>	<p>Учащиеся внимательно слушают учителя, настраиваются на занятие. Учащиеся оформляют записи в рабочих тетрадях исходя из материалов объяснительного рассказа учителя. Учащиеся записывают названия стихотворений и годы их публикаций. Учащиеся внимательно слушают учителя. Внимательно читают стихотворения, приступают к совместной работе над анализом</p>	<p>Р. Постановка учебной задачи. Р. Умение структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. К. Анализ, сравнение, синтез. Р. Контроль и оценка прогнозирование (при анализе учебного действия)</p>	<p>Осознание поставленных задач, необходимости их решения. Получение, систематизация новых знаний, умение работать в группе, поиск и выделение необходимой информации, умение дискутировать и мыслить критически</p>

Продолжение таблицы 4

1	2	3	4	5	6
5. Подведение итогов. Рефлексия (3 м.)	<p>Ответы на вопросы.</p> <p>Анализ учебной деятельности</p>	<p>Учитель обращает внимание класса на саморефлексию.</p> <p>Учитель подводит итоги, выставляет и комментирует полученные за урок отметки, объясняет домашнее задание.</p> <p>Домашнее задание: выучить наизусть стихотворение (на выбор) из рассмотренных на уроке</p>	<p>Ученики отвечают на вопросы по рефлексии учебной деятельности.</p> <p>Записывают домашнее задание.</p> <p>Ученикам предлагается ответить на вопросы и оценить уровень полученных на уроке знаний</p>	<p>Л. Формирование самооценки, включая осознание своих возможностей в учении</p>	<p>Умение оценивать себя</p>
		<p>Выделение темы, идеи, основных художественно-образительных средств и приемов, настроения, характер лирического героя, его отношение к реальности мира и мировоззренческий идеал</p>	<p>стихотворений.</p> <p>Делают краткие записи в рабочих тетрадях.</p> <p>Ученики слушают аудиозапись чтения стихотворений наизусть.</p> <p>Анализируют интонацию, ритм, темп чтения</p>		

Выводы по разработанным конспектам уроков

Представленные конспекты уроков ориентированы на учащихся 9 класса. В технологических картах уроков основным инструментом образования является мобильное приложение.

В ходе разработки конспекта урока по литературе для учащихся 9 класса на тему «А. С. Пушкин. “Евгений Онегин”: женские образы романа», мы постарались максимально использовать приложения Castle Quiz и Live Pages.

Приложение Castle Quiz использовали для проверки домашнего задания, в данном приложении хорошо используется тестовая форма игры в виде дуэли. Соперником может стать при этом как совершенно незнакомый человек, выбранный программой, так и одноклассник ученика. Желательно разделить всех участников по парам, чтобы они смогли соревноваться друг с другом, что в значительной мере поднимет дух соперничества. По нашему мнению, это приложение помогает повысить интерес учеников, их мотивацию в ситуации соперничества.

Кроме того, каждый ученик имеет возможность сразу же после тестирования увидеть и проанализировать свои ошибки. Таким образом, мы видим, что использование мобильного приложения – это не просто выполнение работы, но и возможность исправить недочеты.

Игра, представленная в данном приложении, является хорошим помощником в реализации контрольно-оценочной функции учебного процесса. Таким образом, мы сразу же сможем проверить домашнее задание у всего класса и благодаря определенному числу баллов выставить объективные оценки.

Приложение Live Pages имеет более широкий спектр возможностей, поэтому в нашем конспекте урока мы использовали его и для выразительного чтения, и для поиска подходящих цитат, и для составления сравнительной характеристики образов Ольги и Татьяны, и для анализа пересечения персонажей с другими действующими лицами. В данном приложении хорошо разработана навигация по страницам, есть много подсказок, облегчающих ученику работу с большими произведениями. Это в значительной мере облегчит и ускорит поиск нужной информации в ограниченные рамки на уроке.

В ходе разработки плана-конспекта урока по литературе для 9 класса на тему «Творчество Н. А. Некрасова: героическое и жертвенное начало в образе разночинца-народолюбца. Анализ стихотворений» мы включили в его содержание также работу с мобильным приложением, но уже не в таком большом объеме, как в разработке предыдущего урока.

В рамках темы данного урока мы подробнее остановились на этапе актуализации полученных знаний, именно в его содержание была включена работа с мобильным учебным приложением Castle Quiz. При прохождении игры происходит укрепление отношений в коллективах, так как участники совместно проходят все испытания.

