


# ОНЛАЙН-СЕМИНАР «ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ»

## Модераторы



Кашкарева Алена Петровна,  
канд. филолог. наук,  
старший преподаватель кафедры  
филологического образования и журналистики  
СурГПУ

Сафонова Наталья Николаевна,  
канд. филолог. наук,  
доцент кафедры  
филологического образования и журналистики  
СурГПУ

# ОНЛАЙН-СЕМИНАР «ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ»

## Информационные сервисы

**для сопровождения индивидуальных образовательных траекторий обучающихся**

*Canva.com* — онлайн-редактор для создания дизайна с помощью готовых шаблонов.

*Prezi.com* — это веб-сервис, с помощью которого можно создать интерактивные мультимедийные презентации с нелинейной структурой.

*Mentimeter.com* — это веб-сервис, позволяющий задавать вопросы на занятии и получать мгновенную обратную связь через любые мобильные устройства, имеющие доступ в Интернет.

*PowToon* — сервис для создания презентаций, анимированных видео.

*ThingLink* — это сервис, позволяющий создавать мультимедийные плакаты, а другими словами, «говорящие картинки», на которые наносятся маркеры. При наведении на них может появляться любой мультимедиа контент.

*Jalinga.ru* — интерактивные видеостудии для дистанционного образования.

***Способы создания нового имиджа чтения через  
мотивационные техники и приемы (внеурочная деятельность).***

**Проект «Успешное чтение»  
(модуль «Хорошее время читать»)**

**Список литературы, рекомендуемой для детей и родителей**

1. А. Гайдар «Тимур и его команда», «Судьба барабанщика».
2. А. Рыбаков «Кортик», «Бронзовая птица».
3. В. Осеева «Динка».
4. Д. Дефо «Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо».
5. Д. Толкин «Хоббит».
6. Ж. Верн «Пятнадцатилетний капитан».
7. К. Льюис «Хроники Нарнии».
8. Н. Назаркин «Изумрудная рыбка».
9. М. Твен «Приключения Тома Сойера».
10. Ф. Зальтен «Бэмби».



## **Формы представления книги:**

<b>инсценирование</b>	<b>литературная карта текста</b>
чтение наизусть	выставка масок (мастер-класс, проект)
парад мод литературных героев	мастер-класс
творческая встреча с героем книги (песня, танец)	конкурс, викторина, игра, спортивное соревнование
встреча с читающими учителями и родителями	интерактивные плакаты
кадры диафильма, комикс	облако слов
читательская конференция	праздник Книги



**Формы представления книги:**

- Поздравительная открытка писателю.
- Креативная реклама книг писателя при помощи постера.
- Буктрейлер – короткий видеоролик, рассказывающий в произвольной художественной форме о какой-либо книге писателя-юбиляра. Буктрейлер может быть выполнен в любом жанре: мультфильм, анимация, игровой ролик, короткометражный фильм, видеофильм, видеоперформанс (видеопостановка), рекламный ролик, видеоклип, музыкальный клип и др.

## **Маски литературных героев**

Итог данного мероприятия – выставка масок литературных героев.

### **Возможные этапы предварительной работы:**

- Внеклассное мероприятие: «История возникновения масок».
- Проблемный семинар: «Лица и маски литературных героев».
- Мастер-класс (совместно с учителем технологии, рисования): «Техника изготовления маски».
- Защита изготовленной маски перед классом: «Маска, я Вас знаю!».
- *Презентация маски:*
  - слово об авторе произведения/эпохе;
  - рассказ о технике изготовления маски;
  - обоснование выбранных цветов, элементов декора и проч.;
  - визуализация образа посредством чтения фрагмента текста;
  - ответы на вопросы.
- Карнавал литературных героев / Выставка масок литературных героев.

### **Требования к маскам литературных героев:**

- Маска должна стать отражением особенностей образа героя произведения.
- Орнамент, используемый для украшения маски должен соответствовать эпохе/литературному направлению/жанру.
- Цвета маски, ее размер, элементы декора выбираются автором маски самостоятельно, при этом учитываются ключевые черты образа героя.



