

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга  
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)

Городской ресурсный центр дополнительного образования по теме:  
«Поддержка детских и молодежных социальных инициатив»

Программа повышения профессионального мастерства и методической поддержки  
работников системы дополнительного образования и воспитательных служб  
общеобразовательных учреждений  
«Развитие социальной креативности ребенка в условиях дополнительного  
образования»

**План-конспект открытого занятия  
«Интерактивная литература: книга как игра»**

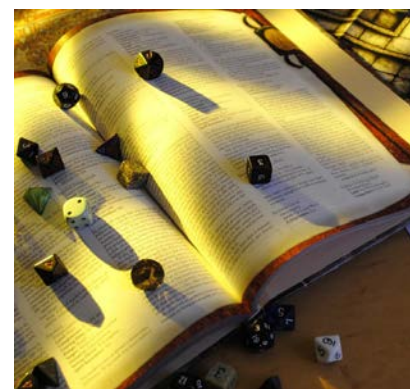
Педагог дополнительного образования:  
Петрова Александра Николаевна (ГБОУ лицей №509)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа: «Учись учиться: твоя информационная культура»

Возраст детей: 7-11 класс

Направленность программы: социально-педагогическая

Продолжительность занятия: 45 минут



**Аннотация:**

В литературе можно найти описание множество игр как для детей, так и для взрослых. Различаются они, прежде всего, тем, где реализуются - в тексте или вне его. Игры, проходящие вне текста - это, как правило, игры по мотивам литературных произведений, созданные на основе текста, сюжетных линий, истории героев, биографии писателя и так далее. Игры внутри текста также многогранны: это загадки, оставленные автором для внимательного читателя, это интерактивность текста, когда автор позволяет читателю выстраивать сюжет произведения, это вплетение в текст изображения или даже замена текста изображением.

В рамках открытого занятия рассматриваются различные виды литературных игр: от игр, созданных по мотивам литературных произведений, до книг, текст которых становится пространством игры, попробуем себя в роли создателя игры.

**Цель занятия:** Научить учащихся самостоятельно разрабатывать литературные игры.

**Задачи:**

*Обучающие*

- Познакомить учащихся с понятием «Интерактивная литература».
- Показать разнообразие существующих литературных игр.

*Развивающие:*

- Сформировать первичный навык социального проектирования и планирования.
- Способствовать развитию навыка самопрезентации.

*Воспитательные:*

- Организовать атмосферу взаимодействия и сотворчества.
- Повысить социальную мотивацию.

***Прогнозируемые результаты:***

- Расширение кругозора учащихся, получение первичных знаний о текстах нового формата.
- Разработка паспортов проектов литературных игр.

***Оборудование для занятия:***

- Компьютер.
- Экран и мультимедийный проектор (интерактивная доска).
- Раздаточные материалы: бумага, фломастеры, памятки.

***Методы и приемы:***

- Метод проектов.
- Генерация идей.
- Метод коллективного принятия решений.

***Формы работы:***

- Коллективная.
- Работа в малых группах.
- Презентация проектов.

***Предварительная работа:*** создание презентации, конспекта, раздаточных материалов.

**План-конспект**

Деятельность педагога	Деятельность детей	Время
<b>Подготовительный этап</b>		
<p>– Приветствие.                      – Изложение целей, задач занятия.                      – Рассказ педагога, сопровождающийся показом презентации о разнообразии литературных игр, о понятии «интерактивная литература».</p> <p>Примерный текст:</p> <p><i>В обычной литературе читатель является наблюдателем. В самом лучшем случае он может активно читать художественное произведение, сопереживать героям, представлять происходящее — но не может ни на шаг отклониться от заданного автором сюжета, оставаясь все тем же наблюдателем — но не героем. И как бы ему ни хотелось что-то изменить, например, спасти любимого персонажа от роковой ошибки, в мире классической литературы с линейным сюжетом иные варианты он может «проиграть» только в воображении.</i></p> <p><i>Интерактивная литература (ИЛ или IF от английского Interactive Fiction) родилась на границе между литературой и компьютерными играми. От литературы ИЛ взяла художественность текста, создание образа в воображении читателя-игрока, в основном, за счет литературной составляющей, интригующего сюжета, ярких персонажей. От компьютерных игр ИЛ унаследовала «играбельность» и интерактивность. Гармоничное сочетание этих трёх составляющих и образует удачное произведение интерактивной литературы.</i></p> <p><i>Можно выделить 2 основных вида литературных игр</i></p> <p>1) Игры, проходящие внутри текста</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Гипертекстовые книги</li> </ul> <p><i>(Некоторые из ссылок дают игроку дополнительную информацию по истории, которая может помочь принять решение. Другие являются действиями игрока, которые меняют саму ситуацию, продвигая его к достижению цели — или, наоборот, удаляя от неё, если был сделан неправильный выбор.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Книги-игры</li> </ul> <p><i>(Литературность можно определить как соответствие текста интерактивного произведения стандартам художественной литературы. Литературность текста означает его композиционную цельность, интригу, образность, грамотность, единство формы и содержания)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Литературные квесты.</li> </ul>	<p>Приветствие. Знакомство с миром литературных игр.                      Слушают, задают и отвечают на вопросы</p>	<p>7 минут</p>

