

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.41.30>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЛИТЕРАТУРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

Научная статья

Федченко Н.Л.^{1,*}, Танасова Т.Г.²¹ ORCID : 0000-0001-8824-9852;² ORCID : 0009-0006-6243-4447;^{1,2} Армавирский государственный педагогический университет, Армавир, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (fed4enko.natali[at]ya.ru)

Аннотация

В статье рассматриваются пути и приемы использования цифровой среды в рамках филологического образования. Не вызывает сомнения тот факт, что цифровизация образовательного процесса становится нашим настоящим, и актуальность ее вызвана необходимостью адаптации системы профессионального образования и обучения к запросам цифровой экономики и цифрового общества. В образовательной сфере цифровизация может быть соотнесена с игровыми технологиями. Возвращение внимания современного школьника к книге, возрождение интереса к русской классике, к лучшим образцам современной литературы – это значимые проблемы гуманитарного процесса. Понимание произведений отечественной словесности, их вдумчивое исследование повышает не только интеллектуальный, но и духовный потенциал школьника. В работе уделяется внимание методике использования игровых технологий при изучении литературы на примере создания квеста по произведениям русской классики. Предлагается описание квеста-путешествия, содержательно опирающегося на сведения истории литературы, исторической науки, географии, что позволяет задействовать межпредметные и метапредметные связи.

Ключевые слова: квест, цифровизация, филологическое образование.

THE USE OF GAMING TECHNOLOGY IN STUDIES OF LITERATURE IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION

Research article

Fedchenko N.L.^{1,*}, Tanasova T.G.²¹ ORCID : 0000-0001-8824-9852;² ORCID : 0009-0006-6243-4447;^{1,2} Armavir State Pedagogical University, Armavir, Russian Federation

* Corresponding author (fed4enko.natali[at]ya.ru)

Abstract

The article examines the ways and methods of using digital environment within the framework of philological education. There is no doubt that digitalization of the educational process is becoming our present, and its relevance is caused by the necessity of adapting the system of professional education and training to the demands of the digital economy and society. In the educational sphere, digitalization can be correlated with gaming technology. The return of modern pupils' attention to books, the revival of interest in the Russian classics, and the best examples of modern literature are significant problems of the humanitarian process. Understanding the works of Russian literature, their thoughtful study, increases not only the intellectual but also the spiritual potential of the pupils. In the article, the attention is paid to the methods of game technologies using in the study of literature on the example of creation of the quest about the Russian classics' works. The description of the quest-travel is given, which is based on the history of literature, historical science and geography, which allows to use interdisciplinary and metasubject connections.

Keywords: quest, digitalization, philological education.**Введение**

Развитие цифровых технологий в сфере образования поддерживается на государственном уровне, что обусловлено актуальностью этого направления вызванной необходимостью адаптации системы профессионального образования и обучения к запросам цифровой экономики и цифрового общества. Это отражено в федеральных стратегических документах: Указе Президента Российской Федерации от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы»; Постановлении Правительства Российской Федерации от 18.04.2016 г. № 317 «О реализации национальной технологической инициативы»; Распоряжении Правительства Российской Федерации от 28.07.2017 № 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации» (раздел 2 – «Кадры и образование»); Приоритетном проекте в сфере «Образование» «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» (утверждён президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016 № 9).

В стратегии развития информационного общества в России на 2017-2030 годы указывается: «Цифровая экономика – это хозяйственная деятельность, в которой ключевым фактором производства являются данные в цифровом виде, обработка больших объёмов и использование результатов анализа которых по сравнению с традиционными формами

хозяйствования позволяют существенно повысить эффективность различных видов производства, технологий, оборудования, хранения, продажи, доставки товаров и услуг» [1].

Методы и принципы исследования

В работе опираемся на использование таких путей изучения художественного текста, как историко-литературный, биографический, сравнительно-исторический подходы.

Основные результаты

Цифровизация – не технология и не продукт. Это подход к использованию цифровых ресурсов для преобразования работы организации. Он подразумевает определение технологий и бизнес-процессов для усовершенствования рабочей среды сотрудников, взаимодействия с заказчиками и другими участниками деятельности современного распределенного предприятия.

