Товбаз Е.Г.

**Приёмы ЛитРПГ как средство активизации познавательного интереса студентов
вуза в процессе изучения социально-гуманитарных дисциплин**

*Комсомольский-на-Амуре государственный университет
(Россия, Комсомольск-на-Амуре)*

doi: 10.18411/sr-10-08-2020-27

idsp: sciencerussia-10-08-2020-27

Аннотация

Данная статья посвящена рассмотрению целесообразности использования приёмов литературного РПГ в практике обучения студентов вуза. В статье характеризуются основные элементы ЛитРПГ, применяемые в процессе изучения социально-гуманитарных дисциплин: квестовость, погружение, наличие роли персонажа в обучающей игровой вселенной, основанной на реалиях преподаваемой дисциплины.

Ключевые слова: познавательная активность, обучающая игра, текстовая информация, литературное РПГ, современные студенты, информационное пространство.

Abstract

The given article deals with the practical purpose of using LitRPG techniques in teaching university students. The article characterizes essential LitRPG elements applied in social and human disciplines educational process: quest solving, immersion, character's role in an educational game universe, based on realia of the aimed discipline.

Keywords: cognitive activity, educational game, text information, Literary Role Playing Game, modern students, information field.

На сегодняшний день проблема разработки и внедрения в педагогическую практику более совершенной методики обучения, обеспечивающей повышение качества учебной работы, активизацию познавательной деятельности студентов, развитие их умственных способностей, *не утратило своей актуальности.*

В процессе обучения студентам приходится усваивать большой объём текстовой информации. Такая информация может быть различной по степени трудности и усваиваться соответственно по-разному в зависимости от ряда факторов. В том числе, и познавательных особенностей студентов.

Изучив работы, посвящённые исследованиям особенностей познавательной деятельности и мотивации современных студентов, мы пришли к выводу о целесообразности разработки таких методов и приёмов обучения, которые учитывали бы данные особенности и опирались на них, а также способствовали наиболее успешной реализации интеллектуального потенциала обучающихся. Наряду с этим мы преследовали цель активизации творческой деятельности в ходе освоения учебного материала, как неотъемлемого условия развития личности.

В основу нашего подхода легли по крайней мере три парадигмы:

1. Необходимость внедрения в области современного образования инноваций, обусловленных развитием нового информационного пространства и изменением социальных потребностей общества.
2. Интерактивность – как условие повышения эффективности обучения студентов.
3. Учёт психологических особенностей, в частности характеристик мыслительной деятельности и познавательных процессов современных студентов.

На последнем пункте остановимся чуть подробнее, чтобы акцентировать внимание на основных причинах, из-за которых в настоящее время возникают трудности в обучении у студентов-первокурсников: «преобладание «клипового» мышления; непонимание сложности представленного материала, проблемы с усвоением больших объемов информации; быстрая отвлекаемость из-за «скучности» изложения или отсутствия игрового момента в обучении; неразвитые коммуникативные навыки; неумение самостоятельно находить решения и организовать свое время для занятий, распределять временные и психические ресурсы в процессе обучения».

Однако существуют и неоспоримые преимущества современных студентов, которые необходимо учитывать в процессе обучения: «ярко выраженный индивидуализм и интеллектуальный потенциал; с легкостью ориентируются в мировых информационных ресурсах и быстро находят нужную информацию».

Проанализировав представленные выше результаты исследований, мы пришли к выводу, что приёмы ЛитРПГ, применяемые в ходе обучения способны преодолеть существующие трудности в силу конструктивного использования лежащих в их основе причин, а также главных преимуществ, посредством преобразования основных недостатков в достоинства. Например, формирование и стимулирование способности самостоятельно находить решения, при выполнении задания, основанного на выборе, от которого зависит дальнейшее продвижение на следующий уровень. Для того, чтобы прояснить вышесказанное обратимся непосредственно к тому, что представляет собой ЛитРПГ как жанр и методический приём.

«ЛитРПГ (литературное РПГ) – относительно новый жанр фантастической литературы, основанный на субкультуре популярных ролевых компьютерных игр. Данный жанр описывает как реальность, так и мир компьютерных ролевых игр, вымышленных или реально существующих. Книги в жанре ЛитРПГ характеризуются тем, что по ходу сюжета используются вставки текстовых сообщений об игре или расширении имеющихся у персонажей природных и иных характеристик. Кроме того, такие произведения относят к фантастическому «попаданчеству»».