Тема урока предполагает учебную работу с основными литературоведческими понятиями и категориями, поэтому мы поставили перед учащимися задачу проверить свои знания относительно теоретического материала по основным

литературоведческим вопросам. Для этого ребятам необходимо было открыть мобильное приложение Castle Quiz, выбрать предмет «Литература» и раздел «Литературоведение». Работа осуществлялась в виде решения тестовых вопросов с интерактивным соперником.

В игре соперники также могли задавать друг другу вопросы.

В финале тестовой игры участники получали баллы. Ответы с ошибками разбирались на уроке.

Проданная работа позволяет нам сформулировать некоторые рекомендации по использованию данных приложений:

1. Следует не погружаться полностью в процесс мобильного обучения, чтобы избежать чрезмерной зрительной нагрузки и потери учителем руководящей роли, так как дети сосредоточены исключительно на мобильных устройствах.

2. Использование нескольких приложений позволяет разнообразить урок, что может оказать позитивное воздействие как на мотивацию обучающихся, так и на темп урока.

3. Следует чередовать методы обучения в рамках урока (беседа, дискуссия, игровое тестирование), так как это перенаправляет внимание учащихся и способствует его активизации.

4. Использование активных и интерактивных методов обучения в сочетании с мобильным обучением дает позитивный результат, однако необходимо включать мобильные технологии в процесс обучения осторожно и внимательно.

5. Необходимо проводить с помощью мобильных приложений не только индивидуальные проверочные работы, но и включать работу с приложениями в беседу с классом (находить с их помощью цитаты, изучать информацию о героях и т. д.).

Таким образом, использование мобильных приложений Castle Quiz и Live Pages в рамках урока литературы позволяет облегчить ученикам поиск информации, эмоционально окрасить урок, развить новые навыки, дает возможность сочетать разные активные методы обучения, такие как дискуссия, групповая работа и игровые методы. Такие уроки становятся более запоминающимися и вдохновляют на новые идеи не только учеников, но и учителей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование мобильных приложений на уроках литературы – это актуальная тема в современной методике преподавания различных дисциплин, так как учителя ищут новые способы и средства, чтобы заинтересовать учащихся и повысить их уровень знаний посредством современных информационно-коммуникативных технологий.

Обращение к мобильным приложениям является сложной работой на уроках литературы, потому что методическая база еще разрабатывается. В связи с этим можно встретить лишь небольшое количество научной литературы по данной проблематике.

Уроки, представленные в пособии, были проведены в Южно-Уральском государственном гуманитарно-педагогическом университете в процессе обучения студентов четвертого курса филологического факультета. Уроки получились интересными и вызвали эмоциональный отклик у студентов. Мы получили от ребят положительную обратную связь в виде следующих отзывов:

«Сама идея использования приложений на уроке очень интересная, способствует актуализации знаний учеников. Учитель досконально изучил работу каждого приложения и четко ориентировался на уроке».

«Методику работы с онлайн-приложениями я оцениваю на высокий балл. Учитель хорошо ориентируется в технической части приложения, умеет быстро находить нужный материал и понимает цель использования этой технологии».

«Учитель хорошо владеет платформой, легко объяснила, что сделать, куда нажать. Пожелания: точно предъявлять вопросы и требования, когда работаем с приложением».

Вместе со студентами мы также пришли к выводу, что учителю при использовании мобильных приложений необходимо четко следить за временем урока и обеспечить дисциплину учащихся.

В заключение считаем важным выделить основные преимущества мобильных устройств над стационарным ПК:

1. С помощью мобильных устройств предоставляется возможность изучать предметы в интересном интерактивном формате, куда входят обучающие ролики, интерактивные схемы и таблицы.

2. Мобильное устройство дает возможность доступа ко всем известным программам в виде таких приложений, как Office Word, Power Point, Excel и т. д.

3. Появляется возможность взаимодействовать со всеми остальными обучающимися группы.

4. Так как мобильные устройства меньше привычных ПК, то их проще размещать в аудиториях.

5. Мобильные устройства и электронные книги имеют малый вес и занимают меньше места, чем файлы, документы и учебники.

6. Существующие аксессуары для таких устройств значительно упрощают их использование (стилусы, держатели, портативные клавиатуры).

7. Приложения на мобильных устройствах устроены по принципу, при котором все участники обучения могут выполнять учебные задания совместно, у каждого есть возможность редактировать документ, вносить свое мнение.

8. Такие устройства всегда под рукой, можно взять его, куда угодно. Благодаря этому процесс учебы становится непрерывным и удобным.

Однако можно выделить и негативные моменты в использовании мобильных приложений на уроках литературы:

А. Небольшие экраны мобильных устройств ограничивают объем и тип отображаемой информации.

