

WEB-ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ ПРИОБЩЕНИЯ К ЧТЕНИЮ

Валева Елена Викторовна,

кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и литературы Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского (Арзамасский филиал), e-mail: ev.visual@mail.ru

Напалков Сергей Васильевич,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры физико-математического образования Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского (Арзамасский филиал), e-mail: nsv-52@mail.ru

Шувалова Екатерина Сергеевна,

студентка 5-го курса историко-филологического факультета Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского (Арзамасский филиал), e-mail: eshuvалова26@yandex.ru

ПРАКТИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ ДОКАЗЫВАЕТ ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ WEB-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ. ПОД WEB-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЕЙ МЫ ПОНИМАЕМ ТАКУЮ ПЕДАГОГИЧЕСКУЮ ТЕХНОЛОГИЮ, КОТОРАЯ ОРИЕНТИРОВАНА НА ТВОРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ.

• образовательные web-технологии • тематический web-квест по литературе • методика преподавания литературы • инновационные образовательные практики • визуализация художественного текста

Введение

Современный молодой человек живёт в пространстве, перенасыщенном визуальными формами. Сегодня нельзя отождествлять визуализацию с примитивизацией мышления, поскольку она позволяет транслировать смыслы в концентрированной, легкоузнаваемой форме. Органическое включение изображений в систему культуры на всех этапах её эволюции и образования как формы её трансляции, их пластичность, богатство символической наполненности и многослойность свидетельствуют о познавательной ценности визуальных образов, их эвристическом потенциале. Зрительный образ, «картинка» не упрощает слово, а выявляет его скрытые смыслы. Такая «дополнительность» визуальных форм стимулирует активность студента или школьника, побуждая к концентрации внимания, определению предпочтений, вектора познавательных усилий. Само развитие

современной компьютерной графики с её клиповой стилистикой, построением «пространства» таблиц, принципом поливариативности монтажа («вырезать — вставить»), создают «оптику» множественности точек зрения и перспектив, что должны учитывать инновационные техники преподавания, к каким можно отнести образовательные Web-технологии.

Теория

Главной особенностью фактологической стороны содержания гуманитарного образования становится многократное увеличение «поддерживающей информации», появление компьютерной *информационной среды*, включающей на современном уровне базы информации, гипертекст и мультимедиа (гипермедиа), микромиры, имитационное обучение, электронные коммуникации (сети), экспертные системы.

В настоящее время происходит расширение возможностей информационного взаимодействия в условиях Интернета, которое определяется развитием web-технологий. Основной web-технологией является гипертекстовая информационная система, типа «клиент–сервер». Web-технологии расширяют возможности для повышения эффективности образовательного процесса по всем школьным предметам, в частности, по литературе.

Одной из важных особенностей web-технологий является возможность реализации технологий гипертекст и гипермедиа. Напомним, что гипертекст (гипертекстовый документ) содержит ссылки на другие документы, позволяя переходить к ним в произвольно выбранной последовательности. Аналогично гипермедиа — документ, который помимо текста содержит графику, звуковое сопровождение, видеофрагменты и позволяет осуществить переход, используя не только элементы текста, но и изображения. Это во многом определяет *технологические предпосылки* использования web-квест технологий в образовательном процессе с целью развития познавательной самостоятельности школьников при обучении математике.

Развитие современных информационных технологий позволяет значительно продвинуть гипертекстовые и гипермедиа технологии, открывая широчайшие перспективы для качественного скачка в сфере образования. Линия на информатизацию в сфере образования позволила разработать различные высокотехнологичные обучающие методики, в том числе и web-квесты.

Под web-квест технологией мы понимаем такую педагогическую технологию, которая ориентирована на творческое использование интернет-ресурсов.

Структура информационного контента тематического образовательного web-квеста по гуманитарным дисциплинам (в частности, по литературе) определяется спецификой содержания изучаемого материала, то есть темой, особенностями целей и задач заключительного этапа работы над поставленной проблемой.

