

КВИЗ-ИГРА КАК ФОРМА ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ К ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ШКОЛЕ

Протасова С.В.¹

¹ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского», Саратов, e-mail: svikt29@rambler.ru

В статье рассмотрена проблема подготовки студентов педагогического направления творческого вуза к просветительской работе в общеобразовательной школе. Необходимость внедрения новых форм подготовки продиктована несколькими факторами. Первый фактор – требования Федерального стандарта к подготовке бакалавров в вузе как основы для разработки образовательного маршрута студента. Второй фактор – это изменения и дополнения Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» в разделе о просветительской деятельности. Третий фактор – качественно новые характеристики студентов, поступающих сегодня в вузы, согласно теории социальных поколений. Среди сильных сторон современных студентов поколения Z – способность быстро получать информацию и обрабатывать ее, используя современные технологии. Перечисленные факторы послужили основанием для изменения способов подготовки студентов по дисциплине «Просветительская деятельность в области музыкального искусства» с акцентом на игровую форму. Одной из популярных игр среди молодежи, которая активно применяется на всех ступенях системы образования и в досуговой деятельности, является квиз-игра. Ее преимущество заключается в сочетании развлекательного, образовательного, методического и просветительского аспектов в ходе подготовки и проведения игры. В статье рассмотрены характерные сложности, которые испытывают студенты при подготовке к игре, предложены пути их решения.

Ключевые слова: бакалавры, просветительская деятельность, педагогическое образование, поколение Z, квиз-игра.

QUIZ GAME AS A FORM OF PREPARING STUDENTS FOR EDUCATIONAL ACTIVITIES AT SCHOOL

Protasova S.V.¹

¹FGBOU VO «Saratov National Research State University named after N.G. Chernyshevsky», Saratov, e-mail: svikt29@rambler.ru

The article describes the problem of preparing students of the pedagogical direction of a creative university for educational work in a secondary school. The need to introduce new forms of training is dictated by several factors. The first factor is the requirements of the Federal Standard for bachelor's degree training at a university as a basis for developing a student's educational route. The second factor is the amendments and additions to the Federal Law «On Education in the Russian Federation» in the section on educational activities. The third factor is the qualitatively new characteristics of students entering universities today according to the theory of social generations. Among the strengths of modern Generation Z students is the ability to quickly receive information and process it using modern technologies. These requirements served as the basis for changing the methods of training students in the discipline «Educational activities in the field of musical art» with an emphasis on playing.

Keywords: bachelors, educational activities, pedagogical education, generation Z, Quiz game.

Подготовка бакалавров в области высшего образования является ключевой проблемой в теории и практике. Бакалавры педагогических направлений подготовки должны обладать компетенциями для решения ряда задач в профессиональной, методической, организационно-управленческой, сопроводительной, культурно-просветительской деятельности. О важности просветительской деятельности говорят изменения и дополнения, внесенные в статью 12.2 Требования к осуществлению просветительской деятельности Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [1]. В этом документе прописаны определение,

порядок осуществления просветительской деятельности и ограничения. По этой причине в центре внимания педагогов высшей школы остается поиск способов развития просветительских компетенций студентов.

Цель исследования – показать возможности квиз-игры в практике подготовки студентов-музыкантов к просветительской деятельности в школе.

Материалы и методы исследования: анализ современных публикаций в области педагогики и методики преподавания, обобщение педагогического опыта.

Сегодня в вузы поступают студенты, кардинальным образом отличающиеся от предыдущих поколений. В сети Интернет, в научных публикациях последнего десятилетия особую популярность приобретает «поколенческий» подход, основоположниками которого стали экономист и специалист в области демографии Н. Хоув и историк В. Штраус. Согласно теории социальных поколений, представителей XXI века, родившихся с 2000 по 2020 гг., называют поколением Z [2].

Теория поколений приобрела большую популярность, однако мнения исследователей неоднозначны. Некоторые авторы говорят о недоказательности данной теории, стремлении к широкому обобщению, нивелировке индивидуальности личности. Другие, наоборот, утверждают о пользе такого подхода и находят практические основы применения теории в экономике, маркетинге. Для представителей поколения Z сегодня создаются аутентичные, небольшие бренды, которое позволяют им почувствовать принадлежность к группе [3, 4].

