

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игровые технологии в педагогической деятельности.....	6
1.1. Содержание понятий «активные формы обучения» и «игровые технологии»	6
1.2. Роль игровых технологий в образовательном процессе.....	15
1.3. Соответствие игровых технологий содержанию федерального государственного образовательного стандарта	30
Глава 2. Игровые технологии на уроках МХК.....	35
2.1. Веб-квест как игровая технология на уроке МХК	35
2.2. Игра «Искусство Древней Руси» с элементами веб-квеста на уроках МХК.....	45
Заключение	51
Список использованных источников и литературы	55

Введение

В повседневной жизни термин «игра» относится к понятиям, которые кажутся совершенно простыми и понятными, однако при ближайшем рассмотрении обнаруживают большую неопределенность и противоречивость. Однако, игра является одним из самых существенных видов человеческой активности.

На протяжении XX века понятие игры выходит за пределы изначально присущей детям деятельности и находит свое место во всех сферах современного образования. Именно игра является одним из двигателей современной педагогики. Игра является эффективным способом всестороннего развития ребенка, обеспечивает позитивное влияние на освоение школьниками социокультурного опыта.

Игровые технологии облегчают педагогический процесс, помогают внести в урок новые элементы, повысить увлеченность детей, за счет отличия проведения от обычных уроков. Использование игр способствует овладению новой информацией в привлекательной для учеников форме, развитию сообразительности и интереса к изучаемому материалу. При этом технический прогресс способствует тому, что традиционные формы и методы образовательного процесса дополняются новыми педагогическими технологиями, подразумевающими активное использование информационных и медиатехнологий.

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что использование игровых технологий, в особенности с привлечением медиатехнологий, в современном российском образовании находится на достаточно низком уровне. Несмотря на то, что информационные технологии сегодня активно развиваются и внедряются почти во всех сферы жизни, в России почти отсутствует культура применения медиатехнологий в качестве

одного из элементов образовательного процесса. Большинство методов, используемых педагогами в рамках информационных технологий, устарели и не способны реально увлечь современных школьников. Помимо этого, игровые технологии часто применяются в изучении таких предметов как иностранный язык, история, обществознание, но концепция использования игровой деятельности на уроках мировой художественной культуры так и не была полноценно разлизана.

Игровые технологии как важный элемент образовательного процесса обладает высокой степенью **научной разработанности**. Среди российских авторов, посвятивших свои исследования данному аспекту, можно выделить П.И. Пидкасистого, М.Г. Ермолаеву, Г.К. Селевко, А.В. Запорожца, Г.М. Киселева, Т.М. Михайленко, А.С. Пугачева и др.¹

Объектом данного исследования являются игровые технологии в образовательном процессе, а **предметом** – игровые технологии с использованием медиа на уроках МХК.

Цель исследования – рассмотреть игровые технологии и активные формы преподавания и спроектировать игру по «Искусство Древней Руси» для учащихся 8-9 классов.

Достижение этой цели требует решения следующих **задач**:

- проанализировать содержание понятий «активные формы обучения» и «игровые технологии»;
- рассмотреть роль игровых технологий в современном образовательном процессе;
- провести анализ игровых технологий на предмет соответствия содержанию федерального образовательного стандарта;

¹ Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии. М., 1996; Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе. Спб., 2005; Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М., 1998; Запорожец А. В. Развитие произвольного поведения у ребенка. М., 2005; Киселев Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании. М., 2012; Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации. Челябинск, 2011. С. 140-146; Пугачев А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения // Молодой ученый. 2012. № 11. С. 474-476.

- дать характеристику веб-квесту как игровой технологии на уроках МХК;
- спроектировать и провести игру «Искусство Древней Руси» с элементами веб-квеста на уроках МХК.

Методологической основой данного исследования является технологический подход в образовании. Технологический подход во всех сферах представляет собой представление производственных процессов как технологий, он выступает как концентрированное выражение достигнутого уровня развития и внедрения научных достижений в практику. Применение технологического подхода в отношении социальных процессов, в том числе к образованию, на сегодняшний день представляет собой новое явление для российской социальной действительности. Тем не менее, сегодня этот подход активно разрабатывается отечественной педагогикой, он освещается в работах таких авторов, как В. П. Беспалько, Т. А. Ильина, М. Е. Берштадский, Г. К. Селевко и др. Среди иностранных исследователей можно выделить Л. Андерсона, Т. Гилберта, Н. Гронлунда и др. Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантирование достижения поставленных учебных целей.

