

Согласие

на размещение текста выпускной квалификационной работы

обучающегося

В ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Петрова Алена Вячеславовна

(фамилия, имя, отчество)

Разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до общего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной образовательной профессиональной программы выпускную квалификационную работу бакалавра/магистра

на тему:

«Возможности проектной деятельности обучающихся в школьном литературном образовании»

(название работы)

(далее ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает прав иных лиц.

07.05.2026

(дата)



(подпись)



АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

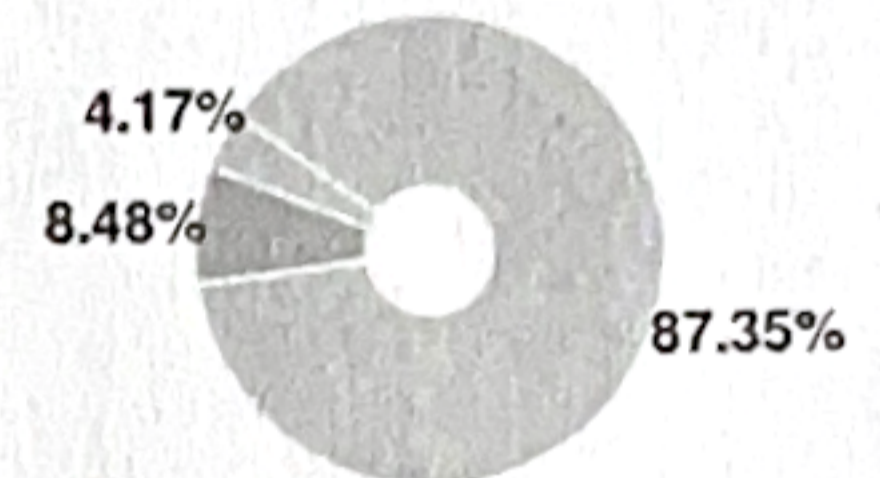
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Петрова Алёна Вячеславовна
Самоцитирование
рассчитано для: Петрова Алёна Вячеславовна
Название работы: диплом Петровой А.В.
Тип работы: Не указано
Подразделение:

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	8.48%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	87.35%
ЦИТИРОВАНИЯ	4.17%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 19.04.2026

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.6-39, 58-76, титульный лист с.1, содержание с.2, приложение с.47-56, введение с.3-5, выводы с.40-43, 56-57
Модули поиска: Патенты СССР, РФ, СНГ; Перефразирования по коллекции IEEE; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; PubMed; СМИ России и СНГ; Переводные заимствования; Шаблонные фразы; Публикации РГБ; СПС ГАРАНТ: аналитика; Кольцо вузов; Медицина; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; IEEE; Сводная коллекция ЭБС; Цитирование; Профессиональная лексика; ИПС Адилет; Коллекция НБУ; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Публикации eLIBRARY; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); Коллекция открытых публикаций международных издательств; Переводные заимствования IEEE; Переводные заимствования...

Работу проверил: Уминова Наталья Владимировна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

07.05.2026



Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ОТЗЫВ

научного руководителя

канд. пед. наук, доцента Уминовой Натальи Владимировны
о выпускной квалификационной работе
Петровой Алены Вячеславовны
на тему «Возможности проектной деятельности обучающихся
в школьном литературном образовании»
КГПУ им. В.П. Астафьева
филологический факультет
кафедра мировой литературы и методики ее преподавания
направление: 44.03.01 Педагогическое образование
направленность (профиль) образовательной программы
«Филологическое образование»

№	Параметры оценивания	высокая	средняя	слабая	отсутствует
1.	Четкость, логичность структуры работы и изложения материала	+			
2.	Знакомство с основными источниками по теме	+			
3.	Способность к самостоятельному анализу, выводам и обобщениям	+			
4.	Степень вхождения в проблематику, владение методологией исследования	+			
5.	Достоверность результатов исследования	+			
6.	Филологическая эрудированность и научный стиль изложения	+			
7.	Количество и качество анализа художественного материала	+			
8.	Глубина раскрытия темы	+			
9.	Личный вклад в раскрытие темы	+			
10	Ответственность в отношении к работе	+			

Комментарии научного руководителя

Выпускная квалификационная работа Петровой Алены Вячеславовны является продолжением курсовой работы. В выборе темы исследования студентка проявила заинтересованность и инициативу. Работа отличается

безусловной актуальностью и новизной, поскольку посвящена организации проектной деятельности учащихся. Исследование в полной мере учитывает принципы и подходы современного школьного образования.

Работа над исследованием носила системный характер. Петрова А.В. продемонстрировала высокий уровень умения отбора информации, обобщения и систематизации фактов, выявления закономерностей, навыки практического применения теоретических знаний, а также ответственное отношение к делу.

Система организации проектной деятельности учащихся, предложенная Петровой А.В., имеет явную практическую значимость. Результаты ВКР прошли апробацию, доказывающую эффективность представленных методических рекомендаций.

ВКР создает впечатление сложившегося и концептуального труда. Цель выпускной квалификационной работы студенткой достигнута.

Рекомендация научного руководителя

Рекомендую допустить ВКР к защите.

*Канд. пед. наук, доцент
КГПУ им. В.П. Астафьева*

Уминова Наталья Владимировна

07.05.2026 г.



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
Петрова Алёна Вячеславовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ВОЗМОЖНОСТИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В
ШКОЛЬНОМ ЛИТЕРАТУРНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы Филологическое
образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Заведующий кафедрой
канд. филол. наук, доцент Полуэктова Т.А.

Научный руководитель
канд. пед. наук, доцент Уминова Н.В.

Дата защиты

Обучающийся
Петрова А.В.

Оценка _____

Красноярск, 2026

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы проектной деятельности	6
1.1 Понятие проектной деятельности и её роль в образовательном процессе	6
1.2 Типология проектов	10
1.3 Структура учебного проекта.....	13
Глава 2. Реализация возможностей проектной деятельности при изучении литературы в школе	19
2.1 Проектная деятельность по литературе в современной школе: обзор учебно-методических источников	19
2.2 Особенности организации проектной деятельности в средних классах	28
2.3 Анализ опыта реализации проектной деятельности в старшей школе	33
Заключение	40
Список литературы	43
Приложение 1	47
Приложение 2	53

Введение

В центре современного школьного образования Российской Федерации находится личностно-ориентированный подход. В связи с этим первоочередной задачей становится создание условий для развития и формирования у школьников таких универсальных учебных действий, как самоорганизация, умение работать в команде, способность к самостоятельному поиску и критическому осмыслению информации. Поэтому проектная деятельность рассматривается как одна из ключевых образовательных технологий, позволяющая объединить полученные знания и использование их на практике. Именно проектная деятельность создает условия, при которых обучающийся становится не пассивным получателем информации, а активным участником образовательного процесса.

Особое место в гуманитарном образовании занимает предмет «Литература». Он обладает значительным потенциалом для духовно-нравственного развития обучающихся, формирования читательской культуры, эмоционального интеллекта и способности к сопереживанию. Как отмечает Б.Б. Базарова, литература обращена к внутреннему миру человека, к его ценностным ориентирам, что делает её незаменимым средством воспитания личности. Чтение и глубокий анализ художественного произведения позволяют школьнику не только получать эстетическое удовольствие, но и проникать в понимание нравственных и духовных ценностей [Базарова, 2015, с. 1]. В условиях нарастающей информатизации общества, когда чтение всё чаще отходит на второй план, эта роль литературы становится особенно значимой.

Однако именно применительно к литературному образованию внедрение проектной деятельности связано с рядом методических трудностей. Традиционные формы работы с текстом, такие как сочинение, пересказ, анализ по вопросам, не оставляют достаточного пространства для самостоятельного творческого поиска учащихся. Проектная деятельность, в свою очередь, требует иных подходов к организации учебного времени, распределению ролей в группе и оцениванию как промежуточных, так и итоговых результатов.

Несмотря на нормативное закрепление обязательности проектов, в реальной школьной практике их реализация часто носит стихийный характер. Анализ учебно-методических источников и педагогические наблюдения показывают, что проектные задания в существующих УМК по литературе представлены фрагментарно, не имеют единой системы, четкой структуры и критериев оценки. Учитель находится в ситуации, когда ему приходится действовать без достаточного методического обеспечения. В результате возникает несоответствие между требованиями образовательных стандартов и реальным состоянием методической базы предмета.

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью преодоления этого несоответствия. Она заключается в систематизации существующих подходов к проектной деятельности по литературе. Кроме того, важно выявить условия, при которых её возможности могут быть реализованы в школьной практике наиболее полно. Необходима разработка рекомендаций по организации проектной деятельности с учётом возрастных особенностей учащихся.

Цель: представление возможностей проектной деятельности обучающихся в процессе изучения литературы в средней и старшей школе.

Задачи:

1. Обозначить понятие проектной деятельности и её роль в образовательном процессе.
2. Определить типологию проектов и структуру учебного проекта.
3. Изучить проектную деятельность по литературе в современной школе посредством обзора учебно-методических источников.
4. Описать особенности организации проектной деятельности в средних классах.
5. Проанализировать опыт реализации проектной деятельности в старшей школе.

Объект выпускной квалификационной работы – технология проектной деятельности.

Предмет – формы организации проектной деятельности обучающихся в процессе изучения литературы в средней и старшей школе.

Методы: теоретический анализ литературы, типологический анализ, эксперимент (констатирующий и поисковый): педагогическое наблюдение, опрос, анализ продуктов проектной деятельности.

Теоретическую базу исследования составили труды отечественных и зарубежных педагогов, а также нормативные документы (ФГОС ООО, ФГОС СОО, ПООП ООО). По вопросам истории и теории проектной деятельности: Дж. Дьюи, У. Килпатрик, Е. Коллингс, С.Т. Шацкий, А.С. Макаренко, Е.С. Полат, И.С. Сергеев. По организации проектной деятельности в литературном образовании: М.П. Охрименко, А.А. Севастьянова, В.Н. Янушевский, И.Л. Челышева, Д.Д. Жирков. По проблемам оценивания и возрастным особенностям: – К.Н. Поливанова, Н.Ю. Пахомова.

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанные и апробированные в ходе исследования материалы могут быть использованы учителями литературы при планировании проектной деятельности в 5 – 11 классах, а также студентами педагогических вузов в период прохождения педагогической практики. Созданные в ходе реализации проектов продукты (сайт, настольная игра, комикс, интерактивная презентация, визуальная новелла) могут быть применены на уроках литературы и во внеклассной работе для популяризации чтения.

Работа имеет **традиционную структуру** и состоит из введения, теоретической главы, посвященной истории проектной деятельности в целом, типологии и структуре учебного проекта, практической главы, связанной с подходами к проектной деятельности в современной методике и анализом опыта реализации проектов по литературе в средней и старшей школе, заключением, списком литературы и приложением.

Глава 1. Теоретические основы проектной деятельности

1.1 Понятие проектной деятельности и её роль в образовательном процессе

Проектная деятельность не относится к изобретениям современной педагогики. У неё богатая история. Начало ей было положено в XVI веке, когда в Римской Высшей Школе Искусств появились особые задания, получившие название «progetti» (эскизы, планы, проекты). Суть метода состояла в том, что студентам давали практические задания, такие как создание эскизов зданий или памятников [Нетесова, 2014, URL].

Однако подлинное оформление метод проектов получил в первой четверти XX века, благодаря трудам американского философа и педагога Джона Дьюи. Он считал, что подлинное образование – это то, что человек выносит из конкретных жизненных ситуаций, из личного опыта и практической деятельности. Его знаменитый принцип «обучение через делание» предполагает, что ученик решает заинтересовавшую его проблему через какое-либо действие. Дети в процессе учебной деятельности планируют (проектируют) выполнение определенной практической задачи, включая туда и учебную деятельность. Несмотря на то, что руководство деятельностью оставалось за учителем, этот метод исходил из опоры на уже имеющийся опыт ребенка, его собственный путь искания и преодоления затруднений. Только при такой системе обучения, считал Дж. Дьюи, воспитание может превратиться в непрерывную перестройку жизни ребенка и поднять ее на высшую ступень, а школа будет готовить учащихся к условиям динамично меняющейся обстановки в обществе и к столкновению с неизвестными проблемами в будущем [Дьюи, 2023, с. 53].

Ученик и последователь Дьюи Уильям Килпатрик развил идею своего учителя о том, что образование должно строиться на естественной склонности детей к исследованию, а не навязывании знаний. Он предложил строить обучение на основе серии «целевых актов», где знания применялись в реальных жизненных ситуациях. Килпатрик требовал, «чтобы школа стала подлинной ареной действенного опыта, ибо только на основе такого опыта ребенок может

получить органическое, связанное с жизнью образование» [Корнетов, 2020, URL].

Первая треть XX века стала периодом активного распространения метода проектов в зарубежной педагогике. Американский педагог Эдвард Коллингс доказал, что знания, добытые детьми в процессе работы над проектами, оказывают на них влияние сильнее, чем механическое запоминание. Метод проектов приобрел глобальный характер и начал распространяться по странам Европы и другим континентам [Коллингс, 1926, с. 38].

В СССР метод проектов был принят с осторожностью. Первые попытки его использования были предприняты в 1905 году группой учителей под руководством С.Т. Шацкого. Однако официальный статус метод проектов получил лишь в 1920-е годы. В Америке он носил характер лабораторной практики и был направлен на поддержание индивидуального интереса школьников. В Советском Союзе данный метод использовался прежде всего как инструмент установления связи между приобретаемыми знаниями и практической деятельностью на благо общества. Проекты носили преимущественно общественный характер, а сам метод рассматривался не просто как средство развития творческой инициативы и самостоятельности, а как «единственное средство преобразования школы учёбы в школу жизни» [Пеньковских, 2009, URL]. Такие советские педагоги, как В.Н. Шульгин, М.В. Крупенина, Б.В. Игнатъев связывали метод проектов с идеями трудовой и индустриальной школы, стремясь выработать у детей желание трудиться для общества и вносить свой вклад в общее дело. При этом в СССР методом проектов хотели вытеснить все другие формы обучения, тогда как в Америке он использовался совместно с классно-урочной системой [Пеньковских, 2009, URL].

Обратимся к определению ключевых понятий.

Понятие «проект» переводится с латинского языка как «брошенный вперёд». В «Толковом словаре русского языка» Т.С. Ожегова указываются три определения слова «проект»: 1) разработанный план сооружения, какого-

нибудь механизма; 2) предварительный текст какого-нибудь документа; 3) замысел, план [Ожегов, URL].

В современной педагогической литературе существует несколько подходов к трактовке понятий «проект», «метод проектов», «проектная деятельность». И.С. Сергеев в своем практическом пособии для учителей определяет проект как: 1) реалистичный замысел о желаемом будущем. Содержит в себе рациональное обоснование и конкретный способ своей практической осуществимости. 2) Метод обучения, основанный на постановке социально значимой цели и ее практическом достижении. В отличие от проектирования, проект как метод обучения не привязан к конкретному содержанию и может быть использован в ходе изучения любого предмета, а также может являться межпредметным [Сергеев, 2005, с. 49].

В настоящее время метод проектов — это интегрированный, вполне разработанный и подробно структурированный компонент системы образования, имеющий все основные признаки педагогической технологии. Он призван стимулировать интерес учеников к решению конкретной проблемы или исследованию какого-либо объекта. Метод проектов предлагает разумно сбалансировать академические знания и практические умения, его ведущий принцип – это движение от теории к практике [Янушевский, 2013, с.10].