Материал любой учебной темы логично разделить на *теоретический*, который вклю-

чает в себя изучение истоков явления (его социально-исторической, философской и литературной основы), терминологический и понятийный аппарат, формирование соответствующих умений (анализ художественного текста). Логичным представляется выделять в информационном контенте тематического образовательного web-квеста по литературе компонент *«Теория»*.

Особую роль играют задания практического содержания, направленные на закрепление полученных знаний. Для развития исследовательской самостоятельности школьников целесообразно выделять в образовательном web-квесте по литературе компонент *«Приложения»*. Анализ специфики содержания учебного материала учебников и учебных пособий, рекомендованных Министерством науки и высшего образования Российской Федерации, показывает, что помимо необходимого теоретического минимума полезно рекомендовать для подготовки к практическим и семинарским занятиям дополнительные источники. Не все такие сведения целесообразно включать в учебные и учебно-методические пособия по литературе. Ряд интересных вопросов и сложных проблем может быть «вынесен за скобки» программного курса. А между тем дополнительно изученный литературоведческий, культурологический и исторический контекст может послужить основой для выполнения школьниками научных исследований, предполагающих углубление или расширение лекционного материала и текста учебного пособия.

В процессе систематической работы по теории литературы и практике филологического анализа текста формируется стремление молодых людей к исследовательской и творческой деятельности. Безусловно, информационный контент квеста помогает преподавателю обозначить вектор работы с литературным материалом, выделить главное, глубоко интерпретировать и анализировать отобранную информацию, обобщать и систематизировать её. Эти задачи успешно реализуются при выделении аспекта *«Проблемы»*.

В целях актуализации классического литературного наследия традиционно используются исторические сведения об авторе, об истории написания произведения,

о возникновении того или иного литературоведческого понятия, что также можно включить в информационный контент квеста. Сказанное выше обосновывает логичность выделения в виде самостоятельного компонента тематического образовательного web-квеста раздела «**Архивы**».

На заключительном этапе важно провести работу над ошибками, которые возникали на том или ином этапе деятельности. Систематическая работа по выявлению и устранению ошибок — одно из обязательных условий повышения качества освоения материала и глубины понимания проблемы, поставленной в произведении. Для организации такой работы в практике преподавания литературы используются, во-первых, провоцирующие задания; во-вторых, софизмы (*софизм* от греч. *sophisma* — уловка, ухищрение, выдумка, головоломка); в-третьих, кейсы; в-четвёртых, задания на поиск ошибок. Логичным и обоснованным представляется включение в информационный контент тематического образовательного web-квеста и такого важного компонента, как «**Ошибки**».

Практика

Литературный web-квест «В поисках сердца Хоула»

Особое место в современной практике обучения приобретают тематические образовательные web-квесты по литературе. Такие web-квесты владеют информационным контентом, устанавливающим содержание учебной темы, цели и задачи итогового этапа её изучения и подразумевают выполнение заданий с использованием интернет-ресурсов, которые содействуют развитию познавательной самостоятельности учащихся.

Задания таких web-квестов охватывают более широкий материал, чем на занятиях, что углубляет знания учащихся по изучаемой теме. Исследовательский компонент формирует и развивает у учащихся способность к поиску и анализу информации, а творческий — развивает их креативность и критическое мышление.

Литературный web-квест «В поисках сердца Хоула» посвящён роману английского

писателя-фантаста Д.У. Джонс «Ходячий замок» (*Howl's Moving Castle*)

Его цель — повысить интерес читателей к современной литературе.

Образовательные задачи включают:

- формирование навыков работы с текстом (литературоведческого, филологического, психологического анализа);
- совершенствование логики, ораторских способностей, грамотности письменной и устной речи;
- приобретение навыка работы в команде, осознание ответственности за коллективную работу;
- развитие творческих способностей,ощерение креативности.