Процесс цифровизации образования имеет две стороны: во-первых, формирование цифровой образовательной среды как совокупности цифровых средств обучения, онлайн-курсов, электронных образовательных ресурсов; во-вторых, модернизация образовательного процесса, призванного обеспечить подготовку человека к жизни в условиях цифрового общества и профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики. При этом не вызывает возражений утверждение, что «гармонизация отношений между детьми, применение для этого “цифровых средств”, их использование в образовательном процессе должны быть дозированы с учетом потребности развития личности» [2].

Проводимые социологические исследования свидетельствуют о том, что цифровизация уже становится неотъемлемой частью нашей жизни [3]. Сегодня предполагается проведение реформ в национальной системе учительского роста, «образовательные программы совершенствуются, они будут синхронизированы со стандартами, кодификаторами, базовыми программами, с изменениями, которые происходят в школе как в части внедрения цифровой образовательной среды, так и в части оценки качества образования» [4]. Как видим, одна из безусловно обозначенных сторон этого реформирования – цифровизация образовательной среды и обучение работе в этой среде сегодняшнего учителя.

Переход на новую систему взаимодействия в рамках диалога «учитель-ученик» – это возможность полноценной работы в рамках общего цифрового пространства. Формы этой работы могут быть самыми разными: проведение конкурсов, интерактивные мастер-классы, видеолекции, онлайн-тестирование и т.д. Плюсом становится как неограниченный географический охват участников, так и экономия человеческих ресурсов.

Цифровая среда позволяет учителю, не отрываясь от выполнения профессиональных обязанностей, получать доступ к необходимым литературным источникам, работать в бесконечно широком информационном поле. Участие в конференциях онлайн – вот перспектива ближайшего научного будущего.

Обучающемуся информационные технологии в условиях, например, дистанционного образования дают возможность более активно участвовать в учебном процессе, знакомясь с материалом интерактивно. Это и путь к созданию индивидуальных образовательных маршрутов.

Опирающийся на крепкую цифровую базу учитель сможет исправить ситуацию бесконтрольного и, зачастую, вредного использования возможностей цифровой среды. Он поможет ученику овладеть цифровыми технологиями, которые расширят его образовательные возможности, но не нанесут вреда.

Опыт работы в современной школе показывает, что цифровизация касается не только сферы точных наук, как это представлялось еще несколько лет назад, но и дисциплин гуманитарного цикла. Филология в соединении с цифровыми технологиями – это новый этап развития гуманитарного образования.

Во-первых, цифровизация давно стала формой представления традиционного материала. Нужно сказать, что развитие сети Интернет в свое время нанесло огромный удар по образованию. Была если не разрушена полностью, то нарушена традиционная культура чтения, представленная в классической методике культура написания сочинения. Эл. Тоффлером было предложено понятие клипового мышления, способного воспринимать клиповую культуру, заключающуюся в мозаичности и фрагментарности образа, его яркости и кратковременности, быстрой смене другими; алогичности, разрозненности, отрывочности информации, растворению её целостных моделей. С таким мышлением человек лишен возможности осознавать смысл, например, толстовских высказываний, в некоторых из которых одно предложение занимает почти страницу текста.

Цифровые технологии смогут и исправить сложившуюся ситуацию. Вот, например, представленные в сети примеры разработанных проектов: «Отечественные записки 2.0», «Instagram Л.Н. Толстого», «“Война и мир” как социальная сеть». Нетрадиционные формы призваны вернуть читателя, а именно, ученика, к книге, заинтересовать его чтением, но уже в новом формате. Так, относительно последнего упомянутого автора К. Лузанова пишет: «Толстой стал иконой поп-культуры... Сейчас массовая культура «живет» в социальных сетях, где любой может создать свой контент. «ВКонтакте» достаточно популярны мемы с самим Толстым и героями его произведений. Кроме того, создано более сотни групп, посвященных личности и наследию писателя» [5].

Во-вторых, цифровая среда предоставляет возможности, ранее учителю недоступные. Это и виртуальный музей, и виртуальное путешествие. Сегодня собирается одна из главных сокровищниц нашей культуры – оцифрованное собрание звукозаписей голосов поэтов и писателей. Ученики смогут на уроке услышать голос того, кто раньше был только черно-белой иллюстрацией в учебнике. И это призвано вновь возродить воспитание на уроке ученика-читателя. Как отмечает Д. Морозов, «в ходе интерпретации литературного произведения идет приобретение учеником нового знания, основанного на эмоциональном и интеллектуальном анализе художественного текста» [6].