Е.С. Полат, одна из ведущих отечественных исследователей, определяет метод проектов как «способ дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом» [Полат, 2010, с. 193].

Наравне с методом проектов активно используется понятие «проектная деятельность». Её определяют, как «проектную технологию, ориентированную не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых знаний путем самообразования» [Картавая, Кравченко, 2021, с. 5].

Несмотря на то, что всё, что связано с проектом, используется в педагогике давно, сам проект не потерял актуальности в настоящее время. Сегодня

проектная деятельность в школьном образовании рассматривается не просто как один из методов обучения, а как одна из ключевых образовательных технологий.

В Федеральном государственном образовательном стандарте современного образования закреплена новая система требований. Школа теперь отвечает не только за предметные знания. Ей нужно формировать у детей универсальные учебные действия. Овладение универсальными учебными познавательными действиями предполагает умение использовать базовые логические действия, базовые исследовательские действия, работать с информацией. Одним из наиболее эффективных инструментов реализации этих задач признаётся проектная деятельность, которая нацелена на получение конкретного результата, с учетом заранее заданных требований и запланированных ресурсов. Проектная деятельность имеет прикладной характер и ориентирована на поиск, нахождение обучающимися практического средства для решения жизненной, социально-значимой или познавательной проблемы [ФГОС ООО, 2022, с. 968].

Таким образом, проектная деятельность – это педагогическая технология, которая имеет глубокие исторические корни. Её историю можно проследить от идей Дж. Дьюи и У. Килпатрика до опыта С.Т. Шацкого. В современной российской школе проектная деятельность получила новое осмысление и активное развитие в связи с внедрением Федерального государственного образовательного стандарта. Анализ определений ведущих исследователей позволяет рассматривать проектную деятельность как метод обучения, который ориентирован на достижения практического результата через самостоятельную работу обучающегося, а также как технологию, которая направлена на приобретение и применения знаний путем самообразования. В контексте требований ФГОС именно проектная деятельность выступает эффективным инструментом для формирования универсальных учебных действий, развития самостоятельности, инициативности и готовности школьников к решению жизненных и учебных задач.

Анализ исторического развития и современных трактовок показывает, что в педагогической литературе нет однозначного мнения о том, считать проектную деятельность методом или технологией. Однако в данной работе, особенно в контексте требований ФГОС, более точным представляется определение технологии. В отличие от метода, технология подразумевает четкий план, поэтапное выполнение и конечный продукт – именно это соответствует требованиям образовательных стандартов.

1.2 Типология проектов

Проектная деятельность как педагогическая технология включает в себя разные формы и виды деятельности. Чтобы успешно применять его в обучении, нужно хорошо понимать, какие существуют типы проектов и в чем их основные отличия. По мнению Е.С. Полат, учебный проект – это сложная и многосторонняя технология, которая бывает разных видов. Поэтому для работы с ней полезно разбивать ее на категории по нескольким признакам [Полат, 2010, с. 197].

Самой популярной и важной для практики считается классификация проектов по тому, какой вид деятельности у учащихся преобладает. По этому критерию выделяют пять основных типов проектов: исследовательские, творческие, ролевые (игровые), информационные и практико-ориентированные.

Исследовательские проекты требуют четкой структуры и ясных целей. Важно, чтобы тема была интересна всем участникам и имела социальное значение. Для работы используют подходящие методы, включая эксперименты и исследования, а также способы обработки данных. Вся работа строится по логике научного исследования и часто почти полностью ей соответствует. В таких проектах нужно показать, почему выбранная тема важна, сформулировать проблему, определить объект и предмет исследования. Также обязательно выстроить задачи в логическом порядке, выбрать методы и источники информации, обозначить методологию. Частью работы является выдвижение гипотез о том, как решить проблему, разработать варианты

решения. Далее обсуждают полученные результаты, делают выводы, оформляют результаты исследования и указывают новые вопросы для дальнейшей работы.

Творческие проекты отличаются от исследовательских тем, что у них нет четкой заранее разработанной структуры взаимодействия участников, т.к. она только намечается и потом меняется в зависимости от целей и интересов. Но для оформления продукта проекта нужна четкая структура в виде сценария видеофильма, драматизации, статьи, репортажа, поэтического сборника и т.п. К творческим проектам относятся театрализации, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы, литературные композиции.

Ролевые (игровые) проекты отличаются тем, что их структура только намечается и остается открытой до окончания работы. Участники принимают определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта. Это могут быть литературные или исторические персонажи, выдуманные герои. Результаты проекта могут намечаться в начале деятельности, а могут проявиться лишь к окончанию. Степень творчества в данном типе проекта высока, но доминирующим видом деятельности остается ролевая игра.

Информационные проекты направлены на сбор информации о каком-либо объекте или явлении, её анализе и обобщении. Эти проекты предназначены для широкой аудитории. Также они часто интегрируются в исследовательские проекты или становятся их частью. Информационные проекты требуют четкой структуры: цель, предмет информационного поиска, источники информации, источники информации, способы обработки информации, результат информационного поиска, презентация. В отличие от других типов проекта, у информационных проектов существует возможность систематической корректировки по ходу работы.

Практико-ориентированные проекты отличаются четко обозначенным с самого начала продуктом деятельности участников, который обязательно ориентирован на социальные интересы самих участников. Данные проекты

требуют хорошо продуманной структуры, вплоть до сценария деятельности с определением функций каждого из участников. Особенно важна хорошая организация координационной работы.

Важно подчеркнуть, что в реальной практике все пять перечисленных направлений деятельности могут реализовываться в любом проекте. Проекты, в которых находятся признаки разных видов, называются смешанными.

Помимо классификации по доминирующему виду деятельности, в современной методической литературе исследователи выделяют и другие типы проектов. Так, по предметно-содержательной области различают монопроекты и межпредметные проекты. Монопроекты проходят в рамках одного учебного предмета. Для них выбираются самые сложные разделы или темы. Они требуют тщательной структуры с четким обозначением цели и задач, знаний, умений и навыков, которые участники предположительно должны приобрести в результате. При использовании монопроектов заранее планируется логика работы, форма презентации, которая выбирается участниками самостоятельно. Работа часто имеет продолжение в виде индивидуальных и групповых проектов во внеурочное время. Межпредметные проекты выполняются во внеурочное время. Они бывают небольшие (2-3 предмета) и объемные. Межпредметные проекты требуют квалифицированной координации со стороны многих специалистов, слаженной работы групп, хорошо продуманной формы промежуточных и итоговых презентаций.

По характеру контактов проекты могут быть внутриклассными, внутришкольными, региональными, межрегиональными и всероссийскими.

По количеству участников различают индивидуальные, парные и групповые (коллективные) проекты.

По продолжительности выполнения проекта разделяют на мини-проекты (в рамках одного урока), краткосрочные проекты (2-3 урока), недельные проекты и долгосрочные проекты. Все проекты могут выполняться как индивидуально, так и в группах.

Применительно к преподаванию литературы интересную классификацию типологии проектов выделяет В.Н. Янушевский. Он делит проекты, учитывая особенности самого предмета и характера деятельности учащихся. Информационные проекты по литературе включают мультимедийные презентации о биографии писателя, виртуальные экскурсии по местам, связанным с жизнью писателя, различные видеофильмы о мемориальных музеях, путеводители по литературной карте России. Исследовательские проекты по литературе подразделяются на культурологические (изучение произведения в контексте эпохи), литературоведческие (анализ жанра, проблематики, поэтики), лингвостилистические (изучение стиля писателя) и структурные (анализ композиции, сюжета) [Янушевский, 2016, с. 24].

Знание типологии проектов имеет важное практическое значение. «Проекты могут быть самыми разными», а выбор того или иного типа следует осуществлять «исходя из специфики предмета, интересов и способностей учеников» [Янушевский, 2016, с. 14].

Таким образом, типология проектов представляет собой гибкую систему, которая позволяет учителю выбирать наиболее подходящие формы организации проектной деятельности. Такой выбор зависит от возраста учащихся, изучаемого материала и различных педагогических задач. Самый распространённый способ классификации проектов – по главному виду деятельности. Выделяют исследовательские, творческие, ролевые (игровые), информационные и практико-ориентированные проекты. Кроме того, эти проекты можно разделить по теме, характеру взаимодействия участников, количеству участников и продолжительности выполнения.

1.3 Структура учебного проекта

Успешная реализация проектной деятельности невозможна без определенного понимания ее структуры. Как справедливо отмечает Е.С. Полат, «проект – это совокупность определённых действий, документов, предварительных текстов, замысел для создания реального объекта, предмета, создания разного рода теоретического продукта» [Полат, 2000, с. 145]. Наличие

продуманной структуры позволяет учителю организовать работу учащихся и служит основой для оценки результатов на каждом этапе. Если проект не будет иметь структуры, он может превратиться в беспорядочное собирание информации или стать просто формальностью, которая не приведет к конкретному результату.

Вопросу структуры учебного проекта посвящено значительное количество исследований в отечественной педагогике. Структура учебного проекта должна быть детально проработана еще на этапе его замысла, особенно если речь идет о групповых или долгосрочных проектах [Полат, 2016, с. 52]. Н.Ю. Пахомова акцентирует внимание на том, что структура учебного проекта значительно отличается от структуры научной работы. Ведь в ней должен быть заложен не только логический, но и психолого-педагогический компонент, который учитывает возрастные особенности учащихся. На основе анализа методических рекомендаций по педагогическому проектированию, изучения положений о различных российских и международных конкурсах Н.Ю. Пахомова предлагает структуру «классического» проекта из 16 основных составляющих. Это тема проекта, актуальность проблемы, объект и предмет исследования, цель, задачи, гипотеза, описание проекта, участники проекта, целевая группа, этапы и календарный план реализации проекта, бюджет проекта, ожидаемые результаты, риски и мероприятия по их снижению, перспективы развития проекта, авторы [Пахомова, 2013, с. 45].

К.Н. Поливанова добавляет, что важнейшим элементом структуры учебного проекта является этап рефлексии. Без него проектную деятельность нельзя считать завершенной, так как именно рефлексия обозначает выполненную работу в личностно значимый опыт [Поливанова, 2008, с. 125]. М.В. Самойлова, в свою очередь, выделяет три крупных этапа в структуре проектной работы. Предпроектный этап – диагностика, постановка проблемы. Этап реализации – действия, обратная связь, оценка. Рефлексивный этап – текущая и итоговая рефлексия, экспертиза. Также проектная разработка должна содержать следующие структурные компоненты: содержание, введение, теоретическую

часть, проектную часть, выводы, презентацию [Самойлова, 2019, с. 94]. З.С. Жиркова определяет четыре стадии учебного проекта: концептуальную, разработку, выполнение и завершение [Жиркова, 2023, с. 75]. Н.Ф. Яковлева, рассматривая структуру учебного проекта, особое внимание уделяет логическим связям между компонентами самого проекта. Например, проблемная ситуация ведет к противоречию, в свою очередь, противоречие формируется в проблему, а из проблемы уже вытекает тема. Как раз-таки тема определяет цель и задачи проекта [Яковлева, 2014, с. 65].

Обобщая эти подходы, можно выделить ключевые структурные элементы, которые имеются в любом учебном проекте. Эти компоненты связаны между собой и образуют логическую последовательность от идеи до результата.

1 элемент. Тема (название проекта). «Как назвать то, чем мы собираемся заниматься?» – формируя тему проекта, обязательно нужно задаться таким вопросом. Существует два подхода к формированию темы: метафорическое название проекта и описательное. Можно совмещать два этих подхода, тогда вначале идет название – метафора, а затем название – описание. Основные требования к названию учебного проекта – это лаконичность и правильное стилевое оформление. Название должно быть коротким, ясным и в нем не должны быть повторяющиеся слова.

2 элемент. Авторы проекта. В данном разделе указываются сведения о разработчиках проекта. Это могут быть отдельные учащиеся, группа или целый класс. В паспорт проекта фиксируются их фамилии, имена, класс (или должность для учителей).

3 элемент. Актуальность проблемы. Как пишет Н.Ф. Яковлева, актуальность учебного проекта отвечает на вопрос «почему эту проблему нужно решать? В какой степени она изучена?» [Яковлева, 2014, с. 83].

4 элемент. Цель проекта. Цель учебного проекта определяется в процессе поиска решения сформулированной проблемы. Целью проекта является создание (разработка, оформление, изготовление, конструирование и т.д.) проектного продукта. Дидактическая (обучающая) цель направлена на

формирование знаний, умений, навыков и компетенций. Воспитательная цель направлена на формирование отношений, ценностей, привычек и т.д. Развивающая цель направлена на положительные изменения физического или психического развития [Яковлева, 2014, с.36 - 38].

5 элемент. Задачи проекта. Задачи учебного проекта представляют собой содержательную, методическую и организационную организацию цели. Они помогают достичь цели, выступая как инструмент. Их формируют так, чтобы четко показывать, что нужно проанализировать и как решить поставленную проблему.

6 элемент. Проблема. Проблема формулируется как «выражение необходимости изучения педагогического процесса или явления, разработки теоретических средств и практических действий, направленных на выявление причин, вызывающих противоречия, на их решение». При этом «проблема может звучать как утверждение, но чаще она формулируется в виде вопроса» [Яковлева, 2014, с. 33].

7 элемент. Объект проекта – «что необходимо изучить?». Объектом исследования является часть объективно существующей реальности (процесс или явление), на которую направлено исследование.

8 элемент. Предмет проекта – «под каким углом зрения изучать?». Это определенный «угол зрения», аспект рассмотрения объекта, отвечающий на вопрос «что именно нас интересует в объекте?»

Как подчеркивает М.В. Самойлова, «объект и предмет соотносятся как общее и частное; один и тот же объект может быть предметом разных исследований; предмет находится в границах объекта исследования; предмет определяет тему исследования» [Самойлова, 2019, с. 37-38].

9 элемент. Гипотеза проекта (от греч. *hypothesis* – основание, предположение). Это «научно обоснованное предположение о закономерной (причинной) связи явлений; один из методов познания; форма развития науки». При формулировании гипотезы «предложение не должно представлять собой

всем известное и бесспорное суждение, не требующее доказательств, т. е. носить очевидный характер» [Яковлева, 2014, с. 46].

10 элемент. Методы. В проектировании используются десятки методов, с помощью которых можно обучать проектированию. Н.Ф. Яковлева предлагает три группы методов. Первая группа – «методы, дающие новые парадоксальные решения». Это инверсия, мозговая атака, карикатура. Вторая группа – это методы пересмотра постановки задач («наводящая задача – аналог», «изменение формулировки задач», «перечень недостатков»). Третья группа – творческие методы проектирования. К ним относятся «анalogии», «ассоциации», «неологии», «эвристическое комбинирование» [Яковлева, 2014, с. 21].

11 элемент. Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, ролевой (игровой), практико-ориентированный, информационный, творческий). Исследовательские проекты требуют четкой научной логики, гипотезы и доказательств. В творческих проектах структура формируется и развивается по ходу процесса. В ролевых проектах участники берут на себя роли определенных персонажей. Информационные проекты направлены на сбор и анализ данных о каком-то объекте или явлении. Практические проекты с самого начала своего создания имеют четко поставленную цель, которая связана с интересами участников.

12 элемент. Продукт проекта. М.В. Самойлова подчеркивает, что продукт – это не просто «то, что получилось», а именно то, ради чего затевался проект. Продукт может быть материальным (макет, игра, комикс) или нематериальным (сценарий, презентация, сайт).