Участники буквально становятся частью сюжета этого захватывающего произведения, проникаясь атмосферой мира магии. Они действуют среди ходячих замков, волшебных дверей, чудесных существ и сами создают «волшебство» — Книгу заклинаний. Примерив на себя роли Чародеев, Художников, Путешественников, Заклинателей сердец, участники выполняют различные задания, для того, чтобы отыскать сердце «жестокое и страшного» чародея Хоула и заглянуть внутрь необычного ходячего замка.

Проводить квест полагается в три этапа.

1-й этап — распределение ролей, выполнение заданий в Дневнике наблюдений.

2-й этап — выполнение отчётного задания, его защита; здесь же — оценивание итоговой работы, суммирование баллов, выставление оценки.

3-й этап — оформление результатов исследования всех групп в единый отчёт — виртуальную «Книгу заклинаний», доступную на сайте web-квеста.

Веб-квест направлен на образование межпредметных связей между литературой, киноискусством, изобразительным и прикладным искусством.

На странице «Приветствие» участникам предлагается отправиться в волшебный мир книг Д.У. Джонс и разрушить первое впечатление о его мрачности и неприветливости.

На странице «Роли и задания» участникам предоставляется возможность выбрать одну из четырех ролей: Чародеи, Путешественники, Художники, Заклинатели сердец. К каждой роли представлено описание, подобраны задания, в том числе отчётные (итоговые). Куратор квеста говорит о том, что каждый участник ведёт Дневник наблюдений, в котором фиксирует выполнение заданий. К каждой группе заданий предложены ссылки на интернет-источники с полезной информацией.

В разделе «Финал» участников поздравляют с прохождением испытания и предлагают достичь поставленной в самом начале цели — найти сердце Чародея Хоула. Для этого на странице расположен файл с бумажной развёрткой 3д-модели бумажного сердца. Каждый участник может распечатать его и сложить согласно инструкции. Таким образом, виртуальная цель становится реальным результатом.

Ссылка на сайт: <https://eshuvalova26.wixsite.com/mysite>

Литературный web-квест «В поисках сердца Хоула»

1. Приветствие

Привет, друг!

Воображение не знает границ! Не имеет границ и удивительный мир книг Дианы Уинн Джонс. Её герои путешествуют сквозь время и пространство, живут в чудесных передвижных зданиях, домах с собственным характером и замках, скрытых высоко среди самых настоящих облаков.

Перед тобой находится Ходячий замок бессердечного чародея Хоула. Ужасно высокий, тяжёлый, уродливый и злоеущий. Скрежеща и рокоча, он передвигается вдоль пустоши, а из его чёрных башен к небесам возносятся тучи чёрного дыма.

Так ли он не приветлив внутри, как и снаружи?

Так ли жесток и страшен чародей Хоул, как о нём говорят?

Проверим, есть ли у него сердце?

2. Выбор роли

Наше путешествие по лабиринтам человеческой души и чудесным землям начинается!

Мы должны отыскать сердце чародея Хоула и, как настоящие волшебники, создать особую книгу — виртуальную Книгу заклинаний!

Друг, чтобы войти в меняющийся мир магии, тебе тоже предстоит испытать волшебные метаморфозы. Выбери, кем бы ты хотел стать.

Чародеи

Вы обладаете волшебными силами и удивительными знаниями. Вам подвластны стихии, люди, животные, магические существа и предметы. Никто не может устоять перед вашими чарами!

Задания:

- Изучите жанр фэнтези. Выпишите определение и основные черты жанра;
- Докажите, что роман Д.У. Джонс «Ходячий замок» относится к жанру детского фэнтези;
- Найдите магические вещи, их свойства и волшебные существа, упоминающиеся в книге. Составьте их список с описаниями. Загрузите материал в виртуальную Книгу заклинаний (можете использовать иллюстрации и цитаты);
- Наизусть выучите стихотворение-заклинание Джона Донна «Song: Go and catch a falling star» (на языке перевода или оригинала).

