**Государственное бюджетное образовательное учреждение**

**ГБОУ «Школа №1579»**

**Литературная игра как эффективная практика освоения гуманитарных предметов в медиа- и промедиа классах**

Педагоги-организаторы

Стахова Марина Владимировна,

Радионова Оксана Владимировна

**Москва, 2023**

1. **Цель и задачи практики**

Цель: Создавать условия для формирования мотивации учащихся к осмысленному чтению, популяризировать русскую и зарубежную литературу, расширять кругозор детей, воспитывать интерес к литературному творчеству и журналистской деятельности, а также активизировать творческие способности учащихся и раскрывать потенциал каждой личности.

**Задачи:**

**Образовательные:**

1. Вовлекать учащихся в процесс изучения гуманитарных предметов.

2. Научить осознанному чтению.

3. Формировать у детей игровое мышление для решения учебных задач.

4. Научить работать с различными источниками информации.

5. Научить работать в группе, команде, мотивировать к дальнейшему взаимодействию друг с другом.

7. Научить оценивать свои и чужие результаты.

8. Познакомить с разными видами представления результатов своей интеллектуальной и творческой деятельности.

**Воспитательные, развивающие:**

1. Способствовать повышению личной уверенности у каждого участника литературной игры, его самореализации и рефлексии;

2. Побуждать не бояться неудачи и вдохновлять детей на развитие коммуникабельности и социализации.

3. Развивать творческие и интеллектуальные умения.

Подготовка к литературной игре предполагает серьезную предварительную работу, во время которой определяются роли каждого участника согласно его интересам и возможностям. Учащиеся сами выбирают, что именно они хотели бы узнать в рамках данной игры.

**Этапы реализации:**

1. Выбор литературного произведения.
2. Формирование команд (выбор капитанов и помощников, распределение участников по конкурсам).
3. Организация работы жюри (учителя-предметники, родители, старшеклассники из гуманитарных классов, партнеры (библиотеки, городской культурный центр).
4. Подготовка домашнего задания (инсценировка отрывка литературного произведения, подготовка вокальных номеров – романс, историческая песня, баллада и пр., иллюстраций к произведениям; подготовка видеороликов – реклама литературного произведения, трейлеры; изучение дополнительных материалов к литературному произведению).
5. Подготовка к освещению мероприятия (видеосъемка, вопросы к интервью).
6. Проведение литературной игры.
7. Подведение итогов (определение победителей, награждение лучших в номинациях «Лучший игрок», «Лучший актер», «Лучший знаток», «Творческая личность», «Самый ценный игрок», «Лучшее интервью»).

**Методы реализации проектной и исследовательской деятельности:**

1. **Мыследеятельностные**. Мозговой штурм при решении поставленных задач (конкурс знатоков, конкурс «Расследование»), обоснованный выбор способа или формы представления творческих и интеллектуальных мини-проектов (реклама, трейлер, озвучивание, постановка отрывка произведения и т.д.) Самоанализ и рефлексия.

2. **Презентационные**. Подготовка иллюстративного материала, костюмов, декораций. Представление музыкальных номеров (романс, историческая песня) и результатов творческой деятельности, осуществленных в процессе литературной игры (написание «Онегинской строфы», стилизации, пародии и пр.).

3. **Коммуникативные**. Формирование умения слушать и понимать других, выражать себя, находить компромисс в новых и неочевидных ситуациях взаимодействия друг с другом.

4. **Поисковые**: находить информацию по заданным темам домашних заданий к игре, осуществлять контекстный поиск.

**Описание оборудования:**

1. Компьютер.
2. Микрофоны.
3. Проектор и экран.
4. Видеокамера, фотоаппарат.
5. Музыкальные инструменты.
6. Декорации и костюмы.

**Краткое описание литературных игр:**

1. Игры по программным произведениям русской литературы:

А. С. Пушкин «Повести Белкина», «Евгений Онегин», И. С. Тургенев «Отцы и дети».

1. Игры по программным и внеклассным произведениям зарубежной литературы:

В. Шекспир «Ромео и Джульетта», «Гамлет», М. Твен «Янки при дворе короля Артура», Д. Дэфо «Приключения Робинзона Крузо».

1. Игры на двух языках (русском и английском):

М. Твен «Приключения Тома Сойера», Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес», Легенды о Робине Гуде», К. Дойл «Я знаю все о Шерлоке Холмсе».

1. Игры по внеклассному чтению:

А.Н. Толстой «Детство Никиты», В. Каверин «Два капитана».

1. Интегративные игры:

А. С. Пушкин «Капитанская дочка» (история, литература), «Культурная карта Эллады» (история, литература, МХК, ИЗО, физкультура).

6. Игровые проекты, осуществляемые во внеурочное время: «Рождественский серпантин», «Рождественские посиделки», «К юбилею Лицея».