13 элемент. Этапы реализации проекта. З.С. Жиркова описывает учебный проект, который включает в себя подготовительный, основной и итоговый этапы [Жиркова, 2023, с. 85]. М.В. Самойлова детализирует эту схему, расписывая подробно каждый этап. И добавляет послепроектный этап (интеграция, распространение). Детализация этапов позволяет учащимся

видеть перспективу и контролировать свое продвижение в работе над учебным проектом.

14 элемент. Практическая значимость проекта. М.В. Самойлова определяет практическую значимость проекта как возможность использования результатов исследования или продукта в реальной педагогической практике [Жиркова, 2023, с. 90].

15 элемент. Вывод должен отвечать на вопрос: удалось ли достичь поставленной цели и решить сформулированные задачи? З.С. Жиркова подчеркивает, что выводы должны быть краткими, емкими и следовать из содержания работы [Жиркова, 2023, с. 93].

16 элемент. Самоанализ (рефлексия). К.Н. Поливанова называет рефлексия «душой проекта», поскольку именно она помогает сделать выполненную работу чем-то важным для самого человека [Поливанова, 2008, с. 136]. Рефлексия включает оценку собственного вклада, анализ возникших трудностей и способов их преодоления, осознание того, чему научились участники в ходе работы.

17 элемент. Использованные источники. Е.С. Полат выделяет, что любой учебный проект должен опираться на литературные, справочные, электронные и другие источники, которые подтверждают научную и информационную обоснованность [Полат, 2000, с. 72].

Представленная структура учебного проекта не требует точного повторения. Как справедливо замечает Н.Ю. Пахомова, структура может варьироваться от типа проекта, возраста участников, продолжительности самого проекта [Пахомова, 2013, с. 11]. Однако, как показывает анализ педагогической литературы, именно поочередное прохождение всех этапов проекта помогает ученикам развивать универсальные учебные действия. Они учатся самостоятельно организовывать свою работу. В итоге получается качественный и осмысленный продукт.

Глава 2. Реализация возможностей проектной деятельности при изучении литературы в школе

2.1 Проектная деятельность по литературе в современной школе: обзор учебно-методических источников

Учебно-методический комплекс под редакцией Веры Яновны Коровиной является одним из наиболее распространенных в практике школьного литературного образования. Успешная реализация проектной деятельности во многом зависит от того, насколько системно она выстроена в рамках всего школьного курса. Обратимся к анализу данного УМК для 5-11 классов. Проследим, как меняются направленность и сложность проектных заданий от среднего звена к старшему.

В учебниках 5-го класса проектная деятельность представлена рубрикой «Проект». В первой и второй части учебника представлено семь проектных заданий на учебный год.

1. Ролевой (игровой) проект. Конкурс на лучшее знание пословиц и их толкование. Предполагается формирование жюри, создание группы художников-дизайнеров, библиографов, которые подберут книги и статьи для выставки, иллюстрации к пословицам.
2. Информационные проекты. 1) Электронная презентация «Художники иллюстраторы русских народных сказок (И. Я. Билибин, В. М. Васнецов, Е. М. Рачев и др.)». Материал собирается в библиотеке или в ресурсах Интернета. 2) Электронная презентация «Оперы П.И. Чайковского и Н.А. Римского-Корсакова по повести Н.В. Гоголя «Ночь перед Рождеством»». 3) Электронный сборник стихотворений о матери.
3. Творческие проекты. 1) Конкурс чтецов «Тебе, родной, посвящается». Участникам конкурса предлагается кратко рассказать о поэте, стихотворения которого они будут читать. 2) Инсценированное чтение рассказов А.П. Чехова.
4. Практико-ориентированные проекты. 1) Иллюстрированный сборник стихотворений «Родная природа в русской поэзии». Составители работают над содержанием сборника, художники – над иллюстрациями, литературоведы

готовят вступительную статью. 2) Создание книги рассказов о животных в серии «Школьная библиотека» [Коровина, 2024].

Основное внимание при создании данных проектов уделяется формированию первичных навыков поиска информации и ее публичного представления. Учитель активно руководит процессом, помогая распределить обязанности и организовать работу.

В учебниках 6-го класса проектная деятельность также представлена рубрикой «Проект», представлено 8 проектных заданий.

1. Ролевой (игровой проект). Праздник календарно-обрядовых песен. Предполагается оформление сцены и зала, отбор песен, элементы театрализации.
2. Творческие проекты. 1) Конкурсы выразительного чтения стихотворений А.С. Пушкина, М.Ю. Лермонтова и др. 2) Конкурс иллюстраций к стихотворениям С.А. Есенина с устной защитой работ.
3. Практико-ориентированные проекты. 1) Конкурс на лучшее знание пословиц с оформлением выставки. 2) Поэтический вечер «Родная природа» с выставкой репродукций русских художников пейзажистов и музыкальным сопровождением. 3) План-проспект книги «Литературные сказки с аннотацией и отзывами.
4. Исследовательский проект. Составление словаря «сибирских» диалектизмов по рассказу В.П. Астафьева «Конь с розовой гривой».

В 6 классе сохраняется разнообразие типов проектов. Впервые появляется задание исследовательского характера. Усиливается интеграция с другими видами искусства, такими как музыка и живопись. Практико-ориентированные проекты приобретают более сложную структуру. По сравнению с 5-м классом наблюдается постепенное усложнение проектной деятельности.

В 7 классе количество проектных заданий сокращается до пяти. При этом происходит усложнение их содержания.

1. Практико-ориентированный проект. Сценарий вечера, посвященного произведениям А.С. Пушкина. Требуется составить программу конкурса чтецов,

конкурса иллюстраций, отобрать отрывки для инсценирования, подготовить вопросы для викторины, подобрать музыкальное сопровождение.

2. Информационные проекты. 1) Электронная презентация «Лермонтовские места России (Москва, Тарханы, Середниково, Петербург, Пятигорск)». 2) Электронная презентация «Повесть Н.В. Гоголя «Тарас Бульба» в произведениях книжной графики».
3. Творческий проект. Сценарий фильма «Злоумышленник». Ученикам необходимо продумать последовательность кадров, смену крупных планов и общих панорам, диалогов и деталей интерьера.
4. Исследовательский проект. Сравнительная характеристика Николая и Веры Алмазовых по рассказу А.И. Куприна «Куст сирени». Предполагается подбор цитат из текста, заполнение таблицы и формулировка вывода о характере героев.

В 7 классе появляется задание, связанное с кинематографической интерпретацией текста (сценарий фильма). Расширяются задания, направленные на анализ текста (аргументирование с опорой на цитаты). Информационные проекты требуют более глубокой проработки биографического материала. Проектная деятельность приобретает более выраженную исследовательскую и творческую деятельность.

В 8 классе количество проектов продолжает сокращаться. В учебниках представлено четыре задания, при этом все они ориентированы на углубленную работу с культурологическим и искусствоведческим материалом. Преобладают информационные проекты: электронный альбом «Комедия Н.В. Гоголя «Ревизор» в иллюстрациях художников; электронный альбом «Герои комедии «Ревизор» и их исполнители» на основе сценической истории пьесы; заочная экскурсия «Пушкин в Оренбурге» с использованием интернет-ресурсов и материалов учебника. Также предлагается творческий проект – викторина «Пушкин и его родословная».

В 8 классе, по сравнению с 7 классом, снижается доля творческих заданий, но при этом возрастает требовательность к глубине проработки материала.

В учебниках 9 класса проектная деятельность представлена наиболее полно по сравнению с другими классами. Помимо рубрики «Проект», появляется рубрика «Опыт литературоведческого исследования». Это свидетельствует о том, что в 9 классе происходит разделение исследовательской и проектной деятельности.

Всего в учебниках за данный класс представлено 6 проектных заданий. Это 3 информационных проекта – заочные экскурсии в Михайловское, «Грибоедов в Москве», в Музей М.Ю. Лермонтова в Пятигорске. Практико-ориентированные проекты: список произведений Г.Р. Державина с аннотациями; поэтический сборник «Адресаты лирики Пушкина» со вступительной статьей и комментариями. Ролевой (игровой) проект – читательская конференция по комедии А.С. Грибоедова «Горе от ума». Творческий проект – пушкинский праздник с распределением ролей (слово о поэте, чтение произведений, конкурс иллюстраций, рассказ об интерпретациях в искусстве). Исследовательский коллективный проект – «Персонажи «Фауста» в мировом искусстве» с распределением направлений.

Задания рубрики «Опыт литературоведческого исследования» ориентированы на сравнительно – сопоставительный анализ. Например, сравнение стихотворений А. С. Пушкина и Г. Р. Державина «Памятник».

В 9 классе проектная деятельность достигает наибольшего объема и разнообразия. Появление новой рубрики «Опыт литературоведческого исследования» показывает переход от информационных и творческих проектов к заданиям аналитического характера. Проектные задания усложняются.

В учебниках 10 класса проектная деятельность представлена рубриками «Выполняем коллективный проект» и «Выполняем комплексный проект». Среди предложенных 10 проектных заданий выделяются следующие типы проектов:

1. Исследовательские проекты. 1) Историко-культурный комментарий к сценам споров Базарова с Павлом Петровичем (роман И.С. Тургенева «Отцы и дети»). Требуется пояснить имена, названия, историко-культурные факты, охарактеризовать общественно-политические группы 1850 -1860-х годов и периодические издания, в которых высказывались подобные мнения. 2) Урок-

семинар «Историософские взгляды Тютчева и их отражение в лирике поэта» с подготовкой сообщений, подборкой стихотворений, историческим комментарием и итоговой письменной работой. 3) «Севастопольские рассказы» Л.Н. Толстого с анализом композиции, авторской позиции, подбором иллюстративного материала.

2. Творческие проекты. 1) Литературный вечер «Универсальный талант», посвященный жизни и творчеству А.К. Толстого. 2) Литературный вечер по драматургии А.Н. Островского. 3) Урок-композиция по главе «Пир на весь мир» (поэма Н.А. Некрасова «Кому на Руси жить хорошо») с чтением наизусть, подбором иллюстраций, анализом значения песен. 4) Урок-композиция «Ф.М. Достоевский в воспоминаниях современников» с группировкой воспоминаний, демонстрацией фрагментов фильма и итоговым эссе.
3. Комплексные проекты. 1) Обсуждение фильма Н.С. Михалкова «Несколько дней из жизни И.И. Обломова» (оценка статьи в «Википедии», выступления «литературоведов» и «кинокритиков»). 2) Семинар «Драма А.Н. Островского «Гроза» в сценических интерпретациях разных лет» (обсуждение постановок XIX, XX, XXI веков, ролевая игра, инсценировки, дискуссия). 3) Обсуждение двух экранизаций романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» (1969 г. и 2007 г.) с написанием рецензий и сравнением.

Все проектные задания в 10 классе предполагают групповую работу и распределение ролей. Учащиеся работают с историческим контекстом, сравнивают сценические и кинематографические интерпретации, пишут рецензии. Проекты становятся многоаспектными. По сравнению с 9 классом значительно возрастает доля исследовательских и комплексных заданий.

В учебниках 11 класса проектная деятельность вновь представлена рубрикой «Проект». Количество проектных заданий значительно больше, чем было раньше – 21. Большинство проектов носит исследовательский характер (18). Например, «дно жизни» как трагический образ в пьесе «На дне». Практико-ориентированный проект один – подготовка антологии поэтов – символистов со вступительной статьей и биографическими справками. Также предлагается

творческий проект – литературно-музыкальный вечер «У войны не женское лицо» по произведениям О. Берггольц и Ю.В. Друниной.

Темы проектов в 11 классе формируются как литературоведческие проблемы – анализ традиций, сравнение, проблемно-тематические исследования. Проектная деятельность окончательно сливается с учебно-исследовательской. По сравнению с 10 классом исчезают ролевые и игровые форматы. Учащиеся выступают в позиции исследователя, способного самостоятельно формулировать проблему, анализировать тексты и представлять выводы.

Проведенный анализ позволяет проследить эволюцию проектной деятельности в УМК В. Я. Коровиной с 5 по 11 класс. В 5–6 классах преобладают информационные, творческие и игровые проекты, направленные на формирование первичных навыков поиска информации. В 7–8 классах появляются задания аналитического характера, усиливается интеграция с другими видами искусства. В 9 классе проектная деятельность достигает наибольшего объема и разнообразия. Выделяется специальная рубрика «Опыт литературоведческого исследования». В 10 классе рубрика трансформируется в «Выполняем коллективный проект» и «Выполняем комплексный проект». Все задания предполагают групповую работу. В 11 классе проектная деятельность окончательно сливается с учебно-исследовательской (из 21 задания 18 являются исследовательскими). Количество проектных заданий с 5 – 11 классы распределено неравномерно. В большинстве своем преобладают традиционные форматы представления результатов проектных работ. Современные медиатехнологии в формулировках тем не упоминаются. Также отсутствуют критерии оценки проектов.

Таким образом, проектная деятельность в УМК В.Я. Коровиной выстроена системно и обладает значительным образовательным потенциалом. Однако она сохраняет традиционный характер и недостаточно использует возможности современных ИКТ технологий.

Федеральный государственный общеобразовательный стандарт основного общего и среднего общего образования определяет проектную деятельность как

обязательный компонент общеобразовательного процесса, направленный на формирование метапредметных результатов и развитие универсальных учебных действий обучающихся.

В разделе Метапредметные результаты Федеральной рабочей программы основного общего образования по литературе закреплено умение «публично представлять результаты выполненного опыта (литературоведческого эксперимента, исследования, проекта)», а также «использовать преимущества командной (парной, групповой, коллективной) и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы на уроках литературы» [ФРП ООО, 2025, с. 20-21].

Аналогичные требования закреплены на уровне среднего общего образования. Федеральная рабочая программа среднего общего образования по литературе (базовый уровень) фиксирует «готовность осуществлять проектную деятельность индивидуально и в группе, в том числе на литературные темы», а в тематическом планировании предусмотрены часы на «Подготовку и защиту проектов» [ФРП СОО, 2025, с. 11, 52].

Однако ни в одном из этих документов не содержится предметных методических рекомендаций по организации проектной деятельности на уроках литературы. Не определены типы проектов, не предложены примерные темы проектов, не описаны форматы презентации результатов.

При оценивании проектов [Приложение 2, табл. 1] необходимо учитывать три компонента: содержательный, деятельностный и результативный [Информационно -методическое письмо, 2025, с. 34-35].

Таким образом, нормативные документы федерального уровня (ФГОС ООО, ФГОС СОО, ФРП ООО, ФРП СОО) закрепляют проектную деятельность как обязательный компонент образовательного процесса, но не содержат предметных методических рекомендаций по ее организации на уроках литературы. В результате учитель литературы оказывается в ситуации, когда он вынужден самостоятельно адаптировать универсальные требования стандартов

к специфике своего предмета, опираясь на доступные научно-методические источники и собственный профессиональный опыт.

В этих условиях особую значимость приобретают исследования отечественных педагогов и методистов, посвященные вопросам организации проектной деятельности по предмету «Литература». Обратимся к анализу ряда научно-методических работ, опубликованных в современных педагогических журналах.

В статье Марины Петровны Охрименко «Учебный проект» дается базовое определение учебного проекта как «четко спланированной самостоятельной (под руководством учителя) практической деятельности ученика, осуществляемой с применением теоретических знаний из разных областей наук, итогом которой является конкретный продукт труда» [Охрименко, 2013, с. 39]. Выделяются этапы работы над проектом, от выбора темы проекта до коллективного обсуждения, выводов и оценки. Также Марина Петровна описывает структуру учебного проекта, критерии оценки результатов проекта и примерный план рецензии. Эта статья представляет собой своего рода методический инструментарий, который описывает универсальный алгоритм создания учебного проекта. Он может быть применим к любому предметному содержанию и служит основой, на которую могут опираться учителя при разработке проектных заданий.

