

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра начального языкового и литературного образования

**Использование цифровых технологий в рамках внеурочного  
изучения произведений Б.С. Житкова в начальной школе**

АВТОРЕФЕРАТ  
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 412 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование  
профиля «Начальное образование»  
факультета психолого-педагогического и специального образования

**Щёкиной Маргариты Сергеевны**

Научный руководитель  
канд. филол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Т.Г. Фирсова

Зав. кафедрой  
доктор филол. наук, доцент

\_\_\_\_\_

Л. И. Черемисинова

Саратов 2022

**Введение.** Одним из приоритетов государственной политики является построение цифрового образования. Идет активное обсуждение проекта, актуализированного Профстандарта Педагога начальных классов. Одним из нововведений этого документа является внедрение в профессиограмму педагога цифровой компетентности, выделение 2-х ее составляющих: общепользовательная ИКТ-компетентность и общепедагогическая ИКТ-компетентность.

ЮНЕСКО совместно с мировыми лидерами в области создания информационных технологий разработали международные рекомендации, которые фиксируют требования к ИКТ-компетентности учителей и обеспечивают соответствующую подготовку педагогов. Авторы концепции выделяют два основных направления в структуре данного процесса: 1. умение отбирать образовательный контент с учетом преподаваемого предмета, возрастных особенностей учащихся, уровня своей подготовки; 2. умение самому создавать образовательный контент.

Во Всероссийском опросе, проведенном центром НАФИ (Национальное агентство финансовых исследований) в 2018 году, приняли участие педагоги разных уровней образования: 634 преподавателя (высшее образование) и 555 учителей (общее образование). Учителями начальной школы являются 18%.

Процент педагогов, положительно ответивших на вопрос об умении модифицировать и разрабатывать учебные материалы в цифровом виде, значительно ниже. В большей степени это умение демонстрируют учителя с опытом использования цифровых технологий в работе более 10 лет (45%).

Педагоги испытывают сложности с созданием собственного образовательного контента, что препятствует реализации важных принципов современного образования, в том числе, индивидуализации процесса обучения, выстраиванию образовательной траектории с учетом потребностей учеников конкретного класса.

Разумное использование цифровых технологий открывает возможность по-новому работать с текстом на уроке литературного чтения, с формированием представлений об индивидуальности конкретного писателя. Этим обусловлена актуальность выбранной темы исследования.

Именно внеурочная деятельность рассматривается и моделируется в данном исследовании. В основе педагогического моделирования лежит творчество Б. С. Житкова. Основой для моделирования экспериментальной внеурочной деятельности становится система урочной работы по произведениям указанного писателя, вошедших в программу школьного чтения.

Информацию о Б. С. Житкове как детском писателе можно фрагментарно найти в содержании учебников по детской литературе, к примеру, таких авторов, как И. Н. Арзамасцева, З. А. Гриценко и др., тщательное исследование его детские произведения не получили: ни в литературоведческом, ни в методическом аспектах. Отдельные факты о Б. С. Житкове как человеке и детском авторе писали Л. К. Чуковская, К. И. Чуковский, В. И. Глоцер.

**Объект исследования:** организация внеурочной деятельности младших школьников с использованием цифровых технологий. **Предмет исследования:** использование цифровых технологий в рамках внеурочного изучения произведений Б. С. Житкова в начальной школе.

**Цель исследования** — создание электронных образовательных ресурсов для организации эффективного внеурочного изучения произведений Б. С. Житкова в начальной школе.

**Задачи исследования:** изучить имеющиеся литературоведческие и методические источники по проблеме исследования; рассмотреть развитие детского творчества Б. С. Житкова; определить жанровую систему детского творчества Б. С. Житкова; изучить организацию внеурочной деятельности по предмету «Литературное чтение»; рассмотреть основные цифровые технологии в начальном литературном образовании; проанализировать программы и учебники по литературному чтению на предмет включения произведений Б. С. Житкова; разработать отдельные электронные образовательные ресурсы и

методические рекомендации для моделирования изучения произведений Б. С. Житкова в рамках внеурочной деятельности по предмету «Литературное чтение».

База исследования: учащиеся 2 и 3 «Б» класса 37 Лицея г. Саратова

Структура работы: работа состоит из введения, трех разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

**Основное содержание.** В детскую литературу Борис Степанович вошел благодаря его другу детства – Корнею Чуковскому.

Во многих рассказах Житков создает образы детей — сверстников читателей. Основное внимание писатель сосредотачивает на раскрытии внутренних конфликтов, на борьбе героев за свои человеческие права.

