

Завершинская Елена Александровна

канд. филол. наук, доцент

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО

«Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РОДНЫХ ЛИТЕРАТУР

Аннотация: в статье раскрываются связи, существующие между особенностями мышления современных школьников и квест-технологиями с одной стороны, и гипертекстом с другой. Авторами обосновываются достоинства использования квест-технологии в преподавании родных литератур.

Ключевые слова: современные педагогические технологии, квест-технологии, клиповое мышление, виртуальная реальность, гипертекст, родная литература.

Одной из примет современного мира является глобализация, которая, в частности, проявляется в том, что стираются национальные особенности. Традиции все чаще остаются на территории музеев, заповедников, туристических центров. Кроме того, единые образовательные стандарты требуют от выпускников владения государственным литературным языком, знания классических произведений мировой и отечественной культуры. Хотя ситуация и меняется (вводятся преподавание родных языков и литератур), но еще пока очень медленно.

Еще одним важным фактором усугубления ситуации является то, что активная жизнь подрастающего поколения все больше переносится в интернет-пространство. Компьютерные технологии, как снежный ком, изменяют окружающую реальность.

Быстро изменяющийся современный мир приводит к изменениям психофизиологических особенностей подрастающего поколения. Общим местом стали размышления о «клиповом мышлении» школьников и студентов, основанном на

необходимости визуализации информации, делении ее на небольшие фрагменты, затрудненности восприятия текста вообще и линейного текста в частности. Цифровое поколение отлично ориентируется в многоканальном потоке информации, но теряется в пространстве линейного текста. Именно поэтому изучение дисциплин, в основе которых лежит работа с текстом, вызывает всё больше затруднений. Дополнительным условием поиска новых приемов обучения является ФГОС, предполагающий обновление содержания образования и модернизацию технологий.

В этих условиях перед преподавателями лежат два пути: либо учить работе с текстом, основанной на осмысленном чтении. Однако этот путь весьма затруднителен, так как предполагает выполнение незнакомых и непонятных задач. Второй путь – «ступить на территорию» обучающихся и работать с текстом при помощи знакомых и привычных для ребят приемов. В любом случае, раз и навсегда данного ответа быть не может, каждый учитель выбирает траекторию обучения исходя из конкретных возможностей обучающихся.

Традиционные приемы работы с текстом складывались на протяжении довольно длительного времени, они общеизвестны: выразительное чтение, пересказ, анализ и интерпретация, составление плана, характеристики образов и прочее. В то же самое время каталог инновационных приемов и методов пополняется постоянно. Так, например, Г.К. Селевко выделяет порядка 500 образовательных технологий, включая воспитательные [4]. «Среди неформальных технологий обучения можно назвать геймификацию (обучение через электронные игры, выросшее из дидактических игр), дистанционное образование, включая MOOK (массовый открытый онлайн-курс) и др.» – отмечают Е.А. Игумнова и И.В. Радецкая [2, с. 26].

В последнее время в педагогической литературе активно разрабатывается технология деятельностного типа – квест-технология. Еще пока нет устоявшегося определения, нет четко очерченных признаков, нет сложившегося алгоритма работы с данной технологией.

По утверждению многих педагогов, образовательный квест представляет собой такую педагогическую технологию, которая соединяет элементы игрового и проблемного обучения, где проблемное задание становится основой, дополненной ролевой игрой. Однако все чаще под квестом понимается веб-квест, обязательным условием которого является работа с использованием сети интернет.

Квест-технология органично сочетает традиционные и инновационные элементы. И это является огромным достоинством квеста, так как ни одна инновация не может существовать без опоры на традиции. К традиционным можно отнести поисковый характер игровой деятельности, знакомый каждому ребенку, к инновационным – перенос структуры компьютерной игры (квест, MMORPG, визуальная новелла) в учебную деятельность. Перечисленные нами жанры компьютерных игр создают новую гиперреальность, в которой обучающиеся чувствуют себя совершенно свободно.

