

Руководитель проекта: Дроздова Анастасия Олеговна,
аспирант кафедры русской и зарубежной литературы
Тюменского государственного университета
Разработчики игры: Бучак Виктория, Бушуева Елизавета, Вахрушева Юлия,
Канакова Виталина, Кошечкина Дарья, Муслимова Алсу,
Никитина Ольга, Отрадна Дарья, Пантелеев Данил,
Печеркина Елизавета, Терновая Лина, Шевелева Елизавета

Результаты проекта "Настольная игра по мотивам тюменской региональной литературы конца XIX – XX века", выполнявшегося в рамках научно-проектной смены для одаренных школьников¹

В учебное и внеклассное время школьники часто обращаются к адаптациям художественных произведений: экранизациям, фанфикам (любительской литературе читателей), комиксам, кратким содержаниям. Использование таких трансформированных текстов на занятиях по литературе или для подготовки к ним неоднозначно оценивается методистами [1; 2; 3]. В данной разработке предлагается один из способов интегрирования текстов-адаптаций в практику изучения литературы: создание творческого проекта – настольной игры по мотивам художественных произведений. Главным условием разработки настольной игры является внимательное чтение первоисточника и его трансформация с опорой на результаты литературоведческого анализа.

Выбор материала для настольной игры – произведений о городе Тюмени конца XIX – начала XX века – обусловлен необходимостью привлечь внимание учащихся к региональной литературе, которая остается на периферии школьной программы и в лучшем случае предлагается для чтения и обсуждения на элективных курсах в школе. Проект по созданию настольной игры был реализован в рамках летней Губернаторской профильной учебно-научной смены Тюменского областного государственного института развития регионального образования. Разработку настольной игры предлагается осуществить в четыре этапа: знакомство с теоретическим материалом, апробация игровых механик, литературоведческий анализ текстов и проектирование игровых правил, тестирование.

Первый этап разработки посвящен целеполаганию и теоретическому осмыслению процессов чтения и игры. Формулируя цель проекта, важно точно определить материал для изучения. Для проектной смены были выбраны произведения, которые отражают разную степень вовлеченности в жизнь города Тюмени писателей конца XIX – начала XX века: *активное участие в развитии города и в сохранении его истории* – Н.М. Чукмалдин (отрывки из книги "Мои воспоминания"); *творческое наблюдение за жизнью города со стороны* – Н.А. Лухманова (главы "Отчуждение", "Артамон Степанович Круторогов и Иван Семенович Емелькин" из романа "В глухих местах"), А.П. Чехов (отрывки книги "Из Сибири", письма); *взгляд ребенка на сибирский город* – М.М. Пришвин (отрывок "Золотые горы" из романа "Кашеева цепь"); *оценка города с позиции гуманистических идеалов* – Г.И. Успенский (главы "Переселенческое дело в Тюмени", "В переселенческих бараках" из книги очерков "Поездки к переселенцам"). Для того, чтобы приступить к анализу текстов, необходимо сформулировать, в какой степени опыт чтения

¹ Проект реализован при поддержке ...; исследование стратегий интерпретации региональных текстов в практике моделирования настольной игры выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-312-00127 .

региональной литературы может быть перенесен в настольную игру. На занятиях в профильном лагере команде было предложено составить два кластера на тему "игра" и "литература" и отметить в них повторяющиеся элементы. Результат сопоставления оказался близок к теории игры Й. Хейзинга: было отмечено, что процесс игры и чтения литературы связан с получением эстетического опыта [6].