Основными методами, применяемыми в ходе исследования, являются аналитический метод, моделирование, эксперимент, сравнение и наблюдение.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения. В первой главе планируется осветить общую характеристику игры, игровой деятельности и технологий в педагогике, а также их соотношение с современными законами РФ об образовании. Вторая глава составляет практическую часть исследования, в ней выделяются те виды рассмотренных технологий, которые возможно использовать на уроках МХК, также проведен их анализ на примере проведенных уроков и внеклассных мероприятий и составлен план уроков, с использованием выделенных активных форм и игровых технологий.

Глава 1. Игровые технологии в педагогической деятельности

1.1. Содержание понятий «активные формы обучения» и «игровые технологии»

Многие ученые выделяют игру как один из ведущих типов деятельности, присущих каждому человеку. Так, например, по мнению исследователя культуры, профессора Й. Хёйзинги, игра представляет собой самый легкий способ познания мира. При этом игра является свободной деятельностью, обладающей незаинтересованным характером, изолированной в рамках пространства и времени, структурированной посредством правил, обладающей сплачивающей и группообразующей способностью².

Также игра для Хёйзинги – прежде всего созидательная деятельность, высший смысл которой заключается в общественном существовании, где немаловажную роль играет сыгранность, т.е. добровольное самоограничение, приоритет общественных интересов³.

Как средство обучения игра использовалась с древности, ее феномен заключается в том, что, представляя собой развлечение, вид отдыха, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию и т.д. Так, являясь самым легким способом познания, игра является одной из наиболее предпочтительных форм деятельности для детей дошкольного и школьного возраста, так как помогает лучшему усвоению и закреплению материала, а также способствует формированию мотивации и личной заинтересованности учеников. В образовательном процессе игра как средство обучения применяется в рамках педагогических игровых технологий.

² См.: Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М., 1997.

³ Там же.

Рассматривая применение игровых технологий в школьном образовании, необходимо начать с определения самого понятия педагогических технологий в целом, а также игровых технологий в частности.

На сегодняшний день термин «педагогические технологии» не имеет четкого, устоявшегося определения, в научном понимании и употреблении этого термина существуют больше разночтения. Тем не менее, среди различных подходов к определению «педагогических технологий» можно выделить четыре основных позиции: педагогические технологии как способ, педагогические технологии как средство, педагогические технологии как научное направление, педагогические технологии как многомерное понятие⁴.

В рамках первой концепции педагогические технологии рассматриваются как процесс коммуникации, выполнения учебных задач, основанный на определенной системе взаимодействия участников педагогического процесса⁵. Именно на эту концепцию понимания педагогической технологии опирается данное исследование.

Говоря об образовательных методах, нужно отметить большую значимость принципа активности ребенка, который имеет тесную взаимосвязь и взаимозависимость с технологическим подходом в обучении. Данный принцип был сформулирован К. Д. Ушинским и считается основополагающим принципом обучения и воспитания⁶.

Активность в рамках этого принципа рассматривается как познавательная способность, присущая человеку от природы. Однако, чтобы эта способность нашла практическое применение в познавательной деятельности, необходимо естественное стремление ученика к самостоятельности, которую следует направить на активное и сознательное

⁴ Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. М., 2005. С. 35.

⁵ Там же.

⁶ Якиманская И.С. Принцип активности в педагогической психологии // Вопросы психологии. 1989. № 3. URL: <http://www.voppsy.ru/issues/1989/896/896005.htm> (дата обращения: 03.05.2016).

восприятие сообщаемых знаний⁷. Согласно Л. С. Выготскому, в ходе образовательного процесса нельзя отторгать жизненный ребенок, в котором реализуется его активность, и игнорировать его, считая несовершеннолетним с позиции взрослого, наоборот, нужно опираться на него⁸. У школьника игра начинает существовать в виде ограниченной формы деятельности, преимущественно типа спортивных игр, играющих известную роль в общем развитии школьника, но не имеющих того значения, которое имеет игра у дошкольника. В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношении к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде (обязательная деятельность с правилом). Все рассмотрение сущности игры показали нам, что в игре создается новое отношение между смысловым полем, т.е. между ситуацией в мысли, и реальной ситуацией⁹.