Как следствие, современные школьники и студенты воспринимают информацию по привычному им типу гипертекста. Это позволяет лавировать между уровнями реальности, быстро перерабатывать большие объемы информации, но очень поверхностно, визуально. Не случайно, что среди молодых людей все большее распространение получают разного рода комиксы (манга, манхва и маньхуа), графические романы.

Мы будем понимать квест как гипертекст. В.Л. Эпштейн пишет: «Гипертекст можно определить как нелинейную документацию, которая ветвится и взаимосвязывается, позволяя читателю исследовать содержащуюся в ней информацию в последовательности, которую он сам выбирает. Гипертекст позволяет связывать текст, аудио, фотографии, чертежи, карты, движущиеся картинки и другие формы информации в осмысленное целое, к которому может осуществляться доступ при помощи системы индексации» [7].

Общие элементы квеста и гипертекста: отсутствие линейности в работе с материалом, множественный выбор при определении очередного элемента, выстраивание индивидуального маршрута прохождения квеста или гипертекста. Все это позволяет в учебной деятельности преодолеть те трудности, которые

вызывает работа со сложными малопонятными объемными произведениями, а также с произведениями уходящих эпох и культур.

Какие же трудности в преподавании родной литературы возможно преодолеть при помощи квест-технологии?

Во-первых, сложности с пониманием текстов. Современные школьники и студенты с трудом ориентируются в смысловых нюансах произведений. Рассматриваемая нами образовательная технология предполагает поэтапное продвижение по сюжету игры (текста), переход от одного задания к другому. При использовании данной технологии текст в обязательном порядке делится на отдельные небольшие элементы (главы, строфы, эпизоды), в пределах которых ведется поиск информации. Такая сегментация текста позволяет интерпретировать произведение наиболее адекватно.

Во-вторых, затемненность смысла в силу большого количества непонятной для обучающихся лексики. Квест-технология предполагает самостоятельную поисковую деятельность, в том числе и в сети интернет. Преодоление этой проблемы связано с необходимостью обращения к различным источникам информации для разъяснения «темных» мест в тексте. Это позволяет не только сделать изучаемое произведение более понятным, но и формирует информационную и медиа грамотность обучающихся.

В-третьих, пониженная способность визуализации текстовой информации: современным молодым людям гораздо проще посмотреть готовый фильм по произведению, чем прочесть текст (воспринимать уже готовые образы, а не создавать свои). Квест-технология позволяет на каждом этапе игры (сюжета) привлекать уже готовые визуальные образы (кино, иллюстрации, аудио). Либо наоборот, активно самим визуализировать произведения родной литературы, создавая иллюстрации, мультфильмы, видео и пр.

В-четвертых, низкая мотивация к чтению вообще и к родной литературе в частности. Все элементы квест-технологии позволяют нестандартно подойти к изучению художественных произведений на родном языке, что повышает интерес к изучению произведений.

Таким образом, использование квест-технологии в преподавании родной литературы позволяет нивелировать многие проблемы, возникающие у обучающихся.

Список литературы

1. Батухтин И.Ю. Веб-квесты (web-quest) на уроках русского языка / И.Ю. Батухтин, Ю.Е. Климина // Актуальные вопросы преподавания филологических дисциплин в поликультурном образовательном пространстве: сборник научных трудов по материалам III Международной очно-заочной научно-методической конференции – Бирск: Бирский филиал БашГУ, 2016 – С. 8–10.

2. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании: учеб. пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая; Забайкал. гос. ун-т. – Чита: Изд-во ЗабГУ, 2016. – 164 с.

3. Олей В.И. Приемы создания квестов и использования данной технологии в учебном процессе / В.И. Олей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://videouroki.net/razrabotki/priemy-sozdaniia-kviestov-i-ispol-zovaniia-dannoi-tiekhnologhii-v-uchiebnom-pro.html>.

4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. / Г.К. Селевко. – Москва: НИИ шк. технологий, 2006.

5. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – №6(9). – С. 138–140 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.

6. Эпштейн В.Л. Введение в гипертекст и гипертекстовые системы / В.Л. Эпштейн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ipu.rssi.ru/publ/epstn.ht>