

# Применение цифровых технологий для оценки детального знания текста повести А.С. Пушкина Станционный смотритель

**Акмалдинов К.Р.**

информатика

*6 класс, МБОУ «Лицей №9 имени А.С. Пушкина ЗМР РТ»*

*Научный руководитель: Галякбарова В.Д., МБОУ «Лицей №9 имени А.С. Пушкина ЗМР РТ»*

## **Введение**

«Много нужно глубины душевной, дабы озарить картину, взятию из презренной жизни, и возвести её в перл создания», - так писал Н.В. Гоголь о повести А.С. Пушкина «станционный смотритель».

Александр Сергеевич Пушкин в каждом прозаическом произведении повествует о вечных проблемах и ценностях. Повесть «Станционный смотритель» – не исключение. Этим произведением Пушкин открыл новый мир «униженных и оскорбленных» и новый социальный и художественный тип «маленького человека». В эпоху цифровизации образования возникает насущная потребность в инструментах, способных трансформировать глубину классического текста в систему точных, измеримых и персонализированных учебных задач. Таким образом, **актуальность** данного проекта заключается в ответе на вызов времени: соединить глубину классического текста с современными технологиями оценки.

**Цель** проектной деятельности: сохранение литературного наследия А.С. Пушкина путем его адаптации и внедрения в цифровые образовательные технологии через создание специализированного интерактивного приложения.

Данной целью определялись **задачи** исследования:

- изучить повесть А. С. Пушкина «Станционный смотритель»;
- проанализировать цифровые форматы с точки зрения их эффективности для передачи сложного литературного материала;
- изучить тестовую методику «Верно – неверно»;

- разработать утверждения для проверки знаний текста повести;
- на основе изученного материала разработать функциональное приложение, которое позволит оценить детальное знание пушкинского текста.

#### **Методы исследования:**

- литературоведческий анализ;
- сравнительно-сопоставительный метод;
- метод систематизации и классификации;
- практико-ориентированный метод;
- проектирование цифрового продукта, программная реализация.

**Объект исследования:** повесть А.С. Пушкина «Станционный смотритель»

**Гипотеза:** системное внедрение классического текста в цифровую среду через создание интерактивного, аналитического инструмента не только обеспечит более эффективное запоминание деталей произведения, но и будет способствовать его глубокому смысловому восприятию, превращая текст художественного произведения из обязательного пункта программы в личный интеллектуальный опыт.

#### **Основная часть**

Приём «Верно – Неверно», который используется в тестах на уроке давно знаком и учителям, и учащимся. Алгоритм работы нацелен на развитие критического мышления учеников. Поэтому методисты рекомендуют его проводить на уроках в школе регулярно.

Педагогический прием «Верно – Неверно» удобнее всего применять на стадии вызова, то есть в начале урока, когда идет повторение пройденного материала и подготовка детей к восприятию новой информации.

На этом этапе важно не только активизировать учащихся, подготовить, помочь им освежить в памяти всё, что им известно по данной теме, но и те знания, умения и навыки, которые пригодятся на уроке.

Перед многими учителями стоит проблема: «Как заинтересовать современных детей? Как мотивировать их на работу с художественным текстом в окружении различных гаджетов?»

Особый тест «Верно – неверно» может в этом помочь. С помощью предположений-утверждений учитель ограничивает круг вопросов, которые будут обсуждаться на уроке. Поэтому ученики уже в начале занятия могут наглядно увидеть, что им предстоит узнать, что из этого они уже знали или предполагали, а что является неожиданным, что противоречит их знаниям. Важно, чтобы после проверки текста произведения с помощью приёма «Верно – Неверно» каждый из обучающихся получил в ходе урока ответы на те вопросы, которые у него возникли в самом начале.

Алгоритм работы приема «Верно – Неверно»:

- объявляется тема урока;
- учитель зачитывает утверждения по теме — не более 10-12;
- учащиеся в тетрадях или в раздаточном материале фиксируют ответы с помощью значков «+» и «-»;
- на стадии рефлексии снова учитель возвращается к составленным утверждениям по тексту произведения, зачитывает утверждения, и ученики отмечают, какие из утверждений, по их мнению, оказались верными, а какие утверждения изменили в ходе урока их представление о герое (в связи с новой полученной информацией).