Рассматривая систему ценностей представителей этого поколения, исследователи отмечают такую ее особенность, как формирование взглядов, убеждений, вкусов в новых экономических и политических условиях. Поэтому отличительными чертами молодых людей XXI века можно считать способность решать несколько задач одновременно и быстро осваивать новые технологии; высокий уровень владения компьютером. Сегодняшнее поколение студентов ценит быстрое получение информации и овладение профессиональными умениями и навыками, которые они получают через самообразование и онлайн-курсы. В среде представителей нового поколения распространено клиповое мышление, которое сформировалось под воздействием увеличенного потока информационных ресурсов и необходимости изменения скорости обработки информации, ускорения темпа жизни, многозадачности как неотъемлемого атрибута современного человека.

Перечисленные качества современных студентов свидетельствуют о необходимости внедрения новых форм работы в систему обучения и воспитания в вузе.

Результаты исследования и их обсуждение

Практика подготовки бакалавров направления 44.03.01 Педагогическое образование, «Музыка» к просветительской деятельности в последние десятилетия претерпевает

изменения. В предыдущие годы студентам читался лекционный материал, проводились практические занятия, направленные на овладение навыками организации культурно-просветительских программ и проведения концертно-просветительской работы. Безусловно, и сегодняшним бакалаврам необходимо знать имена великих композиторов – популяризаторов классической музыки (Ф. Лист, А. Г. Рубинштейн, Л. Бернштейн, Д.Б. Кабалевский), наиболее известных музыкантов современности, ведущих циклы просветительских лекций и передач о музыке (А.М. Варгафтик, С.М. Казиник). Важно изучение лекторско-филармонической практики прошлого и настоящего (И.И. Соллертинский, О.А. Скорбященская, Я.И. Тимофеев и другие авторы).

Просветительская деятельность сегодня является не только частью учебной работы, она рассматривается и как важная составляющая внеаудиторной работы студента педвуза. В исследовании В.И. Поповой культурно-просветительская деятельность основывается на принципах контекстности в процессе проектирования культурно-просветительского пространства; открытости во взаимодействии со средой компенсаторности как основы педагогической поддержки культурно-просветительской деятельности студента [5, с. 79].

В учебном плане бакалавров дисциплина «Просветительская деятельность в области музыкального искусства» относится к основной части основной образовательной программы. Общая ее трудоемкость составляет две зачетные единицы (72 часа) с итоговым контролем в форме экзамена. Расширение спектра компетенций в образовательном стандарте по направлению подготовки «Педагогическое образование» и последующая за этим шагом актуализация рабочих программ потребовали внести изменения путем внедрения новых форм работы со студентами. В процессе подготовки нового поколения бакалавров в вузе меняется форма подачи лекционного материала, дополняясь интерактивными методами, включаются различные виды проектной работы студентов.

В процессе освоения дисциплины студенты учатся находить информацию, осуществлять ее анализ и синтез в рамках поставленной задачи, изучают историю музыкального просветительства, традиционные и современные формы культурно-просветительских мероприятий (лекция-беседа, иммерсивная лекция, флэшмоб, перформанс, квест, воркшоп и др.).

В связи с тем, что в последние годы большими возможностями стали обладать игровые формы просветительской деятельности, которые активно применяются на всех ступенях системы образования – от детского сада до вуза, акцент в обучении студентов ставится на технологии составления и проведения школьного урока музыки и внеурочного мероприятия игровыми способами.

Технология организации и проведения игр вызывает большой интерес в среде педагогов-практиков. Внедрение игровых форм в образовательный процесс в современных исследованиях рассматривается как средство проведения интеллектуального досуга, познавательной активности, метод обучения, форма организации учебных занятий.

Игровые формы позволяют повысить интерес студентов к изучаемой дисциплине, активизировать их активность на занятии, укрепить взаимодействие между преподавателем и студентами, повысить методическую подготовку студентов перед выходом на практику в общеобразовательную школу.

Одна из современных форм музыкально-просветительской деятельности, активно применяемая не только в интеллектуально-развлекательных целях, но и в обучающих, – квиз-игра (quiz – «задание, вопрос»).

О популярности квиз-игр как одной из форм социокультурной деятельности говорит количество публикаций, в которых авторы применяют технологию квиз-игры в качестве метода активного обучения; формы проведения кураторского часа в учебном заведении и музейной работе; способа самоорганизации школьников; способа повышения познавательной активности учащихся по предметам школьного цикла; технологии профориентационной работы и др.

Квиз-игра представляет собой командную интеллектуальную игру, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из разных сфер знания. Игра напоминает викторину в форме вопроса-ответа или телевизионную игру «Что? Где? Когда?». Метод мозгового штурма позволяет вовлечь всех участников команды в обсуждение, формируя чувство единения. Игровые модули посвящены разным категориям знаний: искусство, наука, история, общество и др.

