

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 27

Виртуальные экскурсии и настольные игры как инструмент приобщения современных школьников к чтению (на примере русских народных сказок)

Выполнил:

Зуев Глеб

ученик 7 "А" класса

Руководитель: Кочелаев Андрей Александрович,
учитель русского языка и литературы.

Пенза
2024

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К ЧТЕНИЮ.....	5
1.1. Особенности виртуальных экскурсий и настольных игр.....	5
1.1.1. Возникновение виртуальных экскурсий.....	5
1.1.2. Возникновение настольных игр.....	6
1.1.3. Герои русских сказок как основа виртуальной экскурсии и настольной игры.....	7
Глава 2. Применение результатов исследования в учебных учреждениях на примере темы «Виртуальные экскурсии и настольные игры как инструмент приобщения современных школьников к чтению (на примере русских народных сказок)».....	11
2. 1. Анкетирование 1. «Причины исчезновения интереса к чтению».....	11
2. 2. Методическое обоснование применения результатов исследования по теме «Виртуальные экскурсии и настольные игры как инструмент приобщения современных школьников к чтению (на примере русских народных сказок).....	12
2.3. Анкетирование учащихся начальных классов (заключительное).....	13
Заключение.....	14
Список использованной литературы.....	15
Приложение 1. Анкетирование.....	16
Приложение 2. Виртуальная экскурсия	17

ВВЕДЕНИЕ

В последнее время многие очень часто говорят о чтении и книгах. В результате огромного количества перемен в жизни общества за последние двадцать лет статус чтения, его роль, отношение к нему сильно изменились. Известно, что отношение человека к книге формируется период 8-12 лет. Именно в это время решается вопрос, будет ли отношение читателя к книге активным или умеренно пассивным, или человек вообще не будет читать.

Однако нынешняя ситуация показывает, что мои сверстники читают все меньше и меньше. Это естественно вызывает беспокойство. В рамках работы мы попытаемся с помощью виртуальных экскурсий и настольных игр обратить внимание школьников на чтение.

Актуальность темы. Повышение интереса к чтению – это важная и глобальная проблема современного общества. Общество требует, чтобы школьники были начитанными, умели работать с информацией и способами её переработки. Умение читать является важным условием социальной активности каждого человека.

Предмет исследования: виртуальная экскурсия и настольная игра как способ приобщения современных школьников к чтению классической литературы.

Цель работы: создание виртуальной экскурсии и настольной игры и теоретическое обоснование их использования для повышения интереса обучающихся к чтению.

Реализации данной цели способствуют следующие задачи:

1. Изучить историю появления виртуальных экскурсий и настольных игр.
2. Рассмотреть особенности создания виртуальных экскурсий и настольных игр.
3. Проанализировать образы сказочных героев для создания виртуальной экскурсии.
4. Выявить потенциал настольных игр и виртуальных экскурсий для приобщения современных школьников к чтению классической литературы.
5. Определить отношение наших сверстников к виртуальным экскурсиям и настольным играм и возможности его использования для приобщения современных школьников к чтению.
6. Создать виртуальную экскурсию и настольную игру для учащихся.

Гипотеза: использование виртуальных экскурсий и настольных игр на уроках литературы позволит повысить интерес сверстников к изучению данного предмета и к чтению в целом.

Новизна: Применение комбинации этих инструментов позволяет сделать уроки более увлекательными, наглядными и таким образом наиболее продуктивными.

Практическая значимость работы определяется тем, что полученные результаты исследования могут быть использованы на уроках литературы.

Метод исследования: изучение научной литературы, интернет-источников, сравнения, анкетирование, анализ и обобщение собранной информации.

Степень изученности: особенности использования виртуальных экскурсий и настольных игр достаточно хорошо изучены. Основные работы, на которые мы опирались следующие: Седова Н. В. «Организация виртуальных экскурсий как условие повышения читательского интереса младших школьников», Хуснуллин М. «Создание 3d панорамы или что же такое виртуальная экскурсия», Веселова М. «Кинем кости? Невероятная история настольных игр».

Структура работы определяется логикой исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и литературы, приложения.