## Игра «ЛитИгра»

Игровое время: 40 минут

*Количество участников:* от 5 человек.

*Форма проведения:* настольная игра.

*Место проведения:* классный кабинет, актовый зал, холл.


*Необходимые материалы и оборудование:* карточки с заданием, бумага, ножницы, ручки, фломастеры, музыкальный центр, музыка в стиле RAP.

*Правила игры:*

1. Класс (сборная) делится на команды (по 4-5 человек в каждой). Команды одновременно вытягивают по одной карточке с заданием и в течение 3-5 минут обсуждают вариант решения. По завершении времени подготовки группы демонстрируют результат работы.
2. Каждый ученик поочередно вытягивает карточку с заданием и после времени, отведенного на подготовку (3-5 минут) его выполняет.



### Примеры карточек для «ЛитИгры»

<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 1</b></p> <p>Используя только жесты и мимику, изобразить Герасима (И.С. Тургенев «Муму»)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 2</b></p> <p>Вырезать из бумаги символ книги А. Толстого «Золотой ключик, или приключения Буратино»</p>
<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 3</b></p> <p><b>Составить хокку, используя слова: литература, поэзия, проза</b></p> <p><u>Правила составления хокку:</u> 1) Первая строчка говорит, о чем пойдет речь. 2) Вторая раскрывает смысл первой. 3) Третья строка делает неожиданный вывод из всего этого.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 4</b></p> <p><b>Прочитайте четверостишья в стиле RAP.</b> Шепот, робкое дыханье. Трели соловья, Серебро и колыханье Сонного ручья.</p> <p>Свет ночной, ночные тени, Тени без конца, Ряд волшебных изменений Милого лица,</p> <p>В дымных тучках пурпур розы, Отблеск янтаря, И лобзания, и слезы, И заря, заря!..</p> <p>А. Фет</p>
<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 5</b></p> <p><b>Составить синквейн. Тема синквейна – литература</b></p> <p>1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна. 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль. 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы. 4 строка – фраза, несущая определенный смысл. 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Карточка № 6</b></p> <p><b>Придумайте забавную историю, анекдот, используя картинку ниже</b></p> <div data-bbox="981 1016 1508 1196"></div> <p>А кто-нибудь замечал как Пушкин похож на Есенина?</p>





## Игра «Литературный винегрет»

Игровое время: 40 минут.

Игру можно провести как в отдельных классах, так и среди сборных команд – по 2-3 человека от каждого класса.

*Количество участников:* от 10 человек.

*Форма проведения:* квест.

*Место проведения:* классный кабинет, актовый зал, холл.

*Необходимые материалы и оборудование:* ватман, фломастеры, ручки, ножницы, бумага, музыкальный центр, музыкальные композиции.

*Правила игры:*

В начале игры учителю необходимо разделить класс (сборную) на группы методом жеребьевки (по 4-6 человек в каждой). Команда получает лист с заданием, время на его подготовку (не более 30 минут) и необходимые материалы (ватманы, цветные листы, фломастеры и проч.).

По завершении этого времени начинается *презентация групповой работы в следующих формах:*

- 1) каждая команда отдельно (если таковых не много);
- 2) каждое задание поочередно представляется всеми группами.

За выполненное задание учащиеся получают буквы (Л, И, Т и т.д.) и из них складывают слово «Литература», «Пушкин» и проч.

## Вариант проведения игры № 1

**Л** – Необходимо добыть предмет, который ассоциировался бы с литературой

**И** – Покажите, какой бы могла быть встреча Александра Пушкина с Владимиром Маяковским

**Т** – Совместите несовместимое. Как? решите самостоятельно

**Е** – Знаете ведь, что такое flash mob? А на тему литературы придумать и показать сможете?

**Р** – Задайте вопрос («Что вы сейчас читаете?») нескольким случайным людям. Поделитесь с нами результатами опроса.

**А** – На контурных картах укажите основные места действия в романе Льва Толстого «Война и мир»

**Т** – Нам кажется, что если изменить названия классических произведений, то к ним бы обращались чаще? Можете предложить новые названия привычных книг?

