Серёдкина С.В., учитель русского языка и литературы высшей категории, Скурихина Н.В., учитель русского языка и литературы высшей категории, Почётный работник РФ, муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с углублённым изучением отдельных предметов № 3» г. Березники

**Литературно-творческая лаборатория «Вектор литературного пространства» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников**

**Ключевые слова**

модельные тренинги, парадигма интерактивных техник, мидквел, техника карусели

**Аннотация**

Как побудить учащихся мыслить? Возможно ли создать культуру мышления учеников при исследовании художественного произведения? Мыслящая аудитория и пространство литературы, способствующее размышлениям, - это реально? Да. Работа литературно-творческой лаборатории «Вектор литературного пространства» предполагает создание условий развития проектно-исследовательских компетенций школьников и творческого потенциала личности, ориентирована на создание и реализацию нескольких образовательных событий, одно из которых мастер-класс «Интерактивные техники в создании литературной волшебной сказки»

Это образовательное событие предусматривает динамичную смену творческих моделей, чередование различных техник коммуникативной направленности, активное освоение метода проектирования и отражает следующее тематическое направление конференции «Геймификация в школе: игровые методы и симуляторы как инструменты формирования новой грамотности».

**Мастер-класс «Интерактивные техники в создании литературной волшебной сказки»**

**Цель образовательного события**: формирование исследовательских компетенций, развитие индивидуальности, творческого потенциала, самореализация в продуктивной и разнообразной деятельности.

**Технологии:** технология формирования критического мышления, проектная технология, технология мастерских, игровая, технология сотрудничества

На мастер-классе будут рассмотрены особенности применения форм векторного пространства (мидквел, техника карусели, инсталляция и перформанс в создании рекламного синопсиса) в рамках учебной деятельности.

Акцент будет сделан на таких принципах образовательного продукта, как: а) визуальное воплощение; б) значимость для участника при опоре на личный опыт; в) результативность, в) тотальный принцип участия.

В реализацииобразовательного события «Мастер-класс «Интерактивные техники в создании литературной волшебной сказки»используем принцип тотальности и избыточности проблемной ситуации по отношению к участникам. Выход в «зону незнаемого» возможен только для всех участников. Любой участник проблемной ситуации может вмешиваться в ход работы со своими непредусмотренными вопросами и «ходами». Принцип избыточности состоит в том, что в общем содержательном пространстве каждый из участников строит свое частичное видение и свою собственную траекторию развития сюжета, соответствующую его собственной зоне развития и образовательной истории. Коммуникация участников и организация общей рефлексии все время направлены на то, чтобы каждый удерживал в мышлении максимальную полноту развертываемого содержания. Таким образом, цель создания игры – максимальное вовлечение участников. Используем «технику карусели»: в каждый отведенный промежуток времени должна появляться новая четверка игроков, создающих свое видение волшебной сказки.

Прием «Мидквел». Сложный пример создания волшебной сказки с неизвестным способом решения всегда реализуется на модели. Это делает процесс создания сказки ясным и контролируемым. Чтобы получить желаемый результат, мы предлагаем 3 этапа: завязка истории, путешествие на три волшебных острова, представление созданной сказки в виде инсталляции. Перед каждым этапом предлагается набор обязательных волшебных понятий (источник - тексты Толкиена), которые обязательно нужно использовать.

Процедура проведения мастер-класса содержит 3 основных этапа и этап рефлексии.

1.Этап «Индуктор» - начало, мотивирующее творческую деятельность. Установка на проведение испытания. Разбивка на команды по 5 человек. Две команды: красные и зеленые против синих и желтых. Красные и синие должны за 1 минуту создать завязку сказочной истории, используя обязательно предложенные волшебные понятия. Через минуту на помощь красным придут зеленые, а синим помогут желтые и путешествие продолжится. Предлагаем всем вытащить из этого волшебного мешочка жетон, который определит, в какой команде работать.