В. Батарея мобильного устройства должна регулярно работать, данные могут быть потеряны.

С. Выполнение задач посредством использования мобильных приложений занимает довольно много времени, особенно на начальных этапах внедрения методики.

Модернизация образования в России направлена на улучшение его качества, установление новых информационных ресурсов, которые бы соответствовали требованиям современного обучения в школе. В большей степени это связано с тем, что учебные процессы перестают отвечать смелым ожиданиям. Превышенная система образования успешно занималась подготовкой квалифицированных кадров для страны. При ориентации на развитие новых образовательных результатов не стоит забывать о том, что каждый ученик – это субъект всей этой системы.

Образовательные стандарты нового поколения особое внимание уделяют формированию у учащихся общих умений, что будут востребованы в разных областях жизни, увеличению доли самостоятельности и развитию критического мышления у учащихся. Основная цель образовательного процесса – это не только приобретение знаний, но и управление методами его усвоения, развитие познавательных потребностей и раскрытие потенциала у детей. Достижение личностных результатов обучения и развитие мотивационных ресурсов требуют построения и реализации индивидуальной образовательной программы, которая будет направлена на каждого ученика в классе. В связи с этим широкое использование мобильных и компьютерных образовательных технологий в школьном образовании становится обязательным требованием настоящего времени, по нашему мнению.

Все приложения, которые мы рассмотрели в данной работе, имеют свои цели, характеристики и возможности.

Мобильные приложения и игры в глобальной сети дают весьма точное представление о возможности использования их в преподавании литературы. Их функционал позволяет нам убедиться в том, что мобильные устройства могут быть очень эффективными. Разработка подобных технологий действительно может преобразовать привычный процесс обучения в легкое, интересное и доступное для детей занятие интеллектуального характера.

Таким образом, использование мобильных приложений Castle Quiz и Live Pages на современном уроке литературы является эффективным методом обучения, обеспечивающим, в силу своей доступности, легкость в восприятии учебного материала; облегчающим подачу аналитического материала при изучении идейно-смыслового содержания художественных текстов; а также способствующим применению таких методических приемов, как дискуссия, самостоятельная работа с литературой, игровые приемы.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. *Ахмедова, А. А.* Мобильное обучение как новая технология обучения иностранному языку / А. А. Ахмедова // Теория и практика современной науки. – 2017. – № 5 (23). – С. 99–102.
2. *Багадирова, С. К.* Мониторинг качества образования / С. К. Багадирова, Е. И. Шарова, М. Р. Кудайнетов. – Москва: Директ-Медиа, 2016. – 208 с. – ISBN 978-5-4475-7175-7.
3. *Благовещенский, А.* Россия стала лидером по числу мобильных на душу населения / А. Благовещенский // Российская газета. – 2003. – № 11. – С. 15–20.
4. *Голицына, И. Н.* Мобильное обучение в современном образовании / И. Н. Голицына, Н. Л. Половникова // Школьные технологии. – 2011. – № 4. – С. 113–118.
5. *Горюнова, Л. В.* Сущность современного отечественного педагогического образования: проблемы и перспективы / Л. В. Горюнова // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2015. – № 4. – С. 10–24.
6. Дистанционное обучение в современном мире: официальный сайт. – 2016. – URL: <https://www.livelib.ru/book/1000201154-distantionnoe-obuchenie-v-sovremenom-mire-sbornik> (дата обращения 26.05.2021).
7. *Ибрагимов, Г. А.* Информационные технологии и средства дистанционного обучения / Г. А. Ибрагимов. – Москва: Академия, 2017. – 120 с. – ISBN 5-7045-0537-6.
8. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. термины и определения. – Москва: Госстандарт России: Изд-во стандартов, 2006. – 12 с. – ISBN 5-3647-0692-3.
9. *Камалидинова, Э. Р.* Особенности подготовки электронных образовательных ресурсов для использования при реализации мобильного обучения / Э. Р. Камалидинова, Л. В. Сардак // Педагогическое образование в России. – 2017. – № 5. – С. 15–24.
10. *Куклев, В. А.* Становление системы мобильного обучения в открытом дистанционном образовании: автореф. дис. ... д-ра пед. наук / В. А. Куклев; Ульянов. гос. техн. ун-т. – Ульяновск, 2010. – 46 с.
11. *Кукульска-хьюм, А. А.* Мобильное обучение / А. А. Кукульска-хьюм // Аналитическая записка: [сайт.] – 2010. – URL: <http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214679.pdf> (дата обращения 26.05.2021).
12. *Ладощкин, М. В.* Использование компьютерных технологий при решении математических задач студентами педагогического вуза / М. В. Ладощкин // Учебный эксперимент в образовании. – 2010. – № 1. – С. 35–40.
13. *Ладощкин, М. В.* Обучающая функция тестирования при изучении математических дисциплин студентами педагогического вуза / М. В. Ладощкин // Учебный эксперимент в образовании. – 2010. – № 4. – С. 52–57.
14. *Леонтьев, С. В.* Использование мобильных телефонов в разных странах: [сайт.] – URL: <http://www.cossa.ru/articles/152/37433/> (дата обращения 26.05.2021).

