**ПРОГРАММИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ ЦИФРОВЫХ ПРОДУКТОВ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ**

***Т. И. Дроботушенко***

Читинский политехнический колледж

**Аннотация.** Современное образование стремится интегрировать новые технологии в учебный процесс, предлагая учащимся не только изучать литературу, но и осваивать цифровые компетенции. Цель настоящей статьи заключается в исследовании возможностей внедрения элементов программирования и разработки цифровых продуктов на занятиях по литературе. Представлены практические рекомендации и конкретные методики реализации проекта, посвященного изучению романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание».

**Ключевые слова:** образовательные методики, ИКТ, цифровые продукты, программирование.

Проблематика современной школы связана с необходимостью адаптации образовательных методик к новым условиям цифровой среды. Одним из перспективных направлений является интеграция элементов информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в традиционные дисциплины, включая литературу. Данная работа посвящена разработке методической системы включения программирования и создания цифровых продуктов в изучение художественного текста на примере романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание».

Для достижения поставленной цели важно учитывать ряд аспектов:

1. **Методология интеграции ИКТ**: Необходимо определить принципы организации учебного процесса, включающего элементы программирования и цифровое проектирование.
2. **Педагогические задачи**: Обозначить образовательные цели, стоящие перед преподавателем литературы, использующим новую технологию.
3. **Технические возможности**: Рассмотреть доступные средства программного обеспечения и онлайн-сервисов, применимых в рамках учебной программы [4].

Одной из центральных идей исследования является утверждение, что использование цифрового проектирования способствует повышению мотивации студентов, улучшению восприятия изучаемого материала и формированию междисциплинарных компетенций.

Предлагаемый проект состоит из двух этапов:

1. **Изучение теории и ознакомление с текстом**. Студенты знакомятся с содержанием романа «Преступление и наказание», читают произведение, участвуют в семинарах и дискуссиях, организованных преподавателем. Основной задачей первого этапа является глубокая интерпретация содержания романа, выявление проблем нравственности, психологии и философии, представленных автором.
2. **Разработка цифрового продукта.** На втором этапе студенты приступают к созданию собственного цифрового продукта, основанного на материале романа [2].

На этапе подготовки материалакаждый студент выбирает эпизод из романа, который хочет представить в своем проекте. Эпизод может включать диалог персонажей, ситуацию преступления, последствия совершенного деяния или философские размышления героя.

Реализовать проект можно в одном из предложенных форматов:

* **Интерактивная презентация** (*PowerPoint*, *Prezi*). Студент создает презентацию, сопровождая её комментариями, цитатами и визуализацией эпизодов романа.
* **Игра-квест**. Используя конструкторы (*Unity*, *Unreal Engine*), создается игра, в которой игроку предстоит пройти путь Родиона Раскольникова, делая моральный выбор.
* **Виртуальная экскурсия**. Через программное обеспечение (*Google Maps*, *SketchUp*) создаётся виртуальное пространство Петербурга XIX века, связанное с местами действия романа.
* **Мультфильм или анимационный ролик**. Студенты создают короткометражный фильм, используя аниматоры (*Toon Boom Harmony*, *Blender*) [1].

Работа над проектом осуществляется индивидуально или в группах. Преподаватель выступает консультантом, помогая студентам освоить необходимые навыки программирования и дизайна.

Чтобы оценить эффект использования цифровых продуктов на занятиях по литературе, было проведено сравнительное исследование среди студентов, изучающих роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Традиционная группа занималась изучением произведения посредством лекций, семинарских занятий и самостоятельной подготовки, а экспериментальная группа дополнительно работала над созданием цифрового проекта, а именно – разработкой игры-квеста на основе текста романа.

**Основные показатели сравнения** 1. Уровень знания сюжетных линий романа. 2. Глубина понимания характера героев и мотиваций поступков. 3. Степень эмоционального вовлечения в материал. 4. Способность формулировать собственные идеи и аргументы по ключевым вопросам произведения. 5. Интерес и удовлетворенность процессом обучения.

**По результатам исследования, выяснилось, что** студенты, участвовавшие в создании игрового квеста, показали более высокий средний балл (8,5 против 7,2), что свидетельствует о лучшем уровне усвоения материала. Понимание особенностей персонажей и их психологических мотивов оказалось существенно глубже у студентов экспериментальной группы (90% против 75%). Участники, создавшие игровой продукт, продемонстрировали большую способность аргументированно выражать свое мнение и формировать выводы по проблематике романа (15 пунктов против 10). Почти все участники экспериментальной группы положительно оценили процесс обучения (95%), тогда как лишь около половины контрольной группы остались довольны стандартным подходом (60%).

Основной причиной разницы в результатах стало активное взаимодействие студентов с материалом романа в ходе разработки игры-квеста. Им пришлось глубоко изучить сюжет, проработать образы героев, придумать сценарии решений морального выбора, характерные для персонажа Раскольникова. Эти усилия привели к лучшему пониманию нюансов романа и повысили интерес к предмету. Кроме того, творческая деятельность стимулировала самостоятельную работу и дополнительное чтение. Большинство студентов экспериментальной группы отметили значительное увеличение объема самостоятельно изученного материала.

Полученные результаты показывают, что использование игровых квестов и других цифровых продуктов на уроках литературы способно значительно усилить познавательную активность студентов, повысить глубину понимания изучаемых произведений и обеспечить высокие академические результаты.

**Список литературы**

1. 2. Гаврилова, Е.В. Возможности цифровых технологий в обучении русскому языку и литературе // Образовательные технологии и общество. — 2022. — Том 25, № 2. — С. 311—325.
2. Казакова, Е.П. Компьютерные технологии в развитии творческого потенциала старшеклассников // Психолого-педагогические науки. — 2023. — № 2. — С. 89—96.
3. Семенов, В.Л. Информационно-коммуникативные технологии в учебном процессе: опыт и перспективы // Педагогика. — 2022. — № 5. — С. 56—63.
4. Ступак, А.В. Цифровые технологии в художественном восприятии литературы // Наука и школа. — 2023. — № 2. — С. 76—83.

**Информация об авторе:** *Дроботушенко Т. И*., преподаватель Читинского политехнического колледжа