В некоторых педагогических технологиях целям и средствам активизации уделяется большое значение. Эти технологии можно отнести к классу «технологий модернизации обучения на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся»¹⁰. В рамках этого класса можно выделить активные формы обучения, которые представляют собой методы, побуждающие обучающихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Активные формы включают в себя следующие технологии:

- технологии проблемного обучения;
- технологии проектного обучения;
- интерактивные технологии;
- игровые технологии¹¹.

⁷ Запороженко Л. И. Проблема развития познавательной активности // Социально-экономические явления и процессы. 2012. № 5. С. 221.

⁸ Выготский Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 2. М., 1982 г. С. 250.

⁹ Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Издательский дом «Первое сентября». URL: <http://dob.1september.ru/article.php?ID=200500510> (дата обращения 01.04.2016)

¹⁰ Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. С. 124.

¹¹ Там же.

Технология проблемного обучения представляет собой процесс познания учащихся, который приближается к исследовательской деятельности. Основным дидактическим приемом в рамках этой формы является создание проблемной ситуации, имеющей форму познавательной задачи. Познавательные задачи должны быть доступными по своей трудности, учитывать возможности учеников, находиться в русле изучаемого предмета и быть значимыми для усвоения нового материала. Основная задача педагога при этом заключая не столько в том, чтобы передать информацию, сколько в приобщении обучающихся к объективным противоречиям развития научного знания и способам их разрешения. Схема проблемного обучения представляет собой последовательность процедур, включающих постановку преподавателем учебно-проблемной задачи, создание для учащихся проблемной ситуации; осознание, принятие и разрешение возникшей проблемы, в процессе которого они овладевают обобщенными способами приобретения новых знаний; применение данных способов для решения конкретных систем задач.

Проблемная ситуация создается учителем путем применения особых методических приемов:

- учитель подводит учеников к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;
- излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- предлагает классу рассмотреть явление с различных позиций;
- побуждает обучаемых делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты;
- ставит проблемные задачи (с избыточными или недостаточными проблемными данными, с заведомо

допущенными ошибками, с ограниченным временем решения и т.д.)¹².

Одним из преимуществ технологии проблемного обучения является тот факт, что учащийся в ходе направленного процесса решения проблемы преодолевает определенные трудности, вследствие чего его активность и самостоятельность достигают высокого уровня, что в свою очередь способствует лучшему усвоению материала.

Технология проектного обучения представляет собой развитие идей проблемного обучения и характеризуется наличием проблемы ученика, личной или социальной, решение которой предполагает интегрированное знание, исследовательский поиск, проектную деятельность¹³. Учитель при этом выступает в роли наставника, советника, но не исполнителя. В контексте этой технологии обучения проект представляет собой результативную деятельность, совершаемую в специально организованных педагогом условиях, которые дают ученику возможность действовать самостоятельно, а именно находить и анализировать информацию, самостоятельная индивидуальная или групповая работа над проектом, принятие решений и т.д.¹⁴ Главное отличие проектного обучения от проблемного в том, что в этом случае деятельность учащихся подразумевает получение конкретного практического результата и его публичное предъявление.

Цель проектного обучения предполагает выработку общих умений и навыков в процессе творческой самостоятельной работы, а также развитие социального сознания¹⁵. Проектный метод ориентирован на интерес,

¹² Омарова А. А. Современная технология проблемного обучения // Современные наукоемкие технологии. 2011. № 1. С. 74.

¹³ Савенков А. И. Проект, проектирование и «проектное обучение» в современном образовании // Школьный психолог. 2007. № 23. С. 6.

¹⁴ Там же.

¹⁵ Пахомова Н. Ю. Проектное обучение – что это? // Методист. 2004. № 1. С. 42.

творческую самореализацию развивающейся личности ученика, развитие его физических и интеллектуальных возможностей.

Интерактивная технология является такой формой организации процесса обучения, которая основана на прямом взаимодействии учеников с окружающей средой. Опыт учащегося является центральным активатором учебного познания, при этом учебное окружения выступает в качестве реальности, в которой ученик находит для себя область осваиваемого опыта¹⁶. Иными словами, интерактивные технологии – это вид информационного обмена учащихся с окружающей средой¹⁷. Наиболее распространенными примерами применения интерактивных технологий являются дискуссии и дебаты.

