

Научная статья

УДК 372.882

DOI: 10.32516/2303-9922.2025.53.20

Методические ресурсы литературной интеллектуальной командной игры для старшеклассников

Наталья Михайловна Свирина

Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования имени К. Д. Ушинского, Санкт-Петербург, Россия, appo@obr.gov.spb.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7250-8650>

Аннотация. В статье рассмотрены методические и психологические основы интеллектуальных литературных игр для старшеклассников, изучен опыт предшественников и современников. Научным результатом исследования является методический проспект интеллектуальной литературной игры для команд старшеклассников. Представлена методическая система работы по подготовке, созданию, организации и проведению данных игр. Установлено, что освоение методической системы подготовки, организации и проведения интеллектуальных литературных игр для старшеклассников является необходимым условием создания мотивации к чтению программной литературы старшеклассниками и формирования интереса к чтению в целом.

Ключевые слова: интеллектуальные литературные игры, командная игра, литературное развитие школьников, мотивация старшеклассников к чтению.

Для цитирования: Свирина Н. М. Методические ресурсы литературной интеллектуальной командной игры для старшеклассников // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. Электронный научный журнал. 2025. № 1 (53). С. 313—329. URL: http://vestospu.ru/archive/2025/articles/53/20_53_2025.pdf. DOI: 10.32516/2303-9922.2025.53.20.

Original article

Methodology of literary intellectual game for high-school students

Natalia M. Svirina

Saint-Petersburg Academy of Postgraduate Pedagogical Education n. a. K. D. Ushinsky, St. Petersburg, appo@obr.gov.spb.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7250-8650>

Abstract. The article examines methodological and psychological reasons for intellectual literary games for high school students, studies the experience of predecessors and contemporaries. The scientific result of the study is a guidance paper on an intellectual literary game for teams of high school students. The article dwells on the methodology of preparing, creating and organizing such games. It has been established that mastering the above-mentioned methodology is a pre-condition for inspiring motivation in high-school students to read program literature and form an interest in reading in general.

Keywords: intellectual literary games, teamwork, literary development of schoolchildren, motivation of high school students for reading.

For citation: Svirina N. M. Methodology of literary intellectual game for high-school students. *Vestnik of Orenburg State Pedagogical University. Electronic Scientific Journal*, 2025, no. 1 (53), pp. 313—329. DOI: <https://doi.org/10.32516/2303-9922.2025.53.20>.

Введение

Сегодня ситуация школьного литературного образования и, соответственно, литературного развития учащихся усложняется. Причина заключается в дисбалансе между стремительным ростом игровых технологий в сети и не столь высокими темпами изменений приемов и методов преподавания литературы в школе. Следствием является неуклонное падение интереса к чтению программной литературы, неполное прочитывание текстов художественных произведений при подготовке к урокам и в процессе их изучения. Отсюда следует и полное безразличие к отечественной культурной традиции, в которой чтение играет одну из основополагающих ролей, и выпадение учащихся из культурного канона, а также вытеснение личностных художественных приоритетов, возникающих вследствие интеллектуальной работы в процессе чтения.

Целью исследования является обоснование целесообразности создания методической системы работы над подготовкой и проведением командных интеллектуальных литературных игр для старшеклассников в системе литературного образования в школе.

Для реализации указанной цели поставлены следующие задачи:

- изучить представления педагогов и психологов прошлого и настоящего о расширении границ урока при формировании интеллекта учащихся старшего школьного возраста;
- проанализировать модели заданий для организации внеурочной работы со старшеклассниками в системе литературного развития школьников;
- разработать методическую систему работы по подготовке и проведению интеллектуальных командных игр для старшеклассников.

В работе использованы следующие методы исследования: анализ научной и научно-методической литературы, герменевтический метод, метод моделирования и апробации.

Апробация предлагаемой модели проводилась с 2010 г. до настоящего времени в Санкт-Петербурге в формате деятельности ПОО «Ассоциация гимназий Санкт-Петербурга» при поддержке Санкт-Петербургского государственного университета, Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, Санкт-Петербургской академии постдипломного педагогического образования имени К. Д. Ушинского. Начиная с 2010 г. в Санкт-Петербурге ежегодно проводился цикл интеллектуальных игр. В мероприятиях принимали участие педагоги и команды из Петербурга и Ленинградской области, Москвы и Московской области, г. Великие Луки Псковской области, Великого Новгорода, команды из Нижегородской области, Ярославской области, Твери и Тверской области, Перми и Пермской области, Волгограда, Новосибирска, Бийска, Братска, Сыктывкара, Томска, г. Кольчугино Владимирской области, Саратова, Екатеринбурга, Барнаула, Омска, Ханты-Мансийска, Сосногорска (Республика Коми), Рязани, Артемовского Свердловской области, Уфы, Чебоксар и др. Ежегодно растущая активность педагогов и команд доказывает актуальность и эффективность предлагаемой методики.

Результаты исследования

Теоретической базой исследования явились работы ученых XIX, XX и первой четверти XXI века. В. П. Острогорский в книге «Выразительное чтение» (1885) писал о состязательности при обучении выразительному чтению как младших, так и старших школьников, упоминая «особые *читательские конкурсы* на заранее заданных всем *одних и тех же* поэтических образцах, не только в стихах, но и в прозе». Ученый высказал мысль о необходимости желания самих учеников и необязательности такого мероприятия для всех: «Вызовутся только ученики, наиболее способные и с эстетической жилкой; для остальных же такое состязание товарищей будет и *интересно*, втянет в дело поне-

многоу многих других, и наконец, *полезно*, как пример хотя бы относительно порядочного чтения» [29, с. 63—64].

Выделенные педагогом слова (*интересно и полезно*) — ключевые для подготовки и проведения интеллектуальной литературной игры для старшекласников, которые в наши дни заняты значительно больше, чем их ровесники в прежние годы. Польза вместе с интересом и игровым азартом, желанием победить — необходимые условия для участия в игре [40].

Разумеется, интеллектуальная литературная игра построена и проводится с несколькими целями, одну из которых мы затронули, говоря о литературном развитии школьников-старшекласников. В нашей работе мы исходим из определения литературного развития школьников, данного Н. Д. Молдавской: «Литературное развитие — это возрастной и одновременно учебный процесс проникновения в условные формы литературы, в ту условность, которая лежит в самой природе художественного образного познания жизни и составляет язык искусства» [26, с. 50].

Предлагаемые интеллектуальные игры — явление коллективное, командное (состав команды — шесть человек из разных классов одной школы, лицея, гимназии, корпуса, 9—11 классов). О необходимости коллективной работы писала М. А. Рыбникова, рекомендуя учителям литературы распределять области наблюдения во время посещения учениками театра, спектакля по программному произведению: «Эта форма распределения труда между группами учащихся убыстряет и оживляет работу. Учителю этот метод труднее, детям — легче, но польза его выше, результаты тверже, так как он повышает чувство ответственности...» [36, с. 355].

Г. А. Гуковский допускает и поощряет споры на уроке, то есть активные формы постижения и принятия литературных произведений. Ученый считает первоначальные субъективные позиции учеников по поводу прочитанного программного произведения основой для дальнейшей работы на уроке. Все те свойства, о которых пишет Гуковский, применимы в литературной игре для старшекласников [12, с. 82—83].

В книге для учителя «О литературе в школе» Т. Г. Браже не раз обращается к современным проблемам чтения школьников. В разделе III «Об учителе как профессионале и личности и принципах его работы» ученый пишет: «В статьях и докладах последних лет не раз приходилось повторять, что самым мощным стимулом в воспитании читателя является получаемая им *радость от процесса чтения* (здесь и далее выделено нами. — Н. С.) и изучения литературного произведения. Но положительные эмоции все больше уходят из нашей практики преподавания и из уроков, и из домашней работы ученика, заменяясь суровой необходимостью подготовить ответ, сочинение, доклад...» [3, с. 354]. Именно Т. Г. Браже принадлежит мысль о необходимости «формирования эмоционально-положительного отношения и к самому литературному материалу» [3, с. 363].