Л. М. Гитихмаева выделяет следующие виды квиз-игр:

- образовательный – классический квиз по школьным предметам, с вопросами, направленными на расширение знаний, получение новой информации и ее осмысление;
- тематический – квиз, направленный на выявление и поддержание интереса обучающихся к одной теме, направлению;
- развлекательно-развивающий – квиз, способствующий развитию мышления, гибкости ума, логики, сочетающий в себе вопросы, направленный на самостоятельный поиск новой информации и на получение удовольствия от этого процесса;
- лингвистический – квиз, способствующий осмыслению и запоминанию материала, развитию беглости речи и мышления, расширению словарного запаса;

- межтематический – квиз, включающий вопросы на выявление межпредметных связей, например квиз «биология – химия», «литература – география», «физика – математика» и т.д.;

- проверочный – квиз, направленный на оценку усвоения материала, игровой вариант для проведения контрольных работ, выявления тем, необходимых для повторения [6, с. 331–332].

Взяв за основу классификацию игр, представленную Л.М. Гитихмаевой, остановимся на развлекательно-развивающем виде квиз-игры, обладающей мощным просветительским потенциалом и соотносящейся с целями освоения учебной дисциплины, задачами будущей деятельности бакалавров.

Задача преподавателя на учебном занятии – провести демонстрационную версию игры в студенческой группе для того, чтобы студенты педагогического направления научились применять в своей профессиональной деятельности игровые технологии, показать алгоритм их подготовки и проведения.

Сценарий подготовки к игровому занятию включает несколько этапов: *целевой, организационный, игровой, итоговый*.

Целевой этап. Целью проведения игры является развитие познавательной компетентности, требующей интеграции знаний из различных предметных областей.

На *организационном этапе* требуется определить несколько аспектов, таких как: целевая аудитория, для которой предназначена игра, количество игровых раундов, бланки для ответов игроков и система оценки результатов. Правильность и полнота ответов оцениваются жюри.

Основные правила построения игры касаются формирования банка вопросов и заданий из мира культуры и искусства. Здесь большую роль на этапе подготовки игры играют поисково-исследовательский характер деятельности, знание музыкальных произведений, истории их возникновения, общая эрудированность в вопросах культуры и искусства.

Просветительский аспект в квиз-игре заключается в озвучивании и демонстрации ведущим правильных ответов после каждого раунда. В процессе разъяснения, прослушивания музыкальных отрывков, просмотра видеофрагментов игрокам сообщают новые сведения, факты, тем самым их побуждают к самостоятельному поиску информации, расширению и закреплению знаний.

Вопросы в квиз-игре используются нескольких типов, часто находящихся на стыке искусства и науки, межпредметных областей знания.

1. Вопросы с несколькими вариантами ответов.

– Какое сочинение Л. Бетховена проходит лейтмотивом в рассказе «Гранатовый браслет» А. Куприна?

Варианты ответов: Соната для фортепиано № 23 «Апассионата», часть 1; Соната для фортепиано № 2, часть 2; Симфония № 5 сочинение 67; Симфония № 9 сочинение 125.

Правильный ответ: Соната для фортепиано № 2 A-dur Op. 2. Бетховена. Вторая часть сонаты Largo appassionato проходит лейтмотивом через все произведение. Она открывает «Гранатовый браслет» и завершает повесть. Герой упоминает, что часто видел любимую именно на бетховенских концертах. Он просит княгиню сыграть или послушать сонату № 2, когда она вспомнит о нем.

– В американском психологическом фильме ужасов о Ганнибале Лектере «Молчание ягнят» вариации этого композитора звучат неоднократно.

Варианты ответов: «Болеро» М. Равель; «Пляска смерти» Ф. Лист; «Вариации Гольдберга» И.С. Бах; Рапсодия на тему Паганини С.В. Рахманинов.

Правильный ответ: В фильме звучат «Вариации Гольдберга» И.С. Баха. Они написаны по заказу страдавшего от бессонницы российского посланника в Саксонии фон Кейзерлинга для исполнения их в качестве лечебного средства личным музыкантом заказчика Гольдбергом. Вариации состоят из Арии и 36 вариаций.

2. Вопросы-иллюстрации. Вопрос заключен в изображении на слайде: портреты деятелей культуры и искусства, музыкальные инструменты, музыкальные шарады и т.д.

