

Терских Светлана Николаевна

*МБОУ «Опытненская СОШ» Усть-Абаканского района Республики Хакасия  
учитель русского языка и литературы*

## **Обзор цифровых ресурсов для создания интерактивных заданий на уроках литературы.**

Диалогичность обучения в русле компетентностного подхода в образовательном процессе является приоритетной задачей в ходе разработки плана учебного занятия. Она достигается при применении интерактивных методов обучения.

Начиная с 5 класса, творчески одаренных учеников можно познакомить с сервисом создания **комиксов** Pixton, после изучения того или иного произведения можно предложить создать картинку-комикс в качестве домашнего задания. **Сервис** Toon Me позволяет создать цифровой портрет писателя, что само по себе послужит необычным началом урока, стадии вызова.

При помощи сервиса Canva становится доступным создание **инфографиков** любой сложности, буклетов, резюме, обложек, дизайнов презентации, графических дизайнов для публикации в соцсетях. Ресурсы данного сайта незаменимы при выполнении проектных работ по предметам, составлении карточек при изучении речевого этикета, создании визиток распутинских героев, краткого и наглядного перечисления особенностей творческого пути писателей и поэтов. В 5 классе ребята могут рисовать их от руки, позже, работая с данным цифровым ресурсом, легким и интуитивно понятным. Выполненные задания можно распечатать в pdf – формате или поделиться в любой социальной сети. Так, например, недавно обучающиеся участвовали в конкурсе плакатов «10 фактов о В.Г. Распутине», составляли резюме писателя по готовым шаблонам в рамках конкурса, проводимого на школьной неделе гуманитарных наук.

Наиболее доступным, простым и быстрым для педагога является бесплатный сервис Quarkoder, с помощью которого можно закодировать любую информацию при помощи онлайн-генератора в виде ссылок на видео-аудиофрагменты, презентацию, тестовое задание и т.п. **QR код** «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» — это двухмерный штрих-код (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне, посредством сканирования кода в специальной программе. Домашнее задание, поисковый этап работы в группах также можно «зашифровать» при помощи данного сервиса. Применяя данный сервис на уроках, педагог неизменно завоевывает внимание аудитории.

Сами задания можно создавать в Google-документе или воспользоваться готовыми в сети Интернет. Данные двухмерные штрих-коды можно использовать на любой ступени обучения, различном этапе урока,

типе урочной деятельности, например, на стадии «вызова», зашифровав тему урока, после предварительного обсуждения с классом, на уроках-квестах, в ходе выполнения домашнего задания обучающийся может закодировать свой ответ.

В урочной деятельности также можно использовать **мини-станцию «Маруся»**, голосовой поиск от Алисы, запрашивая факты, прослушивая музыкальные композиции, в том числе и для физминуток, организовывать деление детей по группам, уточнять необходимую информацию, осуществлять временной контроль.

Интересным заданием для ребят послужат упражнения на основе **Google-карт**, например, познавательным будет нахождение родной распутинской деревни Усть-Уда, затопленной в водах Братского водохранилища в 1962 году, в процессе чтения повести «Прощание с Матерой».

Работу **веб-квеста** можно организовать как в группах, так и индивидуально, в процессе урока или запланировать в качестве домашнего задания при наличии гаджетов, высокоскоростного интернета. На образовательной платформе Learnis.ru можно быстро создавать учебные веб-квесты, викторины, интеллектуальные онлайн-игры. Сервис позволяет создавать квесты подвиги жанра «выход из комнаты». В таких играх перед учениками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на вопросы, связанные с сюжетом, художественными деталями произведения, которые необходимо решить для продвижения по квесту. Проходя этапы игры в образовательных квест-комнатах «Комната гения», «В.Г. Распутин», с интересом собирая подсказки, ученики вспоминают изученный материал и узнают новую информацию.

**Дискуссия** – разновидность коллективного спора, целью которого является достижение определенного решения, с которым согласятся все участники. Примерные темы: «Почему В.Г. Распутин считает, что надо на земле работать?», «Почему, по мнению писателя, «нравы» и «нравственность» уже не однокоренные слова?», «Какие экологические проблемы поднимает писатель в своих произведениях наряду с Б.Л. Васильевым и В.П. Астафьевым?», «В чем сила России?» (по материалам художественных произведений и выступлений писателя).

С недавнего времени в интернет-пространстве широкую популярность приобрели **нейросети** «Почитай старших», с ее помощью Билайн и Яндекс исследовали тексты русских рэперов и выяснили, как популярные треки связаны с произведениями мировой литературы. К сожалению, пока к текстам Валентина Григорьевича еще ни один из исполнителей не обращался, но к ряду других поэтов, классиков русской литературы существует множество отсылок. Сеть «AI да Пушкин!» будет интересна

# КУДРЯВЦЕВСКИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ЧТЕНИЯ

при изучении творчества поэта, приближая его творчество к современным реалиям.

Создание обучающимися разнообразных профилей, страничек в социальных сетях от лица писателя или поэта также вносит элемент новизны в школьный урок.

Применение элементов вышеописанных технологий развивают цифровую грамотность обучающихся, их речевую культуру при презентации работы, креативность и самостоятельность, поисковые навыки, работу с текстом.

Итак, исходя из опыта, использование данных сервисов весьма эффективно как в школе, так и в вузовской практике, созвучно с процессом информатизации образовательной среды, способствует повышению интереса обучающихся к жизни и творчеству мастеров слова.