

УДК 378.147

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН: ГРИБОЕДОВСКИЙ КВЕСТОРИЙ

Чертков Алексей Сергеевич¹,

канд. ист. наук,

e-mail: alexchertkov@list.ru,

¹Московский университет имени С.Ю. Витте, г. Москва, Россия

Статья посвящена развитию педагогических методов, основанных на применении игровых технологий в процессе обучения гуманитарным дисциплинам обучающихся среднего профессионального образования. Определяются способы преодоления сложностей восприятия исторических фактов, литературных текстов современными обучающимися. Доказывается эффективность и высокая степень вовлеченности учащихся в проведение занятий в формате обучающих игр – квесториев, основанных на реалистичных сюжетах с элементами детектива или захватывающих приключений. Исследователем осуществлен проект «Литературно-дипломатический эксплораториум “А.С. Грибоедов”», в ходе которого в течение нескольких лет был апробирован квест «А.С. Грибоедов – Джеймс Бонд XIX века». Приведены основные компетенции, которые достигаются в процессе погружения участников в интеллектуально-творческие форматы обучения, стимулирующие развитие командных и личных качеств участников квесториев. Показана целесообразность профессиональной адаптации игровых технологий к системе классического образовательного процесса, переподготовки педагогических кадров с учетом интерактивных методик, обучения педагогов навыкам специалистов-игротехников. На практическом примере проведения грибоедовского квестория предложен формат применения игрового подхода как одного из эффективных методов изучения периода российской истории и литературного процесса первой половины XIX века.

Ключевые слова: образовательный процесс, игровые технологии, обучающие игры, квесторий, интерактивные формы, игротехники

GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING HUMANITARIAN DISCIPLINES: GRIBOEDOVSK QUESTORIUM

Chertkov A.S.¹,

candidate of historical sciences,

e-mail: alexchertkov@list.ru,

¹Moscow Witte University, Moscow, Russia

The article is devoted to the development of pedagogical methods based on the use of game technologies in the process of teaching humanities to students of secondary vocational education. The ways of overcoming the difficulties of perception of historical facts and literary texts by modern students are determined. The effectiveness and high degree of involvement of students in conducting classes in the format of educational quest games based on realistic plots with elements of a detective story or exciting adventures are proved. The researcher carried out the project “Literary and diplomatic Exploratorium “A.S. Griboyedov””, during which the quest “A.S. Griboyedov – James Bond of the XIX century” was tested for several years. The main competencies that are achieved in the process of immersing participants in intellectual and creative learning formats that stimulate the development of team and personal qualities of the participants of the questories are given. The expediency of professional adaptation of gaming technologies to the system of the classical educational process, retraining of teaching staff taking into account interactive techniques, teaching teachers the skills of specialists-game technicians is shown. On the practical example of the Griboyedov quest, the format of the application of the game approach is proposed as one of the effective methods of studying the period of Russian history and the literary process of the first half of the XIX century.

Keywords: educational process, gaming technologies, educational games, Questoria, interactive forms, game technology

DOI 10.21777/2500-2112-2022-4-59-64

Введение

Вариативность современного процесса обучения учащихся среднего профессионального образования предполагает активное внедрение передовых педагогических методов, основанных на различных интерпретациях формата игровых технологий.

Выпестованный дошкольным воспитанием дидактический формат развивающих игр, подвергнутый соответствующей возрастной интерпретации, смело берется на вооружение педагогами среднего, профессионального и высшего образования и находит положительный отклик среди обучающихся. В чем причины «триумфального шествия» геймификации в образовании?

В числе причин успешности внедрения игровых технологий в обучение гуманитарным дисциплинам и восприятие их обучающимися принято называть присущее современному обществу клиповое мышление, снижение интереса к чтению произведений классиков отечественной литературы, изучению научных трудов, созданных профессиональными историками, философами, педагогами. Проще «играть», чем изучать. Зрелищностью нередко подменяется содержание, а аналитические способности обучающихся, которые должны быть направлены на обработку фактологического материала, овладение исследовательскими навыками, не справляются с интенсивным информационным потоком, зачастую дезориентирующим учащихся на пути достижения конкретных знаний по изучаемой дисциплине и в наработке соответствующих компетенций.

