

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)
Филологический факультет
Кафедра мировой литературы и методики ее преподавания

Крафт Александра Александровна
Соколова Виктория Алексеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕКСТЫ
В ПОДРОСТКОВОМ ЧТЕНИИ:
ВОЗМОЖНОСТИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и литература

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
мировой литературы и
методики ее преподавания,
канд. филол. наук,
доцент Полуэктова Т. А.

_____ (дата, подпись)

Руководитель канд. пед. наук.,
доцент Уминова Н.В.

_____ (дата, подпись)

Дата защиты _____
Обучающиеся Крафт А.А., Соколова В.А.

_____ (дата, подпись)

Оценка _____

Красноярск 2024

Содержание

Введение.....	3
1. Отечественные графические тексты в подростковом чтении.....	7
1.1. Особенности подросткового чтения.....	7
1.2. Этапы развития отечественного графического текста.....	9
1.3. Специфика графических адаптаций классических текстов.....	12
1.4. Своеобразие графических текстов для читателей-подростков.....	16
1.5. Подходы к работе с графическими текстами в школе: обзор учебно-методических трудов.....	19
2. Проектная деятельность учащихся как образовательная технология.....	24
2.1. Понятие «учебный проект» и история проектной деятельности в образовании.....	24
2.2. Типология проектов.....	28
2.3. Этапы работы над проектом.....	32
2.4. Проектная деятельность в практике преподавания литературы: опыт педагогов.....	35
3. Реализация проекта «Подросток и комикс-среда» в образовательном пространстве.....	39
3.1. Паспорт проекта.....	39
3.2. Начальный этап проектной деятельности.....	44
3.3. Технологический этап.....	55
3.4. Заключительный этап реализации проекта.....	61
Заключение.....	66
Список использованных источников.....	69
Приложение 1. Фрагменты из комикса.....	73
Приложение 2. Типология проектов.....	75
Приложение 3. Комикс по рассказу «Хвостик» В.П. Астафьева.....	76
Приложение 4. Оценка продукта проектной деятельности учащегося.....	77
Приложение 5. Процессуальная оценка проектной деятельности учащегося.....	78
Приложение 6. Оценка оформления проекта.....	79

Введение

Современные тенденции образования и особенности мышления современных подростков обуславливают применение на уроках литературы всё большее количество наглядного материала, который в большей степени может быть реализован посредством использования креолизованных текстов.

Комикс – относительно новое явление в школьном образовании, во многом еще не изученное, которое педагоги воспринимают как «новшество», «навязанное» системе преподавания литературы. Тем не менее нельзя отрицать, что смена поколений требует и изменения подходов к преподаванию, которые учитывают особенности современного школьника. Возможности обращения к графическим текстам на уроке литературы описывают в своих работах такие методисты, как Г.В. Пранцова, Е.С. Романичева, также о возможностях работы с детско-подростковой литературой пишут Т.Л. Мусатова и Т.Г. Галактионова, отмечая, что в новой образовательной парадигме комикс может быть очень хорошим учебником. Однако системный взгляд на исследуемую проблему в современной методической науке отсутствует.

Для обладателя клипового стиля когнитивной деятельности линейный текст, написанный непривычным языком, становится чрезвычайно сложным объектом. То, что опытный читатель с высоким языковым вкусом, развитым чувством языка и широким кругом энциклопедических знаний воспринимает как источник эстетического наслаждения в литературном классическом тексте, становится непреодолимым препятствием для неискушенного читателя в контексте коммуникации «автор – текст – читатель».

Для преодоления этого противоречия требуется интегративный подход к обучению текстовой деятельности, под которым мы понимаем стратегию, ориентирующую процесс обучения на интеграцию знаний из разных дисциплин, опыта и жизненных представлений при реализации текстовой деятельности [Богданова, 2021].

Эффективной образовательной технологией, позволяющей осуществлять деятельность с умением размышлять, анализировать, фокусировать внимание, является технология проектов. Когда ученик начинает работу над решением настоящей практической задачи, это может позволить ему раскрыть таланты и реализовать свой творческий потенциал.

Литература как искусство и литература как учебный предмет обладают значительным воспитательным потенциалом, реализация которого зависит от продуманной организации воспитательной среды, содержания и форм взаимодействия учащегося и учителя.

Актуальность исследования заключается в популяризации отечественного комикса среди подростков через проектную деятельность школьников.

Новизна заключается в реализации проекта учащимися-подростками с целью создания собственного продукта – графического текста.

Целью исследования стало раскрытие возможностей проектной технологии во взаимодействии подросткового чтения и комикс-среды.

Цель реализуется решением следующих **задач**:

1. Определить особенности подросткового чтения;
2. Представить этапы развития отечественного графического текста и выявить специфику современного подросткового комикса;
3. Обозначить особенности проектной технологии;
4. Разработать и реализовать на практике долгосрочный проект «Подросток и комикс-среда».

Объектом данного исследования являются отечественные графические тексты в подростковом чтении.

Предметом изучения выступает процесс восприятия и изучения графических текстов подростками посредством проектной деятельности.

Методы, использованные при реализации исследования: историко-культурный, структурный, экспериментальный (конструирующий и поисковый эксперимент).

Методологической базой исследования явились работы следующих авторов, которые изучали историю и развитие комикса и комикс-культуры: Черкунова А.К., Грушецкая Е.Н. Кроме того, проблему подросткового чтения изучали следующие исследователи и методисты: Пранцова Г.В., Романичева Е.С., Арзамасцева И.Н., Груздева И.В., Сурдуковская С.В., Дульцева Е.Г. Технологии проектов посвящены работы Полат Е.С., Колесниковой И.А, Пахомова Н.Ю., методический обзор работ Челышевой И.Л., Петренко В.Н.

Практическая значимость заключается в возможности реализации проектной деятельности в школе, а также использования ее результатов в рамках педагогической деятельности и в рамках таких учебных дисциплин, как «Детская литература», «Методика обучения литературы».

Исследование имеет традиционную **структуру** и состоит из следующих элементов:

1. Введение, в котором описываются актуальность и новизна исследования, определены цель и задачи, описаны объект и предмет исследования, а также практическая значимость.

2. Первая глава посвящена истории развития графического комикса, обозначены этапы становления отечественного комикса в рамках мировой и отечественной культуры, определен круг подросткового чтения, выявлены особенности графических адаптаций, проанализированы подходы к работе с графическими текстами в школе.

3. Вторая глава посвящена определению понятия «учебный проект», истории проектной технологии, типологии проектов, обозначены этапы проектной деятельности, проанализирован имеющийся опыт в реализации проектной технологии.

4. Третья глава посвящена описанию реализации проекта: паспорта проекта, начальному, технологическому, заключительному этапам.
5. Заключение аккумулирует краткие тезисы описания всего исследования.
6. Список литературы, включающий 41 источник.

1. Отечественные графические тексты в подростковом чтении

1.1. Особенности подросткового чтения

В российском общественном пространстве долгое время остро стоит вопрос о «нечтении», т.е. о том, что общество читает намного меньше, чем, например, в 80-е годы прошлого столетия. Общество давно ушло от «литературоцентризма», и обыватели предпочитают фильм книге. Особенно остро вопрос ставится, когда речь идет конкретно о подростковом чтении. Проблема подросткового чтения в последнее время звучит все чаще. В связи с этим становится актуальным изучение не только того, как привить подростку любовь к чтению, но и того, что же подросток будет читать и, как следствие, ставится вопрос об особенностях книг, которые подростки либо уже читают, либо захотят читать [Шастина, 2019].

Абсолютно не читающих подростков нет. В той или иной степени читают все подростки, но чтение делится на «чтение по заданию», «внеклассное чтение», «чтение на досуге» (именно в этом случае подросток выбирает, что ему читать, сам, в остальных же случаях выбор продиктован теми или иными обстоятельствами).

Однако нельзя не сказать о том, что «качество чтения» подростков за последние годы значительно трансформировалось: чтение стало более поверхностным и развлекательным, повысилась потребность в «клиповости» – быстром развитии сюжета. Многие подростки не готовы к восприятию «серьезной», например классической, литературы, особенно той, которая предлагается для изучения в рамках школьной программы, в связи с чем среди школьников этого возраста наиболее востребована литература в жанре фэнтези, фантастика, комиксы и т.д. Тем не менее стоит уточнить данный факт и отметить, что в последние годы наблюдается положительная динамика, рост читательской активности и грамотности. В исследовании PISA (Международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA - Programme for International Student Assessment) отмечено, что

«процент российских учащихся, не готовых адекватно использовать более или менее сложные тексты, уменьшился с 28% в 2000 году до 22% в 2012 году, а число учащихся, продемонстрировавших самые высокие результаты, повысилось с 3% до 5%». Во-вторых, несмотря на позитивные тенденции, существующее положение дел нельзя признать удовлетворительным, так как и темп улучшения невысок, и «средний балл российских учащихся статистически ниже, чем средний балл по странам ОЭСР» [Липкова, Полева, 2014].

Исследования, проводившиеся социологами Российской государственной детской библиотеки в 2013 году, выявили следующие читательские особенности подростков:

- Чтение цифровизируется, бумажным книгам предпочитают электронные;
- Визуальная культура оказывает все большее влияние;
- Меняются привычки и способы взаимодействия подростков с текстами различного формата;
- Чтение становится более клиповым, фрагментарным;
- Усиливаются гендерные различия;
- Многие подростки предпочитают Интернет (а не библиотеки) для получения информации о книге, авторе и т.д.

Круг чтения подростка фрагментарен, раздроблен: в нем имеются произведения разного формата, разного жанра. Подростки-девушки читают больше художественную литературу, тогда как подростки-юноши предпочитают более «деловое» чтение, юноши же более девушек предпочитают боевики и комиксы, тогда как жанр фэнтези свойственен каждой гендерной группе.

Обратим внимание на тот факт, что подростки в большинстве своем нуждаются в книгах, где бы описывался понятный и близкий им герой, такой

же современный подросток, также в книгах на «социально-критические» темы, которые бы помогли им адаптироваться в мире, справиться с собственными проблемами, подсказать выход из сложной ситуации [Чудинова, 2015].

Таким образом, для современного подростка характерен ряд особенностей круга чтения, которые либо не совпадают, либо почти не совпадают с теми, что были у предыдущего поколения читателей. Можно выделить такие особенности, как переход в цифровую среду, фрагментарность, клиповость, предпочтение развлекательной литературы, особое предпочтение отдается жанру фэнтези, комиксам, ужасам и другой «несерьезной» литературе, мотивированность к чтению через ассоциации себя с героем и др.

1.2. Этапы развития отечественного графического текста

Жанровая классификация графических текстов является дискуссионной областью для исследователей. В современном понимании определяются следующие большие виды визуальной наррации: комикс и графический роман. Второе определение является наиболее дискуссионным на современном этапе исследования. Кроме представленных выше наиболее часто употребляемых терминов в исследованиях, посвященных теме графического текста, встречается определение «креолизованный текст», который, в частности, встречается в работах Г.В. Пранцовой и Е.С. Романичевой. Жанры также подразделяются на поджанры, которые расширяют представление о графических текстах. В исследовании мы будем следовать жанровому определению «комикс» и его видам, потому как оно является наиболее устоявшимся в контексте российских исследований в области подросткового чтения, являясь генеративным для всех остальных графических текстов.

Комиксы, как жанр на стыке литературы и изобразительного искусства, появился в Европе в XVI-XVIII веках. Первые комиксы были созданы в

Англии благодаря Джеймсу Гилрею и Джорджу Крукшенку, окончательно данный феномен сформировался в XX столетии в США. Прародителем и предтечей данного жанра можно назвать наскальную живопись, которая характеризует стремление человека визуально задокументировать, окружающую его действительность. Подчеркнем, что наскальные рисунки не являются прямыми предками только комикса, но всего изобразительного искусства, это лишь праэлементы [McCloud, 1994].

В России отношение к комиксам сложилось неоднозначное, потому что слово «комикс» для большинства людей все еще имеет оттенок некой экзотики, инфантильности и неизведанности, а также обязательной принадлежности к влиянию западной культуры. Однако, как и в других странах, комикс получил свое исключительное развитие в России.