В методике преподавания литературы роль интеллектуальной литературной игры усиливалась на протяжении всего XX века и приобрела особую значимость и место в литературном образовании школьников в наши дни. Это можно увидеть на примерах некоторых учебников по методике преподавания литературы для студентов — будущих школьных словесников, а также сборников научных статей в хронологической последовательности.

В XX веке ученые-методисты ставили конкретные задачи для внеклассной и внешкольной работы по литературе. Так, в середине XX в. В. В. Голубков писал о «далеко не достаточном литературном развитии учащихся», указывая на отсутствие «необходимого внимания внешкольной работе по литературе» [10, с. 393].

В сборнике научных статей под редакцией Н. И. Кудряшева «Вопросы методики преподавания литературы в школе» подробно разбираются идеи, смысл литературных игр, учет возрастных особенности учащихся, две группы игр, виды игр (индивидуальные, массовые), предложены конкретные игровые задания для старшеклассников. «Суть этих игр состоит в том, что учащимся предлагается выполнить определенные задания, причем за каждый правильный ответ, так же как и за правильно составленный вопрос, дается очко» [7, с. 537]. В играх «появляется элемент соревнования, школьники стремятся изучить тот или иной вопрос более подробно, обстоятельно, найти какие-либо новые материалы. Участие в игре требует активности, умения точно, четко и сжато излагать свои мысли» [7, с. 536—537]. Обозначены конкретные виды заданий для старшеклассников (игры «По характеристике узнай героя», «По отрывку узнай произведение» и др.). Для старшеклассников рекомендованы игры на знание отдельных писателей, в том числе писателей-современников, игры, посвященные их творчеству. Даны рекомендации «использовать в игре материал писем, дневников, воспоминаний современников», названы различные формы игр, например конкурсы и «путешествия по книгам» [7, с. 538]. Параграф сборника завершается мыслью о том, что «подобные игры могут быть чрезвычайно разнообразны, но цель их всегда — заинтересовать детей книгой» [7, с. 540].

В учебнике под редакцией З. Я. Рез, в главе, посвященной внеклассному чтению и внеклассной работе по литературе, среди принципов организации такой работы указан следующий: «широкое использование разнообразных игровых видов работы, стимулирующих фантазию, пробуждающих художественные интересы и способности школьников» [23, с. 341].

В пособии для учителя «Изучение русской литературы в 9 классе» М. Г. Качурина и Д. К. Мотольской литературные игры представлены среди видов заданий для 9 класса в группе «художественное (выразительное) чтение, инсценирование, устное, графическое, живописное рисование на литературные темы, создание воображаемых мизансцен и кинокадров по произведениям литературы, сценарные режиссерские “опыты”, сочинение художественных жанров, литературно-художественные игры» [15, с. 15].

В этот же период выходит «Практикум по методике преподавания литературы» Р. Р. Маймина, где в теме 24 «Внеклассная и внешкольная работа по литературе» студентам задается вопрос «Чем интересна такая литературная игра?» [20, с. 183—184]. Далее предложена игра «Допиши две строки!» из книги В. А. Левина «Воспитание творчества» [17, с. 27, 30].

В учебнике под редакцией О. Ю. Богдановой и В. Г. Маранцмана (1995) внеклассное чтение по литературе и внеклассная работа по литературе представлены уже в двух отдельных главах XII и XIII. В главе «Внеклассная работа по литературе» игре отводится заметная роль: «Особый интерес к внеклассной работе в современной школе объясняется еще и тем, что, будучи менее инерционной, нежели программное, урочное преподавание, она задает тон ломке методических стереотипов, рождению новых подходов к преподаванию литературы, привносит дух живого диалога, откровения, раскрепощенности и в поиск истины томимым духовной жадой поколением» [24, с. 258].

Учебник «Методика обучения литературе в школе», вышедший в двух книгах под общей редакцией Н. М. Свириной в 2020—2021 гг., в разделе 7 «Литературное развитие школьников» предлагает наряду с обзором видов и форм внеклассной работы идею претворения пушкинской жизни и наследия в разных формах от 5 до 9 класса, где самодостаточное место в разных возрастных группах занимает игра. Так, в 5 классе спектр игр чрезвычайно разнообразен: домашняя викторина, познавательная игра с элементами исследования «Секреты пушкинской сказки», конкурс «Пушкинская панорама», игра-со-

стыжение «Турнир знатоков сказок Пушкина». В 6 классе проводится игра «Пушкин. Что? Где? Когда?». В 7 классе — викторина на фоне серьезной познавательной работы. Олимпиада в 8 классе может проводиться в форме диспута, конкурса чтецов, защиты своего ответа, игры [22, с. 263]. В каждом классе присутствует своя линия, свой тематический лейтмотив, значительные и разнообразные приемы и формы работы, среди которых устойчивое место занимает литературная игра.

В настоящее время активно разрабатываются связанные с чтением игровые методики [9; 13; 16; 37; 45—48; 55]. Можно говорить об игровом способе создания мотивации к чтению программной литературы — одной из стратегий чтения [33]. В публикациях методистов и педагогов последних лет наиболее четко представлены тенденции игровой работы в литературном образовании, среди которых так или иначе преобладают компьютерные технологии: квест как способ закрепления знаний о прочитанном, а также как способ работы с текстом программного произведения [21; 32; 38; 39]; компьютерная игра по литературному произведению или в контексте изучения творчества конкретного писателя [14; 30; 52]; игровые технологии и игры по конкретному изучаемому на уроках литературному произведению [11; 44; 53; 54]; виды и приемы игр [4—6]. Кроме того, дается обоснование актуальности игры на уроке как формы проверки и закрепления знаний учащихся [28; 51].

Е. С. Романичева обращается к методическому наследию М. А. Рыбниковой и Л. Е. Случевской, представляя актуальные сегодня игровые подходы, взятые из далекого прошлого, но не утратившие актуальности в наши дни [35].

В данной работе представлена методическая система подготовки, создания, организации и проведения интеллектуальных литературных командных игр старшеклассников в рамках внеурочной деятельности по привлечению старшеклассников к чтению программной литературы и к самостоятельному чтению. Дж. Родари в книге «Грамматика фантазии» дает ответ на вопрос об игре: «Джером С. Брунер, говоря об “искусстве и технике открытия” пишет: “Английский философ Уэлдом описывает любопытный способ решения задач. По его мнению, мы решаем задачу или делаем открытие, когда придаем трудности форму загадки, с тем чтобы превратить ее в разрешимую проблему и продвигаться в желаемом направлении. Иначе говоря, мы придаем стоящей перед нами трудности такую форму, с которой умеем обращаться, после чего начинаем над ней работать!”» [34, с. 190].

Зная об отсутствии интереса сегодняшних старшеклассников к программной литературе, стремясь, тем не менее, привлечь их к золотому фонду нашей культуры, мы обращаемся к этому приему, придавая ему разнообразие в каждом виде игровых заданий. Трудность складывается из самой формы — игра, присутствие команд-соперников, смена вида деятельности участников с каждым новым конкурсным заданием, нормированное время на выполнение каждого задания. Однако для подростков и старшеклассников состязание привлекательно, особенно в команде единомышленников. Об этом как принципе учения писал еще И. Г. Песталоцци в 1782 г.: «Влечение, любопытство и подражание — божьи творения, с помощью которых творец учит людей всему, что они действительно в состоянии узнать» [31, с. 7—8].

Л. С. Выготский дает определение творчества: «Всякая... деятельность человека, результатом которой является не воспроизведение бывших в его опыте впечатлений или действий, а создание новых образов или действий, и будет принадлежать к этому второму роду творческого или комбинирующего поведения». Продолжая мысль, ученый пишет: «Эту творческую деятельность, основанную на комбинирующей способности нашего мозга, психология называет воображением или фантазией... На деле же воображение

как основа всякой творческой деятельности одинаково проявляется во всех решительно сторонах культурной жизни, делая возможным художественное, научное и техническое творчество» [8, с. 5].