Если в работе М.П. Охрименко представлена общая модель, то Владимир Николаевич Янушевский в своем исследовании «Учебный исследовательский проект в основной средней школе» показывает, как этот общий алгоритм может быть реализован на уроках литературы. Владимир Николаевич считает, что «важно организовывать выполнение учащимися коллективных проектов на основе системного подхода, это означает, что коллективный проект реализует весь класс, а каждый ученик в рамках коллективного проекта выполняет свой индивидуальный проект» [Янушевский, 2015, с. 24]. В статье приводится примерное содержание коллективного исследовательского проекта в 5 классе на тему «Рассказ Льва Толстого «Кавказский пленник»». Это система из 24 тем,

направленная на фактологический анализ текста произведения, в котором имеется национальный колорит, и это помогает учащимся лучше освоить идею и художественное содержание рассказа.

Ирина Леонидовна Чельшева в статье «Групповая проектная деятельность» рассматривает возможности проектной деятельности школьников на уроках и во внеклассной работе. Автор отмечает, что проектная деятельность развивает воображение, формирует навыки сотрудничества и способствует углубленному изучению литературы [Чельшева, 2015, с. 25]. В статье представлены возможные итоговые продукты учебных проектов и примерная тематика для 5-10 классов.

Работа Анны Александровны Севастьяновой в статье «Учебные проекты по литературе с использованием информационных технологий» выполняет роль связующего звена между традиционным учебным проектом и цифровыми способами представления его результатов. Автор считает, что «использование ИКТ позволяет развивать интерес школьников к чтению классики, повышать культуру письменной речи. Сегодня школьное литературное образование нуждается в инновационных технологиях...» [Севастьянова, 2014, с. 25]. Анна Александровна подробно описывает конкретные виды ИКТ-проектов: web-сайт; коллекция иллюстраций к произведению; комментарии к произведениям; мультимедийный сборник литературных произведений; словарь, статья или сочинение в формате «гипертекст».

В статье «Технология подкастинга в обучении литературе: аксиологический аспект» Дмитрий Дмитриевич Жирков представляет свой «взгляд на подкаст как тренд современных медиа» и предлагает путь «использования подкастинга как инновационной технологии обучения литературе» [Жирков, 2021, с. 101]. Дмитрий Дмитриевич выделяет три формы работы: отзыв на подкаст, «звучащая» презентация и подкаст как медиапроект. Подробно описываются этапы подкастинга: организационный, изучение литературы, написание сценария (сценаристы), запись подкаста, оформление, монтаж, публикация,

защита. Практический опыт представляется на материале А.П. Чехова для 10 класса.

Валерия Николаевна Петренко в своей статье «Проектная мастерская «Литературный блог»» представляет опыт организации внеурочных занятий по экспериментальной программе. Блог-технология рассматривается как одна из наиболее актуальных информационно-образовательных технологий. «Блог-технология – это применение блогов разного вида (текстовые, видео и т.д.) в обучении с целью повышения читательского интереса, развития читательских компетенций» [Петренко, 2022, с. 101]. Программа состоит нескольких блоков: знакомство с понятием литературного блога; работа с текстом художественного произведения (на примере романа В. Каверина «Два капитана»); самостоятельная проектная деятельность обучающихся; оформление и презентация проектов. Особое внимание уделяется практической части – созданию страницы литературного героя и ведению тематического сообщества в социальной сети «ВКонтакте».

Таким образом, нормативные документы федерального уровня закрепляют проектную деятельность как обязательный компонент образовательного процесса. Однако конкретных методических рекомендаций, как организовать проектную деятельность на уроках литературы, в них не содержится. Анализ научно-методической литературы показывает, что в этой сфере есть огромный опыт исследований от классического традиционного учебного проекта до использования ИКТ и цифровых медиаформатов.

2.2 Особенности организации проектной деятельности в средних классах

Средний школьный возраст представляет собой наиболее оптимальный период для интеграции системной проектной деятельности в образовательный процесс. Согласно исследованию И.Л. Чельшевой, введение проектов именно в 5-6 классах является наиболее эффективным, потому что это способствует постепенной подготовке учащихся к более сложным формам исследовательской работы [Чельшева, 2015, с. 25]. Пятиклассники характеризуются высоким уровнем познавательной активности, эмоциональной восприимчивостью и

открытостью к творчеству. Это обеспечивает их вовлечение в новые виды деятельности.

Нами был реализован проектный подход при изучении литературы. Апробация всех проектов проходила с 2024 – 2025 учебного года в МКОУ «СОШ с. Мельница» Иркутской области. Одним из удачных примеров стала реализация творческого и практико-ориентированного проекта в 5 «а» классе (22 ученика) по книге Евгения Альбертовича Мамонтова «Приключения Славки Щукина. 33 рассказа про вранье» [Приложение 2, табл. 3]. В рамках этого проекта была организована аналитическая работа над рассказами «Обман», «Свитерок», «Три розовых свиньи и скворечник» посредством их театрализации. Проблема, на решение которой был нацелен проект, заключалась в низком уровне читательского интереса и недостаточном умении анализировать художественный текст. Выбор театральной формы можно объяснить тем, что инсценировка позволяет учащимся не просто познакомиться с текстом, а «прожить» его. Также она позволяет вовлечь в практическую деятельность весь класс. И представить наглядный продукт – спектакль, который можно продемонстрировать другим учителям, родителям, обучающимся.

Работа над проектом проходила поэтапно. На первоначальном этапе пятиклассники разделились на 3 группы (по количеству рассказов), познакомились с текстами произведений, прочитав и обсудив их [Приложение 1, рис. 1]. Особое внимание уделялось не только сюжету, но и ключевым проблемам, которые заложил автор. Например, основной проблемой рассказа «Обман» является внутренняя борьба главного героя между правдой и ложью. В рассказах «Свитерок» и «Три розовых свиньи и скворечник» она обозначена как разочарование и непонимание между детьми и взрослыми и взаимодействие детской фантазии с реальностью. Ученики активно отвечали на вопросы, анализировали персонажей и высказывали свое мнение о рассказах [Приложение 1, рис. 2].

Следующим этапом стал выбор и распределение ролей учениками. Каждый ученик выбрал для себя роль: «автор», «режиссеры», «актеры», «художники»,

«помощники», «сценаристы». После распределения ролей все ребята были включены в работу. Ученики, взявшие на себя роль режиссеров, координировали распределение персонажей, художники создавали афиши [Приложение 1, рис. 3]. Актеры отрабатывали соответствующую своей роли интонацию, помощники помогали всем участникам проекта. Такое распределение обязанностей позволило каждому внести вклад в общее дело. Репетиции проходили после окончания всех уроков.

Заключительным этапом стал премьерный показ спектакля перед родителями и учителями. Публичное представление результатов явилось значимым и волнующим событием для ребят. Они впервые участвовали в подобной деятельности. После показа прошло коллективное обсуждение, где учащиеся анализировали свое творчество и обсуждали возможности улучшения неудавшихся, по их мнению, моментов. Также проводилась самооценка обучающихся с помощью специально составленной таблицы [Приложение 2, табл. 2]. Анализ данных выявил, что большинство участников высоко и средне оценили проделанную работу. Наивысшие оценки получили критерии 1 и 5 (понимание главной мысли и креативность), наименьшие – 3, 6 (сценическая речь и организованность). Также можно выявить и трудности, с которыми ребята столкнулись в работе над проектом. В первую очередь, это то, что некоторые ученики стремились переложить часть ответственности на одноклассников, или, напротив, выполняли все самостоятельно, что препятствовало командной работе. Регулярные обсуждения помогли преодолеть эту проблему.

Реализация проекта позволила сделать следующие выводы:

1. Театрализация в качестве формы работы доказала свою эффективность в мотивации к чтению и анализу рассказов. Ученики заинтересовались такой формой работы и просили обязательно повторить при дальнейшем изучении литературы.
2. Творческая коллективная работа способствовала развитию навыков совместной деятельности и коммуникативных компетенций.

3. Опыт публичных выступлений способствовал преодолению страха перед аудиторией и повышению самооценки учащихся.

Опираясь на успешную проектную работу 5 класса, в 6 классе проектная задача была усложнена. Произошел переход от групповых проектов к индивидуальной исследовательской работе. Если у пятиклассников доминирует эмоциональное погружение и коллективное взаимодействие, то в 6 классе на первый план выходят навыки работы с информацией и создание цифрового продукта.

Одним из примеров стала работа ученицы 6 класса [Приложение 2, табл. 4]. Она была выполнена в рамках школьной научно-практической конференции. Проект посвящен книге Ольги Громовой «Сахарный ребенок». Его целью являлось создание информационного сайта [Приложение 1, рис. 4]. Работа направлена на популяризацию чтения и привлечение внимания сверстников к исторической памяти. Использование платформы Google Sites позволило сделать итоговый продукт доступным для широкого круга пользователей.

Как и в предыдущем проекте, работа выполнялась поэтапно. На подготовительном этапе ученица при помощи учителя сформировала проблему. Она заключалась в следующем. Современные подростки мало читают современную литературу. Книга Ольги Громовой написана в 2014 году и адресована подросткам, однако многие о ней даже не слышали. Книга описывает судьбу девочки Эли, детство которой пришлось на тяжелый период времени 1930- 1940 г. Её семья была признана «врагами народа», и девочке пришлось пережить тяжелые испытания, но смогла сохранить достоинство и любовь к близким.

Гипотеза проекта строилась на предположении, что яркий цифровой продукт сможет заинтересовать одноклассников. Это позволит привлечь внимание и к книге, и к ее исторической основе.

Основной этап работы над проектом включал несколько направлений работы. Сначала ученица внимательно прочитала книгу и выделила ключевые

события сюжета. Затем она составила характеристику главных героев и подобрала цитатный материал, который отражал основные идеи произведения.

Параллельно велась работа с историческими источниками. Ученица изучила статью Л.А. Обухова «Репрессии против детей в период «Большого террора»». Кроме того, ученица проанализировала интервью с автором книги О. Громовой «Это было на самом деле». Эти материалы помогли соотнести события книги с реальными историческими фактами. Также ученица нашла фотографии 1930-1940 годов, которые впоследствии вошли в оформление сайта.

Техническая часть работы над проектом заключалась в освоении платформы Google Sites. Ученица создала структуру сайта из десяти страниц, каждая из которых была посвящена определенному аспекту. Первая страница знакомила посетителей с биографией автора и историей создания книги. Вторая страница содержала краткий пересказ ключевых событий сюжета. Третья знакомила с персонажами книги. Четвертая страница была посвящена историческому контексту 1930 – 1940 годов. Остальные страницы содержали дополнительные материалы: цитаты из книги, фотографии, интервью с автором.

Завершающим этапом стало представление работы на школьной научно-практической конференции. Затем ученица представила свой проект в классе и провела экскурсию по сайту. При помощи анкетирования она получила обратную связь от одноклассников. Результаты показали заинтересованность учеников книгой. Гипотеза проекта подтвердилась, что доказывает эффективность использования инновационных технологий в современном литературном образовании.

Проведенная работа позволяет сформулировать следующие выводы. Проектная работа действительно результативна при соблюдении принципа усложнения – от групповых форм к индивидуальной работе. Творческий практико-ориентированный проект в виде театрализации способствует развитию коммуникативных навыков, эмоциональной вовлеченности, лучшему усвоению материала. Информационный исследовательский проект, в свою очередь, формирует самостоятельность, умение работать с разными источниками

информации, создание цифровых продуктов. Кроме того, обращение к современной подростковой литературе повышает мотивацию учащихся и сокращает разрыв между школьной программой и реальными читательскими интересами.

2.3 Анализ опыта реализации проектной деятельности в старшей школе

В старших классах проектная деятельность по литературе приобретает новую специфику. Как отмечает В.И. Борисенко, проектная деятельность в старшем звене должна предполагать «самостоятельную деятельность учащихся, использование исследовательских приемов, наличие проблемы, требующей интегрированных знаний». Исследователь подчеркивает, что в старших классах особое значение приобретает креативный характер использования информационных технологий [Борисенко, 2010, URL]. Эти утверждения находят подтверждение в практическом опыте организации работы в 10 – 11 классах.

Одним из успешных реализаций проектной деятельности в старшем звене стал творческий проект учеников 10 класса «Онегин. Живые страницы» [Приложение 2, табл. 5]. Этот проект был приурочен к 225-летию со дня рождения А.С. Пушкина и Году литературы. Ребята самостоятельно выбрали произведение и форму проектной деятельности – театрализацию. Такой выбор свидетельствует о высоком уровне самостоятельности и осознанности. Ведь ученики не просто выполняли задание учителя, а осмысленно выбрали произведение и форму его представления.

Актуальность работы обусловлена необходимостью сократить разрыв между классической литературой и особенностями восприятия текста современными подростками. Цель проекта состояла в создании и показе сценической постановки, способной перевести роман из обязательного чтения в живое эмоциональное переживание. Работа над проектом велась по стандартной структуре, включая подготовительный, основной и заключительный этап.

На подготовительном этапе ученики внимательно перечитали роман, самостоятельно отбирая сцены, наиболее значимые для отражения характера

героев и ключевых тем романа. Особенностью работы в 10 классе стал углубленный литературоведческий анализ. Учащиеся выявляли не только позицию автора, но и анализировали систему образов и определяли способы создания характеров Онегина, Татьяны, Ольги и Ленского. Кроме того, ребята познакомились с экранизацией романа 2024 года – фильмом Сарика Андреасяна «Онегин». Сопоставив режиссерскую трактовку романа и собственное понимание прочитанного текста, они пришли к пониманию того, как классическое произведение может быть интерпретировано в современном контексте.

Так же, как и ученики 5 «а» класса, десятиклассники распределили между собой обязанности, выбрав роли «автора», «актеров», «декораторов», «режиссеров», «сценаристов», «ответственные за музыкальное оформление». Такое распределение ролей позволило всему классу быть вовлеченными в данный проект. Однако в отличие от пятиклассников, работавших под руководством учителя, старшеклассники действовали самостоятельнее. Учитель выступал в роли наблюдателя и наставника.

Основной этап был посвящен заучиванию текста, репетициям и подготовке декораций и костюмов. Наибольшую трудность на этом этапе для учащихся представляло запоминание больших фрагментов текста романа. Однако регулярные репетиции позволили преодолеть эти сложности.

Заключительный этап проекта включал премьерный показ спектакля продолжительностью 30 минут [Приложение 1, рис. 5, 6, 7]. Ребята представили последовательные ключевые сцены всего романа. Зрителями являлись родители, весь педагогический состав школы и ученики 8-11 классов. После показа состоялась коллективное обсуждение работы. Участники делились впечатлениями и анализировали проделанную работу. В ходе самоанализа школьники отметили, что работа над спектаклем позволила им глубже понять характер героев, их поступки и авторский замысел в целом. Таким образом, гипотеза о том, что творческая интерпретация классики повышает интерес к литературе, нашла практическое подтверждение.