7. Коллективный литературный турнир в формате игры им. Козьмы Пруткова

Каждая литературная игра рассчитана на два академических часа. Все игры начинаются с блица: нужно ответить на 15-20 вопросов (в зависимости от возраста игроков) за 2 минуты и заканчиваются командной игрой (коллективное обсуждения вопросов).

 Другие конкурсы готовятся в зависимости от поставленных учебных задач («Конкурс знатоков» - освоение и трансляция игроками дополнительных материалов по той или иной теме, например «Как рождалась сказка» Л. Кэрролла или историческая эпоха в «Капитанской дочке А. С. Пушкина»).

Творческие выездные конкурсы позволяют освоить в игровой форме учебный материал (конкурсы «Онегинская строфа», «Эпилог», «Стилизация», «Пародия» и пр.).

Развлекательно-интеллектуальные конкурсы («Черный ящик», «Дракон»).

Конкурсы «Рождественский серпантин» и др. проводятся во внеурочное время.

Игровые технологии используются также на спецкурсах («Журналистика» «Практическая стилистика русского языка» «Стиховедение», «Поэзия Серебряного века» и др.).

**Методические материалы (примеры заданий, кейсов, конкурсы из разных литературных игр).**

**Вопросы блица к трагедии В. Шекспира «Гамлет» (конкурс для 2 участников, время – 2 минуты)**

1. В какой стране происходят события?

2. В каком городе?

3. Как звали сына Полония?

4. Как звали возлюбленную Гамлета?

4. Куда уезжает Лаэрт?

5. Назовите жанр пьесы?

6. Как звали отца принца Гамлета?

7. Как был убит король-отец?

8. Как звали однокашников Гамлета?

9. В какую страну Клавдий отправляет Гамлета?

10. Кто вызывает Гамлета на поединок?

11. Какое оружие использовали дуэлянты? (

12. Как умирает Гертруда?

13. Кто такой Йорик?

14. Как назывался шекспировский театр в Лондоне в то время?

15. Кто в конце трагедии всхолит на датский престол?

16. Как называется пьеса, которую играют в замке бродячие актеры?

 17.С чем сравнивает Данию Гамлет?

18. С какими историческими событиями совпал день рождения Гамлета?

**2)** **Творческое задание по роману М. Твена «Янки при дворе короля Артура (время подготовки 3-4 минуты).**

Этот роман М. Твена критикует многие недостатки общества и человеческой природы.

Выступите в роли критиков и укажите автору на недостатки его романа (задание обсуждает вся команда, а представляет результат один оратор).

1. **Выездной конкурс «Озвучка» (на английском языке) - литературная игра «Легенды о Робине Гуде».**

За указанное время нужно озвучить небольшой отрывок фильма о Р. Гуде на английском языке.

**4) Выездной конкурс «Расследование» (макс. 25 минут) – игра «Я знаю все о Шерлоке Холмсе».**

Опергруппа из 3-х человек отправляется на место преступления, где будет собирать улики, изучать место преступления, анализировать полученные материалы. Цель – найти убийцу.

**5) Задание к игре по повести А. Н. Толстого «Детство Никиты»** **подчеркните тропы в следующем отрывке, охарактеризуйте их (например: золотые руки – эпитет, душа поет –олицетворение и пр.).**

Воздух, морозный и тонкий, колет щеки иголочками. Хрустят ступеньки под ногами. Чистая, как льдинка, звезда мигает над головой. На снегу видны белые следы зайцев и стеклянные следы полозьев. Ворона шарахнулась боком и полетела, сбивая крыльями снег с ветвей**.**

**6) Задание к игре «Культурна карта Эллады» (командная игра).** **Решите кроссворд. За каждый правильный ответ 1 балл.**

**По горизонтали:**

1. Бог войны
2. Самый ценный из подарков, полученных Одиссеем от царя Алкиноя
3. Нимфа, на острове которой Одиссей провел 7 лет
4. Имя царя Итаки, главного героя одной из поэм Гомера
5. Жена царя Спарты, из-за которой разразилась Троянская война
6. Один из героев Троянской войны, воевавший на стороне троянцев
7. Сын Одиссея
8. Нимфа, превратившая друзей Одиссея в свиней

**По вертикали:**

1. Царь Спарты, впоследствии помогавший Телемаху
2. Лучший переводчик «Одиссеи»
3. Один из героев Троянской войны, воевавший на стороне греков.
4. Одиссей, чтобы обмануть циклопа сказал, что его зовут Никто. Как это звучало по-гречески?
5. Пленница главного героя Троянской войны, которая была у него отнята.
6. Страшный циклоп, сын Посейдона, съевший половину товарищей Одиссея.
7. Сцилла и …?
8. Верная жена Одиссея.
9. Город в Азии, давший название войне, описанной в поэме «Илиада».
10. Главный герой «Илиады».

**7) Творческое задание к игре «Культурная карта Эллады»:**

представьте, что Геракл оказался в России в 21 веке. Какой подвиг мог бы прославить его имя? Придумайте 13 подвиг Геракла и кратко опишите его.