Игровая технология строится как образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим сюжетом, содержанием, персонажем. Игровые технологии связываются с игровой формой взаимодействия учеников и педагога посредством реализации определенных сюжетов (игр, сказок, спектаклей, делового общения)¹⁸. Выполнение образовательных задач подразумевает содержанием игры, при этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогая активизировать учебный процесс и усвоить ряд учебных элементов. При этом основное отличие от интерактивной технологии заключается в том, что при применении интерактивного метода активная деятельность учащихся связана непосредственно с учебным окружением, существующей окружающей средой. При игровом же методе происходит замещение реальных вещей условными, деятельность учеников осуществляется в рамках среды, обусловленной игровым сюжетом.

¹⁶ Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы // Учитель. 2002. № 1. С. 25.

¹⁷ Гузеев В. В. Основы образовательной технологии: дидактический инструментарий. М., 2006. С. 115.

¹⁸ Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации. Челябинск, 2011. С. 140.

Педагогическая игра, в отличие от игр в общем понимании, предполагает четко поставленную цель обучения и соответствующий ей педагогический результат. Технология педагогической игры основана и отработана на базе обширного применения педагогических принципов, идей, понятий и правил. Педагогической аксиомой в рамках игровой деятельности является положение, в соответствии с которым к развитию интеллектуальных способностей, инициативности, самостоятельности и ответственности обучающихся может привести только предоставление им свободы действий в общении¹⁹. Это подразумевает также вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли и проверили то, что им предлагается в качестве объекта усвоения, но и осознали то, что их успехи в саморазвитии в изначальной степени зависят от их собственных решений и усилий.

Педагогические игры можно классифицировать по нескольким признакам. Так, в первую очередь игры можно разделить по виду деятельности на интеллектуальные (игры-манипуляции, конструкторские игры, психотехнические), физические (спортивные, моторные), социальные (деловые, сюжетно-ролевые, имитационные, организационно-коммуникативные), психологические и трудовые²⁰.

В школах игровые технологии могут использоваться как в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или даже раздела учебного предмета, так и в качестве отдельных элементов более обширной технологии или фрагмента занятия (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). При этом в структуру игры как процесса обязательно входят такие элементы, как роли, взятые на себя учащимися; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, т.е. замещение условными вещами реальных; реальные

¹⁹ Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий. С. 142.

²⁰ Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. С. 128.

отношения между играющими; сюжет (область действительности, условно воспроизводимая в игре).

Можно также определить спектр целевых ориентаций педагогической игры:

- дидактические целевые ориентации (познавательная деятельность, расширение кругозора);
- воспитывающие (формирование определенных нравственных и мировоззренческих установок; воспитание самостоятельности, общительности, коллективизма);
- развивающие (развитие памяти, внимания, мышления, речи, творческих способностей и т.д.);
- социализирующие (приобщение к ценностям и нормам общества, адаптация к условиям среды)²¹.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии занимают достаточно важное место в учебно-воспитательном процессе ввиду того, что они, наряду с другими активными формами обучения, не только способствует пониманию преподаваемого материала, но и стимулирует умственную деятельность учеников, тренирует память, а также является одним из приемов преодоления пассивности учащихся.

Можно сказать, что все рассмотренные технологии в современном информационном мире направлены на развитие у школьников медиаграмотности, ведь в свою очередь понятие «Медиаграмотность» (media literacy) — выступает за то, чтобы человек был активным, обладающим развитой способностью к восприятию, созданию, анализу, оценке текстов²². Если быть точнее, то современные ученики должны такие способности как, умение анализировать, синтезировать, сравнивать, оценивать, делать выводы,

²¹ Пугачев А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения // Молодой ученый. 2012. № 11. С. 275.

²² Smelser N. Schools as Developmental Environments // International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. Vol. 14. Oxford, 2001, P. 4693

предположения, выдвигать гипотезы, подбирать методы. Именно эти качества помогают развивать у современных школьников все рассмотренные выше технологии.

1.2. Роль игровых технологий в образовательном процессе

Технический прогресс сегодня не стоит на месте. Изобретение новых и совершенствование старых компьютерных технологий, электронных устройств и средств коммуникаций влечет за собой применение информационных и медиа-технологий во всех областях жизни. Не остается позади в этом плане и педагогическая сфера.