В игре всегда должны быть предложены задания для всей команды, задания для части команды (разводка), когда 2—3 человека готовят инсценировку, выразительное чтение или пантомиму, другая же часть, 3—4 человека, остаются на месте, в зале, продолжая игру. Такая интеллектуальная командная игра придает ускорение проявлению активного интереса к литературе, художественной культуре за счет разнообразия впечатлений участников, возникающих благодаря принципу сменяемости планов подачи литературных произведений, явлений, фактов, событий. В этом смысле мы также идем вслед за первым дидактическим правилом М. А. Рыбниковой: «обучение должно быть воздействующим на различные стороны восприятия учащихся, на различные органы чувств и на разные сферы сознания; это требование должно одновременно отвечать нормам здоровой дозировки этих впечатлений, их устойчивости и постоянства» [36, с. 252].

Основным результатом нашего исследования стало выявление базовых основ интеллектуальных внеурочных встреч старшеклассников в формате интеллектуальных игр и создание методической системы. Урок как действие для старшеклассников привычен, лишен, как правило, новизны в самой форме, структуре. Формированию интереса к чтению программной литературы и самостоятельному чтению способствуют интеллектуальные командные игры старшеклассников, но при условии, что максимальное число заданий носит творческий характер. Такие задания можно условно подразделить на две группы:

- чисто творческие, когда команда создает нечто свое (примером служит конкурс «Интерпретация». По иллюстрации Саввы Григорьевича Бродского «Шинель» командам предлагается написать свою интерпретацию. Дается некоторое время для письменной командной импровизации по картине);

- неожиданные, требующие сбора предположений всех членов команды, обработки и выбора верного решения (конкурс «Узнать писателя по воспоминаниям о нем». Задача — узнать и назвать писателя, о ком ведется рассказ. Зачитываются вслух небольшие яркие и характерные фрагменты из воспоминаний о А. С. Грибоедове, И. А. Крылове, А. С. Пушкине, Н. В. Гоголе, М. Ю. Лермонтове, А. П. Чехове).

Примером методической системы работы над подготовкой и проведением игры послужит комментированный проспект финальной игры «*Литературная планета*», XIV сезон, 2 тур.

После представления команд, ведущих, жюри начинается разминка — легкие и быстрые вопросы, необходимые для создания настроения на игру, мозговые штурмы всей команды, например:

Разминка 1. «Вспоминая Онегина». Разминка проходит устно, так как ученикам необходимо познакомиться с интеллектуальными возможностями команд-соперников. Каждой команде дается задание поочередно прочесть по одной строфе из романа в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин». Оценивать выступления команд должно независимое жюри. Критерии оценивания: 1 балл за каждый правильный ответ; максимум 1 балл команде за разминку; в том случае, когда команда отвечает за другую команду, добавляется еще 1 балл.

Разминка 2. Проводится устно, но условия более строгие, чем в первой разминке: ответ принимается у той команды, которая раньше всех поднимает руку. Ведущий рассказывает: в конце мая 1880 г. Управление Николаевской железной дороги объявило об отправлении экстренного удешевленного поезда в Москву и обратно для желающих присутствовать на открытии памятника. Вопрос: памятник какому русскому поэту был от-

крыт 5 июня 1880 г. при большом стечении народа? Там выступал со знаменитой речью Ф. М. Достоевский, И. С. Тургенев. А. Н. Островский в своей речи назвал этот день «праздником на нашей улице». Жюри оценивает этот ответ в 3 балла за верный ответ — памятник Пушкину.

Обе разминки объединяют и формируют действия каждой команды, усложняя задачу. После разминки команды настроены на игру, на активную мыслительную работу с литературными примерами. Следует начинать конкурсные задания.

1. Конкурс «Современная повесть»

На экране фотография или инсталляция на тему современной жизни. Задание командам: представьте, что перед вами обложка повести современного нового писателя. Как может называться повесть? Какова ее фабула? Кто будет героем/героями повести? Напишите. Это задание дается с целью проявления членами каждой команды фантазии, творческого воображения, навыка читательской интерпретации, соотношения визуального текста с художественной идеей. Время на выполнение такого задания — не менее 5 минут. Жюри оценивает получившиеся работы с точки зрения соответствия изображения предлагаемым названиям (1 балл); нестандартной/остроумной/актуальной фабулы (2 балла). Максимально за этот конкурс команда может получить 3 балла.

2. Конкурс «И звезда с звездой говорит»

Для проведения конкурса приглашается по одному человеку от каждой команды. По жеребьевке образуются пары: 14 команд — 7 пар. Каждой паре задается свой вопрос. Первым отвечает тот, кто быстрее поднял руку. Напарник имеет право дополнить. Максимальный балл за игру (3 балла) может быть распределен между двумя отвечающими. Дополнительные 2 балла за ответ на дополнительный вопрос может получить представитель любой команды. Задание формулируется так: вашему вниманию будут предложены поэтические и прозаические фрагменты, в каждом из которых появится слово *звезда*. Вам нужно назвать автора, произведение (если стихотворение, то можно назвать по первой строчке), жанр. Жюри присуждает по 1 баллу за каждый верный ответ. Затем следует дополнительный вопрос: в каком из отрывков представлено точное описание планеты Земля из космоса (по мнению одного из первых космонавтов)? Оценивается ответ: в стихотворении М. Ю. Лермонтова «Выхожу один я на дорогу...» (2 балла). Первый конкурс был ориентирован на участие всей команды, второй — на представителей команд, когда основной состав команды включен в процесс игры, переживая за своих.

3. Письменный конкурс «Музыка в литературном произведении» [41].

Командам дается задание: прослушайте музыкальные фрагменты, внимательно прочитайте вопрос к каждому и напишите, в каких литературных произведениях звучат эти мелодии. Запишите авторов и названия литературных произведений.

Пример конкурсных заданий с ответами:

- У кого из литературных героев эта ария из оперы Беллини «Норма» любимая? (Обломов, «Обломов», И. А. Гончаров, *Casta Diva*)
- Кто в провинциальном поместье летним вечером играет на виолончели «Серенаду» Шуберта, став посмешищем одного из молодых друзей, прогуливающих по поместью? (Николай Петрович Кирсанов, виолончель из «Отцов и детей», И. С. Тургенев)
- В начале какой пьесы один из ее героев напевает эту народную песню («Среди долины ровныя...»)? (Кулигин, «Гроза», А. Н. Островский)
- Кто просит сыграть «Из Моцарта нам что-нибудь»? (Моцарт, «Моцарт и Сальери», А. С. Пушкин)

Оценка ответов по четырем прослушанным фрагментам: за верное указание автора литературного произведения — 1 балл, за название литературного произведения — 1 балл.

- «Где звучит этот романс?».

Задание: Какому писателю посвящается видеозапись? Исполнение любимого писателем романса? 2 балла. (Л. Н. Толстому)

Кто из героев романа этого писателя исполняет этот романс? 3 балла. (Наташа и Николай Ростовы)

Как называется романс? 3 балла. («Ключ»)

Максимальное количество баллов за задание — 8, а за все задания третьего конкурса — 16.

В этот момент игры необходимо предоставить слово жюри для подведения промежуточных итогов, что позволит командам сориентироваться в своих успехах среди всех участников. Это стимулирует старшеклассников, команды продолжают игру с новыми силами.

4. Письменный конкурс «Письма писателей»

Задание: прозвучат фрагменты из пяти писем, в которых известные писатели размышляют о своих произведениях. Укажите имена авторов. Жюри оценивает ответы следующим образом: по 1 баллу за имя писателя и по 1 баллу за название произведения. Максимум — 10 баллов. Этот конкурс нацелен на узнавание учащимися писателя, чьи произведения изучаются в школьной программе по литературе.

5. Письменный конкурс «Карты литературных путешествий»

Задание командам: рассмотрите карты. Вспомните и запишите рядом с картой название литературного произведения, где совершается маршрут по этой карте, автора книги и, если вспомните, имена героев. Оценка: название литературного произведения — 1 балл; автор книги — 1 балл; имена героев — по 1 баллу за каждого верно названного персонажа. Жюри может дать дополнительный 1 балл, если будет названо большее число героев или объектов приключенческого романа. Конкурсы с картами весьма эффективны, так как обращают учащихся к их собственным читательским воспоминаниям, вместе с тем визуальный ряд всегда более эффективен для ассоциативных связей [13].

