

УДК 37(372.8)

К. О. Зензина,

факультет истории, философии и права,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: д-р пед. наук, доц. Ю. Б. Дроботенко

Квест как игровое средство обучения подростков истории региона

Аннотация. В статье автор анализирует возможности использования метода геймификации. Приводится пример использования игровых методов по изучению региональной истории во внеурочной деятельности, а также инструкция по организации квеста по городам Омской области с примерами заданий.

Ключевые слова: обучение, геймификация, квест, история, внеурочная деятельность.

В условиях цифровизации общества и широкого распространения технологий геймификация становится особенно актуальной, так как она позволяет интегрировать привычные для подростков игровые механики в процесс обучения. Подростки, будучи представителями поколения Z и альфа, формируются в условиях постоянного взаимодействия с цифровыми технологиями, гаджетами и игровыми платформами. Традиционные методы обучения зачастую не соответствуют этим особенностям, что приводит к снижению мотивации к учебе. Именно поэтому исследование по интеграции геймификации в процесс обучения современных подростков является актуальным.

Основными причинами использования метода геймификации являются стимулирование учебной деятельности и повышение мотивации у современных подростков. Под стимулированием учебной деятельности мы понимаем использование каких-то средств (интерактивных, проблемных, проектных), которые мы применяем для активизации познавательного интереса и мотивации к обучению. К. Д. Ушинский считал, что важнейшим стимулирующим фактором учебной деятельности является успех [2, с. 256]. Создание ситуаций успеха и достижений для ученика пробуждает потребность в знаниях, повышает интерес к изучаемым предметам. В. П. Вахтёров делал акцент на связи интереса с чувством удовольствия, отмечая, что если какое-либо действие вызывает у ребенка радость, то оно служит его прогрессивному развитию [1, с. 153].

Метод геймификации, на наш взгляд, является довольно перспективным направлением для изучения. Его популярность растет с каждым днем по независящим от нас причинам. Современные пе-

дагоги всё чаще практикуют этот метод на своих занятиях. Метод геймификации может использоваться на урочной, внеурочной и самостоятельной деятельности современных подростков.

Метод геймификации понимается как применение игровых элементов и механик в процессе обучения для достижения максимальной мотивации и вовлеченности учащихся. Он рассматривается как основной метод при работе с современными подростками, потому что в характеристику подростков сегодня входит:

1) клиповое мышление, которое характеризуется фрагментарностью восприятия информационного потока, неспособностью системно воспринимать информацию и мыслить. В образовательном отношении это проявляется утомляемостью от традиционных занятий;

2) способность действовать в условиях многозадачности обучающихся поколения Z означает одновременное выполнение нескольких задач либо быстрое переключение между ними;

3) ранняя виртуализация у современных подростков. Мировая паутина и видеоигры становятся неотъемлемой частью жизни подростков. Есть риск, что подросток столкнется с нежелательным контентом, но Сеть также является источником познавательного контента, что помогает ребенку расширять свой кругозор.

Перед разработкой предложений по интеграции геймификации было проведено интервьюирование среди педагогов. Это помогло выявить основные особенности включения метода геймификации в учебный процесс современных подростков. Из интервью мы выяснили, что большинство опрошенных нами педагогов используют игровые приемы на своих уроках (исторические квесты,

соревнования, викторины и др.). Кроме того, ряд педагогов используют игровые приемы для визуализации прогресса школьника и его достижений. К рискам использования метода геймификации современные педагоги относят такие факторы, как потеря субординации, несерьезное отношение к происходящему, падение уровня дисциплины, развитие клипового мышления у подростков, неодобрение со стороны администрации школы и старших коллег.

Прежде чем вводить метод геймификации, учителю стоит ознакомиться с некоторыми рекомендациями, среди которых: регулярный сбор обратной связи и оценка результатов помогут скорректировать дальнейший путь работы; постепенное усложнение заданий и повышение уровня сложности по мере продвижения учеников по изучаемым темам; использование наград и достижение, ведь люди по природе стремятся к достижению определенных целей и к получению награды за свои усилия; использование рейтинговой системы и разделение пользователей по уровням или рангам создают ощущение прогресса и конкурентной составляющей.

Разберем на примере внеурочной деятельности использование метода геймификации. Для внеурочной деятельности нами был разработан квест в рамках изучения региональной истории. Этот квест включает в себя экскурсионные программы по городам Омской области. Данный квест рассчитан на целый учебный год, предполагаемая целевая аудитория — 9–11-е классы. В завершение этого квеста предполагается организация соревнований с использованием образовательных платформ или приложений с элементами геймификации. По итогам соревнований участники, на-

бравшие наибольшее количество баллов (1, 2, 3-е места), получают значки (реальные или виртуальные) «Знаток Омской области».

В пошаговой инструкции по организации данного квеста представлены рекомендации:

– Группы учащихся: конечно, мы предполагаем, что не все учащиеся могут поехать в подобные путешествия. Учитель может выделить квоту на каждую параллель либо же составить группу активно желающих; при наборе группы свыше 10 человек обратиться к активным родителям или же коллегам за помощью в сопровождении.

– Города мы предлагаем посещать в следующей последовательности:

- 1) Тюкалинск — сентябрь-октябрь;
- 2) Называевск — декабрь;
- 3) Калачинск — январь;
- 4) Исилькуль — февраль;
- 5) Тара — май-июнь.

Программу экскурсии и маршрут по городу вы можете составить индивидуально, исходя из ваших целей и задач на предстоящую поездку. Лучше всего будет воспользоваться услугами экскурсоводов, чтобы педагог тоже получил удовольствие от экскурсий.

– Важные пункты, о которых стоит позаботиться заранее: транспорт (заранее подумайте об автобусной перевозке); питание (организация небольшого перекуса); информационные материалы (подготовьте памятные буклеты о каждом городе); интерактив (используйте мобильные приложения, такие как Quizizz, для проведения викторины в завершение каждой экскурсии).

Таким образом, мы рассмотрели на конкретном примере, как можно воспользоваться методом геймификации для повышения мотивации учащихся и для достижения образовательных целей.

1. Вахтёров В. П. Нравственное воспитание и начальная школа. — М. : Редакция журн. «Русская мысль», 1900. — VIII, 3–242 с.

2. Ушинский К. Д. Труд в его психическом и воспитательном значении. Избранные сочинения. — М. : Юрайт, 2017. — 359 с.