

**Авторы:**

Рукша Ульяна Дмитриевна

Лайзан Ева Денисовна

8 класс

Муниципальное образовательное учреждение «Лицей №1»

Красноярский край, г. Ачинск

**Руководитель:**

Учитель русского языка и литературы

Долгих Олеся Михайловна

**Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу с  
использованием технологии QR-кода  
(Проектно-исследовательская работа)**

**Актуальность темы работы.**

Очень распространён вывод, что телефоны на занятиях мешают и отвлекают ученика от учебной деятельности, но в современном мире будет уже тяжело обойтись без мобильных и компьютерных устройств. В сфере образования они предоставляют огромное количество новых возможностей, способных улучшить процесс обучения, сделать его более увлекательным. Так почему же не совместить «приятное с полезным» и не попробовать вовлечь наших одноклассников в учебную познавательную деятельность с помощью их смартфонов? Ведь ученик XXI века имеет доступ к любой информации мировых источников посредством своих гаджетов. Технология QR-кодов позволяет получить подробную информацию о какой-либо учебно-познавательной задаче в считанные секунды. Согласно последним исследованиям ВОЗ (Всемирной организации здравоохранения), в России 85% людей пользуются портативными устройствами и являются активными интернет - пользователями. Литература, как предмет, к сожалению, не у всех школьников пользуется популярностью, пугает объёмными текстами,

нежеланием мыслить и что-то запоминать. Подростки всё больше стараются уйти в виртуальный мир. В данной работе мы рассмотрим, как с помощью современных технологий сделать уроки литературы не только интересными, но и познавательными.

### **Проблема**

Современные ученики предъявляют большие требования к таким профессиональным качествам учителя, как эрудиция, информированность, прогрессивность взглядов и идей, способность вести интересные уроки, создать ситуацию успеха для учащихся. Учитель, не учитывающий современную действительность на уроке, сталкивается с проблемой незаинтересованности учеников к изучаемому материалу.

### **Основная часть**

**Цель проекта:** создать, используя технологию QR-кодов, как элементов дополненной реальности, интерактивную игру «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу», которая обогатит знания учащихся о жизни и творчестве писателей, о литературных местах города.

**Объект исследования:** интерактивная игра «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу» как процесс обогащения литературных знаний о городе.

**Предмет исследования:** жизнь и творчество писателей, литературные места Санкт-Петербурга.

**Гипотеза:** если создать интерактивную игру «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу», которая будет снабжена элементами дополненной реальности в виде QR-кодов, то это значительно обогатит знания учащихся о жизни и творчестве писателей, о литературных местах города.

### **Задачи исследования:**

1. Рассмотреть образ Санкт-Петербурга в русской литературе XIX века.
2. Изучить технологию QR-кодов и её применение при создании игры «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу».

3. Собрать информацию, необходимую для создания игры:

- о памятниках писателям;
- о памятниках литературным героям;
- о домах-музеях писателей;
- об улицах, названных фамилиями писателей;
- о литературных произведениях, события которых происходят в Санкт-Петербурге;
- о литературных героях, жизнь которых связана с Санкт-Петербургом.

4. Составить вопросы и задания для литературной игры «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу».

5. Организовать и провести исследование по обогащению литературными знаниями о Санкт-Петербурге через проведение игры «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу».

#### **Методы исследования:**

- анкетирование;
- статистический метод (при обработке полученных данных);
- сравнительно-сопоставительный анализ.

#### **Этапы исследования**

1. Изучение литературы по теме исследования.
2. Анкетирование.
3. Составление диаграмм по выявлению знаний учащихся о жизни и творчестве писателей, о литературных местах города Санкт-Петербурга.

#### **Образ Санкт-Петербурга в русской литературе XIX века**

Санкт-Петербург - удивительный город. Пленительная прелесть этого города, его белых ночей, его снежных метелей воспета не одним поколением поэтов и писателей. Многие писатели воспринимали Петербург как город фантастический, обладавший какой-то тайной. Каждый относился к нему по-разному, но всегда ново и интересно. Петербург как живое существо, как литературный герой представлен в произведениях классики.