Возвращение к чтению в детском и подростковом возрасте позитивно сказывается на работе мысли, рассматривание карт пробуждает приятные воспоминания.

Пример задания с ответами:

Карта № 1 (карта Лилипутии, Джонатан Свифт, «Гулливер в стране лилипутов», Гулливер (человек-гора), император, враждебная империя Блефуску, адмирал).

Карта № 2 («Остров Сокровищ», Роберт Льюис Стивенсон, Джон Сильвер, капитан Флинт).

Карта № 3 («Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо», Даниэль Дефо, Робинзон Крузо, Пятница).

Карта № 4 («Таинственный остров», Жюль Верн, капитан Немо, инженер Сайрес Смит, подводная лодка «Наутилус», шеф-повар колонии негр Наб, моряк Пенкроф).

6. Конкурс «Литература на экране»

В этом конкурсе предлагаются небольшие фрагменты из фильмов, снятых по отечественной литературе.

Всего демонстрируется 8—10 видеофрагментов. За каждый верный ответ по одному фрагменту жюри выставляет: за верно указанного автора литературного произведения — 1 балл, за название литературного произведения — 1 балл, за фамилию режиссера фильма — 1 балл.

Вариантом последнего задания может быть конкурс «Узнать произведение по иллюстрации». Команды ближе к концу игры устают, визуальный ряд задания снимает напряжение, возвращает активность. Последний визуальный конкурс одновременно помогает

жюри подвести итоги всех прошедших конкурсов, выделив три-четыре лидирующие команды.

Жюри остается подвести итоги последнего конкурса. В это время ведущие игру педагоги предлагают старшеклассникам высказать свои впечатления. Завершая игру, следует предоставить слово жюри. Озвучиваются баллы каждой команды, называются победители. Завершение игры должно быть праздничным, в этом случае необходимо награждение команд-победителей и учителей, подготовивших эти команды. После этого рекомендуется сделать общую фотографию. Вся игра вместе с награждением занимает около полутора часов.

С точки зрения психологических возможностей и потребностей старшеклассников предлагаемая методическая система полностью соответствует канонам. Д. Б. Эльконин так определяет игру: «Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы... Искусство, как нам думается, и заключается в том, чтобы особыми средствами художественной формы интерпретировать эти стороны человеческой жизни и деятельности и рассказать о них людям, заставить их пережить эти проблемы, принять или отвергнуть предлагаемое художником понимание смысла жизни» [57, с. 49].

Формат и сама форма интеллектуальной игры старшеклассников предполагает тесное общение с искусством, необходимость аргументировать и интерпретировать увиденное, услышанное, прочитанное.

Д. Н. Узнадзе обращается к игре и ее роли в старшем школьном возрасте: «Известно, что подростки, особенно в период полового созревания, увлеченно отдаются мечтам... Если до сих пор работа фантазии ребенка протекала главным образом спонтанно — не только в период игры, но и в последующем, в пору мечтаний, — то сейчас к делу уже подключается воля, и мы становимся свидетелями возникновения активной фантазии. Можно сказать, что лишь после этого фантазия начинает работать на истинно человеческие цели, лишь после этого она начинает выполнять ту огромную роль, которая возложена на нее в истории культурного развития человека» [49, с. 402].

В интеллектуальных играх, которым посвящена статья, устные разминки сменяются письменным конкурсом, за ситуацией мозгового штурма всей командой следуют конкурсы для вызвавшихся представителей команд, видеоконкурсы сменяются на музыкальные, художественные, театральные, команда делится на две части и одновременно работает над двумя конкурсными заданиями [43].

За счет смены планов предъявляемых литературных конкурсных задач старшеклассники:

- знакомятся с новыми для них аспектами изученных произведений, находя в них не замеченное ранее;
- узнают об интересных интерпретациях известных литературных произведений в музыке, кино, живописи;
- читают и анализируют новые для них литературные произведения (маленькие рассказы, стихи, пародии);
- знакомятся с противоположными критическими взглядами и вырабатывают свои;
- выстраивают выразительное чтение, обдумывая интонацию в связи с замыслом автора/интерпретатора;
- пробуют понять интерпретации и создать свои;
- имеют возможность блеснуть эрудицией — представлениями в области художественной культуры;

- развивают фантазию и воображение [50];
- пробуют себя в команде, в динамичной командной работе-игре;
- ощущают свою команду представителем своей школы, города, региона;
- испытывают азарт игры, что стимулирует восприятие и делает событие ярким, запоминающимся;
- чувствуют радость от литературной игры и литературного творчества, командного взаимодействия, соперничества с другими командами ровесников;
- формируют читательскую интуицию;
- обращают серьезное внимание на художественные детали;
- формируют художественный вкус;
- получают представление о литературе как о многоплановом разностороннем искусстве.

Для привлечения деятельного внимания к преподаваемому предмету (в данном случае литературе) нужно следовать установке психолога А. Н. Леонтьева: «Смысл действия меняется вместе с изменением его мотива. По своему объективному содержанию действие может остаться почти тем же самым, но если оно приобрело новый мотив, то психологически оно стало уже иным» [18, с. 357].

Предметная литературная интеллектуальная игра не противоречит задачам урочной учебной деятельности, но имеет ряд принципиально важных для учащихся 15—17 лет выигрышных отличий с точки зрения свободы выбора: играть или не играть, своей роли в команде в каждом новом конкурсе, видов и структуры деятельности, установки и темпа деятельности, степени самостоятельности и коммуникативности одновременно. Суть игры, ее цель — та же, что при урочной работе: создать предпосылки для устойчивого интереса старшеклассников к классической литературе. Меняя форму, формат, педагог добьется успехов и одновременно поднимет интерес учащихся к урокам литературы.

В логике курса литературы, хода литературного развития школьников одна из главных идей — осуществить последовательное сознательное вхождение старшеклассника в мир художественной литературы и культуры XIX—XX столетий. Для реализации этой идеи необходимо создать почву для работы и развития фантазии, воображения, критической аргументированной оценки учащихся. Есть смысл вернуться к рецепту Дж. Родари и постараться превратить вопрос в загадку, тем самым давая место для творчества и фантазии учеников. В отличие от младших школьников ученики 15—17 лет воспринимают игру как активную интеллектуальную творческую деятельность, особенно в том случае, когда добавляется командное соперничество, обеспечивающее и коммуникативные действия каждого старшеклассника в своей команде. Такой вид деятельности близок старшеклассникам, уже прошедшим путь развития потребностей. Л. И. Божович пишет: «На разных возрастных этапах ребенок занимает разное место в жизни, это определяет разные требования, которые к нему предъявляет окружающая общественная среда. Это и порождает потребности, специфические для каждого возрастного этапа... В командном игровом интеллектуальном соперничестве именно молодой человек занимает место “с позиции будущего члена общества”» [1, с. 156].

Помня основную задачу интеллектуальных литературных командных игр для старшеклассников (формировать интерес к культурному литературному наследию) и нежелание школьников читать программную литературу [2], которое можно пытаться последовательно устранять с помощью, в частности, предлагаемой методики, обращаем внимание читателя на мысль И. И. Мечникова из его книги «Пессимизм и оптимизм»: «Наши чувства вообще способны значительно совершенствоваться. Чувство красок развивается у художников до степени, не свойственной обычным людям. Они отличают оттенки там,

где нехудожники вовсе не замечают их. Точно так же можно усовершенствовать слух, обоняние и вкус» [25, с. 441]. Продолжая эту идею, логично предположить, что игры развивают литературный слух старшеклассников, их читательскую интуицию. И то, и другое является важным для формирования самостоятельно мыслящего читателя к моменту завершения обучения в школе.

Учителям литературы интеллектуальная командная литературная игра серьезно помогает увидеть свои классы с другого ракурса: не с учительской кафедры, а из зрительного зала, что позволяет объективно оценить их читательские возможности, уровень литературного развития [26], умение взаимодействовать. Это увлекательное динамичное действие помогает педагогам-словесникам, методистам, классным руководителям получить ответ на вопрос, некогда поставленный педагогом В. П. Шереметевским в статье «Слово в защиту живого слова в связи с вопросом об объяснительном чтении», о том, как понять, что не знают и не могут прочесть с пониманием ученики на уроках, посвященных изучению литературы: «Объяснять — но что именно? Как объяснять? Объяснять нужно, конечно, то, что неясно. Но откуда я узнаю, что именно неясно и даже совсем темно для той или другой головы, когда эта голова ничем не заявляет о своих потемках, не спрашивает меня» [56, с. 50].