Несмотря на то, что комиксы появились в мире в привычном для нас виде только в XIX веке, прообразы его находятся и в более раннее время. Так, например, одним из таких протокомиксов можно считать житийную икону, на которой изображалась жизнь святого, а затем лубок, который в свою очередь мог изображать не только сцены из жизни святого, но и бытовые сцены. В данных случаях мы также можем наблюдать доступность и простоту образов, которые свойственны и современному комиксу.

Примечательно, что лубок изначально, при первом своем появлении, вызывал бурное отторжение, особенно церковью, за свой упрощенный бытовой сюжет [Комашко, Саенкова, 2007].

В советское время лубок послужил примером для создания агитационных плакатов и сатирических карикатур.

Отметим, что мы не можем называть житийные иконы и лубок полным прообразом современных российских комиксов, однако связь в потребности изображения тех или иных бытовых сцен путем повествования через визуальный ряд отчетливо прослеживается.

Стоит обратить внимание еще на некоторые виды протокомикса, которые зародились в СССР: диафильмы и книги с картинками. Книжки с картинками представляют собой литературу для детей, снабженную большим количеством иллюстраций. Картинки в данном случае являлись неотъемлемой частью самого текста, что делает их идеальным примером разновидности креолизованного текста.

Диафильм – это ряд позитивных статических фотоизображений на киноплёнке, расположенных в определенной сюжетной или иной последовательности. Обычно диафильмы состоят из 20-40 кадров.

Тем не менее все эти формы сохраняли вид «протокомикса»: последовательность картинок с подписями либо просто сцены в картинках, в которых текста не было вообще.

Все вышеперечисленные формы являются лишь предшественниками комикса как такового. Классическая же форма комикса стала активно развиваться только с конца 80-х годов. Стоит отметить, что эти комиксы не были предназначены для взрослых, а лишь для детей и носили иное название – «кусковые рисунки». Такие рисунки часто встречались в детских журналах, например, «Ёж», «Мурзилка», «Сверчок» и др.

Наибольшее распространение комиксы получили лишь в 90-е годы XX в. Именно в это время в России начали открываться первые комикс-студии, которые издавали свои собственные выпуски комиксов. Такие издательства появились во многих городах России, но их общее число не было большим. Несмотря на небольшое число комикс-студий в то время в России, комиксы из существующих публиковались в таких крупных журналах, как «Известия» и «Огонек».

В то же время появляются и переводы зарубежных комиксов, в том числе американских, число которых вскоре переросло число отечественных,

так как оказалось, что с переводами работать намного выгоднее. Такая тенденция сохраняется и по сей день.

Этот период развития комикса характеризуется и тем, что русские народные сказки и другие фольклорные произведения появились в формате комикса. С одной стороны, это был способ создавать новые миры и картины, а с другой, это была просто возможность необычно обыграть сюжет. Некоторые художники, подобно своим предшественникам из начала 20-го века, сосредоточились на лубке. Такой интерес к фольклору положительно сказался и на формировании русского комикса.

В настоящее время комикс переживает благоприятное время для своего развития. В ходе анализа истории создания комиксов в России выяснилось, что визуальная культура России очень богата и довольно большое количество объектов русской визуальной культуры послужили прототипом комикса [Черкунова, 2020].

Таким образом, история становления отечественного комикса своим своеобразием во многом восходит к древнерусскому периоду, что показывает самобытность как сюжетную, так и самобытность формы, однако современный комикс вбирает в себя черты уже привычных читателю «западных» форм и строится по традиционному канону визуальной наррации.

1.3. Специфика графических адаптаций классических текстов

Графическая адаптация – это один из субжанров графического романа [Меркулова, Прудис, с. 3383]. В данном исследовании под графической адаптацией будет пониматься не только «роман-адаптация», но и комикс-адаптация. Для субжанра адаптации характерна интерпретация классических произведений в графической форме, важной составляющей текста будет являться визуальное повествование.

Характерной чертой графических адаптаций является наличие исходного линейного текста, который либо полностью, либо частично

транскрибируется с учетом визуального повествования. Транскрибирование происходит через сокращение исходного текста либо его трансформации с учетом графических возможностей.

Отметим близость графического текста и драматургии, которая проистекает из преобладания действия над описанием, где первому отводится ведущая роль, а второе в драматургии и в графических текстах реализуется через визуальную составляющую текста. Так, в графической адаптации появляются наглядные примеры, дополнительные детали, которые в классических текстах либо опускаются, либо описываются с учетом наличия читателя, который сам должен преодолеть текст и представить, вообразить те или иные сцены. Ведущим, как было отмечено выше, является также действие, которое влияет на весь пласт наррации таким образом, что в комиксах и графических новеллах появляется динамика, которая будет развиваться по ходу визуального повествования. Это различие между линейным и графическим текстом нередко бывает подавляющим, т.к. для классических повествовательных конструкций не обязательно нужны динамика и выраженный визуальный ряд [Юдин, 2016].

Как отмечает Л.А. Юдин: «несмотря на то, что комикс немногословен, он «принципиально полон: то, чего не хватает литературному тексту (интерьер, внешний вид и т. п.), дает картинка; то, чего не хватает изолированному изображению (предыстория, речь, последствие и т. п.), дают текст и соседние картинки». В таком коррелированном повествовании и проявляется синтезированность комикса» [Там же].

Описанный выше факт нередко является препятствием для возможности адаптации многих классических текстов на язык визуального воплощения. Как правило, это возможно в тех случаях, когда понятна сюжетная и фабульная структура, которая содержит выраженное действие. Однако, если перенесение описательных элементов происходит, то

визуальный текст начинает преобладать над вербальным и может происходить замещение либо иллюстрирование, но не адаптивное изменение текста.

Отметим, что графические адаптации в силу своей специфики, а именно переложением одним автором другого будет иметь те или иные авторские художественные переосмысления, которые реализуются через визуальный текст, тем самым изначальный текст может являться лишь отражением индивидуального понимания исходного произведения.

Примером графической адаптации может служить сборник рассказов А. Платонова «Цветы на земле» [Ящин, Лахин, 2023]. Сборник адаптаций рассказов выполнен разными авторами, но выдержан в схожей стилистике: все рассказы чёрно-белые, это сделано намеренно, чтобы не отвлекать читателя от основной мысли текста. В данном случае визуальный нарратив не отвлекает внимание, но дополняет исходные произведения. В графической адаптации представлены рассказы Андрея Платонова «Юшка», «Железная старуха», «Корова», «Дерево Родины», «Возвращение», «Цветок на земле» и «Неизвестный цветок». Заглавие графической адаптации отсылает к названию одного из рассказов, но не копирует его полностью, подчеркивая разнообразие наполнения самой композиции книги в целом.

В повествовательной парадигматике визуальный ряд не отходит от линейного, во многом передавая подтексты и символику, которая в случае графического осмысления становится наиболее репрезентативна. При работе с рассказами А. Платонова учитель может обратиться к адаптации, чтобы привлечь школьников к прочтению произведений и с помощью визуального повествования проанализировать исходное художественное произведение.

Еще одним примером графической адаптации может служить комикс «Ахматова. 6 историй» Д. Двински и А. Акишина [Двински, Акишин, 2019]. В этом сборнике представлены не прозаические тексты, а лирические, что не только усложняет само повествование визуального ряда, но и делает его

наиболее импрессионным. Как и в комиксах по рассказам Платонова, сборник на стихи Ахматовой выполнен в черно-белой палитре, это не только позволяет читателю проникнуть в глубину ахматовского текста, но и воспроизводит во многом стилистические приемы кино, которое за счет динамики и иллюстрации создает возможность саспенса, в нарративном полотне лирического текста.

Несколько отличным от предыдущих примером адаптации будет «Евгений Онегин. Графический путеводитель» А. Олейникова [Олейников, 2022]. В данном случае представленный комикс не будет полной адаптацией произведения А.С. Пушкина, его специфика заключается в том, что он раскрывает жизнь дворянской России времен поэта через исторические дополнения, сопровождающие текст. Комикс выполнен в довольно наивной графической технике, что позволит школьникам легче воспринимать не только содержание оригинального сюжета, но и исторических справок, которые также работают на более полное восприятие текста через культурный контекст.

Примером «путеводителя» также может служить еще один комикс авторства А. Олейникова «Горе от ума. Графический путеводитель» [Олейников, 2022]. Отличительной особенностью текста является его культурно-историческая наполненность, автор не пересказывает текст оригинального произведения, а дополняет его конкретными историческими фактами, которые поясняют классический линейный текст А.С. Грибоедова. Существенная сложность возникает в восприятии текста без классических драматических ремарок, т.к. автор опускает их при адаптации в графический текст.

Таким образом, графические адаптации в современном толковании могут относиться к разным жанрам и являться отдельным поджанром визуального текста. Существуют специфические черты, которые отличают данный вид графических текстов, а именно наличие нескольких авторов –

(автора исходного текста и автора адаптации), близость с драматургией и кинематографом, которые реализуются через визуальную составляющую.

1.4. Своеобразие графических текстов для читателей-подростков

Как уже было обозначено, для современного подросткового восприятия характерна клиповость, фрагментарность. Всем этим требованиям комикс отвечает априори, но по содержанию далеко не каждый комикс способен удовлетворить читательский подростковый интерес.

Наиболее популярными среди подростков были и остаются комиксы на супергеройскую тематику: мифологизированность и фэнтезийность сюжета, ответ на запрос о герое, которого бы подросток принимал и видел в нем себя, например, в комиксах о «Человеке-пауке» главный герой – это ничем не примечательный молодой человек с теми же проблемами, с которыми сталкиваются подростки. Тем не менее нельзя сказать с полной уверенностью, что подростков интересует только супергеройская тематика комиксов. Для современного подростка характерно обращение к текстам, затрагивающим серьезные темы, например, темы буллинга, поиск своего места в мире, тема первой любви и переживание первого расставания и т.д. Примерами таких комиксов могут служить комиксы «Соня из 7 «буээ» авторства А. Олейникова [Олейников, 2020], «Антисоциальный клуб» Е. Маликовой [Маликова, 2020], «Дора» А. Смирновой [Смирнова, 2019] и др., а также графические романы, например, «Сурвило» О. Лаврентьевой [Лаврентьева, 2020] и пр.

Обратимся к отдельным примерам подросткового комикса и обозначим его специфику.

Комикс Елены Маликовой «Антисоциальный клуб» иллюстрирует специфику современного подросткового комикса. В нем затрагиваются темы и проблемы, близкие каждому подростку: дружбы, страха, непонимания, буллинга и пр.

Главные герои комикса не только понимают проблемы подростков, но они сами ими являются. Так, например, главная героиня Ева сталкивается с неприятием сверстников из-за своих физических особенностей – отсутствия руки. Другая героиня комикса, Ася, сталкивается с открытым буллингом из-за своего веса. Их одноклассники, а в будущем такие же участники «Антисоциального клуба» Женя и Никита сталкиваются с травлей из-за увлечений и материального положения. Все эти причины и проблемы знакомы каждому подростку, что как нельзя лучше помогает сблизиться читателю-подростку и персонажу. Если утверждать, что каждый подросток стремится отыскать «себя» в персонажах, то это получается и благодаря визуальному наполнению и особенностям языка комикса.

Так, в комиксе в основном говорят школьники, они используют сленг, ругаются, язык максимально приближен к тому, как говорят современные подростки, что делает комикс интересным и актуальным читателю. Кроме того, в комиксе изображены реалии подростка: дом, школа, социальные сети. В данном графическом произведении показаны не только живые диалоги, но и виртуальные, что также является особенностью современного комикса.

Говоря про специфику данного произведения, стоит отметить визуальный ряд, который, несмотря на серьезные темы, поднимаемые в комиксе, довольно яркий и простой. В комиксе отсутствуют резкие линии, все они мягкие и округлые, а цветовая гамма преимущественно в пастельных тонах, что делает комикс легким для восприятия читателя и играет некую терапевтическую роль: когда показываются серьёзные сцены буллинга, цвет помогает справиться с возникшим из-за этого напряжением. Тем не менее это не делает темы менее серьезным, а даже, наоборот, дает надежду.