ГЛАВА 1. ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К ЧТЕНИЮ

1.1. Особенности виртуальных экскурсий и настольных игр

1.1.1. Возникновение виртуальных экскурсий

Виртуальные экскурсии очень плотно вошли в нашу современную жизнь. Это связано с тем, что у многих людей нет возможности путешествовать, а у моих сверстников еще меньше. Такая форма может, действительно, привлечь интерес ровесников к культуре, истории, физике, литературе. Но как она появилась? И нужно ли использовать на уроках?

Экскурсии как метод обучения возникли в конце XVIII – начале XIX века. Они внедрялись прогрессивными педагогами для привлечения интереса. С развитием информационных технологий экскурсии становятся виртуальными, интерактивными. Первые виртуальные экскурсии появились в 1991 году. Как правило, это были информационные сайты с фотографиями и их описаниями. Через какое-то время стали добавлять видеоролики.

В дальнейшем на страницах виртуальных музеев стали появляться виртуальные экспозиции. Многие музеи создавали несколько виртуальных экспозиций и объединяли их в виртуальные экскурсии. В настоящее время количество и глубина изложенного материала, доступного через сеть Интернет, непрерывно растёт, и возможно, уже через несколько лет свои собственные виртуальные экскурсии будут иметь все музеи мира.

Виртуальная экскурсия – это организационная форма обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов [4].

Каждый современный человек имеет общее представление о виртуальных экскурсиях: рассматривали представленную на сайте панорамную съемку города или перемещались по музею, многие из которых предоставляют подобную услугу. К примеру, можно, не выходя из дома, посетить виртуальную экскурсию Лувра, Эрмитажа, Третьяковской галереи.

В современном обществе виртуальные экскурсии вышли за пределы музеев и выставок. Сейчас они используются и в медицине, и в педагогике, даже в строительстве.

Чтобы создать виртуальную экскурсию, важно определить ключевые пункты (точку), найти информацию, для них. В связи с тем, что возможность взаимодействия с реальным объектом отсутствует, желательно использовать как можно больше фотографий и иллюстраций. Фотосъемка одной панорамы в среднем занимает пятнадцать-двадцать минут. Информация может быть размещена в форме текста, звуковой записи, видео, что естественно оживит экскурсию, подарит массу эмоций.

Существует масса платформ для создания виртуальных экскурсий, например, Panorama Factory, PanaVue ImageAssembler, Panorama2Flash, Story Map.

С точки зрения использования информационных технологий можно рассматривать классификацию по способу создания виртуальной экскурсии. Есть несколько способов создания виртуальных экскурсий:

1. использование технологий создания презентации.
2. использование инструментов сайтостроения (создание графических карт, гиперссылок).
3. использование геоинформационных систем (yandex, google и др);
4. 3D-моделирование (создание модели отдельного объекта).
5. использование панорамных композиций (создание горячих точек и переходов) [4].

Создание виртуальной экскурсии – хороший способ организовать деятельность на уроке и дома. Виртуальные маршруты знакомят моих сверстников с достопримечательностями стран и городов, рассказывают об известных исторических событиях, представляют информацию в ярком, запоминающемся виде.

На уроках литературы виртуальные экскурсии способны рассказать о писателях, местах их рождения, можем пройти вслед за литературным героем по местам, в которых он был, что делает понятным многие моменты, а что понятно, то интересно. Такое путешествие может вдохновить на прочтение дополнительной литературы, произведений.

Таким образом, виртуальные экскурсии являются одним из самых действенных средств визуального представления информации. Разумеется, виртуальная экскурсия не способна в полной мере заменить личное посещение здания, производства или приусадебного участка, но она позволяет составить наглядное представление об объекте и получить массу приятных впечатлений.

1.1.2. Возникновение настольных игр

История настольных игр очень давняя и богатая. В первые они появились в Индии, Китае и Месопотамии. Игроки, собиравшись за столом, просто кидали кости, камушки с рисунками или некое подобие кубиков на твердую поверхность, и победителем становился тот, кто набирал большее количество очков[2]. Многие из них сохранились и по сей день. Так, в Древнем Египте была игра, которая называлась «Сенет», она напоминала современные шашки. Её находят в гробницах фараонов.