Школа далеко не всегда имеет возможность развернуть искусство на уроках литературы широким полотном, включающим непременно и учеников как активных слушателей, спорщиков, критиков. Зачастую многоплановость литературного произведения так и не обнаруживается читателем-школьником [27]. Иначе говоря, нередко прочитанная программная классическая литература носит для учащихся дидактический, воспитательный, но не эстетический характер, так и не став для выпускников искусством. «Характерно, что рационалистическое сознание, особенно распространенное в школьной практике, устойчиво стремится истолковать художественный текст в его одноплановой интерпретации. От того, что темы сочинений былых времен: “Онегин — типичной представитель дворянского общества” — сменились такими, как “Татьяна, русская душой”, общая тенденция “выпрямлять противоречия” и сводить многообразие к однозначности не изменилась» [19, с. 230].

Именно старшеклассники нуждаются сегодня в игровом заряде, возможности реализовать себя, предъявить свои знания и представления, вместе с одноклассниками попробовать найти свое место в небольшом (шесть человек) коллективе единомышленников. Несомненно, такой опыт необходим не только в связи с литературным образованием, но и в пору вступления в самостоятельную жизнь.

Заключение

Таким образом, методическая система работы по подготовке, организации и проведению интеллектуальных литературных игр для старшеклассников основывается на ряде положений.

Подготовка к игре и сам процесс игры опираются на возрастные психолого-педагогические особенности и интеллектуальные потребности старшеклассников в самовыражении, на ощущение себя на своем месте в коллективе — команде, на потребность в яркой событийности интеллектуальной жизни молодежи старшего школьного возраста. Важно создание ситуации выбора, когда каждый ученик сам решает, принимать ли участие в игре, в команде или оставаться зрителем.

Живое восприятие литературного произведения учащимися обеспечивается за счет меняющихся форматов конкурсов и видов деятельности команд. Важен принцип получения удовольствия, радости от участия в литературной интеллектуальной игре — именно это лежит в основе события, переходя впоследствии на процесс чтения старшеклассни-

ков. В ходе игры непременно важно задействовать фантазию и творческое воображение учащихся, для чего в нее включаются интерпретации литературных произведений в других видах искусства, например, задания на сопоставление с литературным произведением его киноверсий, а также на создание своей интерпретации на заданную тему. Активная интеллектуальная творческая деятельность и целеполагание каждого участника должны постоянно присутствовать в любом моменте игры. Для придания игре атмосферы интеллектуального состязания и более широкого охвата потенциальных читателей на встречу приглашаются болельщики — одноклассники, учителя, родители.

Весь цикл игры (от подготовки всеми членами команды домашнего задания к первому туру до активной работы в финальном туре) должен быть ориентирован исключительно на литературное развитие старшеклассников и формирование представлений учащихся о ценности русской классической литературы, ее многозначности и непреходящих смыслах.

Планка уровня конкурсных заданий при подготовке мероприятия должна быть с самого начала чуть выше возможностей старшеклассников, интересующихся литературой и/или литературным творчеством, являясь, тем не менее, достижимой за счет применения различных видов деятельности школьников и формата игры в командах. Конкурсные задания ориентированы на осмысление интерпретации, подготовку командной интерпретации на заданную тему, догадку, мозговой штурм, рассматривание и коллективное обсуждение, слушание и коллективное обсуждение, вычленение главного из представленных текстов, поиск ключевых для того или иного писателя слов, выражений, подачи и структуры художественных деталей, обращения к читателю. Так интеллектуальная командная игра уходит от стереотипов обычной викторины, проверяющей знания.

Конкурсы должны не напоминать репродуктивные задания по изученной теме, а непременно затрагивать творческую компоненту, базируясь как на полученных в курсе литературы знаниях, навыках, представлениях, так и на самостоятельном детском и подростковом читательском опыте участников игры. В разработке заданий за основу принимается принцип преодоления «одноплановой интерпретации» (Ю. М. Лотман) литературного произведения, что в итоге формирует у старшеклассников как бы множественное зрение в отношении к известным литературным произведениям, расширяя горизонты культурных представлений. В процессе интеллектуальной командной игры для старшеклассников среди прочих должны быть представлены задания, развивающие читательскую интуицию учащихся. Основой конкурсов должна быть задача максимального проникновения в мир художественной условности, где возникает представление о художественном образе и языке искусства.

Роль учителя литературы во всем цикле подготовки старшеклассников к игре неопценима. Учитель принимает форму игры, при этом понимая, в какой степени и в какие темы уроков он сможет внести вариативные задания различного плана, близкие к игровым, но не несущие в уроке игровую функцию, какую ответственность он берет на себя за создание и поддержание позитивного отношения учеников к предстоящему процессу подготовки команды. Обеспечение стабильности всего процесса подготовки и участия команды в игре сначала целиком находится в руках учителя литературы, а в период творческой работы над домашним заданием к первому туру этому способствуют и сами члены команды.

Список источников

1. Божович Л. И. Проблемы формирования личности / под ред. и со вступит. ст. Д. И. Фельдштейна. М. : Ин-т практ. психологии ; Воронеж : НПО «МОДЭК», 1995. 348 с.

2. Борусяк Л. Ф. Школьная литература: почему ее не любят школьники (по результатам исследований российских школьников и студентов) // Инфраструктура чтения с позиции субъекта : монография / науч. ред. Е. А. Асонова. М. : Моск. городской пед. ун-т, 2020. С. 26—43.
3. Браже Т. Г. О литературе в школе : Кн. для учителя. СПб. : МИРС, 2008. 393 с.
4. Валеева Е. В. Образовательная scrum-технология на уроке литературы (на примере изучения зарубежной литературы) // Школьные технологии. 2022. № 2. С. 106—111.
5. Валеева Е. В. Образовательные пазлы на уроке литературы // Школьные технологии. 2024. № 4. С. 52—56.
6. Валеева Е. В., Напалков С. В., Шувалова Е. С. Web-технологии как способ приобщения к чтению // Школьные технологии. 2020. № 2. С. 86—93.
7. Вопросы методики преподавания литературы в школе : сб. науч. статей / под ред. Н. И. Кудряшева. М. : Изд-во Академии пед. наук РСФСР, 1961. 552 с.
8. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психол. очерк : Кн. для учителя. 3-е изд. М. : Просвещение, 1991. 93 с.
9. Галицких Е. О. Чтение с увлечением: мастерские житнетворчества. М. : Библиомир, 2016. 271 с.
10. Голубков В. В. Методика преподавания литературы. 6-е изд. М. : Учпедгиз, 1955. 456 с.
11. Голяшова С. В. Урок-игра по комедии Д. И. Фонвизина «Недоросль» // Вестник науки и образования. 2017. Т. 1, № 5 (29). С. 85—87.
12. Гуковский Г. А. Изучение литературного произведения в школе. Методические очерки о методике. М. ; Л. : Просвещение, 1966. 224 с.
13. Даутова О. Б., Муштавинская И. В., Свирина Н. М. Гуманитарные технологии — вектор развития образования на современном этапе // Школьные технологии. 2023. № 6. С. 6—16. DOI: 10.52422/22202641_2023_6_6.
14. Дахин А. Н., Семенов Н. Г., Ярославцева Н. В., Ермолаев С. Ю. Педагогические технологии и нейросети // Школьные технологии. 2020. № 2. С. 28—33.
15. Качурин М. Г., Мотольская Д. К. Изучение русской литературы в 9 классе : пособие для учителя. 5-е изд., дораб. М. : Просвещение, 1987. 270 с.
16. Культурно-образовательный атлас / Т. Г. Галактионова, Е. И. Казакова, Р. В. Раппопорт [и др.]. М. : Рипол-классик, 2016. 144 с.
17. Левин В. А. Воспитание творчества. М. : Знание, 1977. 63 с.
18. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения : в 2 т. Т. 1. М. : Педагогика, 1983. 392 с.
19. Лотман Ю. М. Культура и взрыв. М. : Гнозис : Издат. группа «Прогресс», 1992. 270 с.
20. Маймин Р. Р. Практикум по методике преподавания литературы : учеб. пособие для студ. пед. ин-тов по спец. № 2101 «Русский язык и литература». М. : Просвещение, 1985. 191 с.
21. Маслова А. Г., Поляков О. Ю., Полякова О. А. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник Вятского государственного университета. 2019. № 2. С. 81—88. DOI: 10.25730/VSU.7606.19.022.
22. Методика обучения литературе в школе : в 2 т. / под общ. ред. Н. М. Свириной. СПб. : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2020. Т. 1. 336 с.; Т. 2. 304 с.
23. Методика преподавания литературы / под ред. З. Я. Рез. 2-е изд., дораб. М. : Просвещение, 1985. 368 с.
24. Методика преподавания литературы : в 2 ч. / под ред. О. Ю. Богдановой и В. Г. Маранцмана. Ч. 1. М. : Просвещение : Владос, 1995. 286 с.
25. Мечников И. И. Пессимизм и оптимизм. М. : Советская Россия, 1989. 640 с.
26. Молдавская Н. Д. Литературное развитие школьников в процессе обучения. М. : Педагогика, 1976. 224 с.
27. Мурин Д. Н. Слово и смысл: Учителю о русской литературе. СПб. : Пушкинский фонд, 2016. 269 с.
28. Несынова Ю. В. Применение кейс-технологий на уроках литературы как средства формирования УУД // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 66-4. С. 188—192.
29. Острогорский В. П. Выразительное чтение. 7-е изд. М. : Т-во И. Д. Сытина, 1911. VIII, 187 с.
30. Павлова И. С. Интерактивные формы работы по изучению историко-литературного наследия: сетевая образовательная игра на основе повести «Зимогоры» писателя-земляка М. А. Рапова // Литература в школе. 2017. № 3. С. 26—28.
31. Песталотци И. Г. Письма учителю Петерсену // Избранные педагогические сочинения : в 2 т. М. : Педагогика, 1981. Т. 2. С. 6—48.
32. Полева Е. А., Федорова Е. С. Потенциал образовательного квеста в изучении художественного пространства романа В. Набокова «Машенька» // Научно-педагогическое обозрение. 2020. № 1 (29). С. 9—29. DOI: 10.23951/2307-6127-2020-1-9-20.