### **Результаты и обсуждение**

В рамках разработки цифрового инструмента для детального знания текста нами была применена именно методика «Верно – Неверно», поскольку она создает быстрый и объективный способ диагностики узнавания конкретных фактов, деталей и сюжетных ходов повести.

Суть методики заключается в том, что пользователю предлагается серия утверждений, касающихся содержания определённого эпизода произведения, каждое из которых он должен классифицировать как соответствующее тексту («Верно») или противоречащее ему («Неверно»).

В ходе составления теста акцент был сделан на деталях, которые часто опускаются во время прочтения произведения.

В условиях цифровизации современного общества образовательная сфера претерпевает значительные изменения, связанные с активным внедрением информационных и цифровых технологий в процесс обучения. Цифровые технологии становятся неотъемлемой частью образовательной среды, оказывая влияние на формы подачи материала, способы контроля знаний и характер взаимодействия обучающихся с учебным контентом. Особенно актуальным данный процесс является для гуманитарных дисциплин, в частности для изучения художественной литературы, где традиционно преобладали печатные источники и устные формы работы с текстом [8].

Использование цифровых технологий в изучении художественного текста позволяет расширить возможности анализа произведений, повысить уровень вовлечённости учащихся и адаптировать учебный процесс под индивидуальные особенности обучающихся. Исследования показывают, что интерактивные цифровые формы обучения способствуют лучшему пониманию текста, развитию аналитического мышления и формированию навыков самостоятельной работы с литературным материалом [9]. В отличие от традиционных форм контроля, таких как письменные опросы или устные ответы, цифровые инструменты обеспечивают оперативную обратную связь, что позволяет учащимся сразу увидеть результат своей работы и скорректировать уровень понимания изучаемого произведения.

Особое значение цифровые технологии приобретают при изучении классических произведений русской литературы, которые часто воспринимаются современными обучающимися как сложные и отдалённые от их повседневного опыта. Интерактивные приложения, электронные ресурсы и образовательные платформы позволяют представить классический текст в более доступной форме, сохраняя при этом его художественную и смысловую целостность. По данным исследований [10], цифровые образовательные ресурсы оказываются наиболее эффективными в том случае, если они интегрированы в учебный процесс не формально, а методически обоснованно, с учётом целей обучения и особенностей предметной области [11].

Выбор языка программирования и инструментов разработки является ключевым этапом при создании образовательного программного продукта. В рамках данного проекта для реализации приложения по интерактивной проверке знаний по повести «Станционный смотритель» был выбран язык программирования Python. Данный выбор обусловлен рядом объективных факторов, среди которых простота синтаксиса, высокая читаемость кода, развитая экосистема библиотек и широкое распространение Python в образовательной среде.

Python активно используется как в школьном обучении, что делает его удобным инструментом для разработки учебных и демонстрационных проектов. По сравнению с такими языками, как C++ или Java, Python требует меньших затрат времени на освоение базовых конструкций, что особенно важно при разработке приложений, ориентированных на гуманитарные проекты, где основное внимание уделяется содержанию, а не сложности программной реализации. Альтернативные варианты, такие как JavaScript или C#, также могли быть использованы, однако они либо требуют веб-среды, либо обладают более сложной архитектурой для приложений.

Для создания графического пользовательского интерфейса в проекте была использована библиотека PySide6. Данный инструмент позволяет разрабатывать современные настольные приложения с удобной навигацией, адаптивными элементами интерфейса.

Разработанное приложение представляет собой интерактивную систему проверки знаний, основанную на детальном изучении повести А. С. Пушкина «Станционный смотритель». Произведение разделено на 18 вопросов, каждый из связанных с ключевыми эпизодами и сюжетными моментами. Такой подход позволяет структурировать процесс обучения и обеспечить последовательное освоение материала.

Структура приложения «Станционный смотритель — цифровой код» была спроектирована таким образом, чтобы каждый модуль отвечал за строго определённую часть функциональности программы. Такой подход обеспечивает модульность архитектуры, повышает читаемость программного кода, облегчает

его сопровождение и позволяет в дальнейшем расширять проект без необходимости кардинальной переработки существующей структуры.

В корневой директории проекта располагается основной файл запуска приложения — `main.py`. Данный файл выполняет функцию точки входа программы: в нём инициализируется графический интерфейс, создаётся главное окно приложения и запускается основной цикл выполнения. Именно из этого файла осуществляется первичное подключение пользовательского интерфейса и логики приложения, что соответствует общепринятой практике разработки настольных программ на языке Python.