Если в 10 классе проектная работа строилась вокруг коллективного творческого проекта, то в 11 классе формат был усложнен. За основу взялась идея В.Н. Янушевского о том, что в старших классах на уроках литературы «коллективный проект реализует весь класс, а каждый ученик в рамках коллективного проекта выполняет свой индивидуальный проект» [Янушевский, 2015, с. 24]. Однако в реальной практике выбор был сделан в пользу парных проектов. Такой формат, с одной стороны, сохранил преимущества коллективной работы, а с другой – позволил учесть высокую нагрузку старшеклассников в условиях подготовки к государственной итоговой аттестации. По проведенному ранее анализу УМК под редакцией В.Я. Коровиной, большинство проектов в 11 классе относится к исследовательскому характеру деятельности. Было принято решение трансформировать сугубо исследовательские проекты в более привлекательные для подростков форматы, сохранив при этом и исследовательскую функцию. Учащимся 11 класса было предложено реализовать цикл парных проектов по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита», объединенных общей целью – популяризация классической литературы среди сверстников. Всего получилось 6 проектов: настольная игра «Контакты с Мастером и Маргаритой», газета «Московский вестник», графическая адаптация романа (комикс), интерактивная игра – новелла, интерактивная игра «Своя игра», настольная игра «Кто я?».

Первый проект «Контакты с Мастером и Маргаритой» [Приложение 2, табл. 6]. Ученицы 11 класса выбрали необычный формат – настольную игру, вдохновленную популярным молодежным шоу «Контакты. Игра». Основное правило игры звучит так: «Не важно, знаешь ли ты правильный ответ, - главное, чтобы его знали люди из твоей телефонной книги». Участник игры (в данном случае ученики 11 класса) получает вопрос и выбирает, кому из контактов своей телефонной книги ему позвонить [Приложение 1, рис. 7]. При этом он получает карточки «усложнения», при правильном выполнении которых получает дополнительный балл [Приложение 1, рис. 8]. На ответ, человеку из книги контактов, дается 60 секунд. Если собеседник не отвечает, а время еще осталось,

то можно позвонить другому человеку. После того, как человек отвечает, можно проверить его ответ, используя QR-код, который можно найти с обратной стороны карточки вопроса [Приложение 1, рис. 9]. Если все действия выполнены правильно, то участник игры получает жетон [Приложение 1, рис. 10]. Авторы игры самостоятельно составили задания, создали QR- коды с ответами. Игра прошла на высшем уровне в формате живого общения. Она позволила в увлекательной форме проверить знание текста. Ребята звонили друзьям, учителям, родителям и друг другу. Гипотеза проекта о том, что игровой формат способствует популяризации литературы, подтвердилась.

Вторым проектом стала газета «Московский вестник» [Приложение 2, табл. 7]. Авторы проекта выбрали необычный формат проекта – создание газеты по роману «Мастер и Маргарита». Их выбор был обусловлен стремлением соединить сюжет с привычным для современного читателя информационным пространством. Ученики предположили, что, если представить события романа как новости, которые происходят в наше время, это вызовет у читателя желание узнать больше информации и обратиться к первоисточнику. На подготовительном этапе работы над проектом учащиеся проанализировали главы романа, отобрав информацию, описывающую московские события. На основном этапе работы старшеклассники выделили несколько рубрик для своей газеты и написали заметки в публицистическом стиле. Например, в рубрике «Таинственный иностранец на Патриарших прудах» сообщалось о появлении в Москве загадочного профессора и странной гибели Михаила Берлиоза. А рубрика «Скандал в театре Варьете» освещала необычный сеанс черной магии с участием большого черного кота. Ребята постарались сохранить булгаковскую иронию в своей проектной работе, но при том сделать тексты понятными для современного читателя. В ходе самоанализа ученики отметили, что работа над проектом помогла им лучше понять и изучить структуру романа, развить навыки написания текстов публицистического стиля.

Следующий проект представляет графическую адаптацию романа [Приложение 2, табл. 8]. Ученицы 11 класса выбрали формат комикса. Ученицы

предположили, что визуализация ключевых сцен поможет заинтересовать сверстников. Девушки также изучили текст романа и отобрали сцены, наиболее значимые для передачи сюжета. На основном этапе они написали сценарий комикса, создали изображения, передающие атмосферу Москвы в романе «Мастер и Маргарита». В комикс вошли эпизоды, связанные с появлением Воланда на Патриарших прудах, сеансом черной магии в Варьете и историей Мастера и Маргариты. Девушки старались не только проиллюстрировать, но и передать его настроение. Продукт проекта может быть использован на уроках литературы в ходе знакомства с романом [Приложение 1, рис. 12]. При самоанализе старшеклассницы отметили, что работа над проектом помогла им развить навыки визуального мышления, глубже погрузиться в содержание романа.

Четвертым в серии проектов стало создание визуальной новеллы по мотивам романа «Мастер и Маргарита» [Приложение 2, табл. 9]. Авторы проекта выбрали один из самых современных форматов – визуальную новеллу. Она популярна среди любителей компьютерных игр и интерактивных историй. На подготовительном этапе девушки отобрали эпизоды, которые должны были входить в их работу. Также они переработали текст романа в упрощенный сценарий, сохранив при этом ключевые линии и позицию автора. Основным этапом включал в себя несколько направлений работы. Это создание спрайтов персонажей (изображения для игры), подбор фонов и музыкального сопровождения, написание программного кода и интеграция всех элементов в единый продукт [Приложение 1, рис. 13-16]. Для реализации замысла ученицы использовали платформу Your story interactive, а для поиска визуальных материалов обращались к ресурсам Pinterest и нейросети Gemini. Особенностью этой новеллы стало наличие четырех вариантов развития событий. Такой подход позволил не просто проиллюстрировать сюжет романа, а создать интерактивное пространство, в котором читатель может влиять не только на ход истории, а также видеть последствия своего выбора. Это сделало проект более привлекательным для подростковой аудитории и побудило к размышлению о

мотивах поступков героях и возможных развитиях сюжета. В ходе самоанализа над своей работой ученицы отметили, что она позволила им освоить навыки программирования и визуального проектирования.

Пятый проект посвящен интерактивной игре – презентации, основанной на популярной телевизионной викторине «Своя игра» [Приложение 2, табл. 10]. Ученицы предположили, что создание такой игры позволит повысить интерес обучающихся к роману и позволит в увлекательной форме проверить знание на содержание романа. На подготовительном этапе девушки изучили текст романа и выделили несколько категорий для игры («Угадай персонажа», «Ершалаимские главы», «Мастер и Маргарита», «Воланд и его свита», «Чья цитата?») [Приложение 1, рис. 17]. На основном этапе работы над проектом были созданы вопросы разного уровня сложности для каждой из категорий. Завершающим этапом стало проведение самой игры для учеников 11 класса.

Шестым проектом является настольная игра «Кто я?» [Приложение 2, табл. 11]. Авторы проекта данной работы считают, что изобилие героев, многослойность произведения и философская глубина романа вызывают затруднения при изучении романа. Поэтому они решили использовать игровой формат при знакомстве с героями романа. На голове одного из участников игры располагается специальный обруч, куда вставляется карточка с изображением героя романа. Сам участник не видит карточку, но он должен отгадать, кто там изображен. Остальные участники видят, кто изображен на карточке, и пытаются помочь отгадывающему, задавая наводящие вопросы. Вопросы могут касаться внешности героя, его характера, поступков или взаимоотношений с другими персонажами. Продукт данного проекта может использоваться на уроках литературы для закрепления изученного материала [Приложение 1, рис. 17].

После завершения всех проектов была проведена их комплексная оценка [Приложение 2, табл. 12]. Анализ показал, что наиболее высокие баллы получили проекты, отличающиеся новизной формата (Контакты с Мастером и Маргаритой; визуальная новелла; сайт по книге О. Громовой «Сахарный ребенок»).

Проведенный анализ опыта организации проектной деятельности в старших классах позволяет сделать следующие выводы. Проектная деятельность в 10 – 11 классах усложняется по сравнению со средним звеном. Если в 5-6 классах проектная деятельность носит ознакомительный характер, то в старших классах она приобретает черты осознанной интерпретации и требует от учеников глубокого погружения в текст. Сравнение проектной деятельности путем театрализации в 5 и 10 классах наглядно демонстрирует эту динамику. Возрастает доля самостоятельности обучающихся, углубляется аналитическая работа с текстом. В 11 классе происходит дальнейшее усложнение проектной деятельности. Серия проектов по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» продемонстрировала, что классическое произведение может быть переосмыслено в самых разных форматах. Все реализованные проекты имели практическую значимость. Созданные продукты могут быть использованы на уроках литературы для знакомства с романом, его закрепления и повышения интереса к чтению.

Заключение

Современная система образования нацелена на формирование личности, способной к самостоятельному мышлению, творческому поиску и применению полученных знаний на практике. В связи с этим проектная деятельность приобретает особую значимость, выступая эффективным инструментом реализации требований Федерального государственного образовательного стандарта.

Актуальность данной работы определена необходимостью преодоления несоответствия между нормативными требованиями к организации проектной деятельности и реальным состоянием методической базы предмета «Литература». Анализ таких нормативных документов, как ФГОС ООО, ФГОС СОО, ФРП ООО и ФРП СОО, закрепляет проектную деятельность как обязательный компонент образовательного процесса. Однако конкретные методические рекомендации по проектной деятельности для предмета «Литература» в этих документах отсутствуют. Учитель литературы оказывается в ситуации, когда вынужден самостоятельно адаптировать общие требования стандартов к особенностям своего предмета, а также опираться на доступные учебно-методические источники и личный опыт.

В ходе исследования было установлено, что проектная деятельность представляет собой педагогическую технологию, направленную на использование и усвоение знаний посредством самостоятельной образовательной деятельности. Данная технология служит эффективным средством реализации требований Федеральных государственных образовательных стандартов, поскольку способствует формированию метапредметных результатов и развитию универсальных учебных действий.

В работе использованы различные подходы к классификации проектов. По доминирующему виду деятельности выделяются исследовательские, творческие, ролевые (игровые), информационные и практико-ориентированные проекты. Данная классификация была использована при анализе проектных

заданий в УМК под редакцией В. Я. Коровиной и при описании собственного педагогического опыта.

Анализ методической литературы позволил определить универсальную структуру учебного проекта. Она включает в себя подготовительный, основной и заключительный этапы. Ключевыми элементами проекта являются: тема, актуальность, цель, задачи, проблема, объект, предмет, методы, тип проекта, продукт, этапы реализации, практическая значимость, вывод и самоанализ. Данная структура была положена в основу разработки паспортов проектов, представленных в практической части работы.

Изучение УМК под редакцией В.Я. Коровиной для 5–11 классов дало возможность выявить постепенное усложнение проектных заданий (от творческих и игровых проектов в 5 классе до исследовательских в 11-м). В итоге было установлено, что проектная деятельность в УМК организована системно, однако она склонна к традиционным форматам и недостаточно использует возможности современных ИКТ технологий. Анализ работ (труды М.П. Охрименко, В.Н. Янушевского, И.Л. Чельшевой, А.А. Севастьяновой, Д.Д. Жиркова, В.Н. Петренко) позволил проследить развитие современных подходов к проектной деятельности. Исследователями были представлены разработки от универсальных методических схем до активного использования ИКТ и цифровых медиаформатов.

В процессе практической деятельности в 5 классе был осуществлен групповой творческий практико-ориентированный проект в форме театрализации по рассказам Е.А. Мамонтова. Данный проект способствовал развитию навыков общения, эмоциональному погружению в текст и более прочному усвоению материала. В 6 классе был реализован индивидуальный информационно-исследовательский проект по книге О. Громовой «Сахарный ребенок». Итоговым продуктом стал сайт на платформе Google Sites. Этот проект способствовал формированию самостоятельности, развитию навыков работы с разными источниками информации и умению создавать собственные цифровые продукты. Обращение к современной подростковой литературе

позволило повысить мотивацию учащихся к чтению и сократило разрыв между школьной программой и реальными интересами современных школьников.

Одним из реализованных проектов в старших классах стал групповой творческий проект 10 класса «Онегин. Живые страницы». Так же, как и в 5 классе, итоговым продуктом являлась театрализация. Однако в 10 классе она получила черты осмысленной интерпретации, так как учащиеся не просто воспроизводили текст, а проводили углубленный литературоведческий анализ. Сопоставив роман А.С. Пушкина с современной экранизацией фильма, они создали собственную сценическую версию. Учащимся 11 класса было предложено реализовать серию парных проектов по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита». В результате было создано 6 разноплановых продуктов: настольные игры «Контакты с Мастером и Маргаритой» и «Кто я?», газета «Московский вестник», комикс, визуальная новелла и интерактивная викторина «Своя игра». Такой подход показал возможность переосмысления классического произведения в разнообразных форматах, охватывающих как традиционные, так и современные формы проектной деятельности.

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанные и апробированные в ходе данной работы материалы (паспорт проекта, лист самооценки) могут быть использованы учителями литературы при планировании проектной деятельности в 5 – 11 классах. Созданные в рамках проектов продукты (сайт, настольные игры, газета, комикс, визуальная новелла, интерактивная презентация) могут найти применение на уроках литературы и во внеклассной работе для популяризации чтения.

Список литературы

1. Абасов З.А. Педагогические технологии и инновации в учебной деятельности школьников // Школьные технологии. – 2002 – № 5. – 92 с.
2. Базарова Б.Б. Роль литературы в гуманитарном образовании // Вестник Бурятского государственного университета. – 2019. – № 1. – с. 1 – 4.
3. Борисенко В.И. Проектные технологии на уроках литературы в старших классах [Электронный ресурс] / В.И. Борисенко // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – 2010. – URL: <https://urok.1sept.ru/publication/84945> (дата обращения: 14.03.2026).
4. Дьюи Дж. «Школа и общество». – М.: Педагогика – Пресс, 2023. – 384 с.
5. Информационно-методическое письмо об особенностях преподавания учебных предметов «Литература», «Родная (русская) литература» в 2025/2026 учебном году / ФГБНУ «Институт содержания и методов обучения им. В.С. Леднева». – Москва, 2025. – 35 с.
6. Жирков Д.Д. Технология подкастинга в обучении литературе: аксиологический аспект / Д.Д. Жирков // Литература в школе. – 2021. – № 6. – С. 101– 109.
7. Жиркова З.С. Основы проектной деятельности. Методы проектной деятельности: учебное пособие для бакалавров высших учебных заведений / З.С. Жиркова. – Санкт – Петербург: Научное издательство, 2023. – 156 с.
8. Картавая Ю.К. Кравченко О.Г. Проектная деятельность как современная педагогическая технология // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 61– 2. – С. 140 – 143.
9. Коллингс Э. Опыт работы по методу проектов. – М.: Работник просвещения. – 1926. – 208 с.
10. Корнетов Г.Б. Метод проектов У.Х. Килпатрика. Часть 1. Сущность и становление метода [Электронный ресурс] // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2020. – № 5. – С. 15–24. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44455418> (дата обращения: 06.02.2026).