Вместе с тем литературное и историческое образование в настоящий период находятся в поисках внутренней мотивации и эффективных методов вовлечения обучающихся в процесс чтения произведений русской классической и современной высокохудожественной литературы, изучения исторических источников и монографий по истории Отечества.

История как наука и литература как вид искусства закладывают фундаментальные ценности формирующейся личности, задают основополагающие нравственно-эстетические ориентиры у подрастающего поколения. Без выработки научно обоснованных методик преподавания гуманитарных дисциплин в учреждениях среднего профессионального образования образовательный, воспитывающий и развивающий характер процесса обучения будет неполным.

Рассматриваемая нами проблема имеет значение как для развития творческих способностей учащихся старших классов общеобразовательных учреждений, обучающихся в заведениях среднего профессионального образования, студентов-гуманитариев, овладения игровыми методиками преподавателями общепрофессиональных дисциплин, так и для подготовки будущих кадров для отраслей креативной экономики в вузах. Интеллектуально-творческие формы обучения способны внести существенный вклад в модернизацию образовательных программ на различных стадиях подготовки специалистов для креативных секторов хозяйства, являющихся существенным фактором для экономики устойчивого развития.

Сложность восприятия исторических фактов, литературных текстов, их правильная интерпретация с учетом временного, сословного, цивилизационного контекста нередко вызывают у современного поколения учащихся непонимание, преодолеть которое можно при вдумчивом сопровождении обучения опытными педагогами-наставниками, квалифицированными экспертами.

Методы и принципы исследования

Специфичные для педагогической сферы проблемы, полученные в период реформирования системы образования, имеют глубокие социокультурные последствия. В предметном изучении русского языка, литературы, истории следует преодолевать распространенные у обучающихся проблемы чтения, понимания книжного и научно-популярного текстов. На это обращает внимание Концепция преподавания русского языка и литературы в общеобразовательных организациях РФ, утвержденная 9 апреля 2016 г. Правительством Российской Федерации: «Необходимо усилить компонент, направленный на формирование читательских компетенций, а также способности осмысленно воспринимать художественный текст»¹.

¹ Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов. Концепция преподавания русского языка и литературы в Российской Федерации. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 6 апреля 2016 г. № 637-р. – URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/216174b3a3e742ed4198233094d948ac/> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст: электронный.

Правительственная Концепция преподавания русского языка и литературы в общеобразовательных организациях РФ основана на выводах, содержащихся в документе, опубликованном Государственным институтом русского языка им. А.С. Пушкина. В выводах ученых говорится, что «многолетние дискуссии об оптимальной структуре учебных планов показывают: требования увеличить количество часов на изучение литературы на практике реализованы быть не могут, как из-за содержащихся в СанПиН жестких ограничений по нагрузке учащихся...». В перечне причин, ведущих к столь неутешительному выводу ученых, приводятся: постоянно растущий общий список предметов, непрерывный рост количества и суммарного объема заслуживающих внимания литературных текстов, пополнение обязательных к изучению списков произведений, «объем которых значительно превосходит отпущенное на их освоение время»².

Гуманистическая значимость человеческой индивидуальности уникальна по своей природе, однако ее креативные составляющие необходимо постоянно совершенствовать, стимулировать их развитие в целях формирования гармонически развитой личности. Основы такой личности закладываются на первых этапах ее социального воспитания. Какие современные формы обучения способны оказывать плодотворное воздействие на развитие интеллектуально-творческого потенциала обучающихся, стимулировать креативные способности учащихся?

Преподаватели гуманитарных дисциплин активно внедряют в образовательный процесс игровые технологии, осваивают сценически-игровые методы и приемы [1], в том числе различные тематические конкурсы, техники театрализации [2], предметные викторины, игры-упражнения, игры-путешествия [3], сюжетно-ролевые игры, квизы [4], квесты и т.д. [5]. Перед научно-педагогическим сообществом страны стоят задачи повышения авторитета личности преподавателя: чем выше ее престиж, тем больше она оказывает влияние в глазах реципиентов информации [6], профессиональной адаптации игровых технологий к системе классического образовательного процесса, переподготовки педагогических кадров с учетом интерактивных методик, обучение навыкам игротехники.