Стоит отметить, что особое внимание в комиксе уделяется подростковой психотерапии. Когда ребята сталкиваются с очередной сценой травли, они идут к психологу, та дает им советы о том, как можно справиться с буллингом, т.е. в комиксе показывается не только факт издевательств, но и дается пример

того, как можно решить проблему. Важно отметить, что это было записано со слов реального практикующего детского психолога.

Еще одним примером подросткового комикса может служить рэп-комикс А. Олейникова и Т. Яржомбека «Соня из 7 «буээ» [Олейников, 2020]. В данном произведении перед читателем предстает героиня-подросток – Соня. Девочка переживает трудности подросткового возраста.

В комиксе от первого лица повествуется о школьных буднях подростка, который сталкивается с трудностями взросления, со взрослым миром, который подростков не принимает, при этом отвергается и система таких же подростков, она описывается как заранее predetermined, что саму девочку очень беспокоит.

Через повествование от лица подростка читатель может погрузиться в мир взросления и подросткового кризиса. Соня, как и всякий подросток, остро переживает взаимодействие с окружающим ее обществом, например, она отмечает, что ее дом, как строение, – мрак и ад, а выжить в таком месте – награда. Для нее самое главное спасение – музыка и творчество, куда она погружается и использует их как «щит».

Визуальное представление часто повторяет то, что говорится в линейном тексте, либо же во многом добавляет смысловой законченности. Когда Соня рассказывает про учителя, то перед читателем предстает иллюстрация, отсылающая к популярному фильму «300 спартанцев», что с одной стороны создает комический эффект, а с другой эффект «узнавания» для читателя-подростка.

Отметим, что структура комикса построена как рэп, т.е. стихотворная структура, которой пользуется Соня, для описания существует реальности. Данный факт может также заинтересовать подростков, которые не просто откликаются на злободневную для них тему, но и на актуальную форму повествования.

Таким образом, можно сделать вывод, что современный подросток склонен выбирать комиксы с фэнтезийной составляющей, но тем не менее его читательский интерес не ограничивается только произведениями в данном жанре. Подросток ищет комиксы, которые бы отражали его собственный опыт, помогали справиться со сложными ситуациями, свойственными подростковому возрасту.

1.5. Подходы к работе с графическими текстами в школе: обзор учебно-методических трудов

Изучая вопрос подходов к работе с графическими текстами, нельзя не обратиться к уже существующим учебным и методическим трудам. Изучение применения графических текстов в школьной практике началось относительно недавно. Тем не менее возможно обозначить статьи и методические пособия, авторы которых рассуждают о подходах к изучению графических текстов, в том числе комиксов с точки зрения их перспективы встраивания в школьную систему образования.

Одна из самых первых работ, посвященных теме комикса и возможностей его изучения в школе, – «Комикс в образовании: есть ли польза для дела?» Ирины Арзамасцевой [Арзамасцева, 2002]. В данной статье автор еще в 2002 году рассуждает о потенциале графического текста для обучения школьника. И.Н. Арзамасцева описывает дидактическую эффективность применения комиксов для универсальной подачи информации учащимся, так как форма графического текста сама по себе ёмкая, образная, она ориентирована и на сознание школьника, и на чувства. С помощью комиксов учащимся возможно доносить информацию о сложных вещах в более доступной и понятной для них форме, что будет являться стимулом к дальнейшему изучению той или иной темы.

Перечисляя все достоинства графического текста, автор отмечает и его недостатки, главный из которых состоит в том, что ребенок перестает

самостоятельно анализировать, потому что информация передана прямо, закончено, в отличие от литературы, представленной только текстом.

Отметим, что, несмотря на минусы комикса, которые заключаются в чрезмерной прямоте подачи информации, у графического текста тем не менее есть и творческий потенциал, который возможно реализовать, если использовать комикс в педагогической практике. Так, школьник, прочитав тот или иной комикс, может заинтересоваться созданием собственного, что уже будет требовать от него намного больших творческих усилий, чем даже анализ того или иного неграфического текста. В этом случае от школьника будет нужны не только его способности в изобразительном искусстве, но и понимание текста, того, как он строится, и как его совместить с изображением таким образом, чтобы не потерять динамику, как выстроить сюжет [Арзамасцева, 2002, с. 132 – 135].

В работе «Педагогические особенности использования текстов новой природы в работе с низкомотивированными и слабочитающими школьниками» Д.Ф. Ильясова, С.В. Олефир и А.Н. Юлдашевой подчеркивается, что графические тексты выступают неким помощником в вопросе приобщения школьников к чтению [Ильясов, 2018]. В заглавии вынесена проблема «нечтения» современных школьников. В статье авторы показывают, как с помощью использования в том числе графических текстов возможен эффективный путь становления культуры чтения, которая бы соответствовала когнитивным способностям и особенностям современных школьников. При работе с подростком-читателем следует использовать комплекс словесных, наглядных и практических методов. Используя в своей педагогической практике комиксы, учитель может реализовать данные методы. Это достигается в том числе за счет концентрации в графических текстах большого количества информации, которая распределяется между текстом и изображением, что значительно упрощает восприятие для

школьника, у которого, как уже говорилось ранее, наиболее ярко развито клиповое мышление [Там же].

В статье Алексея Янкова «Графические новеллы и комиксы в контексте приобщения молодежи к чтению» [Янков, 2010, С. 219] подобно предыдущим статьям говорится о возможностях, а в некоторых случаях и преимуществах, которые имеют именно графические тексты в случае привлечения молодежи и подростков в частности к чтению. Через чтение комиксов формируется не только визуальная грамотность, но и реализуется творческий потенциал в том числе.

В книге «Современные стратегии чтения: теория и практика» авторы делают акцент не только на возможность комикса в привлечении подростков к чтению, но и развитию у них диалоговых способностей, так как в комиксах форма изложения текста преимущественно диалоговая, что, с одной стороны, упрощает понимание, а с другой, помогает сформировать соответствующие навыки и у школьников. [Пранцова, Романичева, 2015]

Нельзя сказать, что комикс – это в полной мере самостоятельная единица в круге школьного чтения, тем не менее это инструмент, при должном его осмыслении, способный помочь учителю. В качестве примера можно привести статью Н.А. Стариковой и Н.П. Терентьевой о возможностях использования комикса при изучении рассказа В.П. Астафьева «Конь с розовой гривой» [Старикова, Терентьева, 2018]. В данной статье авторы описывают урок, на котором шестиклассникам было предложено создать свой комикс. Но прежде чем создать комикс по рассказу, школьникам нужно его изучить и не только со стороны сюжетной составляющей, но и содержательной. Перед созданием комикса необходимо создать сценарий, который должен точно отражать всю суть произведения, что невозможно сделать, не изучив произведение в полной мере.

Графические адаптации являются неким синтезом графики и линейного исходного текста, который может входить в школьную программу. Как упоминалось ранее, на данный момент вопрос «нечтения» стоит особенно остро, поэтому адаптации могут служить промежуточным звеном в ознакомлении учащихся с художественным текстом. В статье «Графический роман-адаптация как способ повышения интереса школьника к изучению мировой литературы» авторы предлагают работу с произведением «Робинзон Крузо» [Серго, Жернакова, 2019]. Они рассматривают возможности встраивания адаптации в урок таким образом, чтобы школьники не просто прочитали комикс, но и сделали его анализ. В таком случае представленный визуальный ряд помогает школьникам адаптироваться не только в фабульном нарративе, но и перейти на уровень символики и подтекста. Таким образом, графическая адаптация классического произведения не только способствует привлечению подростков к прочтению художественного произведения, но и помогает им на начальном этапе формирования навыков анализа.

В статье Е.С. Романичевой «Креолизованные тексты в литературном образовании: актуализируем и развиваем традиции методики» автор рассматривает традиции, которые под влиянием новых условий автор рассматривает «креолизованные» тексты как феномен развития общества, которым интересуется современный школьник [Романичева, 2022, с. 76–91]. В школьной практике такие тексты встречаются учителями неоднозначно: с одной стороны это «новшество», навязанное, которое не следует внедрять в школьную практику, но существует и обратный, прогрессивный, отклик, который настаивает на том, что комиксы – это часть сформировавшегося на данный момент общества, феномен, который невозможно игнорировать, если учитель заинтересован в том, чтобы не только обогатить свою методическую базу, но и в том, чтобы говорить с подростками на их языке. Романичева также пишет о том, что в последние года учителя осмыслиют не только работу непосредственно с визуальными текстами на уроках литературы, но и то, как

через графическую наррацию перейти на понимание линейной школьниками, как привлечь их к чтению классических произведений.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что комиксы – это преимущественно вспомогательная форма, которая способна привлечь школьников к чтению. Через легкость восприятия, через доступность повествования и динамичность графический текст способен привлечь и увлечь школьника, что в будущем может стать хорошей базой для привлечения в его читательскую культуру более серьезных форм и текстов.

2. Проектная деятельность учащихся как образовательная технология

2.1. Понятие «учебный проект» и

история проектной деятельности в образовании

Методика проекта зародилась в XVI веке в архитектурных мастерских Италии. Долгую и достаточно продуктивную историю развития проектного метода и его распространения в мировой практике можно разделить на пять этапов (по Е.С. Полат):

1. 1590-1765: начало проектной деятельности в архитектурных школах (мастерских) Европы.

2. 1765-1880: использование проекта в качестве метода обучения в систематической педагогической практике и его «переселение» на американский континент.

3. 1880-1915: использование метода проектов в производственном обучении и в общеобразовательных школах.

4. 1915-1965: переосмысление метода проектов и его «перемещение» с американского континента обратно в Европу.

5. 1965 – по настоящее время: новое «открытие» метода проектов, третья волна его международного распространения [Полат, 2010].

Наибольшее развитие опыт проектирования получил в Соединенных Штатах Америки в конце XIX – начале XX века. Проектирование было связано с идеями гуманистического направления в философии и образовании, с разработками американского философа и учителя Дж. Дьюи и его ученика В.Х. Килпатрика. Они предложили строить обучение на активной основе, через практическую деятельность студента, уделяя особое внимание его личным интересам и практической значимости знаний, полученных в дальнейшей жизни.

Очень важным, даже принципиальным, было предложить детям проблему, взятую из реальной жизни и значимую для них. Для решения такой

проблемы ученику будет необходимо применить как уже имеющиеся у него знания, так и новые знания, которые ему предстоит приобрести непосредственно в ходе работы [Пахомова, 2005].

Так, работая над исходной проблемой проекта, ученики совершенствуют уже имеющиеся знания и приобретают новые знания, добывают информацию из различных областей и интегрируют ее в собственный жизненный опыт. При этом мерилom успеха проектной работы становится не отметка, поставленная учителем, а реальная жизнь – отметка лишь фиксирует фактическое положение дел.

В России метод проектов был известен еще в 1905 году. После революции опыт проектирования применялся в школах по личному распоряжению Н.К. Крупской. С 1919 года под руководством выдающегося русского педагога С.Т. Шацкого в Москве работала Первая опытная станция по народному образованию [Шацкий, 1980].

Отечественные идеи проектного обучения связаны с именем выдающегося русского педагога П.Ф. Каптерева, который считал, что проектное обучение направлено на всестороннее упражнение ума и развитие мышления. В дальнейшем проектное обучение в России развивалось параллельно с разработками американских ученых и связано с именами П.П. Блонского, А.С. Макаренко, В.Н. Шульгина. Однако, вследствие того, что данный метод внедрялся в школу недостаточно продуманно и последовательно, она в 30-е гг. XX в. стала рассматриваться как «непедагогическая». Лишь в последнее время в связи с изменениями в современном образовании к этой технологии вновь возник интерес. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути. Переход от понятия «метода» к понятию «технологии» произошел в начале XXI в. [Гузеев, 2000, с. 206]. Причиной этому явилась технологизация образования. Технологизация

– это фактор улучшения результатов педагогического процесса путем совмещения средств и форм обучения с реализацией конкретной цели и отработкой системы контроля образовательного процесса. В нашем исследовании мы будем придерживаться точки зрения и терминологии В.В. Гузеева, определяя проектную технологию, как технологию, направленную на практический результат – продукт. [Гузеев, 200 с. 207].

В связи с большой популярностью этой технологии многие его определения можно найти в специальной литературе. Однако все они сводятся к утверждению, что образовательный проект – это совместная образовательная, творческая или игровая деятельность обучающихся, имеющая общую цель и скоординированные пути, направленные на достижение общего результата при решении любой значимой для участников проекта проблемы [Бухаркина, 2009].