- 11.Коровина В.Я. Литература. 5 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин. — Москва: Просвещение, 2024. — Ч. 1. — 288 с.; Ч. 2. — 320 с.
- 12.Коровина В.Я. Литература. 7 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин. — Москва: Просвещение, 2023. — Ч. 1. — 272 с.; Ч. 2. — 288 с.
- 13.Коровина В.Я. Литература. 8 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин. — Москва: Просвещение, 2024. — Ч. 1. — 416 с.; Ч. 2. — 400 с.
- 14.Коровина В.Я. Литература. 9 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин, И.С. Збарский; под ред. В.Я. Коровиной. — Москва: Просвещение, 2024. — Ч. 1. — 400 с.; Ч. 2. — 320 с.
- 15.Курганов С.Ю. Метод проектов в российской педагогике XX века: монография / С.Ю. Курганов. – Санкт – Петербург: Издательство РГПУ им. Герцена. – 2004. – 280 с.
- 16.Лебедев Ю.В. Литература. 10 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / Ю.В. Лебедев. — Москва: Просвещение, 2024. — Ч. 1. — 368 с.; Ч. 2. — 368 с.
- 17.Нетесова Н.И. Развитие проектного метода в системе образования / Н. И. Нетесова. – Текст: электронный // Молодой ученый. – 2014. – № 19 (78). – С. 587–590. – URL: <https://moluch.ru/archive/78/13621> (дата обращения: 16.02.2026)
- 18.Охрименко М.П. Учебный проект / М.П. Охрименко // Литература в школе. – 2013. – № 1. – С. 41–42.
- 19.Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении // М: Аркти. – 2013 г. – 112 с.
- 20.Пеньковских Е.А. Метод проектов в отечественной и зарубежной педагогической теории и практике [Электронный ресурс] // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2009. – №

10. – С. 307 – 318. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=13004011> (дата обращения: 06.03.2026).
- 21.Петренко В.Н. Проектная мастерская «Литературный блог» как форма организации внеурочной деятельности / В.Н. Петренко // Литература в школе. – 2022. – № 4. – С. 98 – 109.
- 22.Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С. Полат. – Москва: Издательский центр «Академия». – 2010. – С. 193 – 200.
- 23.Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / под ред. Е.С. Полат. – Москва: Академия. – 2000. – 272 с.
- 24.Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников: пособие для учителя / К.Н. Поливанова. – Москва: Просвещение. – 2008. – 247 с.
- 25.Полухина В.П. Литература. 6 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В.П. Полухина, В.Я. Коровина, В.П. Журавлев, В.И. Коровин; под ред. В.Я. Коровиной. — Москва: Просвещение, 2024. — Ч. 1. — 320 с.; Ч. 2. — 304 с.
- 26.Самойлова М.В. Педагогическое проектирование: учебное пособие / М.В. Самойлова. – Симферополь: ИП Хотеева Л.В., 2019. – 124 с.
- 27.Севастьянова А.А. Учебные проекты по литературе с использованием информационных технологий / А.А. Севастьянова // Литература в школе. – 2014. – № 6. – С. 24 – 26.
- 28.Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся // М: Аркти. – 2005. – 71 с.
- 29.Толковый словарь Ожегова онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slovarozhegova.ru> (дата обращения: 04.04.2026).
- 30.Федеральная рабочая программа основного общего образования «Литература» (для 5–9 классов образовательных организаций). – Москва: Институт содержания и методов обучения им. В.С. Леднева, 2025. – 193 с.

31. Федеральная рабочая программа среднего общего образования «Литература» (базовый уровень) (для 10–11 классов образовательных организаций). – Москва : Институт содержания и методов обучения им. В.С. Леднева, 2025. – 127 с.
32. Чельшева И.Л. Групповая проектная деятельность учащихся / И.Л. Чельшева // Литература в школе. – 2015. – № 2. – С. 25.
33. Шацкий С.Т. Наука и школа / С.Т. Шацкий. – Москва: Издательство академии педагогических наук РСФСР. – 1961. – 352 с.
34. Яковлева Н.Ф. Проектная деятельность в образовательном учреждении: учебное пособие / Н.Ф. Яковлева. – 2-е изд., стер. – М.: ФЛИНТА, 2014. – 144 с.
35. Янушевский В.Н. Учебный исследовательский проект в основной средней школе // Литература в школе. — 2015. — № 2. — С. 24.

Приложение 1



Рис. 1. Проект «Живое слово: театральные постановки по рассказам Евгения Мамонтова». Чтение рассказов обучающимися 5 класса.



Рис. 2 Проект «Живое слово: театральные постановки по рассказам Евгения Мамонтова». Выделяем главную мысль рассказов.

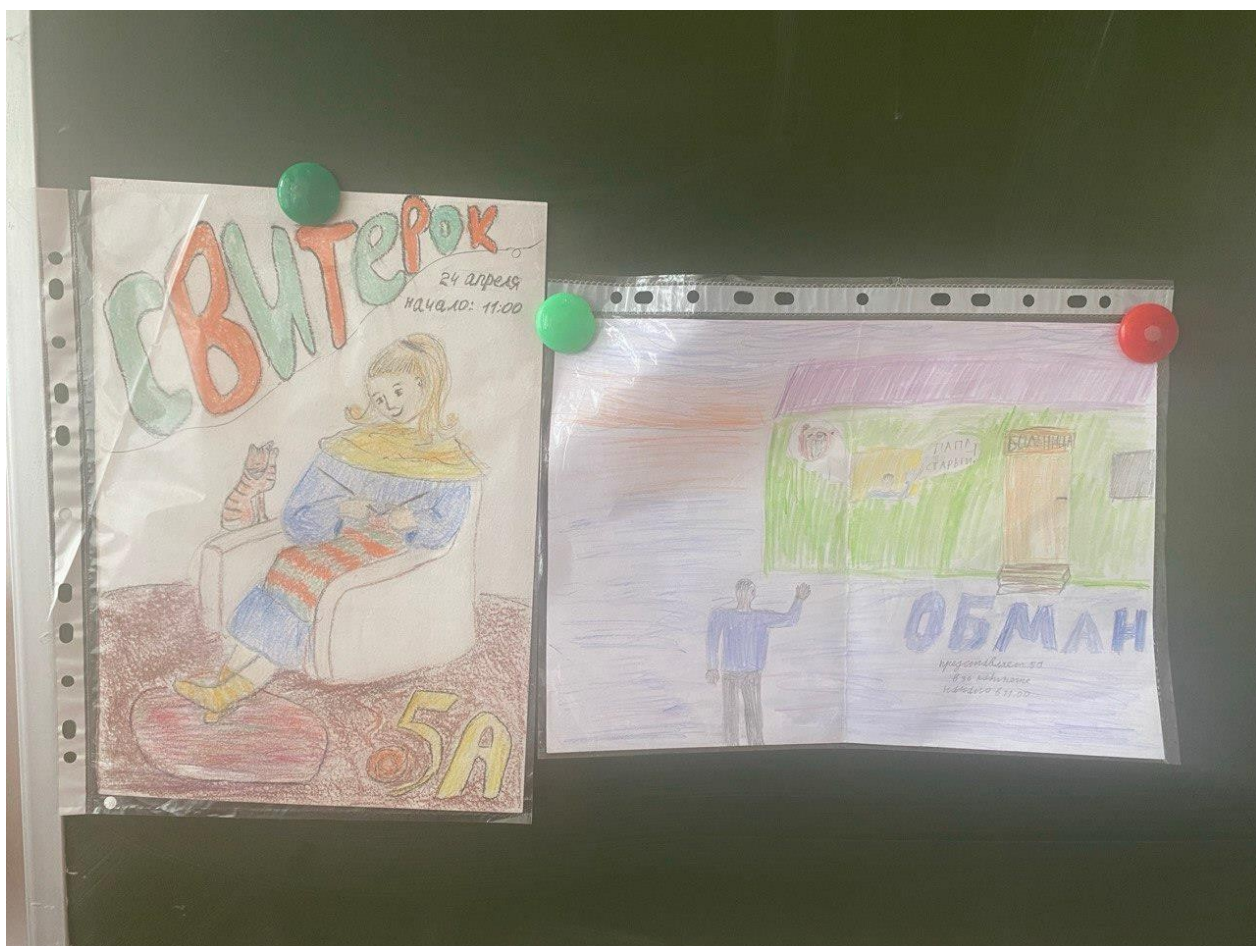


Рис. 3 Проект «Живое слово: театральные постановки по рассказам Евгения Мамонтова». Афиши.

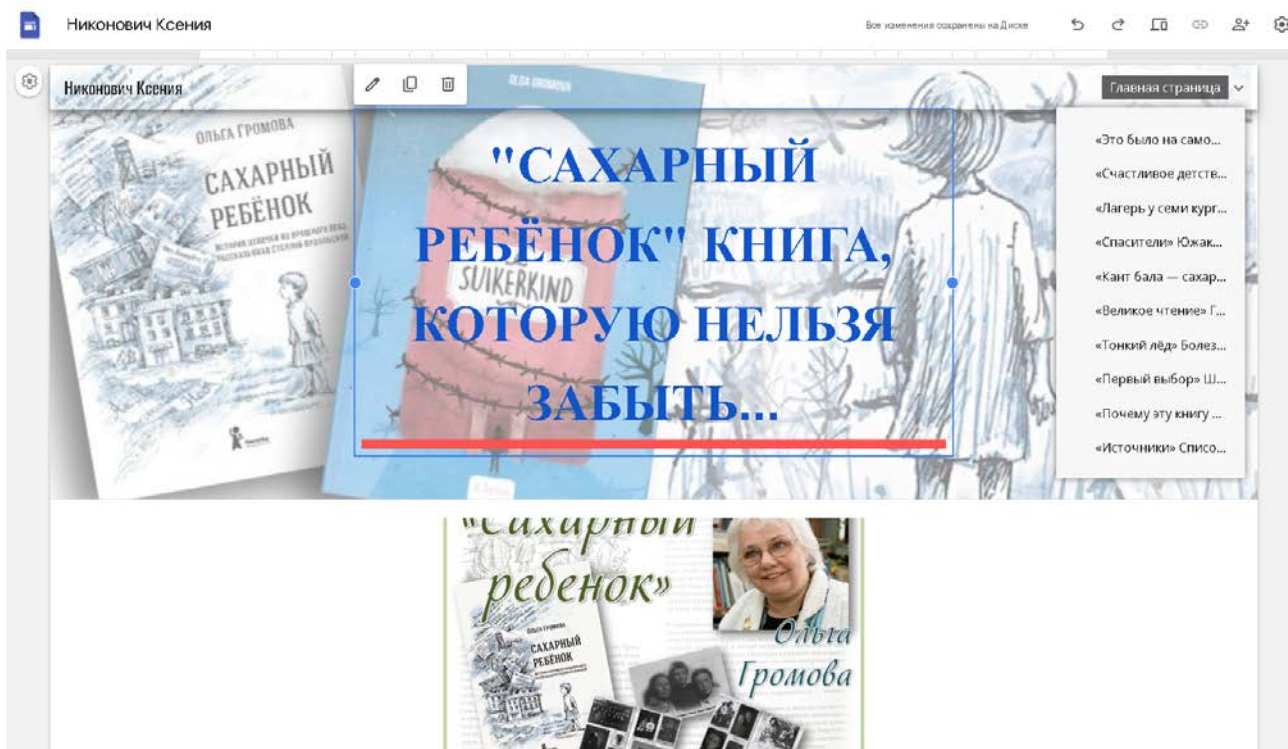


Рис. 4 Проект «Сахарный ребёнок. Книга, которую нельзя забыть». Продукт проекта (сайт) ученицы 6 класса.



Рис. 5. Проект «Онегин. Живые страницы». Онегин и Ленский.



Рис. 6. Проект «Онегин. Живые страницы». Татьяна Ларина.



Рис. 6. Проект «Онегин. Живые страницы». Татьяна Ларина и ее няня.



Рис. 7 Ученики 11 класса играют в настольную игру «Контакты с Мастером и

Маргаритой».



Рис. 8. Карточки «усложнения» для настольной игры «Контакты с Мастером и Маргаритой».

Приложение 2

Таблица 1. Критерии оценивания проектов

Компонент проектной деятельности	Критерии оценивания отдельных характеристик компонента	Баллы
Содержательный	Значимость выдвинутой проблемы и ее соответствие изучаемой тематике	0–2
	Правильность выбора используемых методов исследования	0–2
	Глубина раскрытия проблемы, использование знаний из других областей	0–2
	Доказательность принимаемых решений	0–2
	Наличие аргументированных выводов и заключений	0–2
Деятельностный	Степень индивидуального участия каждого исполнителя в выполнении проекта	0–2
	Характер взаимодействия участников проекта	0–2
Результативный	Форма предъявления проекта и качество его оформления (использование рисунков, схем, иллюстраций, графиков и других средств наглядной презентации)	0–2
	Грамотное изложение самого хода исследования и интерпретация его результатов (четкость в постановке задачи, ясность изложения, убедительность рассуждений, последовательность в аргументации, логичность и оригинальность)	0–3
	Содержательность и аргументированность ответов на вопросы оппонентов (умение отвечать на поставленные вопросы, аргументировать и отстаивать собственную точку зрения, участвовать в дискуссии)	0–3
	Новизна представляемого проекта	0–2

Максимальный балл		24
Перевод баллов в отметку: отметка «5» – 19–24 балла; отметка «4» – 13–18 баллов; отметка «3» – 7–12 баллов; отметка «2» – 0–6 баллов.		

Таблица 2. Лист самооценки ученика 5-го класса

№	Критерий самооценки	Балл
1	Как я понял и передал главную мысль рассказа?	
	Полностью понял и выразил основную мысль	3
	Понял основную мысль, но частично исказил её при передаче	2
	Испытал значительные трудности в понимании главной мысли	1
	Не понял и не передал главную мысль рассказа	0
2	Как я выступал на сцене и вёл себя в роли?	
	Свободно играл роль, передавая характер персонажа	3
	Играл роль, но иногда терялся, неуверенно держался на сцене	2
	Трудности с передачей эмоций и характером персонажа	1
	Совсем не получилось сыграть роль	0
3	Моя речь во время выступления	
	Говорил громко, внятно, чисто, соблюдал правильную интонацию	3
	Речь разборчивая, но местами проглатывались звуки и слова	2
	Часто путался, тихая речь, плохая дикция	1
	Практически неразборчиво, тихая речь	0
4	Сотрудничество с партнёрами по сцене	
	Отлично сотрудничал, поддерживал партнёров, реагировал на происходящее	3
	Иногда помогал партнёрам, но наблюдалось	2

	несогласованность действий	
	Редко помогал партнёрам, действовал независимо от них	1
	Серьёзные проблемы в сотрудничестве, постоянные разногласия	0
5	Креативность и оригинальность моей роли	
	Проявил значительную долю творчества и оригинальности	3
	Показал немного оригинального подхода, но в основном следовал образцу	2
	Очень ограниченно использовал собственную фантазию	1
	Ничего нового не внес в роль	0
6	Осознанность и организованность	
	Всегда знал, что делаю, придерживался намеченного плана	3
	Имелись незначительные отклонения от плана, но быстро восстановил порядок	2
	Частые отвлечения, неопределенность в действиях	1
	Не понимал цели проекта, хаотичное поведение на сцене	0
	ИТОГО	Максимум 18

Таблица 3. Паспорт проекта № 1

1.	Название проекта	«Живое слово: театральные постановки по рассказам Евгения Мамонтова»
2.	Автор(ы)	Обучающиеся 5 «а» класса МКОУ «СОШ с. Мельница» под руководством учителя литературы Петровой А. В.
3.	Актуальность	В 5 классе важно не только научить читать, но и удерживать интерес к литературе. Традиционный анализ текста часто снижает мотивацию. Театрализация позволяет «прожить» сюжет, лучше понять нравственные проблемы (правда, ложь, доверие) и развивает эмоциональный интеллект.
4.	Цель проекта	Создание театрализованных постановок по рассказам Е. Мамонтова для развития актёрских