На втором этапе создания настольной игры необходимо ознакомить команду с игровыми механиками, которые могут быть использованы в проекте. Не все механики настольных игр обеспечат проекту оригинальность и занимательность: например, настольная игра "Монополия", существующая в разных версиях по мотивам произведений популярной культуры, не позволяет ввести сюжетные элементы первоисточников в процесс игры. В рамках смены учащимся предлагалось сыграть в стратегическую игру "Каркассон" (К.-Ю. Вреде), сюжетную игру "Варварский принц" (А. Хендрик), актерские игры "Да, Темный Властелин!" (Р. Кроза и др.), "Находка для шпиона" (А. Ушан). После игры команда должна была представить анализ-отчет игровой партии, основывающийся на изучении смежных для теории игр и литературоведения категорий: персонажей, сюжета, времени и пространства. На данном этапе разработка собственных игровых правил не предусматривается, хотя у команды могут возникнуть идеи о том, как должна выглядеть настольная игра по литературе – эти идеи рекомендуется зафиксировать и использовать на следующем этапе.

Третий этап разработки посвящен анализу литературных произведений. Каждое произведение можно рассматривать отдельно, однако важно соблюдать общий для занятий эвристический метод обучения. При исследовании региональной литературы в летнем лагере 1-3 участникам давалось дополнительное задание: рассказать о биографии писателя и обозначить историко-литературный контекст его произведений в форме презентации или эссе. Полезным оказался сайт Централизованной городской библиотечной системы, где в открытом доступе представлены статьи о тюменских авторах, выдержки из энциклопедий. Хотя каждому писателю был посвящен отдельный урок, поставленная на первом этапе проекта цель провоцировала компаративный анализ произведений. Учащимся необходимо сфокусироваться на повторяющихся художественных особенностях, выделить схожие мотивы и образы в текстах. Анализ региональных произведений позволил выделить в них некоторые общие художественные черты: 1) тяготение произведений к не-литературным жанрам; 2) мотив "присвоения" сибирского пространства; 3) противопоставление "обыденного" и "потустороннего" мира (мотив внезапного разрушения города); 4) образ "странного" пространства (сказочного или "дикого"). При моделировании игровых правил эти особенности текстов необходимо учитывать. Так, в качестве основного игрового действия было предложено использовать путешествие с последующим выполнением заданий на "локациях". Поэтика текстов была отражена в игровой механике: литературный мотив "присвоения" пространства трансформировался в побочную игровую цель – строительство-освоение города. Художественное пространство города Тюмени было интегрировано в игровую карту, при этом учащиеся осознали, что пространство в художественном тексте значительно отличается от "реальной" географии города. Составление игровых карточек-заданий неизбежно ведет к трансформации сюжета произведений (для разных игроков сюжет генерируется по-разному): для того, чтобы произведение оставалось узнаваемым для потенциальных игроков, учащимся предлагалось ориентироваться на обозначенные в рамках литературоведческого анализа особенности стиля, мотивно-образную структуру текстов.

Четвертый этап проекта связан с тестированием настольной игры и предотвращением незамеченных на предыдущих этапах разработки ошибок. Важно обратить внимание на то, какое место в игровом процессе занимает литературный текст.

Апробация проекта на профильной смене показала, что литературный текст может выступать в роли пространства, открытого для интеракции. Как и планировалось, разработка настольной игры актуализировала знания учащихся о региональной литературе, однако педагогически ценным оказался также и процесс компаративного анализа произведений о Тюмени, который был спровоцирован трансформацией, игрой с самими литературными источниками.

Библиографический список

1. Николаева С.В. Дидактические возможности использования Интернета // Человек и образование. — № 8-9. — 2006. — С. 99-100.
2. Абрамова Т.А. Эффективность использования современных технологий на уроках русского языка и литературы // Эксперимент и инновации в школе. — № 5. — 2010 — С. 37—41.
3. Прокофьева А.Г. Краеведение в школьном литературном образовании // Современные исследования социальных проблем. — № 5. — 2012.
4. Сайт Централизованной городской библиотечной системы (Департамент культуры Администрации города Тюмени). — URL: <http://www.citylib-tyumen.ru/librariest/history/dates> (дата обращения 19.08.2019).
5. Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий – СПб., 2011. – 416 с.