**Коммуникативно-игровые технологии в развитии познавательного интереса к литературе и иностранным языкам (из опыта участия в организации Областного литературного фестиваля, посвященного юбилейным датам зарубежных писателей)**

«Дитя требует деятельности беспрестанно и утомляется не

деятельностью, а её однообразием и односторонностью»

К. Д. Ушинский

Из года в год учитель старается улучшить качество проводимых им уроков, повышая уровень своих профессиональных компетенций. Каждому учителю хочется, чтобы ученик без страха, с удовольствием, неподдельным желанием заходил в класс, чтобы урок остался в его памяти надолго. Педагог использует разные технологии, применяет новые формы и методы работы для того, чтобы повысить мотивацию своих учеников и результативность их обучения, продолжить развитие творческих способностей обучающихся и познавательного интереса к своему предмету. Кроме того, учителю в условиях реализации ФГОС необходимо продумать организацию внеурочной деятельности, в ходе которой обучающийся не только и даже не столько должен узнать, сколько научиться действовать, чувствовать, принимать решения. Одни ребята с удовольствием читают литературу зарубежных и отечественных писателей, книги которых стоят на полках школьных библиотек, или страстно декламируют стихи знаменитых поэтов, другие с интересом пересматривают фильмы о подвигах знаменитых борцов за независимость и доблестных защитников Родины, готовясь к очередному проекту в рамках урока истории, ну а есть и те, кто грезит дальними путешествиями по родной стране и всему миру, мечтая изучить новые и неизведанные человеком горизонты, продолжая работы Афанасия Никитина, Фернана Магеллана или Христофора Колумба.

Нам, учителям МБОУ СОШ № 168 с УИП ХЭЦ, пришла идея интегрировать не только уроки, занятия по внеурочной деятельности, но и организовать интегрированную учебную платформу, создать такую среду, в которой можно применить коммуникативно-игровые технологии в развитии познавательного интереса к литературе и иностранному языку. Мы объединили свои усилия и спроектировали новый формат интегрированного обучения. В этом нам помог уже многим знакомый ежегодный Областной литературный фестиваль,посвященный юбилейным датам зарубежных писателей, среди учащихся средних общеобразовательных учреждений города Новосибирска и НСО. Это яркое мероприятие является проектом факультета иностранных языков ФГБОУ ВО "НГПУ", руководит которым Цепкова Анна Васильевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка ФИЯ ФГБОУ ВО «НГПУ». Традиционно учителя иностранных языков активно участвуют в мероприятиях, проводимых в рамках этого проекта: готовят ребят к декламации стихотворений на иностранном языке, ставят на сцене отрывки из мюзиклов, создают театральные постановки, ребята с энтузиазмом готовят рисунки и поделки для конкурса, но самое главное, мы стараемся пробудить в детях желание читать художественную литературу. Учителя помогают ребятам в поиске подходящих стихотворений, с переводом сложных языковых конструкций и оборотов, отрабатывают фонетику, адаптируют сценарии для постановки драматических выступлений, подбирают музыкальное сопровождение номеров и многое другое.

В юбилейный год литературного фестиваля учителя литературы и иностранных языков объединили усилия для достижения результатов своей деятельности и предложили поддержать развитие данного проекта, проведя одну из его частей – игротеку - на площадке нашей школы, а также привлечь к подготовке участников фестиваля учителей других методических объединений. Обычно на игротеке ребята из разных образовательных учреждений демонстрируют собственные настольные игры по творчеству зарубежных писателей, которые они самостоятельно разрабатывают, оформляют, апробируют в своей школе, а затем представляют их ребятам издругих школ. Именно на таком мероприятии обучающимся предоставляется уникальная возможность пообщаться, поделиться своими наработками, в игровой форме получить новые знания и пробудить познавательный интерес к предмету. В рамках литературного фестиваля мы расширили формат традиционной игротеки.

Новый формат игротеки состоит из четырех мастер-классов по творчеству представителей американской и европейской литературы. Все мастер-классы проведены обучающимися средних и старших классов, модераторами являлись учителя литературы и иностранных языков. Все участники игротеки были разделены на четыре группы, каждой из которой помогал перемещаться по локациям, используя маршрутный лист, гид, ученик старших классов.

Каждый мастер-класс имел собственную структуру и был не похож на другие. Например, налокации британской литературы ученики, переодетые в костюмы персонажей романа Д. Дефо, подготовили презентацию по биографии, творчеству писателя и по истории создания его произведения «Приключения Робинзона Крузо».Проведена викторина по пройденному материалу, также подготовленная ребятами. Сама локация, место проведения мастер-класса, была украшена яркой фотозоной, сделанной силами ребят, где они смогли проявить свою фантазию для воспроизведения реальной жизни

Р. Крузо на острове одиночества.