		навыков, эмоциональной чуткости и осмысления нравственных вопросов, поднятых автором.
5.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомиться с рассказами «Обман», «Свитерок», «Три розовых свиньи и скворечник». 2. Выделить главную проблему каждого рассказа. 3. Распределить роли (режиссёр, актёры, художники). 4. Подготовить афиши, костюмы и провести репетиции. 5. Публично представить спектакли и провести самооценку.
6.	Проблема	Как через театрализацию глубже понять нравственный смысл рассказа (проблемы честности, доверия, ответственности) и повысить интерес к чтению?
7.	Объект	Проектная деятельность обучающихся 5 класса на уроках литературы.
8.	Предмет	Методы театрализации и инсценировки как способ организации проектной деятельности по литературе в 5 классе.
9.	Гипотеза	Если организовать проект в форме театральной постановки, то мы не только лучше запомним содержание рассказов, но и научимся анализировать поступки героев, работать в команде и высказывать собственное мнение о нравственных проблемах.
10.	Методы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Теоретические: анализ рассказов, работа с таблицей характеристик персонажей. 2. Практические: читка по ролям, репетиции, создание афиш, публичное выступление. 3. Рефлексивные: лист самооценки (по 6 критериям), обсуждение удачных моментов и трудностей.
11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Творческий и практико-ориентированный

12.	Продукт проекта	<p>1. Три театрализованных представления по рассказам.</p> <p>2. Афиши к спектаклям.</p> <p>3. Заполненные листы самооценки участников.</p>
13.	Этапы реализации проекта	<p>1 этап (подготовительный): чтение рассказов, обсуждение главной мысли (вопросы: какая проблема? почему это важно?). Заполнение таблицы «Имя персонажа — внешность — черты характера — желания — поведение».</p> <p>2 этап (планирование и распределение): — Деление на 3 группы по выбранным рассказам. — Выбор режиссёра, помощника, художников, актёров. — Создание афиш.</p> <p>3 этап (репетиционный): — Читка сценария, работа над интонацией и мимикой. — Подготовка простых костюмов и реквизита.</p> <p>4 этап (представление и рефлексия): — Публичный показ спектаклей для одноклассников или родителей. — Заполнение листа самооценки (понимание мысли, игра на сцене, речь, сотрудничество, креативность, организованность). — Подведение итогов (от 0 до 18 баллов, уровни: отличный / хороший / средний / требует доработки).</p>
14.	Практическая значимость проекта	<p>Разработанный сценарий и листы самооценки могут использовать другие учителя литературы при работе с рассказами в 5–6 классах. Театрализация повышает мотивацию к чтению и помогает застенчивым детям раскрыться.</p>
15.	Вывод	<p>Проект доказал, что инсценировка — эффективный способ глубокого проникновения в художественный текст. Учащиеся не только запомнили сюжеты, но и осознали нравственные уроки (ложь разрушает доверие, важно быть честным). Самооценка показала, что большинство пятиклассников достигли хорошего и отличного уровня (14–18 баллов).</p>
16.	Самоанализ	<p>Удалось: создать дружескую атмосферу, вовлечь даже слабочитающих детей, развить навыки публичного выступления. Трудности: некоторые</p>

		ученики стеснялись на сцене, требовались дополнительные репетиции. В будущем стоит добавить видеозапись спектаклей для сравнения и более подробные критерии оценки работы художников.
17.	Использованные источники	1. Рассказы Е. Мамонтова («Обман», «Свитерок», «Три розовых свиньи и скворечник»).

Таблица 4. Паспорт проекта № 2

1	Название проекта	«Сахарный ребёнок. Книга, которую нельзя забыть»
2	Автор(ы)	Никонович Ксения, ученица 6 «б» класса МКОУ «СОШ с. Мельница»
3	Актуальность	Книга О. Громовой помогает подросткам понять трагические страницы истории страны через историю семьи и глазами ребёнка. В современном мире, где много информации, важно находить такие книги, которые заставляют задуматься, сопереживать и помнить. Многие сверстники мало знают о репрессиях 1930–1940-х годов и редко читают книги на серьёзные темы, поэтому нужны современные способы привлечения их внимания.
4	Цель проекта	Создание информационного сайта, посвящённого книге О. Громовой «Сахарный ребёнок», который поможет другим школьникам узнать об этом произведении и заинтересоваться им.
5	Задачи проекта	1. Внимательно прочитать книгу и выделить ключевые события сюжета. 2. Найти и изучить информацию об исторической эпохе 1930–1940-х годов (раскулачивание, жизнь в ссылке). 3. Подобрать визуальный ряд: исторические фотографии и иллюстрации. 4. Написать увлекательные и понятные для сверстников тексты для разделов сайта. 5. Освоить основы работы в конструкторе сайтов (Google Sites) и создать сайт.

		6. Представить готовый продукт в классе и получить обратную связь.
6	Проблема	Многие шестиклассники мало знают о трагических страницах истории своей страны (раскулачивание, репрессии) и редко читают книги на серьёзные темы. Возникает вопрос: как сделать так, чтобы им стало интересно узнать об этой истории через книгу «Сахарный ребёнок»?
7	Объект	Книга Ольги Громовой «Сахарный ребёнок» (история девочки из прошлого века, рассказанная Стеллой Нудольской).
8	Предмет	Сюжет, герои, исторический контекст и главные идеи произведения, а также способы их представления в формате сайта для подростков.
9	Гипотеза	Если создать яркий, современный и визуально привлекательный цифровой продукт (сайт) о книге, то это может заинтересовать сверстников и побудить их прочитать «Сахарного ребёнка».
10	Методы	1. Теоретические: анализ художественного текста, поиск и отбор информации в Интернете, сравнение и обобщение материалов. 2. Практические: опрос одноклассников, работа в конструкторе сайтов Google Sites, создание сайта, публичная презентация.
11	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Информационный и исследовательский (сбор и анализ информации о книге и исторической эпохе, создание структурированного цифрового продукта для популяризации чтения).
12	Продукт проекта	Сайт (сайт на платформе Google Sites) из 10 страниц, содержащий: <ul style="list-style-type: none"> ✓ рассказ об истории создания книги; ✓ пересказ ключевых сюжетных событий; ✓ характеристику героев (таблица); ✓ исторические фотографии (более 30);

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 15 ключевых цитат из книги; ✓ ссылки на дополнительные материалы; ✓ выводы автора проекта.
13	Этапы реализации проекта	<p>1 этап – организационно-подготовительный:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ выбор темы и постановка цели; ✓ формулирование гипотезы, задач; ✓ планирование работы. <p>2 этап – основной (исследовательский и творческий):</p> <p>чтение книги «Сахарный ребёнок», выделение ключевых сцен; изучение исторических материалов (статья Л.А. Обухова, интервью с О. Громовой, архивные данные); проведение опроса среди одноклассников (3 вопроса, анонимно); подбор визуального контента (исторические фото, схемы, карты); написание текстов для сайта; освоение Google Sites и создание сайта (10 страниц); написание характеристики героев (таблица).</p> <p>3 этап – заключительный (презентация и рефлексия):</p> <p>публичная презентация сайта в классе (на классном часе или уроке литературы); сбор обратной связи от одноклассников; анализ достижения цели и подтверждения гипотезы; оформление письменного отчёта.</p>
14	Практическая значимость проекта	<p>Сайт может быть использован на уроках литературы, истории, классных часах и внеклассных занятиях для знакомства с книгой «Сахарный ребёнок».</p> <p>Ссылку на сайт можно разместить в школьной библиотеке, в чате класса, на стенде, чтобы привлечь новых читателей.</p> <p>Проект может служить примером для создания аналогичных цифровых продуктов о других книгах по истории России. Работа показывает, как современные форматы (сайт) могут популяризировать серьёзную литературу среди подростков.</p>

15	Вывод	В ходе работы над проектом гипотеза подтвердилась: созданный сайт вызвал живой отклик у одноклассников. Опрос показал, что большинство ребят ничего не знали о репрессиях и книге, но после презентации несколько человек захотели прочитать «Сахарного ребёнка». Книга Громовой — это не просто художественное произведение, а важный исторический документ, который учит, что даже в нечеловеческих условиях можно сохранить достоинство, любовь и внутреннюю свободу. Цель проекта достигнута, задачи выполнены.
16	Самоанализ	Что удалось: изучить книгу досконально, разобраться в историческом контексте, освоить новую платформу Google Sites, создать структурированный и визуально привлекательный сайт, заинтересовать нескольких одноклассников. Сложности: подбор качественных исторических фотографий со свободной лицензией; написание коротких, но ёмких текстов для подростков; ограниченное время на создание сайта. Что можно улучшить: добавить видео (например, буктрейлер), сделать интерактивные элементы (викторину по книге), привлечь больше опрошенных. В целом проект стал личным открытием и важным опытом публичной презентации.
17	Использованные источники	1. Громова О.К. Сахарный ребёнок. — М.: КомпасГид, 2014. 2. Громова О. «Это было на самом деле» (интервью) // Папмамбук, 2015. 3. Обухов Л.А. Репрессии против детей в период «Большого террора» // Вестник ТвГУ. — 2020. — № 2. 4. Леппо Д. Краткая история «Большого террора» // VK, 2021. 5. «Мамочка, почему ты мне не пишешь?» Две истории детей репрессированных // VATNIKSTAN, 2022.

Таблица 5. Паспорт проекта № 3

1.	Тема (название проекта)	«Онегин. Живые страницы»
----	-------------------------	--------------------------

2.	Автор(ы)	ученики 10 класса МКОУ «СОШ с. Мельница» (2024-2025 уч.год)
3.	Актуальность	Классическая литература часто воспринимается школьниками как «скучная» и оторванная от жизни. Инсценировка позволяет прожить текст, понять характеры героев и привлечь внимание сверстников к творчеству А.С. Пушкина. Проект приурочен к Году литературы и 225-летию А. С. Пушкина.
4.	Цель проекта	Создание и показ инсценировки романа А. С. Пушкина «Евгений Онегин».
5.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить текст романа и выбрать ключевые сцены. 2. Просмотреть и проанализировать экранизацию «Онегин» 2024 года. 3. Написать сценарий инсценировки. 4. Распределить роли, подготовить костюмы и реквизит. 5. Провести репетиции. 6. Организовать премьерный показ. 7. Провести самоанализ.
6.	Проблема	Низкий интерес подростков к чтению классической литературы; отсутствие в школе театральной студии; необходимость сохранения культурного наследия.
7.	Объект	Роман А.С. Пушкина «Евгений Онегин».
8.	Предмет	Процесс сценического воплощения литературного произведения.
9.	Гипотеза	Если вовлечь учеников в творческую интерпретацию классики, то повысится их интерес к литературе.
10.	Методы	<p>Теоретические: изучение и анализ текста романа, отбор ключевых сцен, работа с критической литературой.</p> <p>Творческие: написание сценария, создание художественного образа, подбор музыкального сопровождения.</p> <p>Практические: распределение ролей, репетиции, работа над сценической речью и пластикой.</p>

		<p>Социальные: взаимодействие в группе, распределение обязанностей, публичное выступление.</p> <p>Наглядные: изготовление костюмов, декораций.</p>
11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, ролевой (игровой), практико-ориентированный, информационный, творческий)	Творческий (ведущий вид деятельности — театрально-постановочный)
12.	Продукт проекта	Спектакль (инсценировка) продолжительностью 20–30 минут; фотоматериалы.
13.	Этапы реализации проекта	<p>1. Подготовительный (сентябрь – октябрь 2024).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Изучение романа. ✓ Просмотр фильма «Онегин» (2024). ✓ Написание сценария. ✓ Распределение ролей. <p>2. Основной (октябрь – ноябрь 2024).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Репетиции отдельных сцен. ✓ Подготовка костюмов, декораций, реквизита. ✓ Создание афиши. ✓ Генеральная репетиция. <p>3. Заключительный (конец ноября – декабрь 2024).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Премьерный показ. ✓ Фотосъёмка. ✓ Самоанализ. ✓ Оформление паспорта проекта.
14.	Практическая значимость проекта	Возможность использования сценария и видеоматериалов на уроках литературы, во внеклассной работе, а также для популяризации чтения среди подростков.
15.	Вывод	В ходе проекта была достигнута цель: создана инсценировка, повысился интерес к пушкинскому наследию, получены положительные отзывы зрителей.

16.	Самоанализ	Участники отметили: сложность в запоминании текста, но большой эмоциональный подъём; сценический опыт помог преодолеть страх публичных выступлений.
17.	Использованные источники	<ol style="list-style-type: none"> Пушкин А. С. Евгений Онегин : роман в стихах / Александр Сергеевич Пушкин ; статья и комментарии Ю. М. Лотмана. — Санкт-Петербург : Азбука : Азбука-Аттикус, 2023. — 544 с. — (Русская литература. Большие книги) Онегин [Электронный ресурс] / реж. Сарик Андреасян. — 2024. — Режим доступа: https://www.kinopoisk.ru/film/5117258/ (дата обращения: 12.09.2024).

Таблица 6. Паспорт проекта № 4

1.	Название проекта	Контакты с Мастером и Маргаритой
2.	Авторы	Тимофеева Алина, Биджоян Роза, 11 класс
3.	Актуальность	Проект по популяризации романа «Мастер и Маргарита» среди подростков за счёт разработки игры актуален, поскольку позволяет представить сложные философские, этические и социальные вопросы в доступной и увлекательной форме. Игра поможет подросткам лучше понять и осмыслить проблематику произведения, включая темы добра и зла, любви и ненависти, веры и безверия. Интерактивный формат способствует активизации интереса к литературе и развитию критического мышления, что делает проект важным не только для образовательных целей, но и для популяризации классической литературы среди молодёжи.
4.	Цель проекта	Популяризация романа "Мастер и Маргарита", через игровой формат
5.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> Изучить детали романа "Мастер и Маргарита" Составить вопросы по роману. Оформить игру.