Одной из самых древних настольных игр является домино. Она появилась на Востоке, однако современный вид она приобретает в Европе, название получило в честь монахов-доминиканцев.

В Средневековье игры становятся сложнее. Появляются шахматы в привычном для нас виде. Правила классических шахмат с XII века практически не менялись, да и шашечные утвердились примерно в то же время.

Через какое-то время появляются первые карточные игры. В рамках нашего исследования мы опустим их историю, так как в них, на наш взгляд, отсутствует образовательный потенциал.

На рубеже XIX и XX веков повальную популярность приобрел маджонг, придуманный не то офицерами китайской армии, не то каким-то дворянином из окрестностей Шанхая. Поначалу про игру знали лишь в пригородах Пекина, но к 1920 году он обрел бешеную популярность и стал чуть ли не национальным символом китайской культуры, и не только в самом Китае, но и, конечно же, в Европе и Америке [2].

В XX веке появляется самая знаменитая игра «Монополия». Через год после её создания она стала самой продаваемой и популярной.

Дальше все новые и новые коммерческие игры посыпались на мировой рынок как из рога изобилия: «Подземелья и драконы», «Талисман» (эта игра стала первой, оформленной в стиле фэнтези). Начался настоящий бум «настолок» — с созданием фан-клубов по интересам и тиражированием коллекционных карточек, которые стоили баснословных денег. Большая часть таких игр появилась за рубежом, но вот, например, легендарную «Мафию» придумали в 1986-м студенты МГУ, а уже потом она завоевала если не весь мир, то изрядную его часть [2].

Общепринятой классификации у настольных игр нет. Их можно объединять по какому-либо признаку: карточные, кости, разлинованное поле, с фишками и карточками и без.

По характеру настольные игры делятся на интеллектуальные и азартные. Первые — логические, стратегические, для успеха нужно тщательно обдумать ход, предварительно проанализировав ситуацию. В случае со вторыми многое определяет случайность, хотя зачастую и от умения игрока, например, от скорости его реакции.

Настольная игра – это не только развлечение. Это игры, которые благотворно влияют на умственное и психологическое развитие, учат общению друг с другом, воспитывают культуру общения в коллективе.

1.1.3. Герои русских сказок как основа виртуальной экскурсии и настольной игры

В рамках нашей виртуальной экскурсии мы решили познакомить моих сверстников с героями русских сказок, потому что эти персонажи сопровождают нас с раннего детства. В исследовании мы остановимся на нескольких сказочных героях.

Первый герой – **Леший**. Наши предки верили, что в каждом лесу живут таинственные обитатели. Одним из них был Леший. Это дух, который появился очень давно. Многие считали, что лешими становятся обычные люди, которых проклинали родители.

В основном Лешего изображали как старика с длинными волосами и бородой, чаще всего в зеленом цвете. Считали, что так он может спрятаться в листве и траве.

Одежду он предпочитал просторную, предположительно – балахон. А вот, что касается роста – то тут все неоднозначно. Иногда леший описывался, как гигант, а иногда – как карлик.

Кроме того, глаза его описывались, как «горящие огнем», кровь у него была синяя, а в некоторых приданиях у лешего, как и у черта, были рога и ноги, а также неестественно длинные когти.

Чаще всего Леший живет в лесу. Часто упоминают, что он находит себе жену, заводит детей. Также лешие брали на воспитание детей, заблудившихся в лесу. Кроме того, если лес был большим, то нередко упоминалось наличие нескольких леших. При этом, у каждого из них была своя собственная территория, границы которой они ревностно охраняли друг от друга.

Исторической Родиной Лешего является Перово. Современное Перово окружено лесопарками и природными территориями. Как считают исследователи, на территории района существовала реликтовая дубрава, типичная для Среднерусской возвышенности – она-то и стала родовым гнездом леших. Владимир Иванович Даль когда-то зафиксировал поговорку «Как леший перовский зовет куликовского в гости, в родные кости». Словосочетание «родные кости» обозначает место, где когда-то жили предки. Следовательно, Перово – это Родина Лешего, из которого лесные духи расселялись по территории Центральной России.