В рамках сказанного рассмотрим алгоритм создания обучающего игрового проекта-квеста.

Понятием квест (от англ. «quest» – поиск, игра-загадка) обозначают различные виды игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве. Это специфическая форма игровой деятельности. Компьютерные игры в

стиле квест достаточно широко распространены, однако в последнее время из виртуального мира квесты стремительно проникают в реальный мир, квест становится новой практикой социальной коммуникации.

По словам О. Курбатовой, литературный квест обладает «уникальной возможностью привлечения межпредметных связей»: «...Сама попытка соединения компьютерной технологии и литературного материала представляется нам одной из возможностей возбуждения интереса к чтению...» [7].

Согласно классификации, которую дает И.Н. Сокол, квесты могут различаться «по форме проведения»; «по режиму проведения»; «по сроку реализации»; «по форме работы»; «по предметному содержанию»; «по информационной образовательной среде» [8]. Предлагаемый нами квест по форме проведения можем отнести к веб-квесту, по режиму – в реальном времени, по сроку реализации он может быть предложен как краткосрочный (для проверки уровня освоения материала), так и долгосрочный (если предполагает поиск учащимися развернутых ответов). Форма работы более актуальна в данном случае групповая, квест можно обозначить как межпредметный, проводимый в традиционной образовательной среде.

Содержательный контент его определяется задачами конкретного образовательного посыла. Мы предлагаем в качестве возможного варианта связь литературы, истории и географии. Выбор «героя» квеста также является произвольным. Данная работа будет направлена на максимально возможное расширение литературоведческого, лингвистического, культурного пространства учащегося, оформление литературных, исторических, географических и иных параллелей и закладывание основ для дальнейшего самостоятельного исследовательского поиска.

Для нашей работы мы выбираем образ героя поэмы Н. Гоголя «Мертвые души» Павла Ивановича Чичикова. В какой-то степени это обусловлено тем фактором, что Чичиков и впрямь «путешествует», то есть движется в кибитке по русским просторам. Но в то же время такое условие является факультативным. Может быть выбран другой «путешествующий», например, герой романа М. Лермонтова «Герой нашего времени». Или же факт передвижения героя может не учитываться, оно может быть умозрительным.

Целью квеста является актуализация знаний по русской классической литературе. Задачи заключаются в следующем: обозначить возможные литературные и исторические, географические, культурологические параллели; составить единую систему литературной карты; заложить основы для дальнейшей творческой деятельности учащихся.

Избрав Чичикова, мы даем ему максимально исчерпывающую характеристику, что важно и само по себе (ученики не всегда способны дать полноценное определение герою), и в рамках понимания цели и задач нашего «путешествия». Обозначим социальный статус герой не просто указанием его чина, но и определением места в чиновничьей иерархии согласно Табели о рангах: «Коллежский советник». Наш герой находится примерно посередине иерархической лестницы, что объясняет его возможности (быть вхожим в высокопоставленное общество) и цели (подняться еще выше).

В данном путешествии для нас не принципиальна цель походов героя. Мы обращаемся скорее к метафизической, нежели собственно физической сущности поэмы. «...В сердце моем Русь» [9], – писал Н. Гоголь М. Погодину. Эта Русь и становится главной целью нашего путешествия, ибо именно ею определяется лирический, а не сатирический пафос великого произведения: «...Пространства России порождают мысль о колоссальности усилий и размерах гоголевского замысла, само желание показать Русь не с одного боку, а “всю”, соответствует этой идее... Даль, уносящая уже не тройку Чичикова, а саму Русь бог весть куда ...становится явью...» [10].

Проект-квест включает в себе как познавательный, так и игровой потенциал. Формируя систему заданий и обучающий материал в форме квеста, мы предлагаем ученикам повторение, сопоставление фактов, углубление и расширение знаний по отдельным проблемам.