Деятельность педагога	Деятельность детей	Время
<p>2) Игры, проходящие за текстом</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- игры на знание произведения</li> <li>- игры для привлечения внимания к произведению</li> </ul> <p>– Беседа с учащимися по актуализации знаний</p>	<p><i>Возможные вопросы обсуждения:</i>  понимание «интерактивности», знание-незнание предмета разговора, опыт обсуждаемых игр, обсуждение игровых заданий.</p>	
<b>Основной этап</b>		
<p>– В соответствии с презентацией педагог излагает алгоритм и основные правила создания литературных игр, акцентирует моменты, на которые стоит обратить внимание при создании игр</p> <p>Примерный текст</p> <p><i>Выберите жанр произведения и само произведение, по которому вы будете разрабатывать игру. Создайте основную философию игры. Это мотивация, которая заставит игрока играть и читать, это самая суть игры. Напишите черновик концепта игры. Обязательно составьте приблизительный план, в котором укажите: выбранное произведение, основной сюжет (атмосфера), концепцию: игра идет до или после прочтения, целевая аудитория, длительность, правила, станции, задания и т.д.), состав команды, реквизит, результат.</i></p> <p><i>На паре страниц в общих чертах напишите, как играть в вашу игру. Покажите план разработки игры другим людям. В зависимости от вашего подхода, создание игры может быть и совместным делом. Мнения других людей по поводу игры могут сделать ее лучше.</i></p>	<p>Слушают, задают вопросы, отвечают на вопросы педагога</p> <p>Знакомство с алгоритмом проектирования игры.</p>	13 минут

Деятельность педагога	Деятельность детей	Время
<p><i>Внешние и внутренние итоги после проведения. Ошибка выжившего.</i></p> <p>– Задание на решения мини-кейса  <i>«Во Вторую мировую войну венгерскому математику Абрахаму Вальду, работавшему в нью-йоркской лаборатории SRG, поручили найти решение важной задачи. Не все американские бомбардировщики возвращались на базу. А на тех, что возвращались, оставалось множество пробоин от зениток и истребителей, но распределены они были неравномерно: больше всего на фюзеляже и прочих частях, меньше в топливной системе и намного меньше — в двигателе. Значило ли это, что в первых случаях нужно больше брони?»</i></p> <p>– Подведение итогов решения мини-кейса</p>	<p>Решение мини-кейса  «ошибка выжившего»</p>	
<b>Практический этап</b>		
<p>– Задание учащимся: создать паспорт проекта литературной игры (<i>Приложение №1</i>), опираясь на презентацию (слайд с основными положениями паспорта проекта).</p> <p>– Работа в малых группах. Педагог озвучивает правила работы в группах, сопровождает работу по созданию паспорта проекта каждой из групп.</p>	<p>Слушают, задают вопросы, делятся на группы для выполнения задания  Работа над созданием паспорта проекта игры: мозговой штурм, принятие коллективного решения, оформление паспорта проекта.</p>	<p>15 минут</p>
<b>Заключительный этап</b>		
<p>– Внимательно слушает выступление представителей от каждой группы.</p> <p>– В ходе совместного с учащимися обсуждения оценивает паспорт проекта: сложности, риски и возможности.</p>	<p>Выступают со своим проектом.  Участвуют в обсуждении собственного проекта, а также проекта других групп</p>	<p>10 минут</p>

## Основные источники

1. Блог об интерактивной литературе, текстовых играх и визуальных новеллах [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://hyperbook.ru/blog.php>
2. Загадки Шерлока Холмса: командная игра / Юрий Гурин, Александра Петрова // Классное руководство и воспитание школьников - Первое сентября. - 2014. - № 3 (138). - С. 26-27
3. Изотекст. 2012—2013: Статьи/ Рос.гос. б-ка для молодёжи; Сост. А.И. Кунин. — М.: Рос.гос. б-ка для молодёжи, 2013. — 196 с.
4. Тексты новой природы в образовательном пространстве современной школы: Сборник материалов VIII международной научно-практической конференция «Педагогика текста/ Под ред. Т.Г. Галактионовой, Е.И. Казаковой – Санкт-Петербург, Издательство"Лема", 2016 – 118с.

**Приложение №1**  
**Паспорт проекта литературной игры**

Название произведения:			До или после прочтения:
Целевая аудитория:			Длительность:
Идея (правила, станции, задания)			Реквизит
<b>Команда</b>			
Зона ответственности №1			
Зона ответственности №2			
Зона ответственности №3			
Зона ответственности № 4			
Зона ответственности № 5			
<b>Результат</b>			