15. *Логинова, А. В.* Использование технологии мобильного обучения в образовательном процессе / А. В. Логинова // Молодой ученый. – 2015. – № 8. – С. 974–976.
16. *Маньшин, М. Е.* Использование мобильных приложений (плейкастов, буктрейлеров) на уроках литературы / М. Е. Маньшин // Известия ВГПУ. – 2019. – № 3. – С. 46–49.
17. *Меркулов, А. М.* Обучение при помощи мобильных устройств – новая парадигма электронного обучения / А. М. Меркулов // Молодой ученый. – 2012. № 3 (38). – С. 70–75. – URL: <https://moluch.ru/archive/38/4333/> (дата обращения: 21.03.2022).
18. *Некрасов, Н. А.* Полное собрание сочинений и писем. В 15 т. Т. 5. Наука / Н. А. Некрасов. – Москва, 1982. – 365 с.
19. *Немцев, С. Н.* Использование технологии сотовой связи и мобильных устройств в дистанционном обучении / С. Н. Немцев. – Москва: Директ-медиа, 2017. – 283 с. – ISBN 5-7572-0047-2.
20. *Полат, Е. С.* Педагогические технологии дистанционного обучения: учебное пособие для студентов высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. И. Моисеева, А. Е. Петров. – Москва: Издательский центр «Академия», 2016. – 149 с. – ISBN 5-7695-0811-6.
21. *Пушкин, А. С.* Полное собрание сочинений. В 10 т. Т. 5. Евгений Онегин. Драматические произведения / А. С. Пушкин. – Ленинград: Наука, 1978. – 184 с.
22. *Романов, А. А.* Технология дистанционного обучения / А. А. Романов, В. Т. Торопцев. – Москва: Юнити-Дана, 2020. – 102 с. – ISBN 978-5-93926-251-4.
23. *Русак, А. Н.* Мобильные образовательные приложения как электронная обучающая среда / А. Н. Русак // Наука – образованию, производству, экономике: материалы XXIII науч.-практ. конф. (15 февр. 2018 г.) / ред.: И.М. Прищепа, В.Я. Кузьменко. – Витебск: Изд-во ВГУ, 2018. – С. 44–45. – ISBN 978-6-42697-364-6.
24. *Савченко, Е. В.* Понятие мобильное обучение в исторической перспективе: развитие концепции личностно-ориентированного обучения / Е. В. Савченко // Вестник тамбовского университета. – 2017. – № 3. – С. 87–96.
25. *Саланкова, С. Е.* Инновационные технологии в контексте реализации стандартов нового поколения / С. Е. Саланкова // Технологическое образование и устойчивое развитие региона: сборник научных трудов международной научно-практической конференции. В 3 ч. Ч. 2. / под ред. В. В. Крашенинникова. – Новосибирск: Изд-во нгпу, 2012. – С. 133–136. – ISBN 978-5-93926-251-4.
26. *Сидорова, Л. В.* Организация изучения информационных технологий через использование метода творческих проектов / Л. В. Сидорова // Социальное партнерство как эффективный механизм формирования образовательного пространства: мат-лы междунард. научно-практ. конф., 23–25 мая 2017 г. – Брянск: Изд-во Бгу, 2017. – С. 171–176. – ISBN 978-5-93926-251-4.