Баба-Яга – это самый сложный и противоречивый образ в славянской мифологии. Чаще всего её изображают пожилой женщиной, с длинным носом и костяной ногой, которая, в основном, лежит на печи в своей избушке на куриных ножках.

Изначально эту героиню считали божеством смерти, которая сопровождала души людей в подземный мир. Этим она несколько напоминает древнегреческую деву-змею Ехидну.

Раньше верили, что Баба-Яга может жить в любой деревне, маскируясь под обычную женщину: ухаживать за скотом, стряпать, воспитывать детей. В этом представления о ней сближаются с представлениями об обычных ведьмах. Однако Баба-Яга существо более опасное. Чаще всего она обитает в дремучем лесу, который издавна вселял страх в людей, поскольку воспринимался как граница между миром мертвых и живых. Не зря же ее избушка обнесена частоколом из человеческих костей и черепов, и во многих сказках Баба-Яга питается человечиной, да и сама зовется «костяная нога».

Официальная «прописка» у нее в Ярославской области.

Родина – село Кукобой, Ярославская область. Из давних времен дошла легенда о таинственной, безымянной старушке. Проживала она в глубине глухих дремучих лесов, редко кому удавалось увидеть ее.

В славянской мифологии **Кощей Бессмертный** занимает особое место как воплощение зла и могущества. Этот герой известен своей мудростью, коварством и жестокостью. Он владеет способностью управлять душами умерших, принимать любой облик и быть вездесущим. Наиболее распространенное его изображение — высокий, худощавый старик с длинными седыми волосами и суровым лицом.

Этот персонаж очень сильный и храбрый воин. Его умение владеть мечом делает его непобедимым в бою. Сражается на коне, который может странствовать между живыми и мертвыми. Символами его власти служат череп и клиновидный меч.

Несмотря на своё могущество, у Кощея есть уязвимое место. Согласно легендам, его жизненная сила заключена в яйце, символизирующем суть мироздания. Это яйцо хранится в цепочке объектов, включая утку, зайца и сундук, который, в свою очередь, находится на дубе на мистическом острове.

Родина – г. Старица, Тверская область. Основание: местная легенда гласит, что однажды старицкий сапожник повстречал в местных каменоломнях чудище с горящими глазами.

Водяной – ещё один персонаж русских сказок. Он хранитель вод, который управляет подводным царством. У него есть собственное хозяйство, а его подданными считаются русалки и прочие жители. Водяного очень редко изображают злобным духом. Скорее пакостником, он не упустит шанс заманить неосторожных купальщиков на дно, чтобы они развлекали там его. Оттого-то в мифологии славян водяной не считается персонажем положительным. Его образ олицетворяет саму стихию воды: опасную, непредсказуемую.

Водяного дедушку в мифологии описывают по-разному. Это связано с тем, что он имеет способность к оборотничеству.

Родиной Водяного считают город Пошехонье, Ярославская область. Основание – географическое расположение. Город стоит сразу на пяти реках, еще озера и пруды. Не говоря уже о современном Рыбинском водохранилище.

Змей Горыныч – ещё один неоднозначный герой славянской мифологии. Образ могущественного Змея присутствует в мифологии самых разных народов. Вторая часть имени связана, вероятнее всего, с глаголом «гореть». Предания о нём рассказывают также, что он живёт в горах (ещё одна связь с именем «Горыныч»), неподалёку от реки, в которой вместо воды течёт огонь.

Внешне Змей Горыныч походит на огромного дракона. В былинах говорится, что он «с лесом вровень», а от его дыхания содрогается земля. Его кровь сама по себе напоминает огонь. Она обжигает, а проливаясь на землю, превращает её в безжизненную пустыню, где долго ничего не вырастает. Гигантское тело Горыныча покрывает чешуя, которую не может пробить меч или копьё.

В основном его изображают с тремя головами. Каждая из них дышит пламенем. Если срубить одну из них, то вырастет сразу три новые. Кроме того, опасность представляли и когтистые лапы, длинный хвост с острыми шипами.