**У** – Читали короткие рассказы?

«- Алло, Люба может подойти к телефону? – Она отошла.

Рассказ «Любви – нет».

А у вашей команды получится что-то подобное?


**Р** – Нарисуйте предмет, который символизировал бы произведение, был бы символом литературного героя.

**А** – Составьте три вопроса для интервью с Родионом Раскольниковым / Дубровским / Наполеоном Бонапартом / и т.д.

Игра «Литературный винегрет», несмотря на кажущуюся «легкость», позволяет учителю-предметнику выстроить процесс повторения пройденного материала (или изучения нового) нестандартным образом. Во время игры главным становится преодоление стереотипного отношения к писателям-классикам как к «памятникам», безусловно, ценным, но не очень интересным. Историко-литературный контекст, в творческой, неназидательной форме преподносимый учащимся, становится выражением национальной духовной культуры, важнейшим элементом духовного наследия, освоение которого – основа подлинного литературного образования.

Игра может проводиться как на общелитературные темы, так и по творчеству какого-либо автора, что позволит в интересной, увлекательной форме повторить пройденный материал, закрепить полученные знания, кроме того, подобный формат деятельности позволит учащимся усвоить и новые, ранее не известные сведения, касающиеся, например, творчества А.С. Пушкина.

Предлагая разнообразные задания для выполнения, словесник может включить в них работу, связанную с освоением следующих понятий: омонимия, парафраз, каламбур и т.д. Кроме того, подобранные упражнения позволяют учащимся работать в группах, выстраивать ассоциативные связи, формируют умения создавать мини-проекты.



## Литературный брейн-ринг «Читательская дуэль»

- ❖ Брейн-ринги, в том числе на литературные темы, стали традиционными мероприятиями в образовательных (и не только) учреждениях.
- ❖ Именно в силу распространенности этой игровой формы у организаторов часто возникает проблема с подбором вопросов для игры. Несмотря на то, что в интернете есть специальные сайты с вопросами разных уровней, эти материалы имеют существенный недостаток: вместе с вопросами даются ответы. Поэтому вопросы для брейн-ринга придется составлять организаторам мероприятия.
- ❖ **Но!** Несмотря на дополнительные хлопоты, составление вопросов может стать САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ конкурсом.



## **Литературный брейн-ринг «Читательская дуэль»**

- Предшествовать самому брейн-рингу может конкурс «Лучший вопрос для брейн-ринга по сказке / рассказу / повести, который должен быть объявлен не менее чем за неделю до проведения мероприятия.
- Этот прием позволит не только самим школьникам еще раз обратиться к тексту художественного произведения, но и сыграет роль своеобразной рекламы мероприятия.
- Итоги конкурса могут быть выставлены на сайте школы во время непосредственного проведения брейн-ринга, где будут указаны имена тех, чьи вопросы вошли в общий перечень заданий.
- Награждение участников и победителей конкурса – на торжественной церемонии закрытия мероприятия.



## Примерные вопросы для полуфинала и финала по повести Сергея Козлова «Бекар»

### Вопрос № 1.

Мчатся тучи, вьются тучи;  
Невидимкою луна  
Освещает снег летучий;  
Мутно небо, ночь мутна.  
Еду, еду в чистом поле;  
Колокольчик дин-дин-дин...  
Страшно, страшно поневоле  
Средь неведомых равнин!

*Назовите автора этих строк и укажите, каким образом эти строки связаны с повестью Сергея Козлова «Бекар»*

**Ответ:** автор повести использует аллюзию на пушкинское стихотворение «Бесы», говоря о пейзаже.

### Вопрос № 2.

У НЕГО из-за тяжёлого ранения во время Великой Отечественной войны у него были ампутированы обе ноги. Однако, несмотря на инвалидность, ОН вернулся в небо и летал с протезами. Всего за время войны ОН совершил 86 боевых вылетов, сбил 11 самолётов врага: четыре — до ранения и семь — после.

Является прототипом героя повести Бориса Полевого «Повесть о настоящем человеке». И также упоминается в повести Сергея Козлова «Бекар».

