**«Литературный аватар: классики в цифровой реальности»**

**Концепция проекта (ключевая оригинальность)**

Каждый писатель представлен не просто как «современник», а как цифровой аватар — медиаперсона, созданная на основе анализа его текстов, биографии, языка и мировоззрения.

Аватар «ведёт» блог, подкаст или видеодневник, реагирует на современные события, сохраняя авторскую позицию и стиль. Проект объединяет литературу, цифровую культуру и педагогические инновации.  
  
**1. Структура и содержание, цели и задачи**

Проект имеет модульную структуру:  
**Модули:**

1. Исследовательский («Код писателя»)
2. Аналитический («Что сказал бы сегодня?»)
3. Творческий («Цифровой аватар»)
4. Рефлексивный («Диалог эпох»)

**Цель:** формирование осознанного интереса к классической литературе через создание цифрового образа писателя на основе анализа его художественного мира.

**Задачи:**

1. выявить авторскую позицию и языковые особенности писателя;
2. соотнести проблематику произведений с современной реальностью;
3. сформировать навыки смыслового чтения;
4. развить креативное и критическое мышление;
5. освоить современные цифровые форматы представления знаний.

**2. Актуальность и оригинальность идеи**

Актуальность определяется необходимостью диалога между классической литературой и цифровым поколением.

Оригинальность проекта заключается в:

1. использовании метода «литературного моделирования личности»;
2. переносе авторского сознания в цифровую среду;
3. отказе от пересказа в пользу интерпретации и диалога.

Такой формат редко встречается в конкурсных педагогических практиках.  
  
3. **Формы, методы и приёмы обучения**  
**Формы:**

1. мастерская интерпретации
2. медиалаборатория;
3. проектная сессия;
4. публичный литературный диалог.

**4. Использование ИКТ**  
ИКТ используются как инструмент смысловой работы, а не иллюстрации:

1. создание подкастов от лица писателя;
2. видеоблоги и сторис «литературного аватара»;
3. цифровые комиксы;
4. интерактивные презентации и онлайн-выставки.

Использование ИКТ уместно, функционально и методически обосновано.  
  
**5. Соответствие возрастным особенностям аудитории**

Проект рассчитан на обучающихся 7–11 классов. Формат цифрового аватара соответствует интересам подростков, при этом задания выстроены с учётом возрастной психологии и уровня литературной подготовки. Предусмотрена дифференциация сложности.  
  
**6. Языковая грамотность**

Проект акцентирует внимание на языке писателя:

1. анализ лексики и синтаксиса;
2. стилизация речи аватара;
3. работа с выразительными средствами языка.

Это способствует формированию высокой речевой культуры и грамотности.  
  
**7. Результативность**

**Измеримые результаты:**

1. рост читательской активности;
2. сформированные навыки анализа текста;
3. готовые цифровые продукты;
4. повышение мотивации к изучению литературы.

Образовательный продукт: цифровая коллекция «Литературные аватары классиков».