Родина – село Приволжское (Гадово) Тверская область. Село стоит на реке Хотча, в низовьях которой, как гласит местное предание, находилось знаменитое «Море змеево», где Змей Горыныч и появился на свет. Легенда наполовину придумана и местные жители этого не скрывают, а наоборот поддерживают и развивают. Село Гадово получило свое названное не случайно. Местные предания утверждают, что в стародавние времена в этих местах водилось много «пресмыкающихся гадов».

Еще один волшебный персонаж – **Кикимора**. История кикимор и биография рода берет начало в дремучих временах. Кикимора олицетворяет дух ночных кошмаров. По народным поверьям, это существо обитает в жилищах у славян и приносит всевозможный вред. Существует две вариации появления имени героини.

По первому она звалась «шишимора». «Шиш» соответствовало нечисти, а «мора» – богине Морене. В другом объяснении «кики» расшифровывается как «горбатая».

Олицетворение нечистой силы, кикимора не имела друзей и ни с кем не общалась. У нее не было своего жилья, поэтому существо обитало в доме, где живет простой крестьянин. Кикимора не имела родственников и была неприкаянной. Сказки на вопрос, где живет существо в доме, отвечают, что она предпочитала располагаться за печкой.

Родина Кикиморы – город Киров, Кировская область. Просто Кикиморская гора. Места там действительно болотистые.

Последний персонаж, о котором мы хотим рассказать, это **Жар-птица**. Жар-птица – воплощение сказки, олицетворение Бога, покровительствующего грозе и грому. Повелитель молний Перун является в ее обличье, прилетая из тридцатого царства, жители которого поголовно богачи. Земли там несказанно плодородны, а люди не знают нужды, поэтому у птицы золотой окрас – символ благополучия. Будучи птицей, создание относится к воздушной стихии. Но, олицетворяя огонь, имеет отношение и к нему. Путешествуя по разным краям, Жар-птица иногда оказывалась в плену у героев вроде Кощея Бессмертного. Ее нередко брали в плен, чтобы привлечь в жизнь удачу.

Вольнолюбивая героиня, Жар-птица часто появляется в садах. Золотая клетка – нелюбимое место птицы, привыкшей к простору и полетам. Она боязлива и недоверчива, как любая птица, но крайне любопытна.

Родина – город Палех, Ивановская область. Существует легенда о том, что город появился на месте, куда упало волшебное перо. Перо полыхало невиданным светом и выжгло поляну. Отсюда и «огненное» название – Палех (от слова «палить»). На той самой поляне, а теперь и во всем городе творчество художников наполняется яркими красками. Образ «золотой птицы» очень популярен в лаковой миниатюре и изображается на официальном гербе района.

ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ В УЧЕБНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ НА ПРИМЕРЕ ТЕМЫ «ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРИОБЩЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ К ЧТЕНИЮ (НА ПРИМЕРЕ РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК)»

2. 1. Анкетирование 1. «Причины исчезновения интереса к чтению»

Основой выбора данной темы послужила существующая в обществе проблема чтения. Мы решили поспособствовать её решению, хотя бы в рамках нашего класса и школы. Для этого нами было проведено первое анкетирование «Причины исчезновения интереса к чтению».

Опрос проводился среди обучающихся 2-4 классов в два этапа. Для этого использовались платформы Google-формы и генератор qr - кодов. Анкетирование включало в себя перечень следующих вопросов (всего 11): (см. Приложение 1)

- 1) Чем вы любите заниматься в свободное время?
- 2) Нравится ли вам читать?
- 3) Что именно вы читаете?
- 4) Как часто вы читаете книги?
- 5) Слушаете ли вы аудиокниги?
- 6) В каком формате вы читаете книги?
- 7) Какой жанр литературы вы предпочитаете?
- 8) Какую литературу вы предпочитаете?
- 9) Читают ли ваши родители?
- 10) С какой целью вы читаете?
- 11) Если вы не читаете, то почему?