Современный школьник с раннего возраста окружен множеством цифровых средств, таких, например, как персональный компьютер, планшет, смартфон и др., а также имеет открытый доступ к любым источникам информации, многие дети приобретают навык обращения с электроникой параллельно с навыками речи, счета, чтения и т.д. Все это способствует формированию нового типа мышления, получившего название «клиповое мышление». Слыша слово «клип», люди, чаще всего, соединяют его с музыкой, видео и это не случайно, поскольку в переводе с англ. «clip» – «отсечение; вырезка (из газеты); отрывок (из фильма), нарезка». Слово «клип» отсылает читателя к принципам построения музыкальных видеороликов, точнее к тем их разновидностям, где видеоряд представляет собой слабо связанные между собой образы. По принципу построения музыкального клипа строится и клиповое мировоззрение, то есть человек воспринимает мир не целостно, а как череду почти не связанных между собой частей, фактов, событий. Владелец клипового мышления затрудняется, а подчас не способен анализировать какую-либо ситуацию, ведь её образ не задерживается в мыслях надолго, он почти сразу исчезает, а его место тут же занимает новый²³

²³ Семеновских Т.В. «Клиповое мышление» — феномен современности [Электронный ресурс] // Оптимальные коммуникации: эпистемический ресурс Академии медиаиндустрии и кафедры теории и практики общественной связности РГГУ. URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/> (дата обращения: 14.04.2016).

Клиповое мышление обозначает особенность человека воспринимать мир посредством короткого и яркого посыла, или набора тезисов, подающихся без определения контекста, так как в силу своей актуальности контекстом для клипа является объективная действительность. Таким образом, человек способен свободно воспринимать и интерпретировать клип в силу того, что погружен в эту самую действительность²⁴.

К.Г. Фрумкин определяет клиповое мышление, как вектор в развитии отношений человека с информацией, способность быстро переключаться между разрозненными смысловыми фрагментами, но неспособность к восприятию длительной линейной последовательности — однородной и одностильной информации.

Он выделяет пять факторов, породивших феномен «клипового мышления»:

- 1) ускорение темпов жизни и напрямую связанное с ним возрастание объема информационного потока, что порождает проблематику отбора и сокращения информации, выделения главного и фильтрации лишнего;
- 2) потребность в большей актуальности информации и скорости ее поступления;
- 3) увеличение разнообразия поступающей информации;
- 4) увеличение количества дел, которыми один человек занимается одновременно;
- 5) рост демократии и диалогичности на разных уровнях социальной системы²⁵.

Нужно отметить, что большинство людей сегодня считают клиповое мышление катастрофичным, потому что люди получают информацию

²⁴ Азаренок, Н.В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире. М., 2009. С. 110.

²⁵ Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста [Электронный ресурс] // Топос: литературно-философский журнал. 2010. № 9. URL: <http://www.topos.ru/article/7371> (дата обращения 05.04.2016).

пульсами, не фокусируясь на идеях, а лишь на отдельных вспышках и образах. Однако, такой тип мышления должен скорее восприниматься не как проблема, а как данность, так как такой тип мышления является адекватной реакцией на возрастающее количество медиатехнологий, информации и скорости ее передачи. Термин «клиповое мышление» появился в философско-психологической литературе в 90-х гг. XX века, и сегодня первые обладатели такого типа мышления представляют собой обычных взрослых людей, которые спокойно живут и работают, и отличаются от предыдущего поколения лишь способом восприятия информации.

Еще одной проблемой поколения I (Также Generation M, Generation Z, Net Generation и Internet Generation — поколение людей, родившихся примерно между началом 1990-х и серединой 2000-х), возникающей в рамках ускорения темпов жизни и напрямую связанного с ним возрастания объема информационного потока, является проблема восприятия и фильтрации информации²⁶, а также проблема репрезентативности источников, которая возникает из-за большого количества информации, которую может найти ученик. Отсюда вытекает проблема развития навыка критического мышления, которым должен обладать человек в современном информационном мире.

На сегодняшний день многие ученые указывают на то, что школа отстает от современности, так как в образовательных подходах не учитываются перечисленные выше характерные особенности современных школьников. Так, например, авторы манифеста «Гуманистическая педагогика: XXI век» заявляют, что все существующие проблемы педагогического процесса решаются чисто механически: путем добавления нового предмета в учебный план, продвижения идеи единых учебников и т.д. Однако, результат таких мер не способствует интересу учащихся, а учителя задавлены отчетностью, и им некогда заниматься детьми. В качестве выхода

²⁶ Короченский А.П. Медиакритика и система медиаобразования. Таганрог, 2009. С. 60.