Для ученика проект – это возможность максимально раскрыть свой творческий потенциал. Это деятельность, которая позволяет проявить себя индивидуально или в группе, проверить свои способности, применить свои знания, принести пользу, показать публично достигнутый результат. Это мероприятия, направленные на решение интересной задачи, сформулированной самими учащимися. Результат этой деятельности – найденный способ решения проблемы, который будет практичен и значим для самих открывателей. Для педагогов образовательный проект является интегративным дидактическим средством развития, обучения и воспитания, позволяющим развивать и закреплять специфические навыки и проектные умения: проблематизацию, целеполагание, планирование деятельности, рефлексию и саморефлексию, презентацию и самопрезентативность, а также поиск информации, практическое применение академических знаний, самообучение, исследовательская и творческая деятельность [Методические рекомендации, 3]. Большинство авторов, дающих определение проекта, выделяют ряд характерных особенностей проектной технологии:

- 1) наличие проблемы, которую предстоит решить в ходе работы над проектом;
- 2) ясная, реально достижимая цель;
- 3) моделирование реального продукта;
- 4) предварительное планирование работы (поэтапное);
- 5) изучение литературы и других источников информации, отбор информации;
- 6) обязательная письменная часть – отчет о ходе работы, в котором описываются все этапы работы;
- 7) оценка перспективности проекта;
- 8) рефлексивная оценка;
- 9) элемент самопрезентации.

Проектная технология по своей сути близка к проблемному обучению, которое предполагает последовательное и целенаправленное выдвижение перед учащимися познавательных задач, которые они решают и под руководством преподавателя активно усваивают новые знания. Кроме того, проектная технология имеет сходство с развивающим обучением. Развивающее обучение – активный метод обучения, при котором осуществляется целенаправленная образовательная деятельность. В то же время ученик, являясь полноценным субъектом этой деятельности, сознательно ставит цели и задачи по самосохранению и творчески достигает их.

Технология проектного обучения рассматривается в системе личностно-ориентированного образования и способствует развитию личностных качеств школьников, таких как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознавать их насущные интересы и потребности, и

это технология, предназначенная для последовательной реализации образовательных проектов. Данная технология построена с учетом принципов гуманизации, коммуникативности, индивидуализации, активного, ценностного подхода, направлена не только на формирование знаний и умений у учащихся, но и на самореализацию их личности.

Технология проектов всегда ориентирована на самостоятельную деятельность учащихся (индивидуальную, парную, групповую), которую они выполняют в отведенное для этой работы время (от нескольких минут урока до нескольких недель, а иногда и месяцев). Чаще всего тематика проектов определяется практической значимостью вопроса, его актуальностью, а также возможностью его решения при привлечении знаний учащихся из разных областей, изучаемых в школе наук [Гузеев, 2000 с. 23].

Отметим, что проектирование в образовании как тип деятельности теряет свою исключительную принадлежность к научной области. Происходит изменение в представлении о самом процессе проектирования. В нем уменьшается доля профессиональных знаний, факторов научной и практической значимости продукта проектирования и возрастает доля содержания, связанного с пониманием этой деятельности как инструмента повышения качества образования.

2.2. Типология проектов

Многообразие проектов может быть классифицировано по следующим типологическим признакам, которые представлены в виде таблицы (приложение 3). Рассмотрим специфику видов проектов по доминирующей деятельности участников [Гузеев, 2000, с. 67].

Исследовательские проекты. Целью этих проектов является получение научных знаний, имеющих признаки новизны и теоретической и / или практической значимости. Эти проекты полностью подчинены логике исследования и имеют четкую и подробную структуру, которая приближается или полностью совпадает с истинным научным исследованием. Этот тип

проекта предполагает актуальность выбранной темы; постановка задачи, определение объекта и предмета исследования; постановка целей и связанные с ними задачи; постановка гипотезы решения указанной проблемы с последующей ее проверкой; описание методов исследования (теоретических и эмпирических); обсуждение и оформление результатов исследований, выводов; выявление новых исследовательских проблем; внешняя оценка.

Творческие проекты. Целью данного вида является творческий продукт – газеты, очерки, альманахи, видеоролики, праздники, экспедиции и т. д. Особенность творческих проектов в том, что они не требуют детальной структуры совместной деятельности учащихся и педагогов, а только намечают и развивают в соответствии с конечным результатом. Однако эти проекты требуют продуманной формы и структуры конечного результата: сценария праздника, плана эссе или статьи, оформления газеты.

Ролевые и игровые проекты. Специфика данных проектов обусловлена их названием: проектанты играют роли литературных героев, исторических или выдуманных персонажей, а результат проекта лишь намечается, окончательно вырисовываясь лишь в конце проекта. Целью этих проектов является сбор информации о каком-либо объекте, явлении для анализа, обобщения и представления широкой общественности в форме публикации в СМИ. Интернет и другие подобные проекты, а также исследования требуют хорошо продуманной структуры, которая включает: актуальность проекта и его цель; объект исследования и предмет поиска информации; список источников информации (литература, СМИ, базы данных, данные анкетных методов исследования); обработка информации (анализ, сравнение и известные факты, аргументированные выводы); результат (статья, аннотация, отчет, видео или аудио); презентация в виде публикации; обсуждение (на конференции, онлайн); внешняя оценка.

Практико-ориентированные (прикладные) проекты. Цель проектов такого типа – получение результатов, ориентированных на социальные

интересы самих участников. Итак, на основании полученных исследований в области экологии, географии, истории и др. могут быть подготовлены следующие документы: программа действий по преодолению выявленных проблем; юридический проект; справочный материал; руководящие указания; словарь терминов; проект виртуального музея, зимнего сада и др. Практико-ориентированные проекты требуют хорошо продуманной структуры с определением пошаговых действий с указанием результатов; определение функций каждого участника, координация и корректировка их деятельности; оценка возможных способов реализации результатов проекта с учетом возможных рисков и др.

По второму критерию – предметно-содержательной области можно выделить монопроекты и междисциплинарные проекты.

Монопроекты. Такие проекты разрабатываются в рамках одного предмета с выбором, как правило, наиболее сложных разделов и тем, хотя не исключается использование информации из других областей знания и деятельности. Как правило, руководителями таких проектов выступают учителя-предметники. Примерами таких проектов могут быть литературно-творческие, естественно-научные, экологические, лингвистические, культурные, географические, исторические, музыкальные и другие проекты. Монопроекты можно разрабатывать в рамках классно-урочной системы.

Межпредметные проекты, в отличие от монопроектов, выполняются во внеурочное время и под руководством нескольких специалистов в различных областях знания. Такие проекты требуют очень квалифицированной координации со стороны специалистов и слаженной работы многих творческих групп. Межпредметные проекты могут быть как небольшими, затрагивающими два-три предмета, так и направленными на решение достаточно сложных проблем, требующих содержательной интеграции многих областей знания [Дудина, 2019, с. 28].

Классификация проектов по характеру координации подразумевает проекты двух типов. Проекты с *открытой*, явной *координацией*. Деятельность в таких проектах организуется, направляется и контролируется лицом из числа участников – координатором. Проекты *со скрытой*, неявной *координацией* – это, как правило телекоммуникационные проекты, в которых координатор явно не обнаруживает функции организации и контроля, а выступает полноправным участником проекта, «подсказывающим» или «помогающим» в решении проблем.

Проекты могут различаться и по характеру контактов между участниками. Они могут быть *внутриклассными, внутришкольными, региональными, межрегиональными, международными*. Последние два типа проектов (межрегиональные и международные), как правило, являются телекоммуникационными, поскольку требуют использования информационных технологий.

По количеству участников можно выделить *индивидуальные проекты* (разработчик проекта является его единственным участником) и *групповые* (два и более участников).

По продолжительности выполнения проекты следует классифицировать на *мини-проекты*, способные укладываться в один урок, или являющиеся фрагментом урока. *Краткосрочные проекты*, разрабатываемые на 4-6 уроках. При этом уроки используются для координации проектных групп, в то время как основная работа по сбору информации, изготовлению проектного продукта и подготовке презентации осуществляется во внеклассной деятельности. *Долгосрочные проекты* – проекты, реализуемые в течение месяца или нескольких месяцев.

Таким образом, можно говорить о том, что реализация проектной технологии на практике ведет к изменению позиции учителя. Из носителя готовых знаний он превращается в организатора познавательной деятельности

своих учеников. Изменяется и психологический климат в классной комнате, так как учителю приходится переориентировать свою учебно-воспитательную работу и работу учащихся на разнообразные виды самостоятельной деятельности учащихся, на приоритет деятельности исследовательского, поискового, творческого характера, в зависимости от типа реализуемого проекта.

2.3. Этапы работы над проектом

Технология проектов всегда ориентирована на самостоятельную деятельность учащихся (индивидуальную, парную, групповую), которую они выполняют в отведенное для этой работы время (от нескольких минут урока до нескольких недель, а иногда и месяцев). Чаще всего тематика проектов определяется практической значимостью вопроса, его актуальностью, а также возможностью его решения при привлечении знаний учащихся из разных областей, изучаемых в школе наук [Пахомова, 2005].

Технология проектов не предполагает жесткой алгоритмизации действий, не исключает творческого подхода, но требует правильного следования логике и принципам проектной деятельности.

Принципы построения проектов едины. Последовательность этапов работы над проектом соответствует этапам продуктивной познавательной деятельности: проблемная ситуация – проблема, заключенная в ней и осознанная человеком – поиск способов решения проблемы – решение. Этапы работы над проектом можно представить следующим образом:

Все периоды работы над проектом можно классифицировать на три этапа:

I. Начальный. Определение тематического поля и темы проекта. Поиск и анализ проблемы. Постановка цели проекта. Поиск оптимального способа достижения цели проекта, построение алгоритма деятельности. Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.

II. Технологический. Анализ имеющейся информации. Сбор и изучение информации. Анализ ресурсов. Выполнение запланированных задач. Текущий контроль качества. Внесение изменений в конструкцию и технологию.

III. Заключительный. Подготовка презентационных материалов. Презентация проекта. Изучение возможностей использования результатов проекта (выставка, публикация). Анализ результатов выполнения проекта. Оценка качества выполнения проекта.

Подходы к структурированию проектов:

1. Выбор темы проекта, типа, числа лиц. Обсуждение проблематики.
2. Распределение задач по группам.
3. Самостоятельная работа.
4. Промежуточное обсуждение.
5. Защита проекта.
6. Подведение итогов.

Основная задача учителя – подготовка личности, которая умеет находить и получать информацию, усваивая ее как новое знание – формировать у ученика информационную компетенцию. Работа над проектом предполагает следующие результаты:

1. Рост значения языка как средства общения;
2. Развитие умения работать в коллективе;
3. Увеличение кругозора;
4. Повышение мотивации;
5. Поощрение творческого начала;
6. Воспитание самостоятельности;
7. Интеграция 4 видов речевой деятельности;
8. Развитие общеучебных умений и навыков.

С точки зрения учителя, образовательный проект – это дидактический инструмент, который позволяет обучать планированию действий таким образом, чтобы решить проблему.

Как любая технология, метод учебного проекта имеет четкую организационную структуру.

1. Включение ученика.
2. Выбор проблемы, постановка цели и задач.
3. Сбор данных.
4. Завершение работы.
5. Презентация.

Именно проектные методики отличны высокой коммуникативностью и предлагают выражение ученикам своего мнения с активным включением в деятельность. Формируют принятие ответственности при продвижении обучения, что способствует формированию ключевых компетенций: коммуникативной – овладение всеми видами речевой деятельности; информационной – освоение необходимых знаний; интеллектуальной –

умение анализировать, сравнивать и сопоставлять; организационной - умение сформулировать цель своей деятельности [Подласый, 2012, с. 145].

Этапы работы над проектной технологией подразумевают такие формы проведения занятий, которые базируются на возрастающей равноправной роли педагога и ученика. Так проектная группа через совместную целевую установку, сообща планирует и осуществляет учебные и рабочие шаги и подводит итоги работы.