Отчётное задание: представить презентацию с наработанным материалом.

Источники:

1. <http://www.hintfox.com/article/osobennosti-zhanra-fentezi.html>
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D1%84%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8
3. <https://www.litmir.me/br/?b=160&p=1>
4. <https://anukk.wordpress.com/2011/06/22/donne-john-%D1%81-%D0%B4%D0%B2%D1%83%D0%BC%D1%8F-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D0%BC%D0%B8/>

Путешественники

Вам открыт весь мир! Вам покоряются моря и океаны, горные хребты и таинственные пещеры, бескрайние равнины и густые леса. В любой части мира вы чувствуете себя, как дома.

Задания:

- Изучите понятие хронотопа в литературе. Выпишите определение и разновидности хронотопа;
- Выявите своеобразие хронотопа (место и время) романа (где и когда происходят события: мир, страна, ландшафт, здания). Выпишите основные черты и места;
- Найдите в тексте описание Ходячего замка (его внешний и внутренний вид, содержание комнат, интерьер, волшебные способности), выпишите их. Отражает ли дом характер своего хозяина? Как?
- Нарисуйте карту местности (или замка), описанной в романе Д.У. Джонс «Ходячий замок». Загрузите её в виртуальную Книгу заклинаний.

Отчётное задание: представить презентацию с наработанным материалом.

Источники:

1. <https://myfilology.ru/137/vremia-i-prostranstvo-v-literaturnom-proizvedenii/>
2. <https://www.litmir.me/br/?b=160&p=1>
3. <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=9819>

Художники

Вы — гурю в мире искусства. Ваша тонко чувствующая натура позволяет вам видеть красоту во всём. Вы способны найти необыкновенное в обыкновенном и обыкновенное в необыкновенном.

Задания:

- Изучите особенности экранизации литературных произведений. Выпишите характерные особенности и основные положения;
- Изучите историю создания аниме Хаяо Миядзаки «Ходячий замок Хоула» и составьте сообщение на эту тему;

- Сравните сюжет аниме и книги, найдите отличия (в изображении мира, характере героев, проблематике). Составьте сопоставительную таблицу;
- Создайте бук-трейлер, используя кадры из аниме. Загрузите его в виртуальную Книгу Заклинаний.

Отчётное задание: представить презентацию с наработанным материалом.

Источники:

1. <https://cyberleninka.ru/article/n/ekranizatsiya-kak-priem-raskrytiya-ideynohudozhestvennogo-soderzhaniya-literaturnogo-proizvedeniya>
2. <https://www.filmpro.ru/materials/68364>
3. <https://www.litmir.me/br/?b=160&p=1>
4. <https://sites.google.com/site/skolareklamyknigi/konsultacionnyj-punkt/kak-sozdat-buktrejler>

Заклинатели сердец

Вам известны самые скрытые движения души. Вы читаете людей, как открытую книгу, и всегда можете понять их мотивы. Вам доступны неизведанные глубины чужих разумов и сердец.

Задания:

- Выявите основную проблематику, тему и идею романа Д.У. Джонс «Ходячий замок»;
- Создайте развёрнутую характеристику главных героев: Хоула и Софи. Проследите за развитием их отношений;
- Создайте таблицу второстепенных героев с их кратким описанием. Кто из них относится к положительным, а кто к отрицательным героям?
- Составьте список советов для ваших близких, используя материал книги (сюжет, цитаты, диалоги). Загрузите его в виртуальную Книгу заклинаний.

Отчётное задание: представить презентацию с наработанным материалом.

Источники:

1. <https://studfile.net/preview/4416096/>
2. <https://www.litmir.me/br/?b=160&p=1>

3. Завершающий этап

*Ты прошёл долгий путь, дорогой друг!
Но твои старания были не напрасны: ты вернул сердце чародею Хоулу и создал настоящую Книгу заклинаний, в которую ты всегда можешь заглянуть [ссылка].*

Тебе осталось лишь скачать данный файл [ссылка], распечатать его и сложить, следуя инструкции. И вот — в твоих руках храброе, доброе и ироничное сердце Хоула.