27. Средства дистанционного обучения: официальный сайт. – Санкт-Петербург, 2013. – URL: <http://www.m-learning.org/knowledge-centre/whatismlearning> (дата обращения: 26.05.2021).
28. *Титова, С. В.* Мобильное обучение сегодня: стратегии и перспективы / С.В. Титова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – № 1. – С. 57–71.
29. *Файн, М. Б.* Мобильное обучение в образовательном процессе: зарубежный опыт. современные научные исследования и инновации / М. Б. Файн // Электронный научно-практический журнал. – 2015. – № 1. – С. 64–80.
30. *Федосеев, А. А.* Мобильные технологии в образовании / А. А. Федосеев // Труды 12 всероссийской научно-методической конференции «Телематика 2005». Санкт-Петербург, 2005. – № 1. – С. 64–76. – URL: www.molenet.org.uk (дата обращения: 26.05.2021).
31. *Шарова, Е. И.* Использование мобильных приложений обучающихся на уроках русского языка и литературы / Е. И. Шарова // Наука: комплексные проблемы. – 2016. – № 2 (8). – С. 64–71. – URL: <http://nigniikp.adygnet.ru/index.php/vypuski-2016/vypusk-2-8-2016-g/29-stati-vvypusku-8/97-ispolzovanie-mobilnykh-prilozhenij-obuchayushchikhsya-na-urokakh-russkogo-yazyka-i-literatur> (дата обращения: 24.05.2021).
32. *Rekkedal, T.* Mobile distance learning with pdas / Т. Rekkedal, А. Dye // Mobile learning: transforming the delivery of education and training / ed. by m. ally, 2009. – URL: <http://www.aupress.ca/index.php/books/120155> (дата обращения: 21.03.2021).
33. *Traxler, J.* Current state of mobile learning / J. Traxler // Mobile learning: официальный сайт – transforming the delivery of education and training. – 2009. – URL: <http://www.aupress.ca/index.php/books/120155> (дата обращения: 26.05.2021).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Иллюстрации мобильных приложений к приведенным в пособии конспектам уроков