33. Пранцова Г. В., Романичева Е. С. Современные стратегии чтения: теория и практика : учеб. пособие. М. : ФОРУМ, 2013. 367 с.
34. Родари Дж. Грамматика фантазии. М. : Прогресс, 1978. 237 с.
35. Романичева Е. С. Игра в классику: методический комментарий на полях статьи «Литературные игры» М. А. Рыбниковой и Л. Е. Случевской // Русская словесность. 2024. № 3. С. 26—29. DOI: 10.47639/0868-9539_2024_3_26.
36. Рыбникова М. А. Избранные труды. М. : Изд-во Академии пед. наук РСФСР, 1958. 611 с.
37. Санникова И. Н. Путь к книге : метод. пособие из опыта внешкольной работы по литературе. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2002. 396 с.
38. Сафонова Е. В. Технологическая концепция образовательного квеста // Школьные технологии. 2018. № 3. С. 70—74.
39. Сафонова Е. Е. Квест как прием анализа художественного произведения (на примере романа И. С. Тургенева «Отцы и дети», 10-й класс) // Школьные технологии. 2020. № 3. С. 104—108.
40. Свирина Н. М. «Литературная планета» в Петербурге: проверка таланта на прочность // Русский язык и литература для школьников: Научно-популярный журнал для старшеклассников. 2012. № 1. С. 3—8.
41. Свирина Н. М. Музыка на уроках литературы // Методика обучения литературе в школе : учеб. для студ. филол. фак. пед. вузов : в 2 т. / под общ. ред. Н. М. Свириной. СПб. : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2021. Т. 2. С. 227—248.
42. Свирина Н. М. Путь к формированию и развитию читательской интуиции школьников на примере работы с художественными и не художественными произведениями. Развитие читательской интуиции и формирование опыта аргументации // А. С. Грин и судьбы романтики в мировой литературе : коллективная монография. Киров : Радуга-ПРЕСС, 2016. С. 186—198.
43. Свирина Н. М. Разнообразие форм и способов привлечения школьников к чтению // Непрерывное образование. 2023. № 3 (45). С. 74—80.
44. Сергеева О. Е. Игротека в помощь учителю русского языка, литературы и регионоведения // Вестник науки и образования. 2020. № 4 (82). Часть 1. С. 45—48.
45. 100 проектов в поддержку чтения. Актуальные социально-педагогические инициативы. Культурно-образовательный атлас / Т. Г. Галактионова, Е. И. Казакова, Р. В. Раппопорт [и др.]. М. : Рипол-классик, 2015. 146 с.
46. 100 проектов про чтение. Молодежные инициативы-2018. Образовательный атлас / науч. ред. Т. Г. Галактионова ; ред.-сост. Р. В. Раппопорт. СПб. : Изд-во РГПУ им. Герцена, 2018. 243 с.
47. 100 проектов про чтение-2017. Литературный флагман России. Культурно-образовательный атлас: региональные практики и актуальные инициативы / ред.-сост. Р. В. Раппопорт. М. : Рипол-классик, 2017. 209 с.
48. Терентьева Н. П. Внеклассная работа по литературе, 5—8 классы. Жизнь и творчество А. С. Пушкина. М. : Владос, 1999. 126 с.
49. Узнадзе Д. Н. Общая психология. СПб. : Питер, 2004. 412 с.
50. Узнадзе Д. Н. Теория установки. М. ; Воронеж, 1997. 447 с.
51. Уминова Н. В. Игровые технологии на уроках литературы в старших классах // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В. П. Астафьева. 2016. № 3. С. 31—34.
52. Фирсова Т. Г., Щекина М. С. Компьютерная игра как элемент геймификации на уроках литературного чтения // Школьные технологии. 2023. № 3. С. 87—92. DOI: 10.52422/22202641_2023_3_87.
53. Чертков А. С. Игровые технологии в преподавании гуманитарных дисциплин: Грибоедовский квесторий // Образовательные ресурсы и технологии. 2022. № 4 (41). С. 59—64. DOI: 10.21777/2500-2112-2022-4-59-64.
54. Чертков А. С. Литературно-дипломатический экспедиционный «А. С. Грибоедов» как форма реализации научно-образовательных программ // Образовательные ресурсы и технологии. 2023. № 1 (42). С. 15—20. DOI: 10.21777/2500-2112-2023-1-15-20.
55. Читатель в игре : сб. статей / под ред. Е. А. Асоновой, Е. С. Романичевой. М. : Библиомир, 2020. 278 с.
56. Шереметевский В. П. Слово в защиту живого слова в связи с вопросом об объяснительном чтении // Сочинения Вл. П. Шереметевского. М., 1897. С. 49—53.
57. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Педагогика, 1978. 304 с.

