

читательских впечатлений о книге с помощью различных интернет-сервисов путем создания читательских дневников в цифровом варианте, включающих видео, аудио, интерактивные плакаты, виртуальные путешествия, QR-коды, инфографику и др.

Конкурс «Книжный шкаф поколения next» призван мотивировать к чтению детей и подростков, развить умения анализа и рефлексии, стимулировать творческое самовыражение, креативность, способствовать формированию информационной культуры школьников.

Мультимедиа открывают новые возможности для привлечения детей к чтению художественной литературы [5]. Они делают процесс чтения более увлекательным, разнообразным и доступным. Важным аспектом является использование этих технологий как дополнение к традиционному чтению, сохраняя баланс между цифровым и печатным контентом. В условиях современных реалий для формирования нового поколения осознанных читателей внедрение мультимедийных технологий в литературное образование становится не только актуальной, но и необходимой задачей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2003. 92 с.
2. Ковалевская Н. И., Петрова Л. И. Влияние медиасреды на формирование читательской грамотности подростков // Труды БГТУ. Сер. 4, Принт- и медиатехнологии. 2018. № 2 (213). С. 31–37.
3. Савкина С. В., Жегульская Ю. В. Мультимедийные продукты библиотек как средства привлечения детей к чтению // Библиотековедение. 2019. Т. 68, № 4. С. 363–371. URL: <file:///C:/Users/%D0%90%D1%80%D1%82%D0%B5%D0%BC/Downloads/1461-2505-1-PB.pdf> (дата обращения: 15.01.2025).
4. Князева Е. А. Роль интернет-проектов в продвижении чтения художественной литературы в школе // Язык. Культура. Коммуникации. 2017. № 2. URL: <https://journals.susu.ru/lcc/article/view/543/699> (дата обращения: 12.01.2025).
5. Интерактивная книга как специфическое коммуникативное пространство / Е. В. Понамарева, Т. Ф. Семьян, Ч. А. Горбачевский, М. П. Двойнишникова // Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков / Е. В. Понамарева, Т. Ф. Семьян, Ч. А. Горбачевский, М. П. Двойнишникова. Челябинск: Цицеро, 2012. С. 244–245.

Использование анимационных фильмов, основанных на популярных книгах, может заинтересовать детей и побудить их прочитать оригинальные произведения.

Мультимедийные издания обладают динамичностью визуальных образов, что способствует привлечению и удержанию внимания ребенка [3]. Например, аудиокниги, которые дети могут слушать во время игры или перед сном, помогают развивать воображение и интерес к литературе.

Визуальные элементы, такие как иллюстрации и анимации, помогают детям лучше понять сюжет и эмоциональное состояние персонажей.

С помощью мультимедийных технологий книги становятся более доступными. Электронные книги и аудиокниги можно легко загрузить на мобильные устройства, что позволяет детям читать в любое время и в любом месте.

Мультимедиа предлагают различные форматы контента, что позволяет детям выбирать то, что им больше нравится. Это может быть текст, аудио, видео или интерактивные игры, основанные на литературных произведениях.

Такие платформы, как Kindle, Google Books и MyBook, предлагают электронные версии классических и современных произведений. Многие из них включают функции, такие как аннотации, закладки и возможность прослушивания аудиокниг.

Сервис Audible предоставляет доступ к большому количеству аудиокниг, что позволяет детям слушать литературу во время поездок или занятий.

Экранизации книг и литературные обзоры на YouTube могут заинтересовать детей и побудить их к чтению оригинальных произведений.

Существуют приложения (например, Playstory, Chapters: Stories You Play), которые предлагают интерактивные версии книг, где дети могут участвовать в сюжете, решать головоломки и выполнять задания, связанные с чтением.

В формировании навыков смыслового чтения могут помочь электронные ресурсы, которые направлены на самовыражение школьников в сфере литературы. Например, сетевой конкурс «Книжный шкаф поколения next» содержит рекомендации, методические материалы в разных форматах (текст, видео) по проблемам детского чтения и коллекцию электронных читательских дневников детей и подростков школьного возраста [4]. В данном проекте удалось объединить работу с текстом художественного произведения и представление личных

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПРИВЛЕЧЕНИЯ ДЕТЕЙ К ЧТЕНИЮ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

В современном мире цифровые технологии играют важную роль в образовании и воспитании детей. Смартфоны, планшеты, компьютеры – это неотъемлемая часть их жизни. Эти гаджеты влияют на их восприятие информации и предпочтения в досуге.

Художественная литература является важным компонентом культурного и интеллектуального развития детей [1]. Однако в современном мире, где доминируют цифровые технологии, традиционные книги теряют свою привлекательность для молодежи. Сегодня задача привлечения детей к чтению художественной литературы стоит особенно остро. Необходимо создавать условия для вовлечения подрастающего поколения в процесс взаимодействия с книгой и находить новые средства создания привлекательности книги и чтения. Мультимедийные технологии могут сыграть ключевую роль в этой инициативе, предлагая новые, увлекательные способы взаимодействия с литературой. Согласно исследованиям, использование мультимедийных элементов (видео, анимация, интерактивные задания) может значительно улучшить процесс обучения и повысить интерес детей к чтению художественной литературы [2]. Мультимедиа помогают визуализировать текст, делать сюжет более понятным и живым, а также стимулируют эмоции.

Мультимедийные технологии позволяют совмещать друг с другом тексты, изображения, звукозаписи, фильмы, базы данных, интерактивные сервисы и т. д. Эти технологии способны сделать процесс чтения более увлекательным и доступным для детей.

Одним из эффективных способов привлечения детей к чтению является создание интерактивных книг и приложений. Такие продукты не только включают текст, но и предлагают видео, аудио, интерактивные задания и анимации. Например, многие современные детские книги имеют версии для планшетов и смартфонов, где можно не только читать, но и взаимодействовать с героями и сюжетом. Дети активно участвуют в процессе чтения, что способствует лучшему усвоению материала и развитию критического мышления. Это делает процесс чтения более интерактивным и интересным.