6.	Проблема	Роман "Мастер и Маргарита" не популярен среди школьников.
7.	Объект	Роман "Мастер и Маргарита"
8.	Предмет	Детали романа, интересные факты
9.	Гипотеза	Мы предполагаем, что игра "Контакты" привлечет внимание молодых читателей к роману "Мастер и Маргарита"
10.	Методы	Синтез, анализ, умозаключение, ассоциация, аналогия, эксперимент
11.	Тип проекта	Практико-ориентированный
12.	Продукт проекта	Игра "Контакты с Мастером и Маргаритой"
13.	Этапы реализации проекта	1 этап. Сбор теоретического материала. 2 этап. Разработка вопросов и усложнений. 3 этап. Разработка дизайна. 4 этап. Создание QR-кодов с ответами. 5 этап. Сборка игры 6 этап. Тестирование продукта. Пробная игра. 7 этап. Презентация продукта.
14.	Практическая значимость проекта	Практическая значимость проекта по поляризации романа «Мастер и Маргарита» среди подростков за счёт разработки игры заключается в повышении интереса к классической литературе через интерактивный формат, освоении сложных философских и этических концепций в доступной форме, развитии критического мышления благодаря активизации интереса к литературе и стимуляции обсуждения событий и персонажей, формировании ценностных ориентиров через призму различных точек зрения в романе, а также поддержке образовательных целей путём использования игры как дополнительного материала для изучения произведения, что способствует более глубокому и увлекательному усвоению материала.
15.	Вывод	Разработка игры по роману «Мастер и Маргарита» значительно повысила интерес подростков к классической литературе. Интерактивный формат помог освоить сложные философские и этические концепции в доступной форме, стимулировал критическое мышление и обсуждение произведения. Это способствовало

		формированию ценностных ориентиров и более глубокому усвоению материала в образовательном процессе.
16.	Самоанализ	<p>Работа над проектом «Контакты с Мастером и Маргаритой» стала для нас важным опытом интеграции классической литературы и современных игровых форматов. В ходе реализации мы проанализировали проделанный путь и пришли к выводам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нам удалось реализовать главную цель – создать инструмент для популяризации романа М.А. Булгакова. Игровой формат позволил сделать произведение более доступным для подростковой аудитории. Гипотеза о том, что интерактив привлечет внимание молодежи к классике, подтвердилась в процессе тестирования продукта. 2. Мы создали продукт, который можно использовать на уроках литературе или во внеурочной деятельности 3. В процессе работы мы углубили свои знания о структуре романа, научились применять методы синтеза и анализа при создании игровых механик. 4. Мы считаем, что данный проект может быть масштабирован. В будущем возможно создание аналогичных игр по другим произведениям школьной программы, что поможет сформировать у сверстников устойчивый интерес к чтению. <p>Вывод: Проект выполнен. Мы удовлетворены результатом и считаем, что созданная игра «Контакты с Мастером и Маргаритой» является актуальным образовательным продуктом.</p>
17.	Использованные источники	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Мастер и Маргарита (уникальное оформление)» (издательство «Эксмо», 2023 год, 416 страниц, мягкий переплёт) - ссылка на книгу 2. https://vkvideo.ru/playlist/-213802301_7/video-213802301_456241106?linked=1 - ссылка на шоу "Контакты.Игра"

		3. https://www.wildberries.ru/catalog/292709879/detail.aspx - ссылка на оригинальную игру.
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Таблица 7. Паспорт проекта № 5

1.	Название проекта	Газета «Московский вестник»
2.	Автор(ы)	Алексеев Руслан и Гайнутдинов Даниил, 11 класс
3.	Актуальность	Современные школьники часто воспринимают классическую литературу как нечто оторванное от реальности. Формат «газеты» или «журнала» позволяет соединить сюжет романа с привычным, показывая, что булгаковские герои и события могли бы стать главной новостью в сегодняшнем информационном пространстве.
4.	Цель проекта	Создать выпуск газеты «Московский вестник», который в увлекательной и современной форме отразит ключевые события первой части романа «Мастер и Маргарита».
5.	Задачи проекта	1. Проанализировать главы романа, описывающие московские события (встреча на Патриарших, сеанс в Варьете, исчезновение Мастера). 2. Изучить структуру бульварных газет и светской хроники. 3. Отобрать ключевые «инфоповоды» для заметок. 4. Написать тексты заметок в публицистическом стиле, сохраняя булгаковскую иронию. 5. Сверстать газету, добавив объявления и «слухи» для создания эффекта погружения.
6.	Проблема	Как сделать знакомство с сюжетом романа более захватывающим, чтобы учащиеся захотели прочитать оригинал и узнать, что было дальше?
7.	Объект	Сюжетные линии и персонажи романа «Мастер и Маргарита», происходящие в Москве 1930-х годов.
8.	Предмет	Способы интерпретации литературного текста через современные медиаформаты.
9.	Гипотеза	Если представить события романа как сегодняшние новости, это вызовет у читателя

		эмоциональный отклик и желание узнать первоисточник.
10.	Методы	Анализ текста, сравнение, стилизация, контент-анализ, метод творческого проекта.
11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Творческий, практико-ориентированный.
12.	Продукт проекта	Специальный выпуск газеты «Московский вестник»
13.	Этапы реализации проекта	1. Подготовительный: Чтение романа, просмотр экранизаций. 2. Поисковый: Отбор глав для освещения (гл. 1, 4, 12, 13). Сбор материала о персонажах (Воланд, Коровьев, Бегемот, Мастер). 3. Аналитический: Обсуждение, какие именно «чудеса» достойны газетной полосы, какой тон статей выбрать (ироничный, таинственный). 4. Практический: Написание статей, придумывание заголовков, создание макета, подбор «объявлений».
14.	Практическая значимость проекта	Материалы газеты могут быть использованы на уроках литературы как введение в тему романа, а также как пример творческого осмысления прочитанного.
15.	Вывод	Проект позволил переосмыслить сложный философский роман в формат легкой, ироничной хроники. Это доказывает, что классика может быть интересной, если найти к ней современный подход.
16.	Самоанализ	В ходе работы мы научились выделять главное в больших текстах, работать в команде и создавать стилизованный текст.
17.	Использованные источники	1. Роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита». 2. Примеры советских газет 1930-х годов (для стилизации).

Таблица 8. Паспорт проекта № 6

1.	Название проекта	Комикс одной из сцен романа «Мастер и Маргарита»
2.	Авторы	Агальцова Полина, Григорьева Варвара, 11 класс
3.	Актуальность	Классическая литература часто непонятна и неинтересна школьникам. Комикс наглядно показывает захватывающие сцены из произведения.
4.	Цель проекта	Создание комикса по роману М.А.Булгакова «Мастер и Маргарита»
5.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить текст романа и выбрать ключевую сцену 2. Написать сценарий комикса 3. Создать изображения для комикса 4. Составить итоговый вариант комикса
6.	Проблема	Низкий интерес подростков к чтению классической литературы
7.	Объект	Роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита»
8.	Предмет	Процесс комического воплощения литературного произведения
9.	Гипотеза	Если вовлечь учеников в творческую интерпретацию классики, то повысится их интерес к литературе
10.	Методы	<p>Теоретические: изучение и анализ текста романа, отбор ключевых сцен</p> <p>Творческие: написание сценария</p> <p>Наглядные: изготовление комикса на бумажном носителе</p>
11.	Тип проекта	Творческий
12.	Продукт проекта	Комикс
13.	Практическая значимость проекта	Возможность использования сценария на уроках литературы, во внеклассной работе, для краткого ознакомления с романом
14.	Вывод	В ходе проекта была достигнута цель: создан комикс, повысился интерес к творчеству Булгакова
15.	Использованные источники	Книга Булгакова «Мастер и Маргарита»

Таблица 9. Паспорт проекта № 7

1.	Название проекта	Создание визуальной игры- новеллы по мотивам романа “Мастер и Маргарита”
----	------------------	--------------------------------------------------------------------------

2.	Автор(ы)	Александрова Екатерина, Шестернева Полина 11 класс
3.	Актуальность	Визуальная новелла – современный и популярный формат, которым интересуются многие любители книг и компьютерных игр. Это более интересный способ представления информации.
4.	Цель проекта	Создание визуальной новеллы
5.	Задачи проекта	1.Узнать, как можно создать визуальную новеллу 2.Написать код 3.Нарисовать спрайты для персонажей 4.Подобрать фоны и музыку 3.Создать новеллу
6.	Проблема	Современные подростки не увлечены литературой из-за трудности визуального восприятия объемного текста
7.	Объект	Читательский интерес к классической литературе среди молодежи
8.	Предмет	Визуальная новелла как объект популяризации классической литературы
9.	Гипотеза	Возможно привлечь внимание современных подростков к современной литературе, используя привычные им методы представления информации, такие как компьютерные игры
10.	Методы	Литературный анализ, сценарная обработка, визуальное проектирование, сетевой поиск, программирование
11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Творческий
12.	Продукт проекта	Визуальная новелла
13.	Этапы реализации проекта	1.Определение эпизодов, которые будет включать новелла

		<p>2.Обработка текста и его переработка в упрощенный сценарий</p> <p>3.Разделение обязанностей</p> <p>4.Создание спрайтов персонажей</p> <p>5.Поиск изображений и музыкального сопровождения</p> <p>6.Написание кода</p> <p>7.Внедрение музыки, изображений и спрайтов</p> <p>8.Работа с дизайном</p>
14.	Практическая значимость проекта	Визуальная новелла может помочь вызвать интерес к роману “Мастер и Маргарита” у тех, кто не увлечен книгами, но любит компьютерные игры. Такая интерпретация книги позволит не только создать общее представление о романе, но и даст читателю почувствовать себя частью истории
15.	Вывод	В ходе проделанной работы мы на собственном опыте выяснили, что визуальная новелла действительно является эффективной заменой чтению. Она позволяет снизить объем текста, погрузить читателя в атмосферу и воспринимать происходящее визуально
16.	Самоанализ	Работа над проектом позволила нам не только самостоятельно погрузиться в роман, но и развить некоторые навыки. Нам удалось перенести основную идею произведения в более упрощенный формат и подойти к процессу творчески, придумав иные возможности развития событий на основе идей Булгакова
17.	Использованные источники	Pinterest, Gemini, Your story interactive

Таблица 10. Паспорт проекта № 8

1.	Название проекта	««Своя игра» по роману «Мастер и Маргарита»»
2.	Автор(ы)	Ученицы 11 класса МКОУ «СОШ с. Мельница» Прокаева Виолетта, Оленченко Алёна

3.	Актуальность	Современные подростки редко читают классическую литературу, отдавая предпочтение цифровым развлечениям. Это ведёт к потере интереса к культурному наследию. Проект актуален, так как предлагает привычный для школьников игровой формат, который поможет увлечь их чтением романа «Мастер и Маргарита» и сделать изучение произведения более интересным.
4.	Цель проекта	Создание и показ интерактивной игры по роману М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита»
5.	Задачи проекта	1. Изучить текст романа. 2. Выделить ряд категорий для игры. 3. Составить вопросы по данным категориям. 4. Создать презентацию. 5. Презентовать учащимся на уроке литературы.
6.	Проблема	Низкий интерес подростков к чтению классической литературы; необходимость сохранения культурного наследия.
7.	Объект	Роман М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита».
8.	Предмет	Содержание и форма интерактивной игры как средства повышения мотивации к чтению
9.	Гипотеза	использование интерактивной игровой формы на уроке литературы позволит повысить интерес учащихся к роману «Мастер и Маргарита», так как игровые механики способствуют более глубокому погружению в сюжет и запоминанию ключевых деталей текста.
10.	Методы	Теоретические: Анализ художественного текста, изучение и обобщение информации. Практические: Моделирование (создание сценария игры) Эмпирические: Наблюдение за реакцией аудитории во время проведения игры.

11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Практико-ориентированный (прикладной) с элементами творческого проекта.
12.	Продукт проекта	Интерактивная игра-презентация по роману М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита»
13.	Этапы реализации проекта	1. Подготовительный Изучение романа 2. Основной <ul style="list-style-type: none"> ✓ Поиск ключевых категорий для игры ✓ Составление вопросов по данным категориям ✓ Создание макета игры ✓ Заполнение и оформление презентации 3. Заключительный <ul style="list-style-type: none"> ✓ Показ игры 11 классу ✓ Фотосъемка ✓ Оформление паспорта проекта
14.	Практическая значимость проекта	Созданная интерактивная игра может быть использована учителями русского языка и литературы на уроках или во внеклассной работе для закрепления изученного материала и повышения интереса учащихся к роману.
15.	Вывод	В результате работы над проектом была создана интерактивная игра, которая помогает в увлекательной форме проверить знание текста романа «Мастер и Маргарита». Данный формат позволяет привлечь внимание одноклассников к классическому произведению и мотивирует их к более внимательному прочтению книги.
16.	Самоанализ	
17.	Использованные источники	Мастер и Маргарита: Роман/ М.А. Булгаков. - М.: ООО Издательство АСТ», 2002. - 448 с. - (Мировая классика).

Таблица 11. Паспорт проекта № 9

1.	Название проекта	Кто я? (Интерактивная игра по роману М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита»)
2.	Автор(ы)	Кондюк К., Потеряева С. 11 класс
3.	Актуальность	Роман «Мастер и Маргарита» — одно из самых значимых и сложных произведений русской литературы XX века. Его многослойность, обилие персонажей и философская глубина вызывают затруднения у школьников при самостоятельном прочтении. Игровой формат позволяет сделать знакомство с романом увлекательным и запоминающимся, стимулируя к глубокому прочтению через активное взаимодействие с героями.
4.	Цель проекта	Создание и проведение интерактивной образовательной игры «Кто я?», направленной на углубление знаний о персонажах романа «Мастер и Маргарита», развитие аналитических навыков и формирование устойчивого интереса к произведению.
5.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить роман с акцентом на характеристику ключевых персонажей, их роли в сюжете и значимые цитаты. 2. Разработать правила и механику игры «Кто я?». 3. Составить набор карточек-описаний для каждого персонажа (без прямого указания имени). 4. Подготовить визуальные и презентационные материалы для проведения игры. 5. Организовать и провести игру для целевой аудитории.
6.	Проблема	Низкий интерес и мотивация современных школьников к самостоятельному прочтению сложного многослойного романа; поверхностное знакомство с персонажами без глубокого осмысления.
7.	Объект	Роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита»
8.	Предмет	Персонажи романа «Мастер и Маргарита» и методы их изучения посредством игровых технологий

9.	Гипотеза	Если разработать и успешно провести интерактивную игру «Кто я?», то участники смогут не только эффективно запомнить ключевых персонажей и их характеристики, но и значительно повысить интерес к самостоятельному прочтению и более глубокому изучению произведения.
10.	Методы	Анализ текста романа, классификация персонажей, разработка игровой механики, создание карточек-описаний, апробация игры, наблюдение, рефлексия участников.
11.	Тип проекта (по ведущему виду деятельности: исследовательский, практико-ориентированный, информационный, социальный, творческий)	Практико-ориентированный (с элементами игрового и творческого)
12.	Продукт проекта	Комплект материалов для проведения интерактивной игры «Кто я?» по роману «Мастер и Маргарита»: правила игры, набор карточек-описаний персонажей, визуальные/презентационные материалы.
13.	Этапы реализации проекта	1 этап — аналитический: изучение романа, отбор персонажей, формулирование характеристик и цитат. 2 этап — проектировочный: разработка правил и механики, создание карточек. 3 этап — подготовительный: изготовление визуальных и презентационных материалов. 4 этап — практический: проведение игры с целевой аудиторией. 5 этап — аналитический: сбор обратной связи, оценка достижения цели.
14.	Практическая значимость проекта	Готовый игровой материал может использоваться на уроках литературы, во внеурочной деятельности, в библиотеках и летних чтениях для повышения интереса к роману и облегчения запоминания персонажей.
15.	Вывод	Разработанная и проведённая игра «Кто я?» подтвердила гипотезу: участники

Степень индивидуального участия каждого исполнителя в выполнении проекта										
Характер взаимодействия участников проекта	0–2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Результативный компонент Форма предъявления проекта и качество его оформления (использование рисунков, схем, иллюстраций, графиков и других средств наглядной презентации)	0–2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
Грамотное изложение самого хода исследования и интерпретация его результатов (четкость в постановке задачи, ясность изложения, убедительность рассуждений, последовательность в аргументации, логичность и оригинальность)	0–3	2	2	2	3	1	2	3	1	1
Содержательность и аргументированность ответов на вопросы оппонентов (умение отвечать на поставленные вопросы, аргументировать и отстаивать собственную точку зрения, участвовать в дискуссии)	0–3	2	1	2	3	1	2	3	1	2
Новизна представляемого проекта	0–2	1	2	2	2	1	2	2	1	1
Максимальный балл	24	20	20	22	24	18	20	24	15	16
Перевод баллов в отметку: отметка «5» – 19–24 балла; отметка «4» – 13–18 баллов; отметка «3» – 7–12 баллов; отметка «2» – 0–6 баллов.		5	5	5	5	4	5	5	4	4