Б. С. Житков по праву считается одним из зачинателей советской научно-познавательной и научно-художественной литературы для детей. Разносторонние знания писателя, опыт «бывалого» человека помогли ему создать произведения о науке и технике.

Мы выяснили, что при организации внеурочной деятельности по предмету «Литературное чтение» для современного поколения необходимо использовать традиционные методы работы в совокупности с информационными технологиями. Если мы хотим заинтересовать учащихся, сделать их активными участниками процесса познания, мы должны с ними играть. Играть с различными реальностями, в которых они находятся. На данный момент существует огромное количество программ, ресурсов, приложений, которые позволяют организовать внеурочную деятельность, найти общий язык с современными школьниками.

Мы рассмотрели различные виды цифровых технологий, выделили три основных ресурса: LearningApps.org (<https://learningapps.org>), izi.TRAVEL (<https://www.izi.travel/ru>), Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), предложили примеры различных цифровых ресурсов для организации внеурочной деятельности с помощью различных технологий.

Был произведен анализ учебников по литературному чтению, который

показал, что изучению рассказов и сказок Бориса Степановича Житкова на уроках чтения отводится недостаточно времени и уделяется мало внимания. В учебниках «Литературное чтение» УМК «Школа России» отводится гораздо больше внимания, чем в учебниках «Литературное чтение» УМК «Перспектива», УМК «Перспективная начальная школа», УМК «Школа 2100».

Анализ учебников по литературному чтению, а именно рассмотрение заданий, вопросов, предложенных в урочной деятельности, позволил нам построить внеурочную деятельность младших школьников.

Были разработаны следующие методические рекомендации:

- организовать творческий конкурс с поделками и рисунками, изображающих героев-животных из рассказов Б. Житкова;
- написать сочинение-эссе о своём любимом животном «О братьях наших меньших» в стиле Б. С. Житкова;
- создать авторскую закладку по книгам Б. Житкова с аннотацией;
- представить авторские фотографии животных с описанием героя и оригинальным названием викторины по произведениям автора;
- создание игральных карт, основываясь на характеристике героев рассказов и сказок Б. С. Житкова
- составление брошюры с интересными фактами из детства Б. С. Житкова
- просмотр мультфильмов, снятых по рассказам и сказкам Б. С. Житкова: «Пудя» [<https://mults.info/mults/?id=3187>], «Храбрый утёнок» [<https://cliphq.ru/view/TOhgaRvOx3c/zhitkov-b-s-hrabriy-utionok/>].

Актуальным для повышения читательского интереса является обращение к цифровым технологиям, которые знакомы детям, соответствуют их потребностям и психолого-педагогическим особенностям. Можно предложить следующие творческие задания с использованием таких ресурсов, как Canva, Kahoot, WordWall.

Графический редактор Canva помогает создать плакаты, открытки, буклеты, видео, презентации, комиксы. Например, при изучении рассказа

Б. С. Житкова «Как я ловил человечков» учащимся предлагается следующее задание: «Прочитай внимательно рассказ, выдели основные эпизоды, составь сценарий для комикса, какие детали необходимо включить обязательно, а какие можно опустить? Изучи коллекцию готовых шаблонов. Если хочешь, создай свой шаблон. Какие иллюстрации ты выберешь в этом случае?»

Пример детской работы представлен на рисунке 1.