Так, например, вопрос: «Куда, по словам самого Павла Ивановича, он собирался перебраться с купленными крестьянами?» – нацелен на повторение сведений о содержании произведения. Информация о том, что «примерно в 348 верстах от Херсона находится Тмутаракань...» – уже побуждает искать сопоставительные связи. Используя метафизический подтекст произведения, мы выходим на идею связи реального и сказочного, исторического и мифологического, физики и метафизики. Связь прозаической Херсонской губернии и полумифологической Тмутаракани помогает в этом. Образ Тмутаракани побуждает ввести в квест исторический и географический контекст, выйти на который можно через литературную параллель: «...А поганого Кобяка изь луку моря, / отъ железныхъ великихъ плъковъ половецкыхъ, / яко вихрь, выторже...» («Слово о полку Игореве...»).

Особенность квеста заключается в свободе конструкции, ограничиваемой только логическими связками. От Тмутаракани мы переходим через поэму А. Пушкина «Руслан и Людмила» к роману «Евгений Онегин». Но данный выбор факультативен и может быть иным.

Обращение к пушкинскому роману дает нам новую логику путешествия, выстраивание новых географических параллелей. В частности, конструируя возможное художественное пространство романа, мы опираемся на исследование К. Лазаревича «Положить “Онегина” на карту»: «Ларины въехали в Москву с северо-запада, мимо Петровского замка. Ехали до Москвы семь суток, правда, “не на почтовых, на своих” (7, XXXV), на “осьмнадцати клячах” (7, XXXI), это гораздо медленнее. Но всё же едва ли они делали меньше пятидесяти вёрст... в день, в результате получается не менее 350-400 километров от Москвы. Значит, это Тверская губерния, самый запад её, скорее даже Псковская или Новгородская...» [11].

Через временную параллель (встреча Онегина и Татьяны и пребывание в Петербурге покинувшего ненадолго свое имение Пьера Безухова, героя романа Л. Толстого «Война и мир» – это события, примерно совпадающие по годам) мы переходим к новому произведению.

Упоминание романа-эпопеи невозможно без обращения к его ключевому образу – образу войны 1812 года. А он, в свою очередь, содержит знаменательную временную и географическую точку: деревня в Можайском районе Московской области, в 125 км от Москвы, – место великого Бородинского сражения.

Через пространственные параллели в квест вносится фактография романа И. Гончарова «Обломов», пьесы А. Чехова «Вишневый сад». По сути, содержательные границы квеста могут расширяться бесконечно, по мере освоения новых произведений и в зависимости от целей и задач данной работы.