Оставь его себе в память о том, что любовь к людям и к делу способна разрушить самое злое заклятье.

(Здесь будет файл с развёрткой бумажной 3-д модели сердца. Её можно распечатать и сложить, чтобы получить объёмную фигуру.)

4. Критерии оценивания

Чародеи:

- презентация содержит информацию, собранную в процессе работы над заданиями (теория по вопросу жанра, проиллюстрированные доказательства, список магических реалей с их характеристикой) — от 0 до 3 баллов;
- презентация содержит иллюстративный материал — от 0 до 2 баллов;
- презентация сопровождается устным выступлением участников, хорошо ориентирующихся в излагаемом материале — от 0 до 2 баллов;
- грамотность изложения — от 0 до 1 балла;
- выразительное чтение стихотворения — от 0 до 2 баллов.

Максимум за отчётное задание — 10 баллов.

Путешественники:

- презентация содержит информацию, собранную в процессе работы над заданиями (теория по вопросу хронотопа, анализ хронотопа романа, анализ образа дома и его связи с героем) — от 0 до 3 баллов;
- презентация содержит иллюстративный материал — от 0 до 2 баллов;
- презентация сопровождается устным выступлением участников, хорошо ориенти-

рующихся в излагаемом материале — от 0 до 2 баллов;

- грамотность изложения — от 0 до 1 балла;
- за творческое задание — от 0 до 2 баллов.

Максимум за отчётное задание — 10 баллов.

Художники:

- презентация содержит информацию, собранную в процессе работы над заданиями (теория по вопросу экранизации, сопоставление аниме и книги, история создания аниме) — от 0 до 3 баллов;
- презентация содержит иллюстративный материал — от 0 до 2 баллов;
- презентация сопровождается устным выступлением участников, хорошо ориентирующихся в излагаемом материале — от 0 до 2 баллов;
- грамотность изложения — от 0 до 1 балла;
- за творческое задание — от 0 до 2 баллов.

Максимум за отчётное задание — 10 баллов.

Заклинатели сердец:

- презентация содержит информацию, собранную в процессе работы над заданиями (теория по вопросам идеи, проблематики и темы, характеристика главных и второстепенных героев, анализ романа) — от 0 до 3 баллов;
- презентация содержит иллюстративный материал — от 0 до 2 баллов;
- презентация сопровождается устным выступлением участников, хорошо ориентирующихся в излагаемом материале — от 0 до 2 баллов;
- грамотность изложения — от 0 до 1 балла;
- за творческое задание — от 0 до 2 баллов.

Максимум за отчётное задание — 10 баллов.

Помимо этого, оценивается индивидуальная работа участника в рамках проверки оформления Дневника наблюдений. Баллы, начисляемые за отчётное (групповое) задание прибавляются к количеству баллов, набранных каждым участником индивидуально (за Дневник наблюдений).

Требования, предъявляемые к оформлению Дневника наблюдений (каждый участник ведёт свой Дневник наблюдений, в котором отражены заметки по выполнению приведенных заданий):

- соответствие материалов вопросам, представленным в задании — до 3 баллов;
- грамотность изложения — до 3 баллов;
- эстетичность оформления — до 2 баллов;
- оригинальность — до 2 баллов.

Максимум за Дневник наблюдений (участника любой из групп) — 10 баллов.

Баллы, полученные за Дневник наблюдений и за групповое итоговое задание суммируются и переводятся в оценку:

18–0 баллов — «отлично», 14–7 баллов — «хорошо», 7–3 баллов — «удовлетворительно», 0 баллов — «неудовлетворительно».