3. Музыкальные викторины, составленные из образцов классической музыки. Этот раздел представляет традиционную для системы музыкального образования «угадайку». Игрокам необходимо назвать звучащее в записи произведение, композитора, часть или раздел, тему или лейтмотив.

4. Творческие задания: содержат несколько вариантов решений, что мотивирует игроков находить самые нестандартные. Примеры творческих заданий: составить синквейн, акrostих на заданную тему.

5. Вопросы, знакомящие с явлениями современного искусства второй половины XX – XXI веков: формами, направлениями, стилями, материалами, именами создателей.

Игровой этап. После жеребьевки команд и выбора капитана проводится игра. Продолжительность игры составляет 40 минут. После озвучивания вопроса ведущим команда обсуждает вопрос 1 минуту и заносит ответ в бланк. Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный – 0 баллов.

На итоговом этапе игры необходимо оценить результат, проверить регламент, обсудить включенность участников группы и их роль в ходе игры, ошибки и недочеты, сложность вопросов в игровых раундах. На итоговом этапе в работе в группе используется

методика развития критического мышления «Шесть шляп». Ее применение дает возможность оценить игровую ситуацию с шести точек зрения: изложить факты, выразить эмоции, найти позитивные моменты, выделить недостатки, предложить новый путь в решении и сделать общий вывод.

После демонстрации преподавателем игры в учебной группе студентам необходимо в малых группах подготовить и провести игру, разработанную для средних и старших классов школьной аудитории. На этом этапе освоения учебной дисциплины студенты сталкиваются с типичными затруднениями. Они связаны с недостаточно широким музыкальным кругозором и музыкально-слушательской культурой, незнанием биографических фактов деятелей культуры и искусства, неумением анализировать, компоновать, сопоставлять материал.

Выход из данной ситуации состоит в побуждении студентов не только пользоваться сетью Интернет, а изучать и использовать действующую программу по музыке для общеобразовательных школ, обратиться к курсу отечественной и зарубежной музыкальной литературы, к периодическим печатным изданиям по искусству.

В этом случае подготовка бакалавра к игре в учебной группе отвечает требованиям системности и иерархичности и позволяет решать несколько взаимосвязанных задач:

- методическую: формируются продуктивные подходы к овладению информацией, что стимулирует студентов к изучению программы по дисциплине «Музыка» для общеобразовательной школы при подготовке к игре;
- образовательную: интенсифицируется процесс понимания и творческого применения знаний; активизируется самообразовательная деятельность по изучению дисциплин «История зарубежной музыки», «История русской музыки»;
- просветительскую: формируется готовность студента к производственной (педагогической) практике, при этом студент методически оснащается необходимым в школе арсеналом наработок; расширяется его кругозор за счет участия в проектах, подготовленных однокурсниками для других классов школьников;
- индивидуально-личностную: обогащается личный опыт студента на основе рефлексии собственной деятельности. Студент-бакалавр учится находить и учитывать недочеты и ошибки в работах сокурсников, активнее включаясь в процесс использования знаний.

Заключение. На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что при условии включения в учебный процесс таких современных форм музыкально-просветительской деятельности, как квиз-игра, возможны повышение мотивации и интереса студентов к практической работе в общеобразовательной школе, качественное улучшение музыкально-просветительских компетенций студента-музыканта.

Список литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (редакция от 04.08.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2023). [Электронный ресурс]. URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102162745> (дата обращения: 11.12.2023).
2. Зубко Д.В., Ключев Ю.В. Теория поколений в фокусе ценностей: к вопросу целесообразности применения поколенческой концепции при стратегическом планировании // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2022. Т 13. № 3. [Электронный ресурс]. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/02SCSK322.pdf> (дата обращения: 09.12.2023).
3. Ожиганова Е.М. Теория поколений Н. Хоува и В. Штрауса. Возможности практического применения // Бизнес-образование в экономике знаний. 2015. № 1 (1). С. 94-97.
4. Кострюкова Д.К. Теория поколений и её практическое использование в экономике // Молодой ученый. 2023. № 9 (456). С. 96-98.
5. Попова В.И. Культурно-просветительская деятельность как важнейшая составляющая внеаудиторной деятельности студента // Мир науки, культуры, образования. 2016. № 1 (56) С. 79-80.
6. Гитихмаева Л.М. Структура квиз-игры как метода активного обучения // Педагогическое образование в XXI веке: приоритеты и поиски: Материалы Международной научно-практической конференции, посвященной памяти профессора А.А. Молдажановой (Астана, 07 октября 2022 г.) Астана: Издательство: Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева, 2022. С. 330-336.