Одним из распространенных принципов внедрения интерактивных форм работы с учащимися и вовлечение их в творческий процесс является принцип «учение с увлечением», распространенный в советской педагогической школе [7]. Основным игровым методом при таком подходе является «образовательная игра как форма ознакомления с новыми знаниями и закрепление профессиональных компетенций. Это наиболее широкое понятие, которое объединяет все игровые формы интерактивного обучения» [8].

Основные результаты

В рамках реализуемого в 2021–2022 годах Фондом культурного наследия А.С. Грибоедова проекта «Литературно-дипломатический эксплораториум “А.С. Грибоедов”» старшеклассникам московских и подмосковных школ было предложено участие в образовательно-игровой программе – квестории «А.С. Грибоедов – Джеймс Бонд XIX века». Проект был посвящен изучению творчества поэтов-дипломатов XIX века А.С. Пушкина, А.С. Грибоедова, Ф.И. Тютчева, К.Н. Батюшкова, Д.В. Веневитинова, Д.И. Долгорукова, А.К. Толстого, Н.П. Огарева.

Проект эксплораториума «А.С. Грибоедов» соответствует государственной Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ 31 марта 2022 г. № 678-р, а также способствует развитию неформального образования учащихся³.

Результатом реализации мероприятий проекта «Литературно-дипломатический эксплораториум “А.С. Грибоедов”» должно стать приобщение учащихся общеобразовательных школ к углубленному изучению шедевров русской литературы, созданных отечественными классиками, их биографий и деятельности на дипломатическом поприще – в Коллегии иностранных дел Российской империи. Основу источниковой базы проекта составляло историко-литературное исследование А.С. Черткова «А.С. Грибоедов. Начало. Персидская миссия 1818–1823 гг.» [9].

² Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина. Концепции преподавания русского языка и литературы в общеобразовательных организациях РФ. – С. 7. – URL: <https://www.ipk.ru/attachments/article/4251.pdf> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст: электронный.

³ Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года // Правительство России. Документы. – URL: <http://government.ru/docs/all/140314/> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст: электронный.

Важно учитывать комплексный характер применения игровых технологий в данной образовательной программе, которая состояла из трех последовательных модулей.

Модуль «Изучение». Интерактивная литературно-историческая экспозиция (музейные раритеты, современные цифровые формы презентаций, интерактивные наглядные пособия) «Российские поэты-дипломаты на службе Отечеству».

Модуль «Вовлечение». Образовательно-игровая программа – квесторий «А.С. Грибоедов – Джеймс Бонд XIX века» с несколькими дискуссионными площадками, посвященными анализу исторических фактов дипломатической истории периода русско-персидских войн, литературному процессу, относящемуся к началу XIX века.

Модуль «Самореализация». Творческая лаборатория развития литературных талантов «“Горе от ума” – на все времена». Модуль позволил участникам познать основы литературного мастерства, создать первые авторские произведения, реализовать свои творческие возможности в литературных конкурсах чтецов, эссе, обсудить с профессиональными литераторами свои первые сочинения.

Второй модуль проекта состоял из апробированной сотрудниками Фонда культурного наследия А.С. Грибоедова интерактивной игры – приключенческого квестория с сюжетной линией «А.С. Грибоедов – Джеймс Бонд XIX века». Модуль сопровождался комплексом дискуссионных площадок «Грибоедовская Москва. Сохранение исторического облика столицы», «Белые пятна в истории русской дипломатии», «Грибоедов жив!». На данных дискуссионных площадках старшеклассники обсуждали вопросы градостроительной политики в городе Москве, сохранение исторического архитектурного облика столицы, дворянскую культуру XIX века, малоизученные стороны биографии поэтов-дипломатов.

Квесторий «А.С. Грибоедов – Джеймс Бонд XIX века» был ранее апробирован во взрослой аудитории, что в игре с участием школьников позволило избежать ситуационных ошибок. Выполнение заданий квеста потребовало от участников командной работы, коммуникационных навыков, эрудиции и знаний особенностей дворянской культуры, русско-персидских войн, литературных процессов того периода отечественной истории.