Для хранения и организации данных, используемых в процессе тестирования, в проекте выделен отдельный модуль. Модуль `questions` содержит базу вопросов по повести А. С. Пушкина, информацию о правильности ответов, а также текстовые фрагменты произведения, подтверждающие тот или иной эпизод. Использование отдельного модуля для данных позволяет изменять, дополнять или редактировать вопросы без вмешательства в код пользовательского интерфейса и логики приложения.

Модуль `logic` предназначен для реализации внутренней механики работы программы, он отвечает за управление процессом тестирования: последовательность вопросов, проверку ответов пользователя и подсчёт баллов, что позволяет изолировать вычислительную и управляющую часть программы от визуального представления.

Графический пользовательский интерфейс приложения реализован в модуле `styles`, где каждый компонент отвечает за отдельный экран или визуальный элемент. Модуль `main_window` предназначен для отображения главного окна и организации базовой навигации. Отображение вопросов и взаимодействие с заданиями реализовано в модуле `question_view`, где осуществляется приём пользовательского ввода.

Результат ответа пользователя отображается в модуле `result_question` который формирует экран с визуальной индикацией правильности и выводит фрагмент текста из первоисточника. Итоговые показатели прохождения теста

выводятся в модуле `final_view`, где пользователь видит свой процент успеха и мотивирующее слово.

В перспективе возможна доработка проекта за счёт внедрения вопросов с открытым ответом, анализа цитат, а также добавления статистики результатов и персонализированных рекомендаций. Несмотря на это, разработанное приложение демонстрирует высокий потенциал использования цифровых технологий в изучении классической литературы и может рассматриваться как эффективный инструмент поддержки образовательного процесса.

### **Выводы**

Таким образом, можно сделать вывод, что данная проектная работа позволила реализовать конкретную модель сохранения литературного наследия путем перевода текста романа А.С. Пушкина в интерактивный цифровой формат. Это подтвердило, что современные технологии могут стать эффективным инструментом не развлечения, а глубокого «внимательного чтения». Цель была успешно достигнута.

В процессе работы я столкнулся с некоторыми трудностями, которые заключались в малом объёме количества информации, а также сложности детального анализа пушкинского текста.

В ходе проектной деятельности были сформулированы следующие навыки:

- информационные (поиск информации),
- исследовательские (генерирование идей),
- презентационные (использовать презентации, наглядные материалы, выступление перед аудиторией),
- оценочные (оценивать ход работы и свою деятельность).

Гипотеза, заключающаяся в том, что Системное внедрение классического текста в цифровую среду через создание интерактивного, аналитического инструмента не только обеспечит более эффективное запоминание деталей, но и будет способствовать более глубокому смысловому восприятию произведения,

превращая его из обязательного пункта программы в личный интеллектуальный опыт, полностью подтвердилась.

В результате проектной деятельности, было разработано интерактивное образовательное веб-приложение «Станционный смотритель: Цифровой Код», которое может быть использовано на уроках русского языка и литературы.

### Список литературы

1. Статья Виктории Бурлаковой

[content://org.telegram.messenger.provider/media/Android/data/org.telegram.messenger/files/Telegram/Telegram%20Documents/2\\_5402125666369962945.html](https://org.telegram.messenger.provider/media/Android/data/org.telegram.messenger/files/Telegram/Telegram%20Documents/2_5402125666369962945.html)

2. Weekend.rambler.ru

<https://weekend.rambler.ru/read/50771100-evgeniyu-oneginu-200-let-kak-znamenityy-roman-pushkina-stal-entsiklopediey-russkoy-zhizni/>

3. Litrekon.ru

<https://litrekon.ru/analiz-proizvedenij/evgenij-onegin-pushkin/>

4. Pedsovet.ru

[https://pedsovet.su/metodika/priemy/6008\\_priem\\_verno\\_ne\\_verno?ysclid=mk58sguxh0739210271](https://pedsovet.su/metodika/priemy/6008_priem_verno_ne_verno?ysclid=mk58sguxh0739210271)

5. Босова Л. Л. Информационные технологии в образовании : учебное пособие для студентов педагогических вузов. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 256 с.

6. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования. — М. : ИИО РАО, 2018. — 312 с.

7. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. — М. : Академия, 2020. — 272 с.

8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. — М. : Народное образование, 2019. — 256 с.