2.4. Проектная деятельность в практике преподавания литературы: опыт педагогов

Федеральная рабочая программа по учебному предмету «Литература» (предметная область «Русский язык и литература») [Мин. Прос. РФ, 2022] разработана с целью оказания методической помощи учителю литературы в создании рабочей программы по учебному предмету, ориентированной на современные тенденции в образовании и активные методики обучения.

В предметных результатах освоения программы по литературе на уровне основного общего образования отражен результат публичного представления выполненного опыта (литературоведческого эксперимента, исследования, проекта); а также развитие элементарных умений коллективной учебно-исследовательской и проектной деятельности под руководством учителя и умение публично представлять полученные результаты.

Литература как учебный предмет в школе предполагает в качестве основной деятельности чтение и анализ художественного произведения. Анализ художественных произведений в школе осуществляется на основе достижений формальной поэтики (анализ формы и содержания). Однако на основе ученых-герменевтиков (М. Бахтин, Г.-Г. Гадамер, П. Риккер и др.), ученых-дидактов (В. Гузеев, В. Андреев, И. Зимняя и др.), ученых-психологов (С. Бондырева, И. Якиманская, Э. Сайко и др.), главной мыслью которых становится мысль о диалогизме отношений, в том числе и художественно-эстетических, анализ художественного текста возможно осуществлять не

только традиционными способами, но и посредством реализации проектной деятельности.

Исследуя УМК В.Я. Коровиной за 5 класс [Коровина, 2023], мы выявили некоторые методические рекомендации к проведению уроков-проектов. Содержание данной программы способствует претворению в жизнь проектной технологии. Такие проекты, необычные по форме, вызывают особый интерес учащихся, при этом учитель решает серьезные образовательные задачи. Например, В.Я. Коровина при работе с литературным текстом (определение особенностей жанра, структуры произведения, вычленение эпизодов) предлагает такой творческий проект: создать комиксы по произведению (небольшого объема, хорошо известного жанра). Так, изучая структуру и особенности рассказа А.П. Чехова «Хирургия», ученикам предлагается внимательно прочитать произведение, выделить самые важные эпизоды, отобрать текст, в рисунках попытаться выразить характер персонажей. Работа проходит в группах, где роли распределяют сами ученики.

При подготовке к уроку «Конкурс баснописцев» по В.Я. Коровиной дети знакомятся с правилами создания проектов: постановкой учебной задачи, распределением ролей (чтецы, иллюстраторы, сочинители, критики). Это первое предметное микроисследование (подумать, задать себе вопрос, понаблюдать, найти ответ в справочной литературе, ресурсах Интернет).

Таким образом, по учебно-методическому комплекту В.Я. Коровиной идеи проектной деятельности не расширены по своей форме и многообразию, а представлены лишь эпизодически.

Проектная деятельность обеспечивает новый уровень общения с эстетическим объектом (художественным текстом), реализует интерпретационное начало, активизирует личностный взгляд ученика на текст и его автора, содействует межличностной коммуникации в процессе освоения художественной структуры произведения [Колесникова, 2005, с. 128-129].

Научно-методический журнал «Литература в школе» отражает такую тенденцию развития проектной деятельности, как существование двух волн публикаций материалов на исследуемую тему:

1. 2010-2019 гг. Этап методической проработки проектной деятельности как технологии, формулируются принципы адаптации проектов в изучении школьного курса литературы: Галецкая Э.В., Янушевский В.Н., Севастьянова А.А. и др.

Так, Чельшева Ирина Леонидовна – методист Симферопольского городского методического центра, в статье «Групповая проектная деятельность учащихся» [Чельшева, 2015], представляет не только образовательные возможности проектной деятельности школьников на уроках и во внеклассной работе, но и формирует примерную тематику проектов для среднего и старшего звена школьников (приведем некоторые из них):

- 5 класс: проект «Памятник литературному герою»; мини-проект «Моя любимая народная сказка»; аукцион волшебных предметов (по сказкам народов мира);
- 6 класс: проект-инсценировка «Басни И.А. Крылова»; мини-проект «Подарок главному герою» (по произведению В. Распутина «Уроки французского») и т.д.

2. 2020-е гг. Этап поиска новых форм проектной деятельности, ориентир на интересы детей, развитие медианаправления (создание подкастов, мультимедийных комментариев, сайтов и т.д.): Д.Д. Жиркова, А.А. Соколова, В.Н. Петренко.

В статье В.Н. Петренко актуальность новой формы проекта – «Литературного блога» обусловлена не только стремительным развитием цифровизации в сфере современного образования, но и распространением дистанционных и смешанных форм внеурочных и кружковых занятий в школе

[Петренко, 2022]. Влияет также популярность современных медиасреды школьников-подростков (в том числе и социальных сетей). Автором предлагается современная форма организации внеурочной деятельности обучающихся в 6-7 классах, а именно: организации проектной мастерской, в основе которой лежит применение блог-технологии. Блог-технология рассматривается как одна из наиболее актуальных и интересных информационно-образовательных технологий, включающая в себя множество методов и приемов.

В итоге рассмотрения данного вопроса можно сказать, что опыт проектной технологии в отечественной методике присутствует, однако поиск новых форм и направлений проектной деятельности, учитывающих специфику подросткового возраста, продолжается. Технология проектов прочно вошла в современную практику образования. Примерные результаты, представленные в Федеральной рабочей программе, способствуют развитию новых форм проектов на уроках литературы, а также позволяют педагогу создать условия для вовлечения учащихся в образовательный процесс и самостоятельную читательскую и исследовательскую деятельность.

3. Реализация проекта «Подросток и комикс-среда» в образовательном пространстве

3.1 Паспорт проекта

Название проекта	«Подросток и комикс-среда»
Актуальность проекта	Работа с комиксами связана с освоением форм современного методического использования вербальных текстов, сопровождаемых иллюстрациями, в условиях «приспособленности» к новому типу мышления учащихся – клиповому мышлению, в частности, через реализацию образовательного проекта.
Аннотация	Проект направлен на работу с отечественными графическими текстами для формирования интереса читателя-подростка к литературе, а также возможность для учащегося проявить свой творческий потенциал.
Проблема	Недостаточная осведомленность учащихся подросткового возраста об отечественной комикс-культуре и отечественных комиксах. Графический текст может служить средством создания мотивации к чтению художественной литературы, а также выполнять психотерапевтическую функцию, описывая актуальные подростковые проблемы и пути их решения.
Цель	Популяризация отечественной комикс-культуры среди подростков.
Основные задачи проекта	<ul style="list-style-type: none">• Познакомить учащихся с понятием «комикс», историей развития и становления

	<p>комиксов в литературе и с популярными отечественными издательствами;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ознакомить с правилами чтения комиксов, а также с технологией создания авторского комикса; • Создать собственный комикс: графическую адаптацию художественного текста и авторский комикс; • Представить и оценить готовый продукт.
<p>Результаты</p>	<p>Авторский комикс и графическая адаптация художественного текста.</p>
<p>Структура проекта</p>	<p>1 этап – подготовительный этап:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ определение темы и цели проекта; ○ выделение подтем в теме проекта; ○ анализ специальной литературы и интернет-ресурсов по теме проекта; ○ создание мотивации; ○ формирование творческих групп; ○ разработка внеурочных занятий; ○ установление способов представления результатов (формы отчета) и критериев оценки результатов процесса. <p>2 этап – технологический этап:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ определение способов сбора и анализа информации; ○ определение и начало работы с творческими продуктами проекта;

	<ul style="list-style-type: none"> ○ распределение ролей и обязанностей между членами рабочей группы; ○ консультирование, обсуждение с участниками проекта; ○ проведение анкетирования – анализ результатов; ○ поэтапное выполнение аналитических задач проекта. <p>3 этап – заключительный этап:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ предоставление выполненной работы; ○ оценка работ согласно разработанным критериям; ○ анализ выполненной работы; ○ подготовка отчёта о выполненной работе; ○ публикация отчёта о выполненной работе на школьном сайте и стендах школы.
<p>Тип проекта</p> <p>1. по продолжительности</p> <p>2. по количеству участников</p>	<p>1. Долгосрочный (октябрь – май);</p> <p>2. Групповой и индивидуальный.</p>
<p>Руководители проекта</p>	<p>Крафт Александра Александровна</p> <p>Соколова Виктория Алексеевна</p>
<p>Проектные группы</p>	<p>Авторский проект: Антоняк Татьяна (10А класс)</p>

	Групповой проект: Анкудинова Ангелина (7Б класс), Мамедова Александра (7Б класс), Надирова Асель (7Б класс).
Гипотеза	Технология проектов является эффективным методическим средством, позволяющим осуществлять деятельность с умением размышлять, анализировать, фокусировать внимание. Когда ученик начинает работу над решением настоящей практической задачи, это может позволить ему раскрыть таланты и реализовать свой творческий потенциал.
Объект исследования	Отечественные графические тексты.
Предмет исследования	Процесс создания графического текста подростками.
Образовательное учреждение, на базе которого реализуется проект	МАОУ СШ №27 им. А.Б. Ступникова.
Срок выполнения проекта	Октябрь 2023 г. – май 2024 г.
Целевая аудитория	Учащиеся среднего звена и старшей школы.
Оценка проектной деятельности учащихся	1. Оценка продукта проектной деятельности учащегося; 2. Процессуальная оценка проектной деятельности учащегося.

	<p>3. Оценка оформления проекта;</p> <p>4. Рефлексия.</p>
<p>Планируемые результаты</p>	<p>1) Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • духовно-нравственное воспитание; • эстетическое воспитание. <p>2) Метапредметные результаты:</p> <p>Познавательные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование ценности научного познания; • формирование базовых исследовательских действий. <p>Коммуникативные УУД.</p> <p>Регулятивные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> • самоорганизация; • самоконтроль, эмоциональный интеллект; • организация совместной деятельности. <p>3) Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • понимание духовно-нравственной и культурной ценности литературы; • овладение умением анализировать произведение в единстве формы и содержания, определять тематику и проблематику произведения; • овладение умениями самостоятельной интерпретации и оценки текстуально изученных художественных произведений.

<p>Дальнейшая реализация проекта</p>	<p>Использование комиксов на уроках литературы и во внеурочной деятельности;</p> <p>Раскрытие возможностей использования комикса на уроках литературы;</p> <p>Подготовка к реализации краткосрочных проектов.</p>
---	---

3.2. Начальный этап проектной деятельности

Начальный этап состоял из нескольких подэтапов, которые были последовательно реализованы в ходе проектной деятельности.

Первоначально было проведено анкетирование на базе школы №27 им. А.Б. Ступникова среди учащихся 5-11 классов, которое было призвано выявить текущую осведомленность, увлеченность, заинтересованность школьников в комикс-культуре в целом и в отечественной в частности.

Респондентам были заданы следующие вопросы:

1. Вы знаете, что такое комиксы?
2. Если вы никогда не читали комиксы, то хотели бы?
3. Как Вы думаете, комиксы – это чтение только для детей? Почему?
4. Какие жанры комиксов Вы предпочитаете? (манга, комикс-адаптации, комиксы о супергероях и т.д.)
5. Я читаю комиксы, потому что они...
6. Хотели ли бы Вы сами создать свой комикс?

В ходе анализа ответов подростков были сделаны следующие выводы:

1. Все учащиеся знают такой феномен, как «комикс», а некоторые из них знают и комикс-адаптации, и графические романы.
2. Из всех респондентов только один человек ответил, что комиксы – это чтение для детей, «потому что в комиксах присутствуют яркие картинки, которые увлекают детей читать»;

3. Среди подростков наиболее популярным жанром графических текстов являются манга (53,7%). Комиксами, в том числе комикс-адаптациями и произведениями о супергероях интересуются 25,2% учащихся;
4. В большинстве своем подростки не знают об отечественных комиксах (66,6%), те же, кто ответили утвердительно, называют такие комиксы, как «Майор Гром» от издательства Bubble, «Дух моей общаги» и «Собакистан»;
5. Большинство респондентов на вопрос, почему они предпочитают комиксы, ответили, что им интересен сюжет (51%), а также что благодаря комиксам легче воспринимается и усваивается информация. Терапевтическую функцию отметили 18,5% учащихся: «развивают эмоциональный интеллект, эмпатию», «дарят надежду, придают сил и мотивации».