**8) Задание к игре по роману А. С. Пушкина «Евгений Онегин»:** выездной конкурс «Онегинская строфа»: за 20 минут допишите не завершенную А. С. Пушкиным строфу:

У них свои бывали сходки,

Они за чашею вина,

Они за рюмкой русской водки…

**9) Выездной конкурс (1-2 игрока) к трагедии В. Шекспира «Ромео и Джульетта»:**

Вам нужно написать сонет от имени Ромео, посвященный Джульетте (сонет английского типа представляет собой стихотворение из 14 строк: 3 четверостишия и одно двустишие).

1. **Полученные результаты.**

Данная педагогическая практика имеет не только практический, но и культурно-значимый результат (мини-спектакль, театрализованное действие, герб героя, газета и пр.)

К практическим результатам можно отнести литературные продукты, создаваемые в рамках уроков, спецкурсов и во внеурочное время, которые опубликованы в 6 выпуске альманаха «И крылья ангелы расправят…» (раздел «Учимся, играя»). Это: сонеты, акростихи, подражания, хокку, стилизации, рассказы и др.

По отзывам родителей и обучающихся (анкетирование, устный опрос), участие в литературных играх существенно углубили знания учащихся по гуманитарным предметам, что позволило им успешно выступить в олимпиадах, показать высокий уровень знаний в диагностиках, ГИА и ЕГЭ и поступить на факультеты журналистики московских вузов и Литературный институт им. А.М.Горького.

1. **Практическое значение**

Создание условий для развития личности, способной к самообучению и самореализации – одна из важнейших задач современной школы.

Игровая деятельность – это практика, при которой ученики не пассивно получают информацию, а активно участвуют в игровом процессе, учатся сами добывать знания, ищут ответы на вопросы.

Учитель становится гидом и советчиком учащихся, и центр тяжести в обучении смещается от учителя к ученику. Научить усваивать информацию, учиться и генерировать идеи в игровой форме - главный тезис этой педагогической практики.

Литературная игра раздвигает рамки образовательного пространства, значительно активизирует и стимулирует творческие и интеллектуальные способности учащихся, формирует иной подход к взаимоотношению всех участников образовательного процесса. Меняется традиционная структура урока, роль учителя и ученика. Учащийся становится не пассивным получателем информации, а активным участником обучения, так как каждый ребенок может найти тот вид деятельности, в которой чувствует себя наиболее успешным. Именно ситуация успеха мотивирует детей к самообразованию и саморазвитию, что безусловно, положительно сказывается на учебном процессе.

**Перспективы дальнейшего развития**

Литературная игра может рассматриваться как эффективная педагогическая практика, о чем свидетельствует пятнадцатилетняя история проведения игр в гуманитарных и медиаклассах.

За этот период было разработано 13 литературных игр разной направленности, игры-квесты и апробировались различные конкурсы, осмыслялись и корректировались результаты деятельности.

Именно проведение игр в классах медийной и гуманитарной направленности позволила популяризировать данную технологию в педагогическом сообществе школы, так как литературные игры широко освещаются в школьных СМИ. Ведется фото- и видеосъемка, создаются видеосюжеты, собирается архив материалов, проводятся интервью с игроками, членами жюри, зрителями и родителями. Проводятся круглые столы по осмыслению наработанного материалы и созданию новых проектов, вовлечению учителей школы в этот вид деятельности.

В связи с тем, что в школе активно развивается медианаправление (медиацентр, медиаклассы, школьная газета, издание школьных альманахов) в разработке находится новая концепция игр под рабочим названием «Журналистские квесты». В процессе таких игр мы планируем получить конкретные медийные продукты: видеофильм, репортаж, журналистское расследование и пр.

**Трансляция опыта:**

В сентябре 2022 в школе был проведен Круглый стол «Школьное издание как культурно-образовательный проект» с участием учителей, учащихся школы, ведущего специалиста ГБУК г. Москвы "ОКЦ ЮАО" Бражниковой Н. В. и заведующей ОСП библиотеки №167 Савельевой О. А.

 На играх регулярно присутствуют заведующий ОСП библиотеки № 154, в библиотекари и заведующая ОСП библиотеки № 167 Савельева О.А. Данные мероприятия проводятся в рамках городского договора со школой по проекту "Учебный день в библиотеке".

Также результаты проделанной работы были представлены на: Всероссийской научно-практической конференции «Создание экологичной образовательной среды для учащихся» в секции «Искусство как ресурс в школе», 12-17 апреля 2019 года.

Международном медиафоруме «Педагогическое образование в цифровом обществе: вызовы, проблемы, перспективы» в секции «Центры медиаобразования в школе и в вузе», 6-7 июня 2019 года.

Работа со школьным сайтом и социальными сетями «В контакте», с редколлегией газеты «Шаги», со школой «Репортер» (интервью, фото и видеоматериалы, журналистские заметки и пр.) дает возможность транслировать опыт всем участникам образовательного процесса школы № 1579.