Заключение

Если использование цифровой среды является не самоцелью образовательного процесса, а применяется в качестве актуальной опоры традиционного образования, можно смело говорить о значимости и перспективности ее применения. Задачей филологического образования сегодня, в условиях неоправданно тотального влияния на школьника цифровой среды, в частности, сети Internet, можно считать возвращение интереса к классической словесности, к лучшим образцам современной литературы. Использование квест-технологий и цифровых технологий поможет сформировать гармоничное единство традиционности и инновационности.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Российская Федерация. Указ Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203 “О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы” 2017. — URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71570570/> (дата обращения: 10.05.2023).
2. Федоров О.Г. Проблемы развития личности и гармонизации отношений в цифровом мире. / О.Г. Федоров // Цифра в помощь учителю: материалы Всерос. науч. конф. с международным участием ; под ред. Р.И. Кириллова — Чебоксары: Среда, 2020. — с. 64-67.
3. Воробьева И.А. Плюсы и минусы цифровизации в образовании. / И.А. Воробьева, А.В. Жукова, К.А. Минакова // Педагогические науки. — 2021. — 01 (103). — с. 110-118.
4. Российская Федерация. Минпросвещения России запускает программу «Учитель будущего поколения России» 2021. — URL: <https://edu.gov.ru/press/3903/na-baze-pedvuzov-budut-otkryty-ploschadki-rossiyskogo-obschestva-znanie/>. (дата обращения: 10.05.23).
5. Лузанова К.К. Образ Льва Толстого в сообществах социальной сети «ВКонтакте». / К.К. Лузанова // Время науки. — 2019. — 4. — с. 3-10.
6. Морозов Д.Д. Использование квест-технологий на уроке литературы. / Д.Д. Морозов // Уральский филологический вестник. — 2020. — 3. — с. 158-167.
7. Курбатова О.А. Применение квест-технологий в вузовском филологическом образовании. / О.А. Курбатова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2016. — 12 (66).
8. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов. / И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2013. — 12. — с. 36-40.
9. Гоголь Н.В. Воспоминания. Письма. Дневники. Н.В. Гоголь – М.П. Погодину / Н.В. Гоголь
10. Золотусский И.П. Гоголь / И.П. Золотусский — М.: Молодая гвардия, 2005. — 486 с.
11. Лазаревич К. Положить “Онегина” на карту. / К. Лазаревич // Литература. — 2008. — 11.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Russian Federation. Ukaz Prezidenta RF ot 9 maya 2017 g. № 203 “O Strategii razvitiya informatsionnogo obshchestva v Rossiiskoi Federatsii na 2017 – 2030 godi” [Decree of the President of the Russian Federation of May 9, 2017 No. 203 “On the Strategy for the Development of the Information Society in the Russian Federation for 2017-2030”] 2017. — URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71570570/> (accessed: 10.05.2023). [in Russian]
2. Fedorov O.G. Problemy' razvitiya lichnosti i garmonizacii otnoshenij v cifrovom mire [Problems of Personal Development and Harmonization of Relations in the Digital World]. / O.G. Fedorov // Figure to Help the Teacher: materials of the All-Russian Scientific Conf. with International Participation; edited by R.I. Kirillova — Cheboksary: Sreda, 2020. — p. 64-67. [in Russian]
3. Vorob'eva I.A. Plyusy' i minusy' cifrovizacii v obrazovanii [Pros and Cons of Digitalization in Education]. / I.A. Vorob'eva, A.V. Zhukova, K.A. Minakova // Pedagogicheskie nauki [Pedagogical Sciences]. — 2021. — 01 (103). — p. 110-118. [in Russian]
4. Russian Federation. Minprosveshcheniya Rossii zapuskaet programmu «Uchitel budushchego pokoleniya Rossii» [The Ministry of Education of Russia Launches the Program "Teacher of the Future Generation of Russia"] 2021. — URL: <https://edu.gov.ru/press/3903/na-baze-pedvuzov-budut-otkryty-ploschadki-rossiyskogo-obschestva-znanie/>. (accessed: 10.05.23). [in Russian]
5. Luzanova K.K. Obraz L'va Tolstogo v soobshhestvax social'noj seti «VKontakte» [The Image of Leo Tolstoy in the Communities of the Social Network "VKontakte"]. / K.K. Luzanova // Vremya nauki [Science Time]. — 2019. — 4. — p. 3-10. [in Russian]

6. Morozov D.D. Ispol'zovanie kvest-texnologij na uroke literatury' [Using Quest Technologies in a Literature Lesson]. / D.D. Morozov // Ural'skij filologičeskij vestnik [Ural Philological Bulletin]. — 2020. — 3. — p. 158-167. [in Russian]
7. Kurbatova O.A. Primenenie kvest-texnologii v vuzovskom filologičeskom obrazovanii [The Use of Quest Technology in University Philological Education]. / O.A. Kurbatova // Filologičeskie nauki. Voprosy' teorii i praktiki [Philological Sciences. Questions of Theory and Practice]. — 2016. — 12 (66). [in Russian]
8. Sokol I.N. Ispol'zovanie kvest-texnologii dlya povyšeniya IKT-gramotnosti pedagogov [The Use of Quest Technology to Improve the ICT Literacy of Teachers]. / I.N. Sokol // Nauchno-metodičeskij e'lektronnyj žurnal «Koncept» [Scientific and Methodological Electronic Journal "Concept"]. — 2013. — 12. — p. 36-40. [in Russian]
9. Gogol N.V. Vospominaniya. Pis'ma. Dnevnik. N.V. Gogol' – M.P. Pogodinu [Memories. Letters. Diaries. N.V. Gogol – to M.P. Pogodin] / N.V. Gogol [in Russian]
10. Zolotusskij I.P. Gogol' [Gogol] / I.P. Zolotusskij — M.: Molodaya gvardiya, 2005. — 486 p. [in Russian]
11. Lazarevich K. Polozhit' "Onegina" na kartu [Put "Onegin" on the Map]. / K. Lazarevich // Literatura [Literature]. — 2008. — 11. [in Russian]