Следующим подэтапом реализации проекта стала мотивация подростков, которые проявили заинтересованность в участии в проекте. С учащимися были проведены беседы, в ходе которых они познакомились с графическими текстами, в частности, с комиксами и графическими адаптациями, такими как «Маус» Арта Шпигельмана, «Сурвило» Ольги Лаврентьевой, «Антисоциальный клуб» Елены Маликовой, с рэп-комиксом «Соня из 7 “Буээ”», «Евгений Онегин. Графический путеводитель», «Горе от ума. Графический путеводитель» авторства Алексея Олейникова.

В ходе встреч, на которых подростки знакомились с графическими текстами, было проведено внеурочное занятие по комиксу Е. Маликовой «Антисоциальный клуб» – «Быть „не таким“ можно по-разному». Учащимся был продемонстрирован комикс на серьезную тему – тему буллинга. Цель данного занятия заключалась не только в знакомстве учащихся с отечественными комиксами, расширении читательского кругозора, предоставлении примера для создания собственных работ, но и в профилактике буллинга среди подростков.

Внеурочное занятие

Класс: 5-11

Тема: «Быть „не таким“ можно по-разному»

Тип урока: внеурочное занятие

Планируемые результаты:

Личностные: уважение прав, свобод и законных интересов других людей; неприятие любых форм экстремизма, дискриминации; понимание роли различных социальных институтов в жизни человека; представление об основных правах, свободах и обязанностях гражданина, социальных нормах и правилах межличностных отношений в поликультурном и многоконфессиональном обществе, в том числе с опорой на примеры из литературы; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи, в том числе с опорой на примеры из литературы; готовность к участию в гуманитарной деятельности; активное неприятие асоциальных поступков, свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства;

Метапредметные:

- **Познавательные:** выявлять и характеризовать существенные признаки объектов и явлений; устанавливать существенный признак классификации и классифицировать литературные объекты по существенному признаку, устанавливать основания для их обобщения и сравнения, определять критерии проводимого анализа; с учётом предложенной задачи выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых литературных фактах и наблюдениях над текстом; предлагать критерии для выявления закономерностей и противоречий с учётом учебной задачи; самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи при

работе с разными типами текстов; формировать гипотезу об истинности собственных суждений и суждений других, аргументировать свою позицию, мнение; самостоятельно формулировать обобщения и выводы по результатам проведённого наблюдения, опыта, исследования; владеть инструментами оценки достоверности полученных выводов и обобщений; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать литературную и другую информацию различных видов и форм представления;

- Коммуникативные: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с условиями и целями общения; выражать себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах; распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, знать и распознавать предпосылки конфликтных ситуаций, находя аналогии в литературных произведениях, и смягчать конфликты, вести переговоры; понимать намерения других, проявлять уважительное отношение к собеседнику и корректно формулировать свои возражения; в ходе учебного диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение учебной задачи и поддержание благожелательности общения; сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- Регулятивные: выявлять проблемы для решения в учебных и жизненных ситуациях, анализируя ситуации, изображённые в художественной литературе; владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии в литературном образовании; принимать себя и других, не осуждая; проявлять открытость себе и другим; осознавать невозможность контролировать всё вокруг;

Предметные: овладение умением анализировать произведение в единстве формы и содержания, определять тематику и проблематику произведения; выявлять особенности языка художественного произведения; овладение умением сопоставлять произведения, их фрагменты (с учётом внутритекстовых и межтекстовых связей), образы персонажей, литературные явления и факты, сюжеты разных литературных произведений, темы, проблемы, жанры, приёмы, эпизоды текста.

Технологии, методы: метод творческого чтения

Ход урока

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
Организационный момент	Приветственное слово учителя Настройка учащихся на работу	Приветствие друг друга и педагога	1 мин
Вступительный (мотивационный этап)	<u>Прогнозирование темы урока:</u> - Посмотрите, пожалуйста, на название темы нашего сегодняшнего урока. Как вы думаете, о чем сегодня может пойти речь?	Учащиеся отвечают на вопросы, обсуждают, дискутируют. Учащиеся формулируют цель урока	10 мин

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	<p>- По вашему мнению, как можно быть «не таким» по-другому?</p> <p>- Читали ли вы произведения, где герой был «не таким»?</p> <p>А всегда ли «не такие» герои принимаются обществом?</p> <p><u>Целеполагание:</u></p> <p>Исходя из ответов, попробуйте сформулировать цель сегодняшнего урока.</p>		
<p>Этап художественного восприятия и его выявления</p>	<p><u>Беседа с учащимися:</u></p> <p>Вы когда-нибудь читали комиксы?</p> <p>А читали ли вы комиксы отечественных</p>	<p>Высказывают свои впечатления</p> <p>Рассуждают над вопросами</p> <p>Прогнозируют финал комикса.</p>	<p>15</p>

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	<p>авторов? Если да, то какие?</p> <p><u>Представление на слайде обложки комикса:</u></p> <p>Предлагаю вам познакомиться с одним необычным комиксом.</p> <p>Посмотрите на слайд.</p> <p>Какие чувства у вас вызывает данная обложка?</p> <p>Совпадает ли ваше впечатление от цветов обложки и самого названия? Почему?</p> <p>Как вы думаете, исходя из названия, о чем будет это произведение?</p> <p><u>Прогнозирование через ассоциации:</u></p>		

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	<p>Попробуйте спрогнозировать, исходя из цветовой гаммы, хорошо закончится произведение или трагически?</p>		
Этап анализа	<p><u>Чтение с остановками:</u></p> <p><i>Отрывки из комикса выводятся на экран</i></p> <p>Посмотрите на представленные отрывки из комикса (Приложение 1)</p> <p>Посмотрите на первый отрывок, обратите внимание на визуальный ряд, а затем на текст.</p> <p>Как вы считаете, оправдались ли ваши прогнозы относительно того, о</p>	<p>Обсуждение вопросов.</p> <p>Высказывание своего мнения.</p>	10 мин

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	<p>чем будет этот комикс?</p> <p>А теперь посмотрите на второй отрывок, как бы вы описали то, что происходит на фреймах? Почему это происходит?</p> <p>Посмотрите на отрывки три и четыре. Сравните поведение героев в первом и во втором случае. Что поменялось?</p> <p>А теперь посмотрите на последний отрывок, исходя из происходящего, вы можете сказать, как закончится комикс?</p> <p>Опишите героев, которых вы увидели. Какой, по вашему</p>		

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	<p>мнению, у них характер?</p> <p>Почему они могут быть «не такими»?</p> <p>Как цветовая гамма, помогает понять настроение героев?</p> <p>Какова роль психолога в данном случае, по вашему мнению?</p>		
<p>Заключительный этап</p>	<p><u>Обобщение пройденного:</u></p> <p>Исходя из того, что мы с вами обсудили на уроке, скажите, пожалуйста, какая центральная тема данного комикса?</p> <p>Посмотрите еще раз на советы, которые дает школьный психолог ребятам.</p>	<p>Дают собственные советы.</p>	<p>7 мин</p>

Этап урока	Содержание этапа	Виды деятельности учащихся	Время
	Что бы вы могли добавить от себя к ним?		
Рефлексия	<u>Анализ полученной информации:</u> Школьники делятся своими впечатлениями о проанализированном произведении, выдвигают идеи построения собственного графического текста	Дают обратную связь по проанализированному произведению.	2 мин

После проведения всех мотивационных работ учащиеся распределились на группы по выбранному жанру того или иного графического текста, было образовано два направления для создания собственного комикса подростками: индивидуальный, где учащийся будет создавать собственный комикс, и групповой, в котором учащиеся в последующем будут работать над созданием комикс-адаптации. На данном этапе участники проекта обращаются к проблеме недостаточной осведомленности об отечественной комикс-культуре и отечественных комиксах и выбирают тип продукта, над которым будут работать.

Таким образом, на начальном этапе были проведены несколько подэтапов работы с учащимися: анализ осведомленности и вовлеченности в комикс-среду подростков, мотивационный блок работ с учащимися, заинтересовавшимися в создании собственного проекта, создание рабочих групп.

3.3 Технологический этап

Технологический этап творческого проекта включает в себя несколько этапов, необходимых для успешной реализации идеи.

В первую очередь, разрабатывается последовательность изготовления будущего продукта. Следующая важная задача – организовать работу учащихся с текстом. Затем следует подобрать и приобрести необходимые материалы и инструменты для работы. После этого необходимо организовать рабочее место, чтобы создать комфортные условия для творчества. Технологический этап творческого проекта играет важную роль в обеспечении успешной и эффективной реализации идеи, позволяя превратить творческую концепцию в готовый продукт.

После этапа мотивации началось планирование деятельности учащихся, были организованы рабочие группы. Участники групп выбрали темы, которые бы они хотели изобразить в своих комиксах. Группы были сформированы с учётом способностей и личной заинтересованности учащихся в той или иной сфере: сценарное мастерство, изобразительные навыки. Стоит отметить, что данные роли не строго закреплены за учащимися, они являются только ведущими для конкретного члена команды.

После распределения ролей и выбора темы учащиеся приступили к поиску информации, необходимой для реализации своих проектов. Им была дана задача найти как можно больше сведений, которые призваны помочь лучше и точнее раскрыть проблему. Одна из групп выбрала адаптацию классического текста, задача состояла в том, чтобы внимательно прочитать текст и выбрать самые значительные и репрезентативные его части. Главными

критериями отбора были небольшой объем художественного произведения, автор, с творчеством которого подростки знакомы, проблематика текстов, соответствующая возрасту. Выбор пал на рассказы В.П. Астафьева, потому как с его небольшими произведениями учащиеся уже были знакомы («Конь с розовой гривой», «Васюткино озеро» и т.д.), кроме того, 2024 год был ознаменован столетним юбилеем писателя.

Собрав информацию, проведя ее анализ и аккумулировав, учащиеся приступили к написанию сценария. Данный этап вызывал трудности, т.к. он требовал от них точности и краткости в изложении, а также красочности слога. На данном этапе важно точно представлять себе характер героя, чтобы выстроить правильную и естественную для него линию поведения, его облик, манеры. Рисовать героев необходимо в активных позах, в действии. Учителя проводили консультации с учащимися.

По плану проекта, предполагалось 6 занятий для рисования комикса. Однако группа, которая выбрала для себя создание графической адаптации, столкнулась с проблемой интерпретации текста. Учащимися был выбран рассказ В.П. Астафьева «Зачем я убил коростеля?», но произведение, где усилена психологическая составляющая, оказалось сложным для перевода в адаптацию. Рабочая группа выбрала другой рассказ Виктора Петровича – «Хвостик». Так, экспериментальная работа на практике показала учащимся разницу между графическим и линейным текстом, что тоже считаем важным результатом реализации проекта.

Рассказ «Хвостик» несет в себе глубинный смысл, рассказывает о загадочном сибирском характере, учит бережному отношению к природе. Стилль В.П. Астафьева уникален и неповторим, в его произведениях много диалектных слов, характеризующих суровый быт сибиряков. Вдумчивое чтение рассказа поспособствовало выбору проблемы экологии, которая отражена в произведении «Хвостик».

Стиль изображения – черно-белый.

Группа использовала большинство приемов для создания авторского комикса, в том числе и работа с перспективой, работой с текстурами.

Работа с текстом основана на анализе основных сюжетных пластов и ключевых слов рассказа «Хвостик», с преобразованием в закадровый текст, который, в свою очередь, делится ещё на авторский текст и внутренний монолог рассказчика. Учащиеся вместе с руководителями актуализировали понятие «Затесь». Затесь – это зарубка на дереве, сделанная охотниками или таежниками, чтобы не заблудиться в лесу. «Затеси» Астафьева – это цикл произведений, в которых автор запечатлел важные жизненные моменты, которые «врезались» в его память. Уже известная «затесь» для учащихся, с которой познакомились в 6 классе, называется «Больше жизни»

«Единственный герой с лицом (и то только в первом кадре) – образ рассказчика. Это образ человека пожилого возраста, который многое помнит про остров на Енисее и сокрушается по поводу того, что с ним стало. Далее ни у кого из героев нет лица – у рассказчика его нет, потому что так мы хотели показать стыд (на лице присутствуют только штрихи), мальчик специально изображен немного уродливо, с широкой улыбкой, чтобы показать, что у него нет сожаления ни к суслику, ни к окружающей его обстановке. Все люди в нашем комиксе – мелкие и штриховатого изображения – это символ их безучастности и неприятия ситуации экологической катастрофы, которую они же сами и провоцируют», – Анкудинова А.