**2.Этап «Мидквел» -** самоконструкция сказки на основе предложенных в инструкциях элементов. Перед каждым этапом предлагался набор обязательных волшебных понятий, которые нужно использовать (<https://omiliya.org/article/o-volshebnykh-skazkakh-dzhon-ronald-ruel-tolkien.html>):

2.1. Завязка истории. Надо придумать главных героев и использовать предложенные понятия - 3 минуты.

2.2.Представление завязки - 1 минута.

2.3. Придумать средство передвижения -1 минута.

2.4.Приключения на 1 острове. Остров Чудовищ. Придумать испытания. Описать чудовищ. Использовать предложенные волшебные понятия - 3 минуты.

2.5. Приключения на 2 острове. Остров Диких растений. Придумать испытания. Описать странные растения. Использовать предложенные волшебные понятия - 3 минуты.

2.6. Приключения на 3 острове. Остров Маленьких людей. Придумать испытания. Описать маленьких людей. Использовать предложенные волшебные понятия - 3 минуты.

2.7.Вернуть героев домой. Придумать название сказки -1 минута.

**3. Этап «Ивент»** - рекламный синопсис созданного продукта.

В течение 1 минуты каждая группа должна представить получившийся продукт в виде инсталляции и перформанса.

Задействовать как можно больше участников мастер-класса. Использовать подручные материалы. Убедить в уникальности созданного образовательного продукта. Выступление команд по жребию.

**4.Этап рефлексии.**

**Ожидаемые результаты мастер-класса у целевой группы (изменение модели поведения)**

-увеличение числа участников в создании одного образовательного продукта;

-воспитание уважительного отношения к творческим находкам коллег;

-формирование толерантности в ходе творческого процесса;  
- формирование мобильных и конструктивных действий во взаимодействии с участниками мастер-класса;

-получение уникального продукта;

-доступность применения на практике демонстрируемых в мастер-классе инновационных технологий;

-мотивирование участников мастер-класса к творческой деятельности.

**Список источников информации:**

1.Абдрахманова, А. М. Внеурочная деятельность: виды, формы организации, образовательные результаты [Электронный ресурс] / А. М. Абдрахманова. – Режим доступа: http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2012/12/16/vneurochnaya-deyatelnost-vidy-formy

2.Баженова Е. В. Инновационная образовательная модель внеурочной деятельности "Всему учит детство" // Дополнительное образование и воспитание. - 2013. - № 4. - С. 10-16.

3.Внеурочная деятельность обучающихся в условиях реализации ФГОС общего образования [Текст]: материалы II Всероссийской научно-практической конференции / под ред. А. В. Кислякова, А. В. Щербакова. – Челябинск: ЧИППКРО, 2014. – 416 с.

4.Григорьев Д.В. Внеурочнаядеятельность школьников.  Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2014. – 218 с.

5.Доржиева, Л. А. Стромилова, Л. М. Организация внеурочной деятельности школьников в условиях образовательного учреждения при переходе на ФГОС [Электронный ресурс] : / Л. А. Доржиева, Л. М. Стромилова. – Режим доступа : http://sch11.rybadm.ru/1/DswMedia/organizaciyavneurochnoydeyatel-nosti.doc.

# 6.Малыхина Л.Б. Справочник по внеурочной деятельности для руководителей и педагогов. Организационно-методическое сопровождение. //М.:Учитель, 2018. – 118 с.

# 7.Рывкин А.А.,Губанов А.Ю. Игровые метапредметные погружения как технология деятельностной игровой педагогики.//Инновационное развитие современной школы: матер. второй Всеросс.науч.-практ.конф.с международным участием.-Пермь: Университетский округ НИУ ВШЭ-с.52

# Интернет-ресурсы:

1. socioprofi.com›sites/default/files/nodes/5/2/

2. elitarium.ru›vedenie-diskussiya-uchastnik-rabota

3. lib.ru›Толкиен›fairyt.txt

4.ov-put-k-uspeshnomu-uroku

5.organizatsiihttp://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2013/02/06/statya-tselepolaganie-uchenik