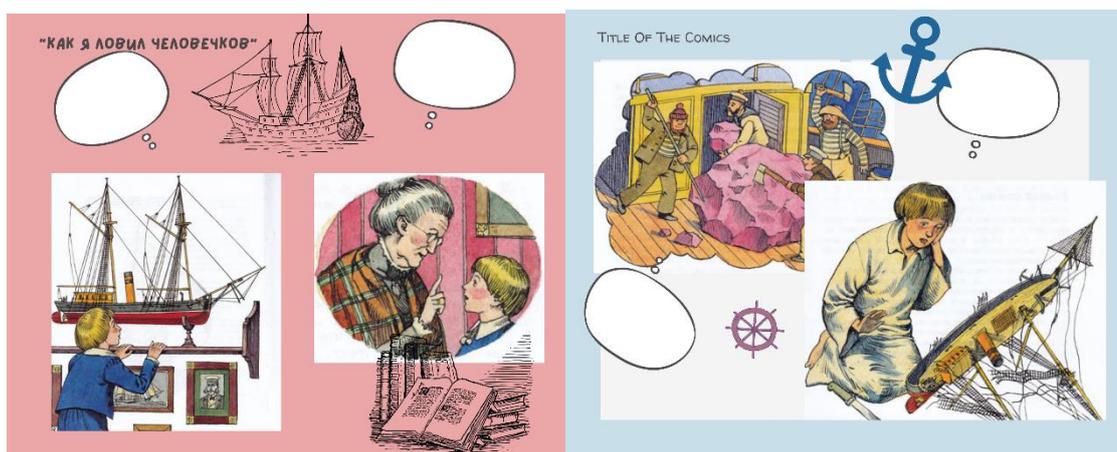


Рисунок 1. Комикс по рассказу «Как я ловил человечков»

Б. С. Житкова

Kahoot – платформа, позволяющая создать игру, викторину для детей любого возраста. В качестве творческого задания, детям можно предложить создать свою собственную викторину, уникальную и необычную. Пример детской работы по рассказу Б. С. Житкова «Про обезьянку» представлен на рисунке 2.



ва. Участниками являлись учащиеся 2 «Б» и 3 «Б» класса.

Проект «Создай свою энциклопедию». Была осуществлена защита проектной работы и представлен продукт проектной деятельности (<https://inlnk.ru/KenO91>).

### **Паспорт проекта**

1. Название проекта: «Создай свою энциклопедию».
2. Участники проекта: учащиеся 2 «Б» класса 37 Лицея г. Саратова, Щёкина Маргарита Сергеевна студентка 3 курса факультета психолого-педагогического и специального образования СГУ им. Н. Г. Чернышевского.
3. Научный руководитель: канд. филол. наук, доцент Фирсова Татьяна Геннадьевна.
4. Учебный предмет: литературное чтение.
5. Цель проекта: создать энциклопедию с рассказами детей на основе рассмотренной детьми книги Б.С. Житкова «Что я видел».
  - Задачи проекта: изучить энциклопедию Б. С. Житкова более подробно; написать рассказ по предложенным тематикам; провести защиту проекта; создать книгу по рассказам детей.
6. Результат проекта: энциклопедия учащихся 2 «Б» класса.

В целом, работа над данным проектом оказала положительное влияние как на учебный процесс, так и на развитие младшего школьника. В ходе работы в классе повысился интерес детей к чтению детской литературы во внеурочной деятельности.

Параллельно с проектом «Создай свою энциклопедию» в рамках внеурочной деятельности был запущен проект по созданию документального фильма «Борис Степанович Житков». Готовый продукт проектной деятельности представлен на видеохостинге RUTUBE (<https://inlnk.ru/68wO4X>).

### **Паспорт проекта**

1. Название проекта: «Борис Степанович Житков: документальный фильм».
2. Авторы проекта: учащиеся 2 «Б» класса 37 Лицея г. Саратова,

Щёкина Маргарита Сергеевна студентка 3 курса факультета психолого-педагогического и специального образования СГУ им. Н. Г. Чернышевского.

3. Научный руководитель: канд. филол. наук, доцент Фирсова Татьяна Геннадьевна.

4. Учебный предмет: литературное чтение.

5. Цель проекта: создать документальный фильм в память о Б. С. Житкове, с отражением в нём самых интересных фактов из жизни писателя.

– Задачи проекта: собрать и систематизировать интересные факты из жизни писателя; составить сценарий документального фильма; организовать место и время записи документального фильма; выложить готовый документальный фильм в интернет;

6. Результат проекта: документальный фильм

Работа над данным проектом позволила познакомиться ближе учащимся с писателем, а также способствовала развитию интереса к биографии Б. С. Житкова.

Проект «Житков и его команда: компьютерная игра».

### **Паспорт проекта**

1. Название проекта: «Житков и его команда: компьютерная игра».

2. Авторы проекта: Щёкина Маргарита Сергеевна студентка 4 курса факультета психолого-педагогического и специального образования СГУ имени Н. Г. Чернышевского.

3. Научный руководитель: канд. филол. наук, доцент Фирсова Татьяна Геннадьевна.

4. Учебный предмет: литературное чтение.

5. Цель проекта: создать компьютерную игру для более глубокого изучения биографии, произведений Б. С. Житкова, а также повышение интереса к автору.

6. Задачи проекта: собрать и тщательно изучить литературоведческую и мемуарную литературу; изучить особенности и виды игр в цифровом

пространстве; составить сценарий компьютерной игры; организовать команду для создания игры: программист, дизайнер, сценаристы, озвучка; лицензирование и тиражирование игры.