рис. 1



рис. 2



рис. 3



рис. 4



рис. 5



рис. 6



рис. 7



рис. 8

Работа с текстом осуществлялась и на уровне лексики. В тексте рассказа встречается много названий растений (тальники, черемушник, курослеп и др.), трудных для восприятия подростками слов (отава, часы предвечерья, малопроточная вода, отного и др.). Учащиеся обращались за разъяснением к электронным словарям или к кураторам. Подростки пришли к выводу, что особенности текста определены биографией В.П. Астафьева, своеобразием географического расположения Овсянского острова.

Таким образом, национально-региональный компонент в школьном образовании помогает детям ощутить и осознать свою принадлежность к своей «Малой Родине», к своему дому, воспринимая всю полноту ближайшего окружения, усваивая при этом общечеловеческие и национальные ценности в духовном и материальном.

Индивидуальный комикс Татьяны А. (ученицы 11 А класса) – проект полностью авторский. Комикс будет являться «альтернативной вселенной» компьютерной игры «Genshin Impact». Персонажи были полностью созданы по творческим соображениям ученицы. Сюжет также не имеет совпадений с компьютерной игрой.

Альтернативная вселенная – отражение гипотетического множества всех возможных реально существующих параллельных вселенных, имеющее сходные и одинаковые принципы устройства, быта, объекты, создания, народы, с другой «вселенной» (мир компьютерной игры), с тем учетом, что развитие событий, истории, течение времени происходит по другой ветви повествования.

«Сюжет будет строиться вокруг двух героев: Энтони и Сони, которые по мере взросления сталкиваются с различными трудностями, начиная с бытовых ссор и заканчивая отголосками прошлого их родословных. Проблема Сони заключается в принятии себя, а Энтони будет искать своё место в этом мире, несмотря на его инородное происхождение. Мой посыл заключатся в том, что человек сам решает, кем ему быть и что из себя представлять, даже если все вокруг считают иначе», – Татьяна А.

3. Мысли героев. То, что герои думают, но не говорят.

Пролог представлен в виде сказки, которая является объяснением всего, что происходило на сюжетных артах до момента первой главы.

Первая глава посвящена главной героине. Вторая глава – исполнение героиней своего предназначения.

В ходе работы над проектом была реализована психотерапевтическая функция литературы. Разрабатывая комикс, Татьяна А. смогла передать сознание читателя-подростка через визуальный ряд в сочетании с линейным текстом. Современного подростка волнует проблема одиночества в толпе, проблема непринятия и поиск себя, своего места в мире. Герой комикса преодолевает жизненные трудности, «спасает» свою семью, это важный нравственно-ценностный ориентир на жизненном пути человека.

Таким образом, ученица 11 класса решила дальше развивать свой комикс, превратив его в серию.

3.4. Заключительный этап реализации проекта

Во время заключительного этапа каждый из участников проанализировал результаты своей работы и работы группы в целом. Учащиеся поделились опытом участия в проекте, акцентируя внимание на своем психологическом состоянии во время работы над комиксами.

Во время рефлексии были заданы следующие вопросы для самоанализа и анализа всей деятельности на протяжении всего проекта:

1. Что для вас было интересно, что неинтересно?
2. Довольны ли вы работой (личной и групповой)?
3. Что бы вы хотели улучшить в своей работе?
4. Хватило ли вам времени на реализацию идеи?

5. Что было самым сложным при реализации проекта? При делении на группы?
6. Хотелось ли вам поменять свою роль в команде во время работы?
7. Как вы оцениваете работу руководителей?

Учащиеся ответили, что им было интересно участвовать в проекте, ведь они смогли реализовать свой потенциал в области сценарного мастерства, реализовать художественные способности, а также применить навыки, усвоенные на уроках литературы, и в дальнейшем их развить.

Не все из участников были довольны собственной работой, потому как участники отметили несформированность навыка управления собственным временем, организацией собственной деятельности. Это значительно затрудняло работу над реализацией проекта.

Подростки, принимавшие участие в реализации группового проекта, отметили, что не все темы возможны для реализации в их возрасте (13-14 лет), особенно сложны для адаптации произведения, в которых акцентируется внимание на психологической стороне повествования. Такие сложности вызвали разногласия среди членов рабочей группы, и учащиеся приняли решение не только изменить текст для адаптации, но и поменять роли в команде.

Анализируя работу руководителей проекта, подростки выделили активную вовлеченность кураторов проекта в процесс создания комиксов.

На заключительном этапе реализации проекта участниками была проведена защита готовых продуктов с дальнейшей демонстрацией на веб-ресурсах, таких как группа во Вконтакте, сайт школы, телеграмм-канал. Была проведена рефлексия, в ходе которой подростки проанализировали собственную деятельность, сделали выводы о ходе своей работы и ее результатах.

Защита проекта проходила в формате презентации, где учащиеся продемонстрировали и описали собственные комиксы. На защите присутствовали не только сами учащиеся и руководители проекта, но и родители, учителя литературы, которые в последующем дали свой отзыв на продукты. Оценка производилась по критериям, разработанным ранее (см. Приложение 4-6) и включала в себя несколько уровней.

Первым уровнем анализа стала оценка продукта проектной деятельности учащихся, которая включала анализ его функциональности, под которым подразумевалось соответствие назначению и возможность дальнейшего использования комикса. Оценивалась также эстетичность комикса, а именно соответствие формы и содержания, учет принципов гармонии, целостности, соразмерности и пр. Отмечалась оптимальность продукта: наилучшее сочетание размеров, а также взаимодействие эстетичности и функциональности. Отдельно отмечались новизна, оригинальность и уникальность графического текста.

Продукты (авторский комикс и комикс-адаптация) соответствовали заданным критериям.

Вторым уровнем анализа была процессуальная оценка проектной деятельности учащихся. Она производилась по следующим критериям: актуальность, проблемность, технологичность, под которой подразумевается выбор оптимального варианта исполнения, содержательность, разработанность, завершенность, эвристичность, коммуникативность (в групповом проекте), самостоятельность. Исходя из данных пунктов, продукты учащихся соответствовали всем критериям. Учащимися были выбраны актуальные для современного читателя-подростка темы, которые в своей основе также подразумевают острую проблематику, раскрывающуюся по ходу раскрытия основных сюжетных линий.

Каждый из участников выбрал наиболее оптимальный вариант работы, который был призван для эффективной реализации проекта. Школьники обращали внимание не только на актуальность той или иной темы, но и на дальнейшую содержательную её проработку, на её разработанность в контексте наррации.

Наличие творческого компонента в процессе также отмечалось при оценке деятельности учащихся. Так, оценивались вариативность первоначальной идеи, ее оригинальность и нестандартность воплощения.

Отдельным пунктом оценивалась коммуникативность в групповом проекте, то как участники взаимодействовали друг с другом на протяжении всей реализации проекта. Анализировалась их способность мобильно решать возникающие трудности, гибкость, адаптация под сложившиеся условия. Все подростки показали высокие результаты в коммуникативном процессе: приходили друг другу на помощь, быстро и эффективно решали возникающие споры и пр.

Третьи и завершающим уровнем стала оценка оформления проекта. Она также состояла из нескольких критериев, которые включали в себя системность, лаконичность и дизайн. Анализируя системность, эксперты оценивали единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, а также взаимозависимость и взаимодополнение линейного текста и визуального ряда. Наиболее ярко данный критерий представлен в комикс-адаптации, т.к. изначально предполагается наличие исходного линейного текста. Подросткам удалось адаптировать классическое произведение, соединив линейный текст и визуальный ряд, сохранив простоту и ясность изложения и изображения.

Оценка дизайна комиксов подразумевала анализ композиционной целостности текста, продуманной системы выделения, а также художественно-графическое качество эскизов, схем, рисунков.

Результатом данного проекта стали не только комикс и комикс-адаптация, а также навыки, которые приобрели учащиеся в ходе своей работы:

1. Сформировали навык самостоятельного отбора и анализа художественной литературы;
2. Научились выстраивать свой собственный сценарий на основе уже существующего произведения для его дальнейшей адаптации;
3. Развили нравственную позицию;
4. Повысили мотивацию к осознанному чтению;
5. Сформировали навык систематического чтения;
6. Раскрыли творческий потенциал.

Участвующие в защите родители отозвались крайне положительно на опыт проектной деятельности своих детей: «Я очень рада, что Ангелина приняла участие в проекте, это зарядило её на дальнейшее творчество. Я увидела заинтересованность в её глазах. Спасибо вам большое!»; «Лерочка очень стеснительная, нерешительная. Мы заметили, что этот проект помог ей раскрыться, стать более уверенной, она даже стала проявлять инициативу на уроках литературы. Я даже не думала, что она так умеет рисовать».

Учащиеся, принимавшие участие в проекте, по словам учителей-практиков, начали стремиться к вдумчивому чтению с анализом.

Таким образом, учащиеся защитили свои проекты, презентовав их родителям и учителям литературы. В ходе рефлексии подростки проанализировали свою деятельность, выявили свои сильные и слабые стороны.

Заключение

Клиповость мышления современного поколения школьников диктует педагогу в сложившейся ситуации найти положительные стороны и использовать их в своей профессиональной деятельности.

Несмотря на то, что современные дети не способны в течение долгого времени воспринимать однородную информацию в едином стиле (например, художественное произведение), они с достаточно большой скоростью обрабатывают любую представленную им информацию.

Таким образом, популярность использования комиксов в рамках образовательного процесса объясняется их красочностью, лаконичностью и доступностью для любой целевой аудитории. Языковой спецификой комиксов является то, что не любые звуки, эмоции, настроение героев возможно воплотить в графической форме, для более красочной передачи читателю необходимо использовать и графическую составляющую.

Комикс как самостоятельный феномен начал формироваться довольно давно. Говоря только об отечественных комиксах, можно сказать, что графический текст ведет свое начало ещё с житийной иконы, а затем и лубка, поэтому можно с уверенностью сказать, что это явление не пришло извне, оно формировалось многие столетия.

Еще с давних времен именно визуальный ряд мог воздействовать на мышление человека, современный житель, особенно подросток, не исключение. Современный подросток склонен выбирать комиксы с фэнтезийной составляющей, но тем не менее его читательский интерес не ограничивается только произведениями в данном жанре. Подросток ищет комиксы, которые бы отражали его собственный опыт, помогали справиться со сложными ситуациями, свойственными подростковому возрасту.

Что касается методики преподавания графических текстов читателю-подростку, существует еще множество открытых вопросов, которые актуальны для исследователей.

Учитывая современные тенденции в образовании, проектная деятельность представляется нам одним из эффективных способов развития читательского потенциала школьников. Учебный проект по литературе для школьников-подростков – это возможность раскрыть творческие способности; это технология, позволяющая выразить себя, попробовать применить свои знания, использовать и публично показать достигнутый результат; это деятельность, направленная на решение интересной задачи, которую сами учащиеся сформулировали.

Учебный проект для учителя – это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки проектирования, а именно – учить проблематизации, целеполаганию и планированию деятельности, самоанализу и рефлексии, поиску нужной информации, проведению исследования, освоению и использованию адекватной технологии изготовления продукта проектирования, презентации хода своей деятельности.

Анализ учебно-методической литературы и опыт учителей показал, что проектную деятельность необходимо включать в систему уроков. Таким образом, мы видим не только необходимость ведения проектной деятельности в средних классах согласно целям и задачам федерального образовательного стандарта, но и ее значимость и возможность внедрения в преподавание литературы в средних классах.

«Подросток и комикс-среда» – проект, который позволяет решить проблему мотивации, создания положительного настроения обучающихся, а также помогает школьникам понять глубину и неисчерпаемость литературного произведения, настроиться на общение с текстом, учить применять знания на практике для решения проблем, касающихся жизни. В процессе реализации проекта руководителями были созданы условия для повышения мотивации подростков к обучению, что способствовало развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности, ответственности,

умения планировать, принимать решения, оценивать результаты. Так, в процессе творческого проектирования развивается личность ученика. Проект также помог выявить влияние комикса на формирование ценностей и интересов подростка.