Таким образом, с нашей точки зрения целесообразно использовать в процессе изучения учебного материала некоторые приёмы, характерные для игровой механики ЛитРПГ:

1 Наличие обучающей (интерактивной) игровой вселенной, основанной на реалиях преподаваемой дисциплины. В качестве примера приведём ситуацию, характерную для ЛитРПГ, смоделированную на занятиях по психологии, когда четверо друзей, соответствующие по своим характеристикам четырём типам темперамента попадают через компьютерную игру «Портал» в «Псиландию» и начинают своё путешествие со знакомства с основными школами психологии, усваивают объяснительные принципы присущие различным психологическим концепциям, постигают основные закономерности психических явлений и постепенно, благодаря выполнению заданий (квестов), обрывают личностными качествами, формирующими из индивида (типажа персонажа) личность. Каждый уровень базируется на усвоении исходного учебного материала, оснащён контрольно-измерительными материалами и оценивается в баллах. Также в учебном процессе приветствуется использование отдельных заданий по темам и разделам изучаемой дисциплины, основанных на готовых текстовых произведениях в предлагаемом или родственном жанре.

2 Погружение, характерное тем, что обучающийся попадает в некую ситуацию (среду), выступая персонажем «изнутри», который по мере продвижения в игровой вселенной приобретает определённые знания, умения и навыки, отслеживая результаты этих продвижений. А также имеет возможность сравнивать свои достижения с достижениями других «персонажей» – дух соревнования.

3 Квестовость, то есть наличие заданий разной степени (усиления) сложности, которые позволяют «студенту-персонажу» получать и совершенствовать искомые знания, умения и навыки.

4 Ролевая составляющая – обучающийся осуществляет самопознание и саморазвитие, изначально присваивая себе определённую роль в соответствии с присущими ему характеристиками (реальными или проецируемыми).

В завершение отметим, что данный подход ни в коем случае не заменит традиционное академическое обучение и носит скорее прикладной характер, дополняющий и подкрепляющий основные образовательные программы, способствуя усвоению больших объёмов информации легко и достаточно плодотворно в более короткие сроки.

1. Исаева, Е. Р. Новое поколение студентов: психологические особенности, учебная мотивация и трудности в процессе обучения первого курса [Электронный ресурс] / Е. Р. Исаева // Медицинская психология в России : электрон. науч. журн. – 2012. – № 4 (15). – Режим доступа: <http://medpsy.ru>
2. Лумпиева, Т. П. Поколение Z: Психологические особенности современных студентов [Электронный ресурс] / Т. П. Лумпиева, А. Ф. Волков. – Режим доступа: <http://ea.donntu.edu.ua:8080/jspui/bitstream>
3. Невский, Б. Что такое ЛитРПГ: всё о жанре / Б. Невский // Мир Фантастики. – 2014. – URL: <https://www.mirf.ru/book/litpg-vseo-cto-nuzhno-znat-o-zhanre>
4. Смирнов, С. Д. Психологические факторы успешной учёбы студентов ВУЗа / С. Д. Смирнов // Факультет психологии МГУ им. М. В. Ломоносова. – 2014. – URL : <http://www.psy.msu.ru/science/public/smirnov/students.html>
5. Товбаз, Е.Г. Основные познавательные компоненты информационно-поисковой деятельности в самостоятельной работе студентов / Е. Г Товбаз // Учёные записки КнАГТУ: Науки о человеке, обществе и культуре / Под ред. И.И. Докучаева. – Комсомольск-на-Амуре, 2011. – № I-2(5). – С. 41-45.
6. Товбаз, Е.Г. Восприятие студентами текстовой информации в зависимости от функциональной асимметрии головного мозга / Е. Г Товбаз // Наука и образование в жизни современного общества: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 29 ноября 2013г.: Часть 3; М-во обр. и науки РФ. Тамбов: Изд-во ТРОО «Бизнес-наука-общество», 2013. – С. 128-131.

Кобышева А.С., Ширковская Е.С.

Средства художественной литературы в процессе нравственно-эстетического воспитания на уроке иностранного языка

(Россия, Ставрополь)

doi: 10.18411/sr-10-08-2020-28

idsp: sciencerrussia-10-08-2020-28

Аннотация

В этой статье рассматривается важность и необходимость применения средств художественной литературы в процессе нравственно- эстетического воспитания младших школьников на уроке иностранного языка. Изучаются способы нравственно-эстетического воспитания на уроке иностранного языка. Итогом работы является ряд существенных предложений по проведению уроков иностранного языка с помощью средств художественной литературы. Издание рекомендовано для студентов, научных сотрудников педагогической и социальной специализации, а также для всех читателей, интересующихся вопросами нравственно- эстетического воспитания через средства художественной литературы.

Ключевые слова: нравственно-эстетическое воспитание на уроке иностранного языка, начальный этап обучения иностранному языку, средства художественной культуры, методические приемы.