Заключение

Надо сказать, что web-квесты по гуманитарным предметам опираются на достижения образологии. Хранилище образов — искусство. Искусство — это универсум в миниатюре. Оно делает чувственную реальность продолжением внутреннего мира. За искусством всегда скрывается человек, оно выражает его чувства, идеи, особенности мировоззрения. Проблемы выражения и интерпретации произведений искусства связаны с категорией стиля. Искусство можно понимать и как некий публичный дискурс, то есть коммуникативное событие, определяемое взаимодействием участников благодаря вербальным и визуальным средствам воздействия. □

Литература

1. *Владыкина И.В.* Web-квесты региональной тематики в обучении будущих бакалавров педагогического образования / И.В. Владыкина, М.В. Волкова // Проблемы школьного и дошкольного образования: материалы VII регионального научно-практического семинара «Достижения науки и практики — в деятельность образовательных учреждений» (с международным участием). — Глазов: Глазовский государственный педагогический институт им. В.Г. Короленко, 2016. — С. 15–20.

кий институт им. В.Г. Короленко, 2016. — С. 15–20.

2. *Журавлева Л.В.* Внедрение элементов дистанционного обучения с применением инновационных веб-технологий в непрерывное медицинское образование / Л.В. Журавлева, Н.А. Логина // Материали XII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції: Проблеми та перспективи розвитку науки на початку третього тисячоліття у країнах Європи та Азії. — Переяслав-Хмельницький, 2015. — С. 225–227.
3. *Мамедов А.К.* Университет в информационном обществе: новые вызовы и реалии / А.К. Мамедов // Университет в глобальном мире: новый статус и миссии. Сборник материалов XI Международной научной конференции. Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Социологический факультет. — 2017. — С. 169–171.
4. *Стризов А.Л.* Вербальное и визуальное в культуре: иерархия или дополнительность / А.Л. Стризов, В.А. Храпова // Вопросы философии. — 2018. — № 6. — С. 194–199.
5. *Фортулатова В.А.* Культура и образование: монография / В.А. Фортулатова. — Н. Новгород: НГПУ, 2010. — 411 с.

Literatura

1. *Vladykina I.V., Volkova M.V.* Web-kvesty regional'noj tematiki v obuchenii budushchih bakalavrov pedagogicheskogo obrazovaniya // Problemy shkol'nogo i do-shkol'nogo obrazovaniya: materialy VII regional'nogo nauchno-prakticheskogo seminarina «Dostizheniya nauki i praktiki — v deyatelnost' obrazovatel'nyh uchrezhdenij» (s mezhdunarodnym uchastiem). — Glazov: Glazovskij gosudarstvennyj pedagogicheskij institut im. V.G. Korolenko, 2016. — S. 15–20.
2. *Zhuravleva L.V., Lopina N.A.* Vnedrenie elementov distancionnogo obucheniya s primeneniem innovacionnyh veb-tehnologij v nepreryvnoe medicinskoje obrazovanie // Materiali XII Mizhnarodnoї naukovo-praktichnoї internet-konferenciji: Problemi ta perspektivi rozvitku nauki na pochatku tret'ogo tisyacholittya u kraїnah Evropi ta Aziji. — Pereyaslav-Hmel'nic'kij, 2015. — S. 225–227.

3. *Mamedov A.K.* Universitet v informacionnom obshchestve: novye vyzovy i realii // V sbornike: Universitet v global'nom mire: novyj status i missii. Sbornik materialov XI Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii. Moskovskij gosudarstvennyj universitet imeni M.V. Lomonosova, Sociologicheskij fakul'tet. — 2017. — S. 169–171.
4. *Strizov A.L., Hrapova V.A.* Verbal'noe i vizual'noe v kul'ture: ierarhiya ili dopolnitel'nost' // Voprosy filosofii. — 2018. — № 6. — S. 194–199.
5. *Fortunatova V.A.* Kul'tura i obrazovanie: monografiya. — N.Novgorod: NGPU, 2010. — 411 s.