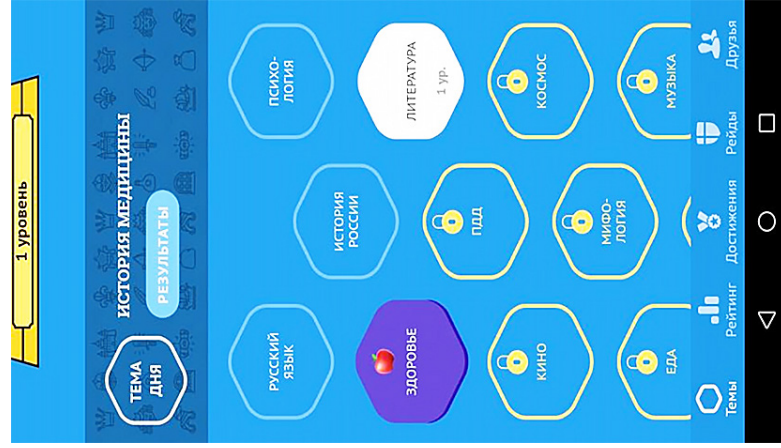


Рисунок 1 – Меню приложения CASTLE QUIZ

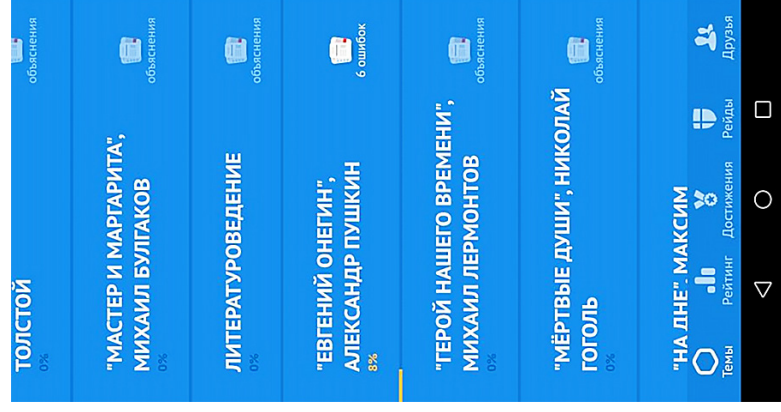


Рисунок 2 – Тема раздела литературы приложения CASTLE QUIZ

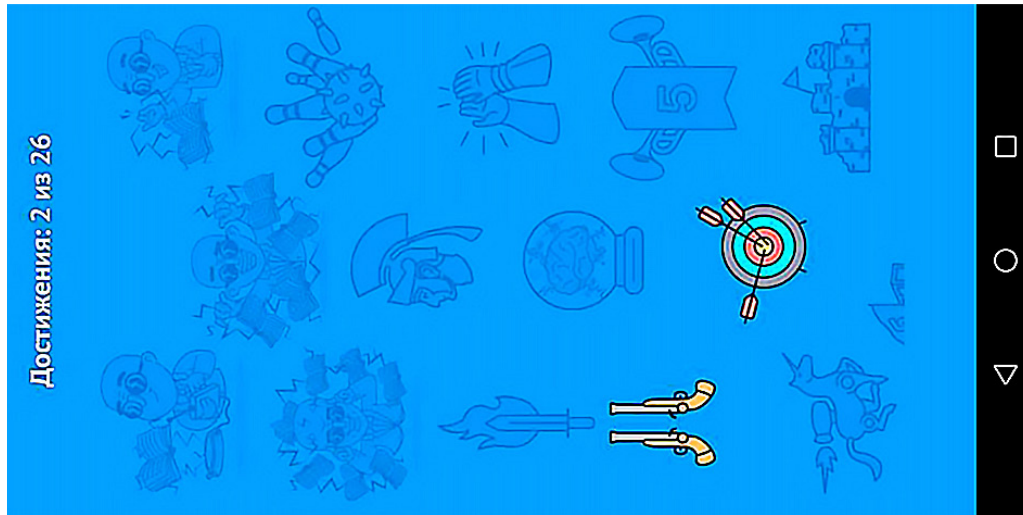


Рисунок 5 – Достижения в приложении CASTLE QUIZ



Рисунок 6 – Рейтинг игроков в приложении CASTLE QUIZ



Рисунок 7 – Пояснения правильных ответов в приложении CASTLE QUIZ