Реалистичный сюжет квеста задуман как приключение в жанре «выберись из комнаты» и основан на детективном сюжете – спасении полномочного министра-посланника Российской империи в Персии, дипломата и драматурга А.С. Грибоедова во время разгрома русского посольства, случившегося в 1829 году в Тегеране. Игроки последовательно разгадывали предложенные головоломки, созданные на основе популярных фактов, изложенных в учебной и дополнительной литературе по предметам «История России» и «Литература», погружались в уникальную атмосферу освобождения защитников русской миссии, отыскивали ключи к дверям, символизирующим выход из осажденного врагами лабиринта. В условия квеста заложен принцип соревновательности: одновременно на скорость и качество выполнения каждого из двенадцати заданий состязались по две команды участников, произвольно составленных из учащихся одного или нескольких классов.

По результатам прохождения квеста разбирались типичные ошибки, подводились общие итоги, награждались команды-победители. Игротехники старались вовлечь в процесс каждого члена команды, поддерживали лидеров и отстающих, создавали атмосферу здоровой соревновательности и нацеленности на проявление лучших коммуникативных качеств обучающихся.

Обсуждение результатов

Основанные на реалистичных сюжетах квестории, соответствующие учебной программе, показывают свою эффективность и высокую степень вовлеченности обучающихся в выполнение заданий. Игровые технологии стимулируют развитие таких командных и личных качеств участников, как состязательность, командообразование, коммуникативность, лидерство. В процессе реализации грибоедовских квестов были разработаны и внедрены в проект интерактивные формы взаимодействия с его участниками, созданы и воспроизведены тематические видеоматериалы, продемонстрированы малоизвестные архивные источники. Все это в целом позволило визуализировать исследуемый период российской истории, дополнить его элементами дворянской культуры, показать духовный и материальный мир «грибоедовской эпохи».

Вместе с тем практика проведения игровых квестов в средних учебных заведениях показала низкий уровень знаний их тематики у части обучающихся, которые не владели навыками самостоятельного анализа текстов, невнимательно отнеслись к прочтению заданий, не вникали в суть предлагаемых к решению головоломок, игровых ситуаций, не распределяли очередность своих действий в условиях ограниченного времени. Многие из участников квеста по привычке полагались на поиск ответов в интернете, не видя очевидных подсказок и ответов в лежащих перед ними листках с вопросами. Выявлены проблемы содержательного характера, когда учащиеся не понимали сути изложенного фрагмента авторского текста, замечено отсутствие навыков «творческого препарирования» отрывков и сюжетных линий, обоснования терминов. Такие учащиеся не могли подобрать синонимы к устаревшим словам и словосочетаниям, терялись в объяснении крылатых слов или устоявшихся афористических выражений, не находили им современные аналоги, неверно интерпретировали контекст высказываний героев литературно-художественных произведений.

Проведение игровых квестов в средних учебных заведениях требует как специальной подготовки помещений для подвижных состязаний в формате квест-путешествий или квест-приключений, соблюдения правил безопасности при прохождении этапов, связанных с игровыми активностями учащихся, обеспечения средствами оперативной мобильной связи (переносными радиостанциями), так и подготовки самих педагогов или привлеченных помощников, обладания ими навыками специалистов-игротехников. Погружение в соответствующую эпоху квестория должно сопровождаться театральными, историческими атрибутами, предметами-подсказками, специально изготовленными для данного действия.

По итогам квестория важно не только отметить достижения команды-лидера и отдельных игроков, проявивших лучшие знания по предмету, способствующих успешному прохождению квеста, но и уделить внимание проигравшей в состязании стороне, по возможности раскрыть часть секретов заданий или показать пути решения задач, головоломок, что будет стимулировать обучающихся принять участие в следующих активностях с элементами детектива или захватывающих приключений.

Заключение

Использование игровых технологий в образовательном процессе учреждений среднего профессионального образования, средних учебных заведений становится одним из важных компонентов овладения знаниями по изучаемой дисциплине. В обучении гуманитарным предметам, особенно таким, как история и литература, игровые подходы необходимы и для формирования у учащихся отдельных технологических компетенций: готовности понимания предлагаемых инструкций, правил прохождения квестов или ситуационных игр, грамотное использование мультимедийных технологий, применение дополнительного оборудования и предметов, специально изготовленных к данной игровой ситуации, способствующих продвижению команды к следующему этапу квеста. Умение самостоятельно обосновать конструкторскую идею, заложенную в предмете-подсказке, и правильно применить техническое устройство для достижения цели квеста также является важным навыком, нарабатываемым учащимися в ходе решения игрового задания.