На мастер-классе представителя немецкой литературы Гете, ребята познакомились с одной из самых известных философских драм XIX века, с эпохой того времени, в котором жил великий Гете. Презентация проводилась интерактивно, с помощью оборудованной тумбы, вмещающей в себя основную информациюо писателе и его произведениях. Кроме того, на мастер-классе была проведена викторина с использованием мультимедийной презентации, представляющей собой сочетание компьютерной анимации, графики, видео, музыки и звукового ряда.

На локации, посвященной творчеству американского писателя Эдгара Аллана По, ребята узнали много нового о таинственном и загадочном короле мистических рассказов, основоположнике детективного жанра, создателе глубоких лирических стихотворений. Школьники познакомили участниковфестиваля с личностью писателя через инсценировку его атмосферного стихотворения «Ворон».Был представлен небольшой музыкальный моноспектакль в жанре одного актера в сопровождении презентации. Также для этой локации ребята разработали детективный интерактивный квест, основанный на произведении писателя «Убийство на улице Морг». Эта коммуникативная играбыла полностью построена на командном взаимодействии всех участников данного процесса.

Был представлен еще один мастер-класс по творчеству французского комедиографа XVII века Жана Батиста Поклена, известного под театральным псевдонимом Мольер. На этом мастер-классе организаторы познакомили гостей с биографией и творчеством писателя через инсценированноеинтервью с писателем. Сам Жан Батист поведал гостям историю своей жизни. Ну а ключевым моментом стало использование полученных знаний на практике. Команде участников предстояло под руководством Мольера разыграть пьесу, сценарий которой был написан на английском языке, созданную по сюжету знаменитой сказки о Золушке. Используя изученные приемы и полученные знания от самого Мольера,ребята обыграли трагический сюжет сказки и превратили его в комедию.

Чтобы прохождение мастер-классов стало еще более увлекательным, командам предстояло пройти промежуточные испытания после каждого мастер-класса, которые были размещены на территории школы. Гиды помогали пройти испытания, если возникали трудности, и поддерживали боевой дух своих подопечных. На одном из испытаний, которое проводилось в библиотеке, команде предстояло вспомнить сюжет книги о Робинзоне Крузо и приклеить на альбомный лист стикеры с отрывками из произведений в хронологическом порядке. Получилась книга с кратким содержанием произведения, которую ребята оформили и оставили жить в школьной библиотеке. На других испытаниях командысопоставляли авторов зарубежной литературы с их произведениями и персонажами. Еще одним увлекательным испытанием для команд стал поэтический турнир, где участникам фестиваля предстояло составить стихотворение на английском языке, используя опору в виде русского перевода. Затем составленное стихотворение нужно было прочитать вслух, разделив на части по количеству человек в команде.

Таким образом, мы попытались охватить практически всю тематику, предложенную организаторами фестиваля. После прохождения всех мастер-классов и испытаний команды пришли на последнюю, заключительную локацию, чтобы представить свои игры, познакомиться с играми других участников, поделиться впечатлениями, а нам, организаторам и членам жюри, по достоинству оценить их работы.

Наш проект был создан учителями разных методических объединений. Мы попытались интегрировать разные предметы: литература, иностранный язык, музыка, информатика, ИЗО и технология. Интерактивные мастер-классы были спроектированы с использованием не только интегрированного, но и дифференцированного подходов, осуществлена метапредметная связь. Предлагаемый материал подобран с учетом возраста участников. Это помогло сделать мероприятие не только ярким и запоминающимся, но и познавательным. Для реализации проекта проведена большая подготовительная работа: учителя технологии организовали пошив сценических костюмов и декораций для проведения мастер-классов, учителя информатики оказали содействие в создании мультимедийных презентаций, что сделало мероприятие более динамичным и современным, учителя ИЗО помогали ребятам создать выставку рисунков и поделок, правильно расставить экспозиции, чтобы ни одна работа не осталась незамеченной, учителя музыки помогали ребятам своими советами при создании необходимой атмосферы. Работа, проведенная учителями и учениками, помогла расширить привычные рамки проекта, получить новые знания и огромное желание продолжать дальнейшее сотрудничество с проектом Областного литературного фестиваля и, возможно, в будущем создавать собственные проекты.

Д.Е. Сухих, учитель английского языка первой квалификационной категории

М.А. Осипова, учитель русского языка и литературы высшей квалификационной категории МБОУ СОШ № 168 с УИП ХЭЦ