Для А.С. Пушкина Столица Российского государства представляла собой край красоты и вдохновения. В этом городе он учился, здесь были написаны его лучшие произведения. Это был город его друзей и соратников и в то же время – столица империи, символ величия России, оплот русской научной мысли и придворного общества. В поэме «Медный всадник» А.С. Пушкин оценивает Санкт-Петербург как творение «чудного строителя», вызывающее протест двум стихиям: стихии природы и стихии власти. «Вступление» часто называют гимном великому городу: «Люблю тебя. Петра творенье. Люблю твой строгий, стройный вид». А.С. Пушкин поэтизирует и воспекает не только Петербург – город, но и быт, и сословные отношения в самом городе. В «Пиковой даме», в «Станционном смотрителе» и других «петербургских» его произведениях описания улиц, частей города настолько точны, что, следуя им, можно отыскать те места или дома, где волей автора оказываются его герои. [1]

Санкт-Петербург у Н.В. Гоголя многолик, изменчив, в котором странное переплетается с повседневным, реальное — с фантастическим, величественное — с низким, красивое — с безобразным. В «Петербургских повестях» автор создаёт загадочный и таинственный образ столицы. Здесь сходят с ума, трагически ошибаются. Холодный, равнодушный, бюрократический Петербург враждебен человеку и порождает страшные, зловещие фантазии. В комедии «Ревизор» Н.В. Гоголь показывает, что Петербург полностью раздавил Хлестакова как личность, ослепил столичным блеском, сделал абсолютно пустым. Ведь Хлестакова принимали за ревизора только потому, что он из Петербурга. Гоголь в Петербурге показал изнанку жизни, резкие контрасты и противоречия богатства и бедности, полного бесправия.

Петербург Ф.М. Достоевского — город «бедных людей», «униженных и оскорблённых», в изображении которого писатель продолжает и развивает традицию Гоголя, декларирует её: «Все мы вышли из «Шинели» Гоголя». Наиболее характерным является изображение столицы в романе «Преступление и наказание», местом действия которого писатель избрал самую грязную часть старого Петербурга, средоточие безмерного горя, которым живут персонажи,

душный, холодный, безучастный к судьбе человека. В том Петербурге, где разворачивается сюжет «Преступления и наказания», жизнь находится в состоянии социального и нравственного упадка. [2]

Н.С. Лесков относился к Петербургу без особой симпатии. На протяжении всего творчества в описаниях Петербурга у Лескова преобладают мрачные интонации. В рассказе «Старый гений», «Левша» Санкт-Петербург показан как город, в котором закон не в силах быть выше «нужных» связей. На первое место выдвигается именно человек, который вынужден противостоять городу с его природными и социальными трудностями.

Н. А. Некрасов сорок лет своей большой творческой жизни провел в Петербурге. В этом городе сложилось мировоззрение поэта-гражданина. В стихах Н.А. Некрасова о северной столице важным символом, вбирающим в себя многие мотивы (голода, нищеты, болезни), предстаёт петербургский климат. Ещё один мотив — бесправие и страдания незащищённых людей. Стихотворение Н.А. Некрасова «Размышления у парадного подъезда» построено на противопоставлении «маленького» человека значительному лицу. «Маленькие» люди — бесправные крестьяне, «мужики, деревенские русские люди». И неизменно, когда Некрасов обращался к петербургской теме, он изображал два мира — миллионеров и нищих, владельцев роскошных палат и обитателей трущоб.

