**Лярская Любовь Александровна**

учитель русского языка и литературы МАОУ-гимназия №94

**Семенова Юлия Леонидовна**

учитель английского языка МАОУ-гимназия №94

**Использование современных образовательных технологий приобщения обучающихся к литературным ценностям (опыт создания онлайн библиотеки).**

Одним из главных условий консолидации многонационального народа вокруг интересов страны является гражданская идентичность. Неслучайно в ходе ежегодных Посланий Федеральному собранию, выступления Президента содержат комплекс идей, направленных на возрождение России как великой державы и завоевание ею достойного положения в современном мире.

Приоритетной позицией российского образования является формирование общей культуры личности.  Особая роль в развитии личности учащихся принадлежит литературному образованию. Чтение - непременное условие вхождения в культуру, средство интеллектуального развития учащихся, нравственный ориентир ученика и фактор его  гражданского самоопределения и успешности.

Чтение и книга по-прежнему остаются источником интеллектуального развития личности. Именно об этом неоднократно говорил Д. С. Лихачев, подчеркивая огромное значение в становлении человеческой личности литературы: «Литература дает нам колоссальный, обширный и глубочайший опыт. Она делает человека интеллигентным, развивает в нем не только чувство красоты, но и понимание – понимание жизни, всех ее сложностей, служит проводником в другие эпохи и к другим народам, раскрывает перед нами сердце людей».

Разговоры о падении интереса к чтению художественной литературы давно уже стали общим местом. В обществе, которое с увлечением осваивает новые способы коммуникации, чтение серьёзных книг перестало быть кодом образованности и интеллигентности. Информированность для современного человека часто важнее глубоких знаний, навыков анализа, способности к сопереживанию. Желание знать обо всём сразу, специфический прагматизм в отборе информации приводит к тому, что происходит, по ёмкому замечанию психолога А.Н. Леонтьева, «обнищание души при обогащении информацией». Сами школьники видят проблему низкой читательской культуры и называют следующие причины: «В современном мире на человека действуют множество отвлекающих факторов: телефон, социальные сети, радио и ТВ, сегодня даже вещи умеют выходить в интернет и отвлекать человека!», « Нашим родителям сосредоточиться было гораздо легче - ведь даже по телевизору посмотреть было нечего!». Поэтому, чтобы поднять общий уровень читательской культуры, нужно сначала увлечь человека, заинтересовать его, применяя информационные технологии, которыми владеют многие учащиеся. Ведь сегодня молодые люди играют в электронные устройства буквально «с пелёнок», а значит, их этому уже не надо учить, это их «язык», и нужно разговаривать с ними «на одном языке».

Мы посчитали целесообразным применение геймификации в учебном процессе. Внедрение геймификации в образовательный процесс через создание и активное использование виртуальной библиотеки среди обучающихся - эффективное средство повышения читательской культуры гимназиста. Геймификация – инновационная область знаний на стыке социологии, психологии и образования. Игрофика́ция (геймификация от англ. gamification, геймизация) — применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов. Идея создания онлайн библиотеки в рамках геймификации принадлежала семье ученика 7 класса. И в этом суть проекта, ведь самое ценное в учебном процессе – это содружество «ученик – учитель – родитель». Академик Д.С.Лихачев говорил, что переходу чтения на качественно новый уровень может способствовать возрождение традиции семейного чтения, идущей еще из Древней Руси и связанной с чтением «душеполезной» литературы, предполагающим возможность обсуждения, диалога.

Первым шагом в создании онлайн библиотеки было проведение опроса среди одноклассников – участников проекта. Через год был проведён второй опрос. Результаты говорят сами за себя.

Сводная таблица Стартового и Итогового опросов

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Вопрос | Ответ | Старт | Итог |
| 1. Как часто вы читаете книги? | Каждый день  Редко  Раз в неделю | 38%  15%  12% | 52%  10%  7% |
| 1. Вы ведёте читательский дневник потому что: | Самому интересно  Учителя (родители) требуют | 27%  69% | 52%  38% |
| 1. Обсуждаете ли вы прочитанное с друзьями и родителями | Никогда не обсуждаю  Обсуждаю только если инициатива исходит не от меня  Обсуждаю довольно часто | 8%  38%  54% | 0%  10%  90% |
| 1. Как вы любите проводить свободное время? | Играть в компьютерные игры, телефон  Смотреть тв, видео, Youtube  Сидеть в соцсетях  Читать (в том числе в интернете) | 54%  58%  58%  77% | 48%  46%  34%  97% |

Вторым шагом на основе бесплатного веб-приложения **Redmine** был создан начальный интерфейс библиотеки и размещён по адресу. Затем был создан интерфейс личного кабинета, редактора отзывов и журнала учителя. После внесения правок, тестирования, исправления ошибок в интерфейсе было проведено собрание с классом и учителями, где мы разобрали основные аспекты и правила пользования возможностями библиотеки. На этом же собрании мы утвердили один из элементов геймификации – систему званий, а также систему вознаграждения. В результате внедрения геймификации в учебный процесс удалось достичь впечатляющих результатов:

1. Число прочитанных книг и написанных отзывов за тестовый период 3 месяца увеличилось в 2 раза по сравнению с аналогичным периодом, когда «Библиотеки» не существовало.
2. Число часто читающих учеников выросло с 38 до 52 %
3. Ученики, которым стало интересно вести дневники и писать отзывы увеличилось на 25 %
4. Обсуждать прочитанное стали 100% опрошенных, из них 90% - по своей инициативе!
5. В свободное время с удовольствием читать стали на 20% больше учеников.  
    Напомню, что вопрос был анонимный и результаты можно считать достоверными.

В лице веб-ресурса «Библиотека» учитель получил новый инструмент для оценки читающих пользователей, а ученики - дополнительные возможности: обсуждать отзывы о книгах друг друга, ставить лайки, добавлять книги, планировать своё чтение. Библиотека развивается и пополняется не только электронными, но и традиционными книгами, которые приносят учащиеся.

"Нет наслаждения книгой, — говорил С. Соловейчик, — нет чтения, нет читателя. Безучастное перелистывание страниц, холодное наблюдение за происходящим в книге — это не чтение. Любование искусством писателя и поэта, смакование слова и сочетаний слов, восторг по поводу удачного выражения, изумление перед мастерством изображения и описания, волнение, обсуждение, вызванное глубиной мысли, — вот чтение".