References

1. Bozhovich L. I. *Problemy formirovaniya lichnosti* [Problems of personality formation]. Moscow, In-t prakt. psikhologii Publ., Voronezh, NPO "MODEK" Publ., 1995. 348 p. (In Russian)

2. Borusyak L. F. Shkol'naya literatura: pochemu ee ne lyubyat shkol'niki (po rezul'tatam issledovaniy rossiiskikh shkol'nikov i studentov) [School literature: why schoolchildren do not like it (based on the results of research of Russian schoolchildren and students)]. *Infrastruktura chteniya s pozitsii sub'ekta* [Reading infrastructure from the subject's position]. Moscow, Mosk. gorodskoi ped. un-t Publ., 2020, pp. 26—43. (In Russian)
3. Brazhe T. G. *O literature v shkole: Kn. dlya uchitelya* [About literature in school. Teacher's book]. St. Petersburg, MIRS Publ., 2008. 393 p. (In Russian)
4. Valeeva E. V. Obrazovatel'naya scrum-tehnologiya na uroke literatury (na primere izucheniya zarubezhnoi literatury) [Educational scrum-technology at the lesson of literature (on the example of studying foreign literature)]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2022, no. 2, pp. 106—111. (In Russian)
5. Valeeva E. V. Obrazovatel'nye pazly na uroke literatury [Educational puzzles in the literature lesson]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2024, no. 4, pp. 52—56. (In Russian)
6. Valeeva E. V., Napalkov S. V., Shuvalova E. S. Web-tehnologii kak sposob priobshcheniya k chteniyu [Web technologies as a way to share reading]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2020, no. 2, pp. 86—93. (In Russian)
7. *Voprosy metodiki prepodavaniya literatury v shkole: sb. nauch. statei* [Methods of teaching literature in schools. Collection of scientific articles]. Moscow, Akademia ped. nauk RSFSR Publ., 1961. 552 p. (In Russian)
8. Vygotskii L. S. *Voobrazhenie i tvorchestvo v detskom voznrastе. Psikholog. ocherk: Kn. dlya uchitelya. 3-e izd.* [Imagination and creativity in childhood. Psychological essay. Teacher's book. 3rd ed.]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1991. 93 p. (In Russian)
9. Galitskikh E. O. *Chtenie s uvlecheniem: masterskie zhiznetvorchestva* [Reading with passion: Workshops of life creativity]. Moscow, Bibliomir Publ., 2016. 271 p. (In Russian)
10. Golubkov V. V. *Metodika prepodavaniya literatury. 6-e izd.* [Methods of teaching literature. 6th ed.]. Moscow, Uchpedgiz Publ., 1955. 456 p. (In Russian)
11. Golyashova S. V. Urok-igra po komedii D. I. Fonvizina "Nedorosl'" [Lesson game at comedy of D. I. Fonvizin "Oaf"]. *Vestnik nauki i obrazovaniya*, 2017, vol. 1, no. 5 (29), pp. 85—87. (In Russian)
12. Gukovskii G. A. *Izuchenie literaturnogo proizvedeniya v shkole. Metodicheskie ocherki o metodike* [Studying a literary work at school. Methodological essays on methodology]. Moscow, Leningrad, Prosveshchenie Publ., 1966. 224 p. (In Russian)
13. Dautova O. B., Mushtavinskaya I. V., Svirina N. M. Gumanitarnye tekhnologii — vektor razvitiya obrazovaniya na sovremennom etape [Humanitarian technologies — a vector of education development at the present stage]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2023, no. 6, pp. 6—16. DOI: 10.52422/22202641_2023_6_6. (In Russian)
14. Dakhin A. N., Semenov N. G., Yaroslavtseva N. V., Ermolaev S. Yu. Pedagogicheskie tekhnologii i neirosети [Pedagogical technologies and neural networks]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2020, no. 2, pp. 28—33. (In Russian)
15. Kachurin M. G., Motol'skaya D. K. *Izuchenie russkoi literatury v 9 klasse: posobie dlya uchitelya. 5-e izd., dorab.* [Study of Russian literature in the 9th grade. Teacher's manual. 5th ed., rev.]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1987. 270 p. (In Russian)
16. Galaktionova T. G., Kazakova E. I., Rappoport R. V. (et al.) *Kul'turno-obrazovatel'nyi atlas* [Cultural and educational atlas]. Moscow, Ripol-klassik Publ., 2016. 144 p. (In Russian)
17. Levin V. A. *Vospitanie tvorchestva* [Creativity education]. Moscow, Znanie Publ., 1977. 63 p. (In Russian)
18. Leont'ev A. N. *Izbrannyye psikhologicheskie proizvedeniya: v 2 t. T. 1* [Selected psychological works. In 2 volumes. Vol. 1]. Moscow, Pedagogika Publ., 1983. 392 p. (In Russian)
19. Lotman Yu. M. *Kul'tura i vzryv* [Culture and explosion]. Moscow, Gnozis, Izdat. gruppа "Progress" Publ., 1992. 270 p. (In Russian)
20. Maimin R. R. *Praktikum po metodike prepodavaniya literatury: ucheb. posobie dlya stud. ped. in-tov po spets. № 2101 "Russkii yazyk i literature"* [Workshop on methods of teaching literature: a manual for students of pedagogical institutes in specialty No. 2101 "Russian language and literature"]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1985. 191 p. (In Russian)
21. Maslova A. G., Polyakov O. Yu., Polyakova O. A. Literaturnyi kvest kak interaktivnaya obrazovatel'naya tekhnologiya i forma proforientatsionnoi deyatel'nosti [Literary quest as an interactive educational technology and a form of career-oriented activities]. *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta — Herald of Vyatka State University*, 2019, no. 2, pp. 81—88. DOI: 10.25730/VSU.7606.19.022. (In Russian)
22. *Metodika obucheniya literature v shkole: v 2 t.* [Methods of teaching literature at school. In 2 volumes]. St. Petersburg, RGPU im. A. I. Gertsena Publ., 2020, vol. 1, 336 p.; Vol. 2. 304 p. (In Russian)
23. *Metodika prepodavaniya literatury. 2-e izd., dorab.* [Methods of teaching literature. 2nd ed., rev.]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1985. 368 p. (In Russian)
24. *Metodika prepodavaniya literatury: v 2 ch. Ch. 1* [Methods of teaching literature. In 2 parts. Part 1]. Moscow, Prosveshchenie, Vldos Publ., 1995. 286 p. (In Russian)