А.А. Блок с Петербургом связан жизненно. В Петербурге он родился, прожил всю свою жизнь и умер. Здесь прошла вся его литературная деятельность. Стихи Блока об этом городе рисуют яркую картину социального неравенства, контрасты человеческого существования. Он видел, «как тяжело лежит работа на каждой согнутой спине» и нашёл достойные и сильные слова о несчастных людях: «Я запомнил эти лиц /И тишину пустых орбит, /И обреченных вереница /Передо мной везде стоит». [1]

Сквозь века и десятилетия проходит Петербург через творчество русских писателей и поэтов. Город предстает то мрачным, зловещим, призрачным, символом зла и насилия, то живым, пульсирующим существом, символом

надежды, светлой мечты. Писатели видели Петербург в солнечный день или в метель, в серое утро и в белую ночь. Образ города в произведениях русских писателей отличаются разнообразие красок, деталей, подробностей городского быта, пейзажа. Великий Петербург — вечная тема в русской литературе.

## **Технология QR-кодов и её применение при создании игры «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу»**

Все из нас замечали небольшие чёрно-белые квадраты на рекламных щитах и буклетах, в журналах и газетах, их можно увидеть на страницах сайтов и блогов, на визитных карточках и где угодно. Это QR-коды — миниатюрные носители данных, способные хранить текстовую информацию и быстро доносить зашифрованную информацию до пользователя. Эти данные закодированы с помощью черных и белых квадратов, которые, подобно нулям и единицам в компьютерной технике, могут быть расшифрованы только специальным сканирующим устройством. [10] Для сканирования QR-кодов нужны мобильный телефон, планшетный ПК или ноутбук с камерой. Кроме того, потребуется подходящая программа, способная читать QR-коды. Популярны приложения Beetagg ([www.beetagg.com](http://www.beetagg.com)) и i-nigma ([www.i-nigma.com](http://www.i-nigma.com)) можно установить на телефоны Apple и Nokia, а также на устройства под управлением Android. [11] QR-код направляет пользователя на нужный сайт, избавляя от необходимости кропотливо вводить множество знаков в адресной строке интернет-браузера. На веб-сайте содержится дополнительная информация по нужной теме. Благодаря тому, что QR-коды не были лицензированы, каждый из нас может бесплатно создавать и использовать их. Для этого понадобится лишь специальная программа – генератор QR-кодов (QR Coder). [12] Изучив данную технологию, мы решили применить её в игре «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу». Для игры мы составили несколько станций: «Памятники писателям», «Памятники литературным героям», «Дома-музеи писателей», «Улицы, названные фамилиями писателей», «Литературные произведения, герои». На каждой станции наши одноклассники выполняли задания. Напротив каждого задания был размещён QR-код – подсказка к заданию. Если возникали трудности при выполнении заданий, учащиеся сканировали QR-код и видели подсказку.

Такая форма игры открывает новые стороны, казалось бы, хорошо знакомой информации, учит наблюдательности, тем самым воспитывая интерес

к литературе. Приучает думать, проникать в суть явлений, развивает самостоятельность, умение связывать теоретический материал с практикой.

### **Опытно-экспериментальная работа по обогащению литературными знаниями о Санкт-Петербурге через проведение игры «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу».**

Мы провели анкетирование в МОУ Лицей №1 среди учащихся 8 «ИТ» класса с той целью, чтобы определить уровень знаний учащихся о жизни и творчестве писателей, о литературных местах города Санкт-Петербурга. В анкетировании участвовало 23 учащихся (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

По результатам исследования была составлена диаграмма (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 2). Мы видим, что большинство учащихся дали правильные ответы на вопросы: 1 (30 %), 5 (22%) и 6 (30%) (известные памятники писателям в Санкт-Петербурге, литературные произведения, где упоминается Санкт-Петербург, литературные герои, судьба которых связана с этим городом). Меньше всего правильных ответов было дано на вопросы: 2 (13 %), 3 (17%), 4 (13 %) – (памятники литературным героям в Санкт-Петербурге, дома-музеи писателей, улицы, названные фамилиями писателей в Санкт-Петербурге).