Рисунок 8 – Основное меню приложения LIVE PAGES

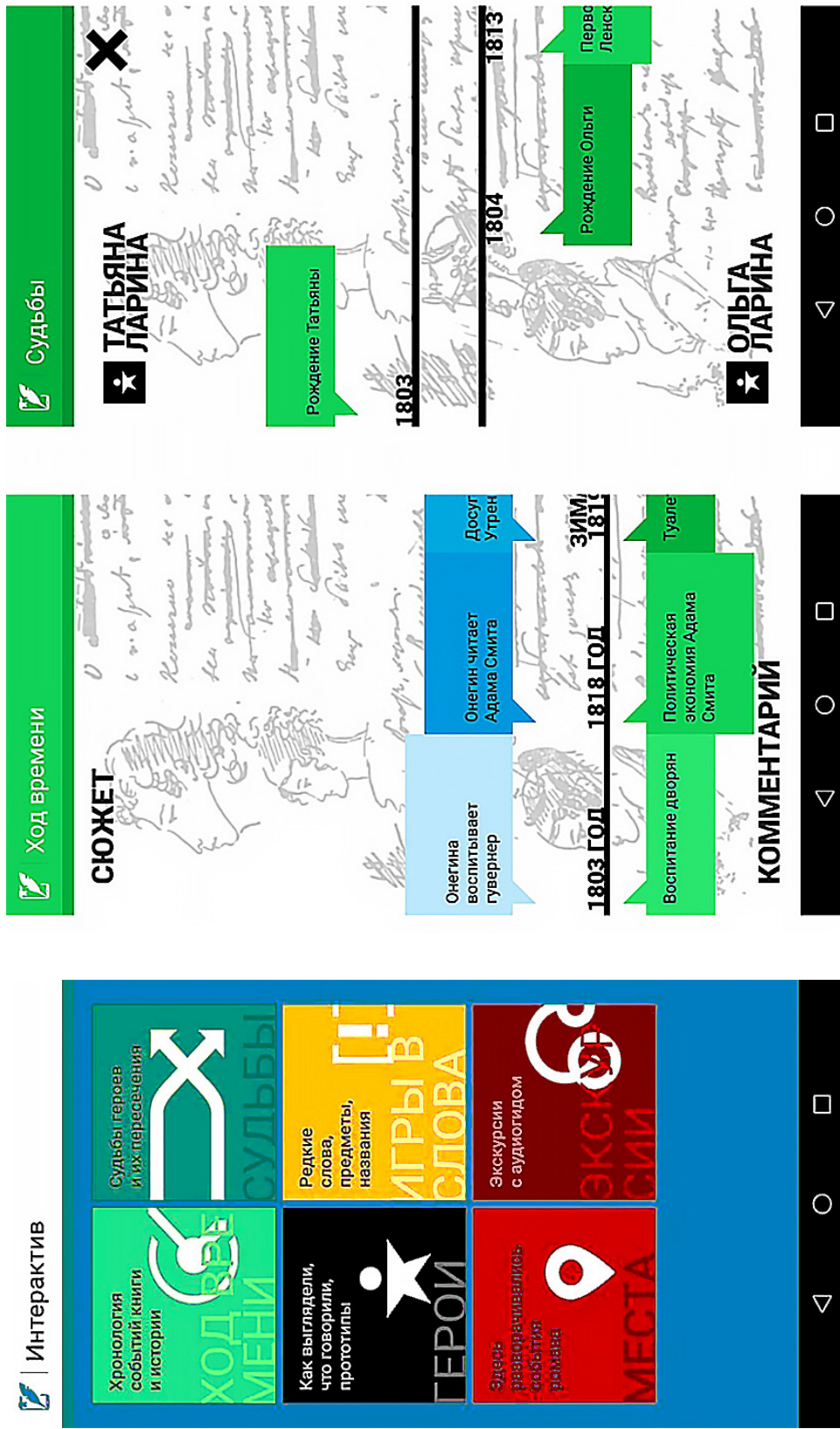


Рисунок 9 – Интерактив приложения LIVE PAGES

Рисунок 10 – Судьбы и хронология событий в приложении LIVE PAGES

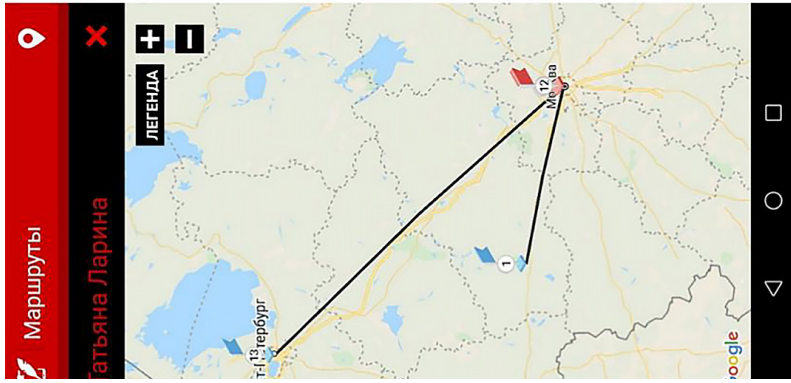


Рисунок 11 – Портреты героев и их маршруты в приложении LIVE PAGES

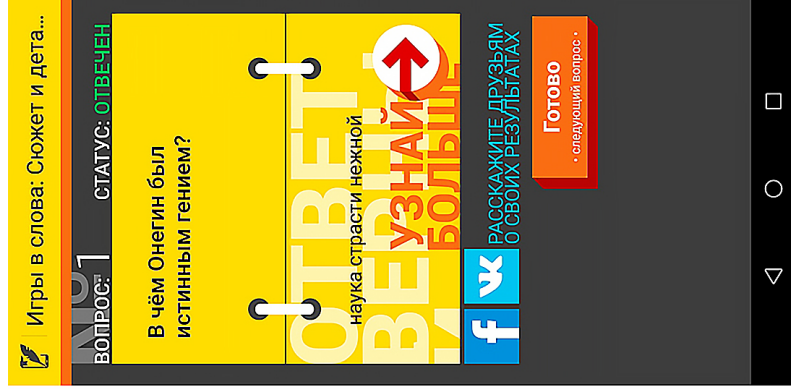
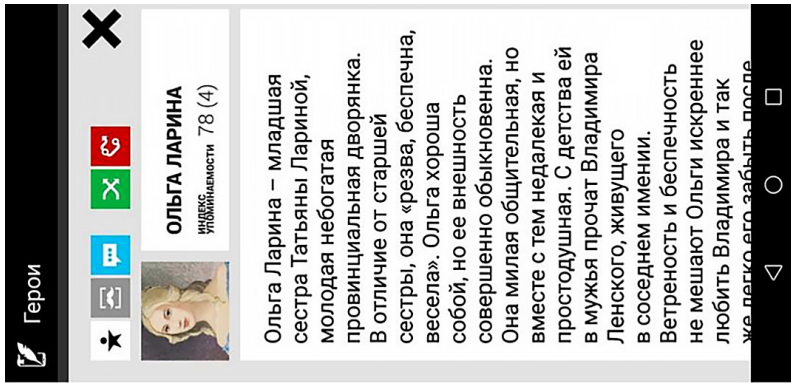