Результаты исследования, следующие: в свободное время читает только 7 % опрошенных, 38,5 % играют в компьютерные игры, 23% занимаются своими хобби, 23% проводят время в социальных сетях. На вопрос что именно читают учащиеся – 15 % ответили, книги, 31 % - изучает мемы в интернете, еще 31 % там же рассматривает различного рода статьи, 23% - комиксы и мангу,

Цифры неутешительные. Почему же книги читают так мало людей? В нашей анкете были вопросы, которые позволяют это узнать. 46% ответили, что им не хватает времени, 23 % сказали, что это неинтересно, а 31 % признались, что предпочитают чтению компьютерные игры и телефон. В нашей анкете мы задали респондентам и другие вопросы.

Таким образом, проанализировав результаты анкетирования, мы пришли к выводу, что является причинами снижения читательского интереса у обучающихся нашей школы:

- 1) отсутствие времени;
- 2) огромное влияние интернета и социальных сетей; Наши сверстники предпочитают общение в социальных сетях, компьютерные игры;
- 3) чтение начинает принимать развлекательный характер (манга, комиксы);
- 4) отсутствие культуры чтения в семье.

В связи с этим можем отметить, что наша тема достаточно актуальна.

2.2. Методическое обоснование применения результатов исследования по теме «Виртуальные экскурсии и настольные игры как инструмент приобщения современных школьников к чтению (на примере русских народных сказок)»

В рамках теоретического исследования была создана виртуальная экскурсия «В гости к сказочным героям» по литературе.

Для развития интереса к чтению мы остановились именно на сказках и волшебных героях, так как для учащихся 2-4 классов сказки все еще представляют определенный интерес, результаты анкетирования это подтверждают. Да и, кроме того, интерес к чтению начинается именно с дома, где родители нам читают сказки.

Перед созданием продукта мы провели исследование и выявили наиболее известных сказочных персонажей, а после приступили к созданию экскурсии.

Этапы создания экскурсии:

Данная экскурсия была создана в сервисе “StoryMap”

1. Чтобы приступить к созданию виртуальной экскурсии нам было необходимо авторизоваться. Это было достаточно просто, так как войти можно было через свой аккаунт от Google.

Перед нами открывается достаточно простой интерфейс, похожий на приложение PowerPoint для создания презентаций. Слева список слайдов, по центру — карта для поиска локаций, снизу — поля для ввода текста

2. Добавляем первую отметку на карте, нажав на кнопку Add Slide и плюс в левой колонке.

3. Затем выбираем на карте нужную нам точку, вводим в поисковом окне место, где проживает сказочный герой. Находим нужную отметку, и Storymap переносит туда свой маркер.

4. Дальше добавляем изложения героев — это столбец с заголовком Media. Его можно загрузить с компьютера, либо добавить по ссылке, если оно уже где-то опубликовано в сети. Мы же предварительно сохранили всё на компьютер для упрощения работы. Здесь же добавляем какие-либо факты о персонажах.

5. Всё сохраняется автоматически.

6. Чтобы поделиться данной картой необходимо нажать на кнопку Share в правом верхнем углу. Затем просто скопировать ссылку и создать QR-код.

Своей экскурсией мы хотели не просто дать новую информацию о сказочных персонажах, но и привлечь школьников к самостоятельной работе по созданию подобных виртуальных работ. Их использование поможет эффективному усвоению материала, развитию творческих способностей, оперативным навыкам работы с картами.

Это достаточно интересная работа, которая способствует развитию навыков поиска информации, различных способов чтения.

А чтобы закрепить изученный материал, который был изучен моими сверстниками мы предлагаем им сыграть в настольную игру по материалам экскурсии. Настольную игру мы тоже создали сами. Мы решили остановиться именно на настольной игре, так как такой формат является здоровьесберегающим и достаточно популярным.

Этапы создания игры:

1. Выбрали тип игры и придумали правила.
2. Сделали набросок.
3. Сделали игровое поле.
4. Нашли фишки.
5. Сделали карточки с вопросами.
6. Протестировали игру.
7. Поменяли тестирующих игроков, чтобы получить лучшее представление об игре.
8. Скорректировали прототип в ходе тестирования.
9. Создали окончательную версию игры.

Использование настольных игр способствует лучшему усвоению информации. Кроме того, развивает творческие способности и коммуникативные навыки.

