

Яблокова Милена Сергеевна

студентка

Научный руководитель

Завершинская Елена Александровна

канд. филол. наук, доцент

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО «Новосибирский
государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КЛАССИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема снижения интереса современных школьников к чтению классической литературы. Эффективность использования методов визуализации и геймификации обосновывается способностью сделать процесс изучения литературы более привлекательным для современного поколения. Особое внимание уделяется практической реализации данных методов в рамках авторского цифрового образовательного ресурса (ЦОР), разрабатываемого в ходе выполнения выпускной квалификационной работы. В статье представлены структура ресурса и содержание ресурса, а также примеры интерактивных заданий.*

***Ключевые слова:** популяризация, визуализация, геймификация, цифровой образовательный ресурс, ЦОР, игра.*

Современное литературное образование сталкивается с серьезным вызовом: как удержать внимание школьников, чье восприятие информации сформировано цифровой средой, и при этом сохранить глубину анализа классического текста.

В этой ситуации особую актуальность приобретают технологии визуализации и геймификации. Визуализация позволяет представить сложный литературный материал в наглядной, структурированной форме, что соответствует особенностям клипового мышления современных учащихся. Геймификация (ис-

пользование игровых механик в неигровом контексте) способствует повышению мотивации, создает ситуацию успеха и превращает учебную действительность в увлекательный процесс.

Однако, как показывает практика, эпизодическое использование цифровых инструментов (отдельные презентации, разовые викторины) не дает устойчивого образовательного эффекта. Необходима системная работа, которую способен обеспечить цифровой образовательный ресурс (ЦОР). Под ЦОР мы понимаем совокупность программных средств, учебных материалов и методических рекомендаций, объединенных общей дидактической целью и реализованных в цифровой форме.

Визуализация в образовательном процессе выполняет не просто иллюстративную функцию, но становится инструментом познания. Е.А. Жиндеева и Е.А. Николаева отмечают, что перевод текстовой информации в визуальные образы способствует «развитию критического мышления, закреплению навыков общения, умению работать в команде» [1, с. 3]. Применительно к литературе визуализация может быть реализована через:

- 1) инфографику (биография писателя, история создания произведения);
- 2) ментальные карты (система образов, сюжетные линии);
- 3) ленты времени (хронология событий);
- 4) кластеры (ассоциативный ряд) и др.

Геймификация, в свою очередь, решает задачу эмоционального вовлечения. Как подчеркивает А.М. Щелокова, игровые элементы помогают «сделать обстановку обучения легкой, комфортной: максимально вовлечь всех участников в процесс урока; наладить коммуникацию между учениками и учителем» [2]. На уроках литературы геймификация может быть представлена:

- 1) квизами и викторинами (проверка знания текста);
- 2) ролевыми играми (инсценировки, суды над персонажами);
- 3) квестами (поиск решений, основанный на анализе текста);
- 4) системами достижений (баллы за цитаты, оригинальные идеи) и др.

Синтез этих двух подходов создает среду, в которой классическое содержание осваивается через современные, привычные для школьника формы деятельности.

Разрабатываемое нами ЦОР ориентирован на учащихся 9–10 классов и посвящен изучению романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Выбор обусловлен сложностью данного текста школьниками: философская глубина, психологизм, объем произведения часто вызывают у учащихся отторжение. Задача ресурса – сделать знакомство с романом осмысленным и увлекательным.

ЦОР реализован на платформе «Tilda Publishing» и объединяет различные цифровые инструменты в единую структуру [8]. Ресурс включает в себя следующие модули:

I. Теоретический модуль («Погружение в контекст»).

Модуль содержит интерактивные материалы, знакомящие с эпохой писателя и историей романа. С использованием сервиса «Genially» создан интерактивный плакат «Петербург Достоевского», где на карте города размещены метки с ключевыми локациями романа (дом Раскольникова, дом старухи-процентщицы, Сенная площадь, переулок) [3]. При нажатии на метку появляется цитата из текста и вопрос для размышления. Это позволяет визуализировать пространство романа и показать его связь с реальной топографией.

II. Практический модуль («Анализ текста в игре»).

Данный модуль реализован с помощью платформ «LearningApps» и «Wordwall» [5, 9].

Задания разделены по уровням сложности:

1. Базовый уровень: игра «Кто хочет стать миллионером?» по сюжету романа, задание «Найди пару» (персонаж – его характеристика).

2. Повышенный уровень: задание «Сортировка» (распределить цитаты по темам «теория Раскольникова», «образ Сони», «образ Петербурга» и др.), игра «Виселица» (угадывание ключевых понятий по определениям).

3. Творческий уровень: задание «Создай облако слов по образу Раскольникова» (через сервис «Wordwall»).

III. Творческий модуль («Лаборатория смыслов»).

Модуль организован на виртуальной доске «Miro» [6]. Здесь учащимся предлагаются задания для совместной работы. Например, ментальная карта «Двойники Раскольникова», где учащиеся связывают главного героя с Лужиным, Свидригайловым, Лебезятниковым, выявляя линии сходства и различия.

IV. Контрольно-оценочный модуль («Финальное испытание»).

Модуль включает в себя интерактивный текст, созданный на платформе «Google Forms», и творческое задание в виде эссе-рассуждения, организованное через доску «Padlet» [8; 9].

Разработанный ресурс может использоваться на различных этапах изучения темы (на этапах знакомства с произведением, анализа текста, обобщения и контроля). Важно подчеркнуть, что работа с ЦОР не подменяет чтение, а мотивирует к нему. Чтобы выполнить задание на сортировку цитат или создать облако слов, ученик вынужден обращаться к тексту, искать подтверждения своим мыслям.

Таким образом, цифровая форма работает на содержание. Опыт разработки цифрового ресурса показывает, что визуализация и геймификация являются действенными инструментами популяризации классической литературы в школьной среде. Системное применение этих методов позволяет:

- 1) повысить мотивацию учащихся к чтению и анализу сложных текстов;
- 2) сформировать познавательные УУД (поиск и анализ информации, структурирование знаний);
- 3) организовать совместную деятельность и развить коммуникативные навыки;
- 4) сделать процесс обучения лично значимым для каждого ученика.

Список литературы

1. Геймификация процесса изучения теории литературы в средней школе. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-protssessa-izucheniya-teorii-literatury-v-sredney-shkole/viewer> (дата обращения: 16.02.2026).

2. Игрофикация на уроках литературы. – URL: <https://www.teacherjournal.ru/categories/15/articles/7985> (дата обращения: 15.02.2026).

3. Genially: платформа для создания интерактивного контента. – URL: <https://genially.com/ru/> (дата обращения: 03.03.2026).

4. Google Forms: инструмент для создания опросов и тестов. – URL: <https://www.google.com/intl/ru/forms/about/> (дата обращения: 03.03.2026).

5. LearningApps: создание интерактивных учебных модулей – URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 03.03.2026).

6. Miro: онлайн-доска для совместной работы. – URL: <https://miro.com/> (дата обращения: 03.03.2026).

7. Padlet: виртуальная доска для совместной работы. – URL: <https://padlet.com/> (дата обращения: 03.03.2026).

8. Tilda Publishing: конструктор сайтов. – URL: <https://tilda.cc/ru/> (дата обращения: 03.03.2026).

9. Wordwall: платформа для создания игровых заданий. – URL: <https://wordwall.net/> (дата обращения: 03.03.2026).