#### 7. Результат проекта: компьютерная игра.

В создании компьютерной игры мы выделили следующие этапы: **1 этап:** подготовительный: определение целей и задач проекта, содержания; **2 этап:** работа с источниками информации (сбор, анализ, систематизация, тщательное изучение всех литературоведческих и мемуарных источников, а также изучение особенностей игр и видов в цифровом пространстве); **3 этап:** работа над созданием сценария игры; **4 этап:** программирование игры.

В ходе игры школьники проходят ряд испытаний — мини-игры. Для каждой игры прописываются правила.

Все мини-игры можно условно разделить на 2 вида:

1. мини-игры, связанные с биографией Б. С. Житкова («Да или Нет», «Найди вещи»);
2. мини-игры, связанные с произведениями Б. С. Житкова («Найди пару», «Найди спрятанное животное»).

Например, в мини-игре «Найди вещи» необходимо на палубе корабля отыскать предметы, которые так или иначе связаны с писателем. Когда дети находят предмет, в игре дается комментарий героя-Житкова. У детей появляется возможность услышать интересные факты из биографии Житкова от самого писателя.

Заключительным этапом является рецензирование игры и тиражирование.

**Заключение.** Б. С. Житков вошел в число детских литераторов благодаря своей дружбе с Корнеем Чуковским.

Почти все произведения заключают в себе личный жизненный опыт Б. С. Житкова и его впечатления. У него была насыщенная и наполненная приключениями жизнь, эпизоды которой писатель отразил в своем детском творчестве, именно поэтому большая часть его произведений о приключени-

ях и дальних странах.

Б. С. Житков был одним из родоначальников такого жанра как научно-популярная детская литература. Апогеем его научно-популярного детского творчества стала энциклопедия «Почемучка».

Для творчества Б. С. Житкова характерен глубокий анализ внутреннего мира главного персонажа. Принцип обрисовки действующих лиц у Житкова заключается в выделениях их главных черт, проявляющихся в поступках. В каждом создаваемом им персонаже Житков неизменно подчеркивает наличие или отсутствие доброты. Для него это качество не менее важно, чем храбрость. Произведения дают большой материал для воспитательной работы с детьми.

Так же был сделан вывод, что при организации внеурочной деятельности по предмету «Литературное чтение» для современного поколения необходимо использовать традиционные методы работы в совокупности с информационными технологиями. На данный момент существует огромное количество программ, ресурсов, приложений, которые позволяют организовать внеурочную деятельность: LearningApps.org , izi.TRAVEL, Sratch.

Считаем, что наиболее эффективными приемами работы с произведениями Житкова могут быть: создание книги по рассказам автора, создание комикса, стилистический анализ, анализ композиции и развития действия, анализ образа героев произведений, сопоставительный анализ, интерпретация текста средствами разных видов искусств. Наиболее эффективными приемами внеурочной деятельности по произведениям Б. С. Житкова можно считать: проектная деятельность, составление и проведение викторин, кроссвордов, моделирование игровой деятельности по мотивам творчества, составление буклетов, брошюр, написание эссе, аннотаций, составление книжной выставки и др, создание компьютерной игры.

Практическая значимость выполненного исследования заключается в составлении коллекции цифровых технологий и инструментов, которые наиболее эффективно использовать в рамках литературного образования

младших школьников, и в разработке конкретных электронных образовательных ресурсов — документальный фильм биографического характера, игровые карточки, компьютерная игра — которые можно использовать в работе учителя, реализующего любое УМК по литературному чтению.

Промежуточные результаты исследования были представлены в виде научных докладов на конференциях:

- «XX Студенческая научная конференция» (Саратов, СГУ имени Н. Г. Чернышевского, 16.04.2021, Диплом 1 степени);
- Всероссийская студенческая научно-практическая интернет-конференция с участием профессорско-преподавательского состава «Традиционное обучение и воспитание VS цифровая образовательная среда» (Курск, КГУ, 12.04.2022, пленарное выступление);
- «Научная студенческая конференция – 2022» (Саратов, СГУ имени Н. Г. Чернышевского, 15.04. 2022, Диплом 1 степени).

По материалам выпускной квалификационной работы подготовлена публикация: Щёкина М.С. Цифровые технологии в поддержку детского чтения (на материале произведений Б. С. Житкова) // Научные исследования студентов Саратовского государственного университета. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2021. С. 64-66. ISSN 2305-2937.