25. Mechnikov I. I. *Pessimizm i optimism* [Pessimism and Optimism]. Moscow, Sovetskaya Rossiya Publ., 1989. 640 p. (In Russian)
26. Moldavskaya N. D. *Literaturnoe razvitie shkol'nikov v protsesse obucheniya* [Literary development of schoolchildren in the learning process]. Moscow, Pedagogika Publ., 1976. 224 p. (In Russian)
27. Murin D. N. *Slovo i smysl: Uchitelyu o russkoi literature* [Word and meaning: To the teacher about Russian literature]. St. Petersburg, Pushkinskii fond Publ., 2016. 269 p. (In Russian)
28. Nesynova Yu. V. *Primenenie keis-tehnologii na urokakh literatury kak sredstva formirovaniya UUD* [The use of case technologies in literature lessons as a means of developing universal learning activities]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*, 2020, no. 66-4, pp. 188—192. (In Russian)
29. Ostrogorskii V. P. *Vyrazitel'noe chtenie. 7-e izd.* [Expressive reading. 7th ed.]. Moscow, I. D. Sytina Publ., 1911. VIII, 187 p. (In Russian)
30. Pavlova I. S. *Interaktivnye formy raboty po izucheniyu istoriko-literaturnogo naslediya: setevaya obrazovatel'naya igra na osnove povesti "Zimogory" pisatelya-zemlyaka M. A. Rapova* [Interactive forms of work in the study of historical and literary heritage: network educational game based on the story "Zymohiria" of M. A. Rapov]. *Literatura v shkole — Literature at School*, 2017, no. 3, pp. 26—28. (In Russian)
31. Pestalotsi I. G. *Pis'ma uchitelyu Petersenu* [Letters to teacher Petersen]. *Izbrannye pedagogicheskie sochineniya: v 2 t.* [Selected pedagogical works. In 2 volumes]. Moscow, Pedagogika Publ., 1981, vol. 2, pp. 6—48. (In Russian)
32. Poleva E. A., Fedorova E. S. *Potentsial obrazovatel'nogo kvesta v izuchenii khudozhestvennogo prostranstva romana V. Nabokova "Mashen'ka"* [Prospects of the educational quest in the study of the artistic creation of the novel "Mashenka" by Vladimir Nabokov]. *Nauchno-pedagogicheskoe obozrenie — Pedagogical Review*, 2020, no. 1 (29), pp. 9—29. DOI: 10.23951/2307-6127-2020-1-9-20. (In Russian)
33. Prantsova G. V., Romanicheva E. S. *Sovremennye strategii chteniya: teoriya i praktika: ucheb. posobie* [Modern Reading Strategies: Theory and Practice. Study guide]. Moscow, FORUM Publ., 2013. 367 p. (In Russian)
34. Rodari Dzh. *Grammatika fantazii* [Grammar of fantasy]. Moscow, Progress Publ., 1978. 237 p. (In Russian)
35. Romanicheva E. S. *Igra v klassiku: metodicheskii kommentarii na polyakh stat'i "Literaturnye igry" M. A. Rybnikovoi i L. E. Sluchevskoi* [The game of classics: a methodical commentary on the margins of the article "literary games" by M. A. Rybnikova and L. E. Sluchevskaya]. *Russkaya slovesnost'*, 2024, no. 3, pp. 26—29. DOI: 10.47639/0868-9539_2024_3_26. (In Russian)
36. Rybnikova M. A. *Izbrannye trudy* [Selected works]. Moscow, Akademia ped. nauk RSFSR Publ., 1958. 611 p. (In Russian)
37. Sannikova I. N. *Put' k knige: metod. posobie iz opyta vneshkol'noi raboty po literature* [The path to the book. A methodological handbook from the experience of extracurricular work on literature]. Orenburg, OGPU Publ., 2002. 396 p. (In Russian)
38. Safonova E. V. *Tekhnologicheskaya kontseptsiya obrazovatel'nogo kvesta* [Technological concept educational quest]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2018, no. 3, pp. 70—74. (In Russian)
39. Safonova E. E. *Kvest kak priem analiza khudozhestvennogo proizvedeniya (na primere romana I. S. Turgeneva "Ottsy i deti", 10-i klass)* [Quest as a method for analysis of artistic works (by the example of the novel is Turgenev "Father and children", 10th class)]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2020, no. 3, pp. 104—108. (In Russian)
40. Svirina N. M. *"Literaturnaya planeta" v Peterburge: proverka talanta na prochnost'* ["Literary Planet" in St. Petersburg: testing the strength of talent]. *Russkii yazyk i literatura dlya shkol'nikov: Nauchno-populyarnyi zhurnal dlya starsheklassnikov*, 2012, no. 1, pp. 3—8. (In Russian)
41. Svirina N. M. *Muzyka na urokakh literatury* [Music in literature lessons]. *Metodika obucheniya literature v shkole: ucheb. dlya stud. filol. fak. ped. vuzov: v 2 t.* [Methods of teaching literature at school. Textbook for students of the philological faculty of pedagogical universities. In 2 volumes]. St. Petersburg, RGPU im. A. I. Gertsena Publ., 2021, vol. 2, pp. 227—248. (In Russian)
42. Svirina N. M. *Put' k formirovaniyu i razvitiyu chitatel'skoi intuitsii shkol'nikov na primere raboty s khudozhestvennymi i ne khudozhestvennymi proizvedeniyami. Razvitie chitatel'skoi intuitsii i formirovanie opyta argumentatsii* [The path to the formation and development of schoolchildren's reading intuition using the example of working with fiction and non-fiction works. Development of reading intuition and formation of argumentation experience]. *A. S. Grin i sud'by romantiki v mirovoi literature: kollektivnaya monografiya* [A. S. Green and the fate of romanticism in world literature. Collective monograph]. Kirov, Raduga-PRESS Publ., 2016, pp. 186—198. (In Russian)
43. Svirina N. M. *Raznoobrazie form i sposobov privlecheniya shkol'nikov k chteniyu* [A variety of forms and ways to attract students to reading]. *Nepreryvnoe obrazovanie*, 2023, no. 3 (45), pp. 74—80. (In Russian)

44. Sergeeva O. E. *Igroteka v pomoshch' uchitelyu russkogo yazyka, literatury i regionovedeniya* [Igroic to help the teacher of Russian language, literature and regional studies]. *Vestnik nauki i obrazovaniya*, 2020, no. 4 (82), part 1, pp. 45—48. (In Russian)
45. Galaktionova T. G., Kazakova E. I., Rappoport R. V. (et al.) *100 projektov v podderzhku chteniya. Aktual'nye sotsial'no-pedagogicheskie initsiativy. Kul'turno-obrazovatel'nyi atlas* [100 projects to support reading. Current social and pedagogical initiatives. Cultural and educational atlas]. Moscow, Ripol-klassik Publ., 2015. 146 p. (In Russian)
46. *100 projektov pro chtenie. Molodezhnye initsiativy-2018. Obrazovatel'nyi atlas* [100 projects about reading. Youth initiatives-2018. Educational atlas]. St. Petersburg, RGPU im. Gertsena Publ., 2018. 243 p. (In Russian)
47. *100 projektov pro chtenie-2017. Literaturnyi flagman Rossii. Kul'turno-obrazovatel'nyi atlas: regional'nye praktiki i aktual'nye initsiativy* [100 projects about reading-2017. Literary flagship of Russia. Cultural and educational atlas: regional practices and current initiatives]. Moscow, Ripol-klassik Publ., 2017. 209 p. (In Russian)
48. Terent'eva N. P. *Vneklassnaya rabota po literature, 5—8 klassy. Zhizn' i tvorchestvo A. S. Pushkina* [Extracurricular work on literature, grades 5—8. Life and work of A. S. Pushkin]. Moscow, Vldos Publ., 1999. 126 p. (In Russian)
49. Uznadze D. N. *Obshchaya psikhologiya* [General psychology]. St. Petersburg, Piter Publ., 2004. 412 p. (In Russian)
50. Uznadze D. N. *Teoriya ustanovki* [Attitude theory]. Moscow, Voronezh, 1997. 447 p. (In Russian)
51. Uminova N. V. *Igrovyte tekhnologii na urokakh literatury v starshikh klassakh* [Gaming technologies at literature lessons in senior school]. *Vestnik Krasnoyarskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V. P. Astaf'eva — Bulletin of Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V. P. Astafyev*, 2016, no. 3, pp. 31—34. (In Russian)
52. Firsova T. G., Shchekina M. S. *Komp'yuternaya igra kak element geimifikatsii na urokakh literaturnogo chteniya* [Computer game as an element of gamification in the lessons of literary reading]. *Shkol'nye tekhnologii*, 2023, no. 3, pp. 87—92. DOI: 10.52422/22202641_2023_3_87. (In Russian)
53. Chertkov A. S. *Igrovyte tekhnologii v prepodavanii gumanitarnykh distsiplin: Griboedovskii kvestorii* [Game technologies in teaching humanitarian disciplines: Griboedov questorium]. *Obrazovatel'nye resursy i tekhnologii*, 2022, no. 4 (41), pp. 59—64. DOI: 10.21777/2500-2112-2022-4-59-64. (In Russian)
54. Chertkov A. S. *Literaturno-diplomaticheskii ekspluatorium "A. S. Griboedov" kak forma realizatsii nauchno-obrazovatel'nykh programm* [Literary and diplomatic exploratorium "A. S. Griboedov" as a form of implementation of scientific and educational programs]. *Obrazovatel'nye resursy i tekhnologii*, 2023, no. 1 (42), pp. 15—20. DOI: 10.21777/2500-2112-2023-1-15-20. (In Russian)
55. *Chitatel' v igre: sbornik statei* [The reader in the game. Collect. of articles]. Moscow, Bibliomir Publ., 2020. 278 p. (In Russian)
56. Sheremetevskii V. P. *Slovo v zashchitu zhivogo slova v svyazi s voprosom ob ob'yasnitel'nom chtenii* [A Word in defense of the living word in connection with the question of explanatory reading]. *Sochineniya Vl. P. Sheremetevskogo* [Works by Vl. P. Sheremetevsky]. Moscow, 1897, pp. 49—53. (In Russian)
57. El'konin D. B. *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. Moscow, Pedagogika Publ., 1978. 304 p. (In Russian)

Информация об авторе

Н. М. Свирина — доктор педагогических наук, профессор

Information about the author

N. M. Svirina — Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

Статья поступила в редакцию 02.10.2024; одобрена после рецензирования 10.01.2025;
принята к публикации 20.02.2025

The article was submitted 02.10.2024; approved after reviewing 10.01.2025;
accepted for publication 20.02.2025