2.3. Анкетирование учащихся начальных классов (заключительное)

Во вторник 12 декабря мы провели занятие, с использованием виртуальной экскурсии и настольной игры, а после этого попросили пройти анкетирование, которое состояло из следующих вопросов:

- Узнали ли вы что-то новое для себя?
- Были ли полезны для вас настольная игра и виртуальная экскурсия?
- Такие формы работы вызывает у вас больший интерес? (Приложение

1)

Согласно ответам, большинство учеников ответили, что они узнали много нового, им было интересно и увлекательно.

Использование визуальности на занятиях способствует повышению мотивации и интереса школьников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Чтение – неотъемлемая часть жизни. Однако современная ситуация показывает, что этот процесс не популярен среди наших сверстников. В нашей работе мы попытались популяризировать интерес к чтению с помощью создания виртуальных экскурсий и настольных игр.

В ходе проведенного исследования выяснилось, что эффективному решению данной задачи способствует использование этих средств в процессе обучения литературе

По итогу проделанной работы нами были решены следующие задачи для достижения цели:

1. Изучили теоретическую базу исследования по данной проблеме.
2. Рассмотрели особенности создания виртуальных экскурсий и настольных игр.
3. Проанализировали образы сказочных героев для создания виртуальной экскурсии.
4. Выявили потенциал настольных игр и виртуальных экскурсий для приобщения современных школьников к чтению классической литературы.
5. Определили отношение наших сверстников к виртуальным экскурсиям и настольным играм и возможности его использования для приобщения современных школьников к чтению.
6. Создали виртуальную экскурсию и настольную игру для учащихся 2-4 классов.

Апробация в МБОУ СОШ № 27 г. Пенза показала, что виртуальные экскурсии и настольные игры позволили углубить материал учебника, повысили интерес учеников к изучаемой теме.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что использование на уроках этих инструментов является желательным элементом в процессе обучения литературы, так как способствует повышению интереса обучающихся к предмету.

Список использованной литературы

1. Афанасьев А. Н. Народные русские сказки. 5 т. – 1584 с.
2. Веселова М. «Кинем кости? Невероятная история настольных игр» – URL: <https://www.vokrugsveta.ru/article/303840/>
3. Седова Н. В. Организация виртуальных экскурсий как условие повышения читательского интереса младших школьников / Н. В. Седова. – СПб. – 128 с.
4. Хуснуллин М. Создание 3d панорамы или что же такое виртуальная экскурсия», Веселова М. «Кинем кости? Невероятная история настольных игр. – URL: <https://torise.ru/virtualnaya-ekskursiya-istoriya-razvitiya/>

Приложение 1. Анкетирование

Анкетирование 1. «Причины исчезновения интереса к чтению»



Анкетирование 2. Заключительное.



Приложение 2. Виртуальная экскурсия



Рецензия на исследовательский проект
ученика 7 класса МБОУ СОШ № 27 г. Пензы
Зуева Глеба Александровича

Для работы была выбрана *тема* «Виртуальные экскурсии и настольные игры как инструмент приобщения современных школьников к чтению (на примере русских народных сказок)». Тема рецензируемой работы *актуальна* в настоящее время, поскольку в современном обществе проблема чтения среди школьников является ощутимой.

В данной работе ученики пытаются предложить один из способов её решения.

Во введении Зуев Глеб объяснил актуальность работы и выдвинул гипотезу о том, что использование виртуальных экскурсий и настольных игр на уроках литературы позволит повысить интерес сверстников к изучению данного предмета и к чтению в целом.

Ученик чётко сформулировал цель, поставил задачи для её решения. Введение достаточно содержательно и ёмко. Наличие ссылок показывает детальную работу с научной литературой. Результаты исследований, представлены в виде диаграмм.

Исследовательский проект выстроен структурно правильно, логично. Обучающимся исследован материал, выходящий за рамки школьной программы. Содержание отвечает выбранной теме, которая раскрыта достаточно, учитывая возраст автора работы. Написан проект грамотным научным языком.

При выполнении работы ученик проявил исследовательские качества, самостоятельность в изучении большого объёма источников информации, компьютерную грамотность в оформлении и создании презентации к защите и разработке виртуальной экскурсии и настольной игры.

Работа заслуживает отличной оценки.

Руководитель



Кочелаев А. А.