Можно сделать вывод о том, что вопросы 1, 5, 6 изучаются на уроках литературы, поэтому учащиеся дали большее количество правильных ответов, но не в полной мере, возможно, не все произведения, изученные ранее, наши одноклассники смогли вспомнить и не всех героев назвать. Поэтому мы решили создать игру «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу», которая поможет не только повторить и вспомнить изученные произведения, но и узнать памятники писателям и литературным героям, дома-музеи, улицы, названные фамилиями писателей. Мы составили задания для игры по станциям, разделили класс на 5 команд и выдали маршрутные листы и листы для ответов (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 3). Учащиеся выполняли на каждой станции задания, при затруднении использовали подсказку, закодированную с помощью QR-кода.

После игры мы снова предложили нашим одноклассникам ответить на вопросы анкеты (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1) и посмотреть, какие знания они

получили после проведения игры. По результатам исследования была составлена диаграмма (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 4). Исследование показало, что большинство учащихся дали большее количество правильных ответов, чем в первоначальном анкетировании. Таким образом, мы видим, что игра способствовала не только повторению знаний, но и получению новых о литературном Санкт-Петербурге.

## Заключение

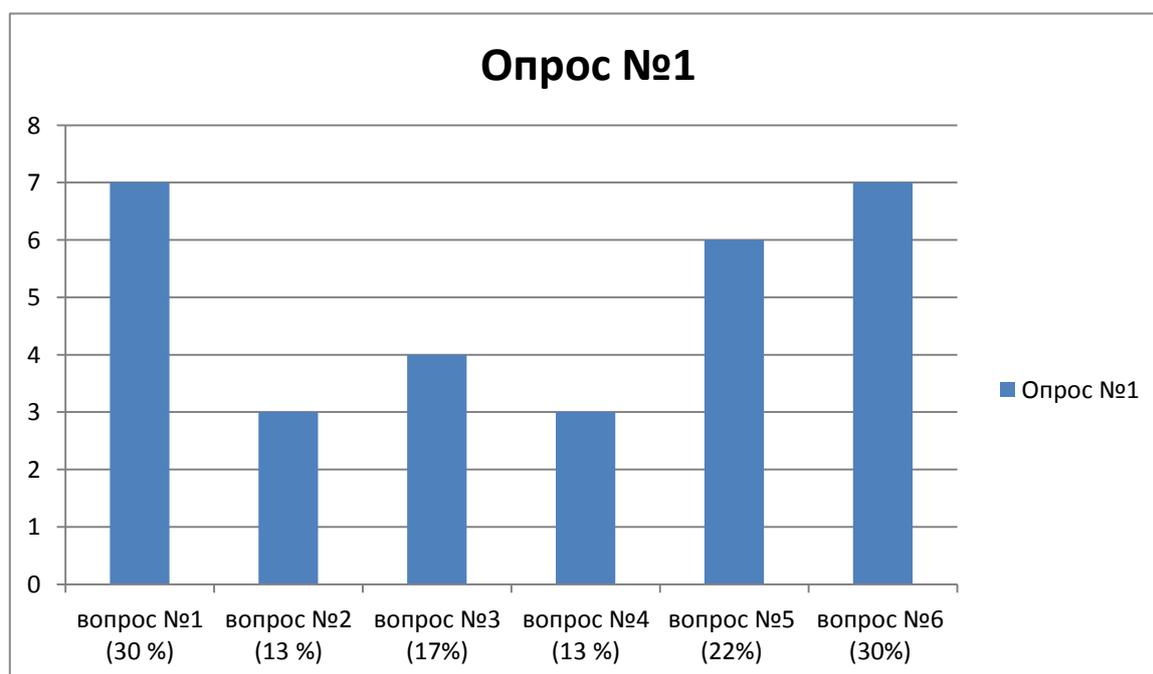
В результате всей проделанной работы мы пришли к выводу, что игра «Виртуальное путешествие по литературному Санкт-Петербургу» способствовала закрепить предметные знания учащихся, а также узнать много нового. Такую форму мы выбрали неслучайно, так как игра создаёт интригу, внимание, совершенствует навыки работы в команде. Используя технологию QR-кодов на уроках литературы, у каждого учащегося появляется интерес в добывании знаний, позитивный настрой и ситуация успеха. Игра помогла учащимся не только узнать памятники литературным героям, писателям, улицы, дома-музеи, но и рассмотреть их на фотографиях. То есть наша гипотеза подтвердилась. Данная технология является эффективной в освоении любой информации, помогает более детально изучить текст и привить интерес к чтению, важно, чтобы эта работа была комплексной, целенаправленной и значимой для самих учащихся.