Результаты данного исследования дополняют имеющиеся в научной литературе данные об игровых технологиях, применяемых в образовательном процессе, дают развернутое представление об организации, правилах и формируемых компетенциях во время проведения грибоедовского квестория как одного из эффективных методов изучения периода российской истории и литературного процесса первой половины XIX века.

Список литературы

1. *Балан Э.С.* Литературное развитие учащихся на основе сценически-игровых методов и приемов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – Ярославль, 2010. – 27 с.
2. *Уминова Н.В.* Игровые технологии на уроках литературы в старших классах // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. – 2016. – № 3. – С. 31–34.
3. *Камардина Н.В., Колесникова В.В.* Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. – 2017. – № 1 (29). – С. 95–98.

4. Горбунова Ю.А., Блинова О.А. Квиз как игровая технология преподавания философии в вузе // Образовательные ресурсы и технологии. – 2022. – № 1 (38). – С. 31–39.
5. Михайлова Н.С. Обучение интерпретации драматических произведений на уроках литературы в старших классах: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – М., 2004. – 20 с.
6. Ковалев А.Г. Взаимовлияние людей в процессе общения и формирование общественной психологии // Ученые записки ЛГУ. – 1964. – Т. 254. – С. 10.
7. Соловейчик С.Л. Учение с увлечением. – 2-е изд. – М.: Дет. лит., 1979. – 175 с.
8. Гельман В.Я. Использование игрового подхода в преподавании общепрофессиональных дисциплин // Проблемы современного образования. – 2020. – № 3. – С. 154–161. – DOI 10.31862/2218-8711-2020-3-154-161. – URL: <http://file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ispolzovanie-igrovogo-podhoda-v-prepodavanii-obscheprofessionalnyh-distsiplin.pdf> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст: электронный.
9. Чертков А.С. А.С. Грибоедов. Начало. Персидская миссия 1818–1823 гг. – Якутск, 2020. – 409 с.

References

1. Balan E.S. Literaturnoe razvitie uchashchihsya na osnove scenicheski-igrovyyh metodov i priemov: dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.02. – Yaroslavl', 2010. – 27 s.
2. Uminova N.V. Igrovye tekhnologii na urokah literatury v starshih klassah // Vestnik Krasnoyarskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V.P. Astaf'eva. – 2016. – № 3. – S. 31–34.
3. Kamardina N.V., Kolesnikova V.V. Igrovaya deyatel'nost' na urokah istorii: tradicii i novacii // Vestnik KRAUNC. Gumanitarnye nauki. – 2017. – № 1 (29). – S. 95–98.
4. Горбунова Ю.А., Блинова О.А. Квиз как игровая технология преподавания философии в вузе // Образовательные ресурсы и технологии. – 2022. – № 1 (38). – С. 31–39.
5. Mihajlova N.S. Obuchenie interpretacii dramaticheskikh proizvedenij na urokah literatury v starshih klassah: dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.02. – М., 2004. – 20 s.
6. Kovalev A.G. Vzaimovliyanie lyudej v processe obshcheniya i formirovanie obshchestvennoj psihologii // Uchenye zapiski LGU. – 1964. – Т. 254. – S. 10.
7. Solovejchik S.L. Uchenie s uvlecheniem. – 2-e izd. – М.: Det. lit., 1979. – 175 s.
8. Gel'man V.Ya. Ispol'zovanie igrovogo podhoda v prepodavanii obscheprofessional'nyh disciplin // Problemy sovremennogo obrazovaniya. – 2020. – № 3. – S. 154–161. – DOI 10.31862/2218-8711-2020-3-154-161. – URL: <http://file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ispolzovanie-igrovogo-podhoda-v-prepodavanii-obscheprofessionalnyh-distsiplin.pdf> (data obrashcheniya: 04.12.2022). – Текст: elektronnyj.
9. Chertkov A.S. A.S. Griboedov. Nachalo. Persidskaya missiya 1818–1823 gg. – Yakutsk, 2020. – 409 s.