Рисунок 12 – Вопросы в приложении LIVE PAGES

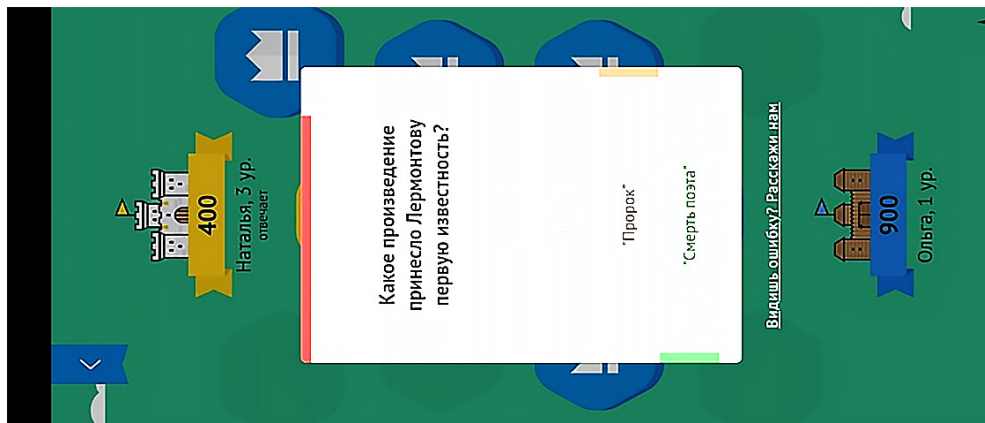


Рисунок 13 – Визуализация правильности ответов в игре CASTLE QUIZ

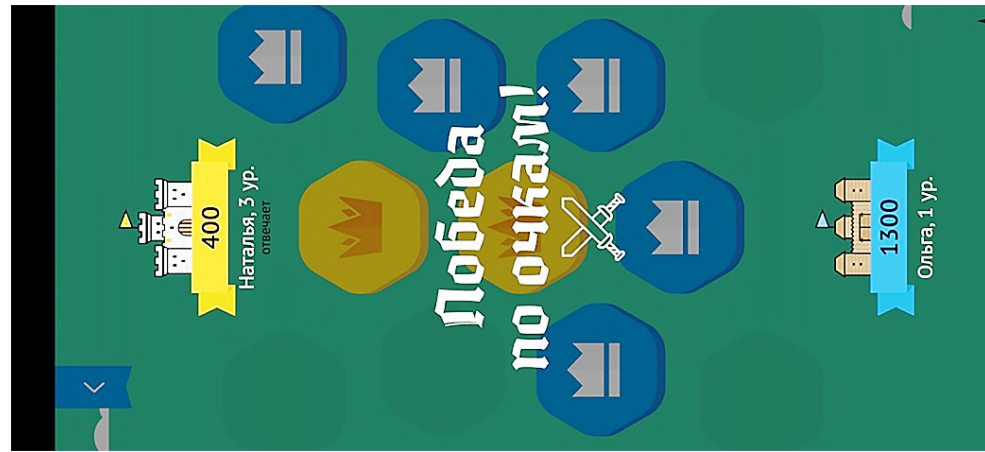


Рисунок 14 – Визуализация победы в игре CASTLE QUIZ

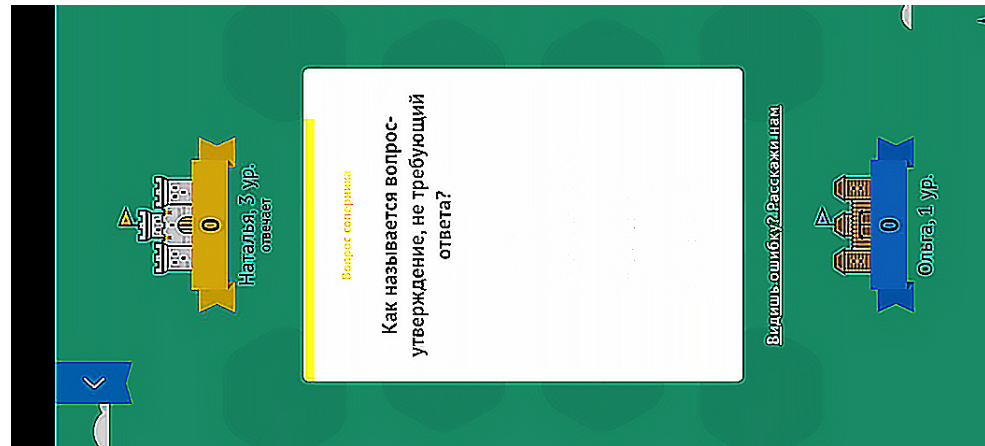


Рисунок 15 – Вопросы от соперников в игре CASTLE QUIZ учебное издание

Учебное издание

Гимранова Юлия Александровна

**МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ НА УРОКАХ
ЛИТЕРАТУРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ**

Учебно-методическое пособие

ISBN 978-5-907611-57-3

Рекомендовано РИС ЮУрГГПУ
Протокол № 26, 2022

Издательство ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69.

Редактор Л. Н. Корнилова
Технический редактор О. Э. Карпенко

Подписанов в печать 14.12.2022
Формат 80 × 100 ¹/₁₆. Уч.-изд. л. 3,01. Усл.-п. л. 6,2
Тираж 100 экз. Заказ № 1345

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69