*Назовите его.*

**Ответ:** Лётчик Алексей Маресьев

### Вопрос № 3.

ОНА - японская пианистка и композитор, исполняющая музыку в стиле нью-эйдж и джаз. ОНА выпустила 20 альбомов и получила международную известность.

О ней вспоминает Василий, герой повести Сергея Козлова «Бекар», когда ему пришлось исполнить Шопена в ресторане.

*Назовите её.*

**Ответ:** Кейко Матсуи.



## **Школьная перемена как мотивационный и познавательный ресурс**

Формы работы, предлагаемые в данном разделе, предназначены для школьных перемен, где последние – это пространство не только для создания атмосферы праздника, но и для реализации задач образовательного процесса, поскольку продуманная, логически выверенная система проведения экспресс-конкурсов позволит поддерживать «большие» мероприятия.



## Школьная перемена как мотивационный и познавательный ресурс

- **Блиц (экспресс-опрос).** «Блиц» значит быстрый, поэтому данная форма не требует длительного времени для проведения. Цель опроса — получение ответов на один и тот же вопрос (или на несколько вопросов) от множества учащихся (в отличие от викторины, например, не требуется четкий и однозначный ответ).
- **Конкурс буриме.** Буриме — это небольшое стихотворение, обычно шуточного характера, на заранее заданные рифмы, которые связаны в осмысленный текст.
- **Конкурс хайку.** Хайку — это национальная японская форма поэзии, жанр поэтической миниатюры, лаконично, но при этом емко и достоверно изображающий природу и человека в их нерасторжимом единстве.
- **Экспресс-викторина** — игра, состоящая из вопросов и ответов на различные литературные темы. Подбор вопросов осуществляется в соответствии с возрастом учащихся (возможно использование карточек, плакатов, мультимедийной техники).
- **Флешмоб** («быстрая толпа», вспышка толпы» и проч.) — спланированная массовая акция, во время которой группа людей внезапно появляется в общественном месте и в течение нескольких минут выполняет заранее оговоренные действия (подготовка и координация действий участников акции преимущественно происходит в сети Интернет). Тематика флешмоба может непосредственно отражать содержание программы по литературе, но может быть и косвенно связана с ней.



## ***Идеи литературных флешмобов***

### **○ «Стихи вслух».**

*Содержание флешмоба.* Все участники в определенное время и в конкретном месте, после сигнала, данного организаторами, начинают читать громко вслух любимые стихотворения российских и зарубежных авторов.

### **○ «Читаю любимую книгу».**

*Содержание флешмоба.* Все участники в определенное время и в конкретном месте, после сигнала, данного организаторами, открывают книгу, которую они принесли с собой на мероприятие, и в течение 5 минут ее читают.

### **○ «Литературный бессмертный полк».**

*Содержание флешмоба.* По своему наполнению данный флешмоб органично примыкает к акции «Бессмертный полк», только на штендерах портреты писателей. Цель акции предельно проста – напомнить современникам о писателях, привлечь молодежь к чтению отечественной и зарубежной литературы.

### **○ «На века».**

*Содержание флешмоба.* Каждый ученик может прочитать свое любимое стихотворение / прозаический отрывок, выложив видеозапись в любую социальную сеть, под указанным организаторами хэштегом.

### **○ «Чтение – вот лучшее учение!»**

*Содержание флешмоба.* Идея акции в передаче книг (обмене книгами). Кроме того, можно вместе с книгой вручать флаеры «Будем читать!».



# ОНЛАЙН-СЕМИНАР «ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ»

**Основными методическими принципами современного урока являются:**

- *субъективация* (ученик становится равноправным участником образовательного процесса);
- *метапредметность* (формируются универсальные учебные действия);
- *деятельностный подход* (учащиеся самостоятельно добывают знания в ходе поисковой и исследовательской деятельности);
- *рефлексивность* (учащиеся становятся в ситуацию, когда необходимо проанализировать свою деятельность на уроке);
- *импровизационность* (учитель должен быть готов к изменениям и коррекции «хода урока» в процессе его проведения).