Обозначенная логика работы с литературными текстами с помощью технологии проектов и комикса может быть перенесена на другие произведения с учетом своеобразия художественных особенностей каждого из них, потому как методический потенциал креолизованных текстов весьма большой ввиду распространения и большой популярности комиксов.

Список использованных источников

1. McCloud S. Understanding comics (The invisible art). HarperCollins Publishers. 2020. P. 11–16.
2. Арзамасцева И.Н. Комикс в образовании: есть ли польза для дела? // Народное образование. 2002 №9 С. 132-135.
3. Грушецкая Е.Н. Комиксы как диалогический текст: материалы международной научно-практической конференции «Наука, образование, общество: тенденции и перспективы развития», Чебоксары, 27 мая 2017 года // под ред. О.Н. Широкова. Чебоксары: «Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс"», 2017. 280 с.
4. Гузеев В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология. М.: Народное образование, 2000. 238 с.
5. Деревенцова С.И. Сущность понятия проектной деятельности // Приоритетные научные направления: от теории к практике. Новосиб.: Центр развития науч. сотрудничества, 2013. С. 210.
6. Дудина И.М. Основы проектной деятельности: учебно-методическое пособие / сост. И. М. Дудина. Ярославль: ЯрГУ, 2019. С. 28.
7. Ильясов Д.Ф., Олефир С.В., Юлдашева А.Н. Педагогические особенности использования текстов новой природы в работе с низкомотивированными и слабочитающими школьниками // Вестник ЮУрГГПУ. 2018. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-osobennosti-ispolzovaniya-tekstov-novoy-prirody-v-rabote-s-nizkomotivirovannymi-i-slabochitayuschimi-shkolnikami> (дата обращения 25.03.2024).
8. Килпатрик В. Основы метода / В. Килпатрик [пер. с англ. Н. Н. Ильина]. М: 6-я типо-лит. «Транспечати» НКПС, 1928. 115 с.
9. Колесникова И.А. Педагогическое проектирование / под ред. И. А. Колесниковой. М: Издательский центр «Академия», 2005. С. 128 – 129.
10. Комашко Н., Саенкова Е. Русская житийная икона. М.: Книги WAM, 2007. С. 7–13.

11. Коровина В.Я. Литература: 5-й класс: в 2 частях / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин. М: Просвещение, 2023. Ч. 1.
12. Лаврентьева О. Сурвило / ил. Ольга Сурвило. СПб.: Бумкнига, 2020. 307 с.
13. Липовка В.О., Полева Е.А. Изучение читательских интересов и потребностей семиклассников по результатам анкетирования // Концепт. 2014. №7. С. 1–6.
14. Маликова Е. Антисоциальный клуб / ил. Елена Маликова. М.: ЭКСМО, 2020. 72 с.
15. Мандель Б.Р. Основы проектной деятельности. М: Директ-Медиа, 2018. 293 с.
16. Меркулова М.Г., Прудюс И.Г. Жанр графического романа: к постановке проблемы (на материале современных франко- и англоязычных текстов) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. М. 2023. Т. 16. №10. С. 3379–3385.
17. Методические рекомендации Департамента образования г. Москвы от 20.11.2003 № 2-34-20 Метод учебных проектов, его возможности и ограничения по организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся в общеобразовательных учреждениях г. Москвы.
18. Мин. Прос. РФ. Федеральная Рабочая Программа основного общего образования. М.: Институт стратегии развития образования Российской академии образования, 2022. С.104.
19. Олейников А. Горе от ума. Графический путеводитель / ил.: Наталья Аверьянова. М.: Самокат, 2022. 127 с.
20. Олейников А. Евгений Онегин. Графический путеводитель / ил.: Наталья Яскина. М.: Самокат, 2021. 127 с.
21. Олейников А. Соня из 7 “Буэ” / ил. Тимофей Яржомбек. М.: Белая ворона/Альбус корвус, 2020. 97 с.

22. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении. М.: АРКТИ, 2005. 107 с.
23. Петренко В.Н. Проектная мастерская «Литературный Блог» как форма организации внеурочной деятельности // Литература в школе. 2022. № 4. С. 98-109.
24. Подласый И.П. Педагогика: учебник для бакалавров. М.: Юрайт, 2012. С. 145.
25. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е. С. Полат. М.: Академия, 2009. С. 268-272.
26. Пранцова Г.В., Романичева Е.С. Современные стратегии чтения: теория и практика. Смысловое чтение и работа с текстом. М.: ФОРУМ, 2015. С. 86-91.
27. Романичева Е.С. Креолизованные тексты в литературном образовании: актуализируем и развиваем традиции методики // Литература в школе. 2022. № 3. С. 76–91.
28. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М: НИИ шк. технологий, 2006. Т. 1. 816 с.
29. Серго Ю.Н., Жернакова И.В. Графический роман-адаптация как способ повышения интереса школьника к изучению мировой литературы // Лингвориторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. 2019. № 24. С. 193–198.
30. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. М: изд. центр «Академия», 2010. С. 193–200.
31. Старикова Н.А., Терентьева Н.П. Комикс на уроке литературы // Язык. Культура. Коммуникации. 2018. №1. URL: <https://journals.susu.ru/lcc/article/view/673/782> (дата обращения: 28.03.2024).
32. Столярова Л.Г. Комикс как тип дискурса // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2009. №2. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-tip-diskursa> (дата обращения: 28.03.2024).

33. Чельшева И.Л. Групповая проектная деятельность учащихся // Литература в школе. 2015. №6. С. 25.

34. Черкунова А.К. Современный комикс и прототипы комикса в России // Организационная психолингвистика, 2020. №2 (10). С. 69–96.

35. Чудинова В.П. Тенденции и содержание чтения подростков: возможности коррекции // Чтение. XXI век: коллективная монография. М., 2015. С. 165–187.

36. Шастина Е.М., Божкова Г.Н., Борисов А.М., Шатунова О.В. Проблемы детского и подросткового чтения в контексте трансформации общества: Россия и Чехия // МНКО. 2019. №4 (77). С. 17–20.

37. Шацкий С.Т. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. М.: Педагогика, 1980. Т.1. С. 304; Т.2. С. 414.

38. Шпигельман А. Маус / Арт Шпигельман, [пер. с англ. В. Шевченко]. М.: Corpus, 2014. 297 с.

39. Юдин Л.А. Драматургический потенциал графического романа: поэтика синкретизма // Вестник ЮУрГГПУ, 2016. №1. С. 186–190.

40. Яковлева Н.Ф. Проектная деятельность в образовательном учреждении. М.: ФЛИНТА, 2014. 144 с.

41. Янков А. Графические новеллы и комиксы в контексте приобщения молодежи к чтению // Изотекст: Статьи и комиксы / сост. А.И. Кунин. М., 2010. С. 219.

Приложение 1. Фрагменты из комикса





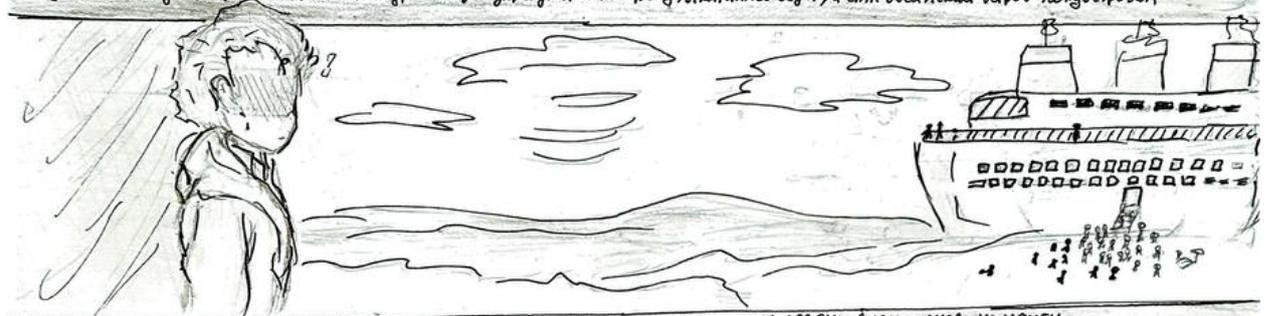
Приложение 2. Типология проектов

<i>Типология проектов</i>	
Доминирующая деятельность	<ul style="list-style-type: none"> • исследовательский, поисковый, творческий, ролевой, прикладной (практико-ориентированный), ознакомительно-ориентировочный и др.
Предметно-содержательная область	<ul style="list-style-type: none"> • монопроект (в рамках одной области знания); межпредметный проект
Характер координации	<ul style="list-style-type: none"> • непосредственный (жесткий, гибкий), скрытый (неявный, имитирующий)
Характер контактов	<ul style="list-style-type: none"> • участники одного учебного заведения, класса, учебной группы, города; региона, страны, разных стран
Количество участников	<ul style="list-style-type: none"> • личностный (индивидуальный), парный, групповой
Продолжительность выполнения	<ul style="list-style-type: none"> • краткосрочные, средней продолжительности, долгосрочные

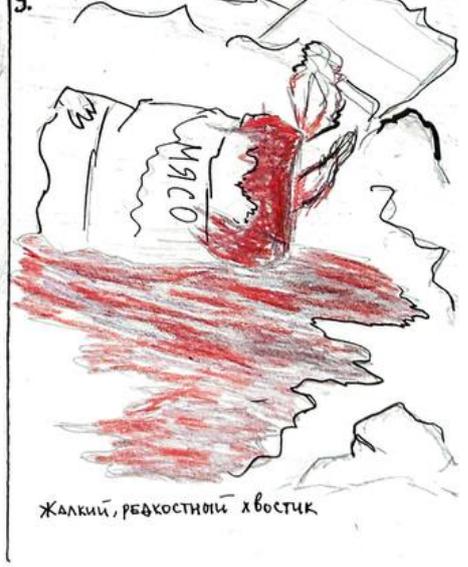
Приложение 3. Комикс по рассказу «Хвостик» В.П. Астафьева



3. Обвальный остров напоминал когда-то голову - туловатую, затупленную и заостренную, чудатую собою. В любое время года была та голова в окладе венца. После того как пиростанция дорезулирована режу, отсталась бора, и стал Обвальный остров полуостровом



4. Прежде были в зарево деревенские покосы и пашни, но грести были - уже не пасти... Нинте сооружен здесь реребенный причал. Влоки валят на эти берега хозяйственные рачники...



Приложение 4. Оценка продукта проектной деятельности учащегося

Критерии оценки	Показатели	Оценка
Функциональность	Соответствие назначению, возможная сфера использования	
Эстетичность	Соответствие формы и содержания, учет принципов гармонии, целостности, соразмерности и т.д.	
Оптимальность	Наилучшее сочетание размеров и др. параметров, эстетичности и функциональности	
Новизна Оригинальность Уникальность	Ранее не существовал Своеобразие, необычность Единственность в своем роде (проявление индивидуальности исполнителя)	

**Приложение 5. Процессуальная оценка проектной деятельности
учащегося**

Критерии оценки	Показатели	Оценка
Актуальность	Современность тематики проекта, востребованность проектируемого результата	
Проблемность	Наличие и характер проблемы в замысле	
Технологичность	Выбор оптимального варианта исполнения и его технологическая разработанность	
Содержательность	Информативность, смысловая емкость проекта	
Разработанность	Глубина проработки темы	
Завершенность	Законченность работы, доведение до логического окончания	
Эвристичность	Наличие творческого компонента в процессе проектирования: вариативность первоначальных идей, их оригинальность; нестандартные исполнительские решения и т.д.	
Коммуникативность (в групповом проекте)	Высокая степень организованности группы, распределение ролей, отношения ответственной зависимости и т. д.	
Самостоятельность	Степень самостоятельности учащегося определяется с помощью устных вопросов к докладчику, вопросов к учителю	

Приложение 6. Оценка оформления проекта

Критерии оценки	Показатели	Оценка
Системность	Единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение линейного текста и визуального ряда.	
Лаконичность	Простота и ясность изложения и изображения	
Дизайн	Композиционная целостность текста, продуманная система выделения. Художественно-графическое качество эскизов, схем, рисунков.	