

И. П. Кондратьева

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ПЕДАГОГИКА»

Наряду с целым рядом принципиально новых для системы образования задач, обусловленных технологическими и социокультурными вызовами XXI века, проблема мотивации к учебно-познавательной деятельности остается неизменно актуальной. В условиях стремительно расширяющегося спектра альтернативных источников интереса и внимания обучающихся (медиаконтент, развлекательные IT-продукты, социальные сети и др.) учебная мотивация становится еще более сложной и требующей особого внимания со стороны педагогического сообщества. Согласно международным исследованиям, только четыре-семь процентов обучающихся мотивированы учиться (И. Дальстрем, 2019). В этой связи ученые и педагоги-практики все чаще обращаются к образовательным гейм-технологиям.

Еще Д. Дьюи определял игру «как особый инструмент познания материального мира» (Д. Дьюи, 1997). Игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует и при этом позволяет снять определенную напряженность и стереотипность традиционного обучения.

Гейм-технологии появились в результате экстраполяции типологии компьютерных игр на пространство образовательного процесса. Они делают образовательный процесс увлекательным, интерактивным, продуктивным и, что немаловажно, повышают учебно-познавательную самостоятельность обучающихся. По критерию субъект-объектной специфики гейм-технологии классифицируются в соответствии с особенностями разных типов игр: ролевых и логических игр, симуляторов, квестов и др.

Основными организационными формами образовательного процесса в области гуманитарных дисциплин, в том числе педагогики, в высшей школе традиционно являются лекция и семинарское занятие. Очевидно, что применение гейм-технологий более целесообразно, уместно и результативно на семинарских занятиях. Семинарское занятие предполагает предварительную самостоятельную работу студентов, подбор и проработку ими учебных материалов по отдельным вопросам предусмотренной учебной программой темы, подготовку рефератов, докладов, сообщений, выступление с последующим обсуждением освещенной темы. Одним из важнейших условий успешности и образовательной продуктивности такого обсуждения выступает интерес к выступлению, который может стимулироваться как содержанием, так и формой его предъявления. В этой связи значительным мотивационным и дидактическим эффектом обладает представление учебной информации в игровой форме с применением онлайн-сервисов.

Эффективным приемом захвата внимания аудитории на семинарском занятии является вовлечение их в обсуждаемую проблематику через выполнение серии небольших интерактивных заданий с игровой основой. Web 2.0

приложение LearningApps позволяет создавать и при необходимости изменять в оперативном режиме интерактивные задания различного типа: игры, кроссворды, пазлы, викторины, опросы и т. п. При этом для создания качественного авторского ресурса в LearningApps достаточно минимальных пользовательских ИТ-навыков. Это позволяет как использовать на семинарском занятии интерактивные задания, разработанные преподавателем, так и предлагать студентам самостоятельно их подготовить для своего выступления по заданной теме.

Существенным дидактическим потенциалом в контексте учебной дисциплины «Педагогика» обладают квесты. Квест – это «не только название отдельного вида гейм-технологий или компьютерных игр, но и понятие опционального объема, способное как включать в себя практически все остальные виды гейм-технологий, так и выступать элементом любой другой гейм-технологии» (М. Г. Евсеева, 2016). В данном, широком, понимании квест рассматривается как ведущая обучающая гейм-технология. Исходя из сложившихся педагогических трендов – увеличение интереса к дидактическим играм и широкое вовлечение в образовательный процесс информационно-коммуникационных технологий, – фокус изучения смещается на веб-квест.

Веб-квест в педагогике рассматривается как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета (М. Г. Евсеева, 2016). Основоположником исследования веб-квеста как учебного задания Берни Доджем выделены следующие виды заданий для веб-квестов (Б. Додж, 1995): пересказ как демонстрация понимания темы через представление материалов из разных источников в едином информационном продукте: презентации, плакате, рассказе; планирование и проектирование, т. е. разработка плана / проекта на основе заданных условий; самопознание – исследование любых аспектов личности; компиляция как трансформация информации из разных источников в новый формат: виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры и т. п.; творческое задание в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, видеоролика; аналитическая задача – поиск и систематизация информации; детектив, головоломка, таинственная история – формирование выводов на основе противоречивых фактов; достижение консенсуса – выработка согласованного решения по острой проблеме; оценка – обоснование определенной точки зрения; журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов); убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц; научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Групповая форма организации учебно-познавательной деятельности при работе над веб-квестом позволяет осуществлять взаимообучение членов одной команды целому ряду информационных умений: осуществлять рациональный поиск релевантной информации, добывать ее из различных источников, критически оценивать, интерпретировать и адаптировать к учебным задачам, структурированность и оформлять собственный информационный продукт. Веб-квест является также эффективным дидактическим инструментом формирования

ключевой, интегрирующей составляющей любой компетентности – компетентностного опыта. Под компетентностным опытом будем понимать целенаправленный процесс успешного (или неуспешного – для случая отрицательного опыта) выполнения какого-либо вида (видов) деятельности при решении поставленной ситуативной задачи, предметом которой является преобразование объекта (материального или идеального), а результатом (продуктом) деятельности является не только применение уже известных обучающемуся умений и навыков и соответствующих знаний (репродуктивная деятельность), но и освоение нового набора (системы) умений и знаний (творческая деятельность) (А. В. Хуторской, 2004).

Организация образовательного взаимодействия в формате веб-квеста повышает учебную мотивацию, поскольку решение системы ролевых задач воспринимается как достаточно реальная и полезная деятельность. В этой связи работа над веб-квестом играет заметную роль и в становлении эмоционально-ценностного отношения к приобретаемым компетентностным знаниям и умениям, к процессу познания, к учебно-информационной деятельности и ее результату.

Эмпирически нами установлено, что значимый дидактический эффект в логике повторения и закрепления учебного материала по учебной дисциплине «Педагогика» дает применение учебно-тренировочных веб-квестов. На образовательной платформе Joyteka размещено более 40 квест-комнат, каждая из которых обладает уникальными игровыми механиками и позволяет встраивать различное количество заданий. Задача разработчика образовательного веб-квеста состоит в создании / подборе заданий определенного типа (открытый вопрос, одиночный или множественный выбор) и их загрузке на платформу.

Технологически учебно-тренировочные веб-квесты предполагают поиск в тематической виртуальной квест-комнате заданий, их решение, запись верных ответов в правильной последовательности, т. е. от первого до последнего задания, для составления кода разблокировки двери и «выхода» из комнаты.

Среди достоинств онлайн-сервиса Joyteka можно отметить следующее: некоммерческую направленность ресурса (оплата за пользование не взимается), дружелюбный русскоязычный интерфейс, простоту работы (не требуется дополнительного обучения), увлекательное интерактивное пространство, возможность работы с образовательным контентом различной модальности, возможность конструировать адаптивный образовательный контент и организовать дифференцированное обучение, возможность организации вариативных форм образовательного взаимодействия.

Таким образом, освоение гейм-технологии позволяет не только расширить палитру методических инструментов и дидактических средств, применяемых в образовательном процессе по учебной дисциплине «Педагогика», усиливая мотивацию и вовлеченность обучающихся, но и повысить уровень цифровой компетентности как преподавателей, так и студентов, что самоценно в современных социокультурных реалиях.