Изучив внимательно нашу работу, мы пришли к выводу о том, что данный материал может найти практическое применение для учителей, которые стремятся повысить интерес к чтению и своему предмету. Разработанную нами игру можно использовать не только при проведении уроков литературы, но и на внеклассных занятиях, а также при подготовке к олимпиадам, экзаменам. Надеемся, что наша работа будет интересна учащимся и учителям. Мы планируем дополнять нашу игру новыми сведениями при изучении других произведений, в которых будет встречаться Санкт-Петербург. В следующем месяце мы планируем проведение игры среди наших сверстников, учащихся параллельных 8-х классов.

## Список литературы

1. Анциферов Н.П. Непостижимый город... Душа Петербурга. – СПб.: Лениздат, 1991.
2. Артюхина М.С., Артюхин О.И., Клешнина И.И. Аппаратная составляющая интерактивных технологий образовательного назначения // Вестник Казанского технологического университета. – 2014. – Т. 17. – № 8.
3. Богат Е. «...что движет солнце и светила», Москва, художественная литература, 1958.
4. А. Баданов «QR coder» Интерактивности – WEB сервисы для образования, <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/qr-coder>
5. Воронова Е.Н. Организация самостоятельной учебной деятельности студентов как фактор повышения качества педагогического процесса // Язык и мир изучаемого языка. – 2011. – № 1.
6. Виноградова Н.Ф. Воспитывать у школьников любовь к чтению // Начальное образ. – 2008.
7. Кузьмина- Караваева Е.Ю. Русская равнина, Санкт- Петербург, «Искусство - СПб» 2001
8. Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. – 2014. – № 8-2 (36).
9. Светловская Н.Н. Обучение детей чтению: Детская книга и детское чтение: Учеб. пособие для студ. пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 1999.
10. Генератор QR-кодов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.qrcoder.ru/>
11. Что такое QR-код? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.qrmania.ru/aboutQR.html>
12. QR-код [Электронный ресурс] // Википедия – свободная энциклопедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/QR-%D0%BA%D0%BE%D0%>

<b>Анкета</b>
<b>Юный читатель, ответьте, пожалуйста, на предложенные вопросы</b>
1. Назовите известные Вам памятники писателям в Санкт-Петербурге _____
2. Назовите памятники литературным героям в Санкт-Петербурге _____
3. Известны ли Вам дома-музеи писателей в Санкт-Петербурге, назовите _____
4. Какие улицы, названные фамилиями писателей в Санкт-Петербурге, Вам известны _____
5. Назовите литературные произведения, события в которых происходят в Санкт-Петербурге _____
6. Назовите литературных героев, судьба которых связана с Санкт-Петербургом



Маршрутный лист



Лист для ответов

<b>Название команды:</b>				
<b>Фамилии, имена участников:</b>				
<b>Станция «Памятники писателям»</b>	<b>Станция «Улицы, названные фамилиями писателей»</b>	<b>Станция «Памятники литературным героям»</b>	<b>Станция «Дома-музеи писателей»</b>	<b>Станция «Литературн ые произведени я, герои»</b>
1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.

4.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.
6.	6.	6.	6.	6.
7.			7.	7.
8.				8.
9.				9.
				10.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

### Опрос 2