из сложившейся ситуации предлагается альтернативный образ будущей школы, способной научить учиться самостоятельно, самому себе ставить задачи на обучение, причем центральной фигурой такой школы будет являться сам ученик, его мотивы и установки, а главным условием будет ориентация на личный интерес ученика и учителя²⁷. В рамках этой концепции по модернизации процесса образования технологический подход представляет особый интерес, так как включает в себя ряд технологий, способных развить в детях интерес к учебе посредством современных методов и инструментов.

В условиях научно-технического прогресса сегодня в педагогической сфере начинает набирать популярность использование медиатехнологий, нацеленное на развитие личности, формирование культуры общения со СМИ, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, умений самостоятельно анализировать, интерпретировать и оценивать медиа-тексты. В связи с этим последнее время выделяется такое явление, как медиаобразование.

Согласно определению, которого придерживается большинство экспертов, медиаобразование «связано со всеми видами медиа (печатными и графическими, звуковыми, экранными и т.д.) и различными технологиями; оно дает возможность людям понять, как массовая коммуникация используется в их социумах, овладеть способностями использования медиа в коммуникации с другими людьми»²⁸.

Основными задачами медиаобразования является подготовка нового поколения к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, способность человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на

²⁷ Манифест «Гуманистическая педагогика: XXI век» // Новая газета. 2015. № 112. URL: <http://www.novayagazeta.ru/society/70301.html> (дата обращения 02.04.2016).

²⁸ Федоров А. В. Медиаобразование и медиаграмотность // Пси-фактор. URL: <http://psyfactor.org/lib/fedorov11-11.htm> (дата обращения 06.05.2016).

основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств²⁹. То есть, главная задача медиаобразования – создать медиаграмотную личность, которая при этом обладает следующими способностями:

- критического мышления и ритической автономии личности;
- восприятие, оценка, понимание и анализу медиатекстов;
- уметь декодировать медиатексты и сообщения;
- коммуникабельность;
- иметь и развивать знания социальных, культурных, политических и экономических смыслов и подтекстов медиатекстов;
- эстетическое восприятие, оценка и понимание медиатекстов;
- уметь самовыражаться с помощью медиа;
- уметь интерпретировать медиатексты, экспериментировать с различными способами технического использования медиа и создавать медиапродукты или тексты³⁰.

Таким образом, медиаобразование в современном мире рассматривается как процесс развития личности с помощью и на материале средств массовой коммуникации (медиа) с целью формирования культуры общения с медиа, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, умений полноценного восприятия, интерпретации, анализа и оценки медиатекстов, обучения различным формам самовыражения при помощи медиатехники. Обретенная в результате этого процесса медиаграмотность помогает человеку активно использовать возможности информационного поля телевидения, радио, видео, кинематографа, прессы, Интернета³¹.

Нужно отметить, что впервые на мировом уровне проблему медиаобразования вынесли в 1982 году, принятием Грюнвальдской

²⁹ Давыдов В. В. Российская педагогическая энциклопедия. М.: 1999. С. 555.

³⁰ Федоров А. В. Медиаобразование и медиаграмотность: мнения экспертов (анализ результатов анкетирования) // Пси-фактор. URL: <http://psyfactor.org/lib/fedorov0.htm> (дата обращения 04.05.2016).

³¹ Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика. Ростов, 2001. С 8.

декларации ЮНЕСКО. В результате принятия декларации были сформулированы тезисы для формирования информационной и медийной грамотности:

- важно вводить медиаобразование во все уровни непрерывного образования (с дошкольного до университетского обучения) для приобретения знаний, выработки навыков и взглядов, позволяющих корректно анализировать поступающую информацию развивать критическое мышление и повышение компетентности у пользователей всех видов медиа;
- также необходимо создание курсов переподготовки для педагогов для углубления знаний в области средств массовой информации для знакомства учеников с миром медиа;
- стимулировать изучение психологии, педагогики, социологии в сфере медиа для дальнейшего развития и улучшения медиаобразования³².

Игровые технологии представляют интерес в рамках медиаобразования, так как различные элементы медиакультуры могут внедряться в процесс выполнения игровых и творческих заданий. Интеграция игровых технологий и медиа позволяет выделить новое направление, в иностранных исследованиях получившие название эдьютенмент или геймификация³³. Отечественные исследования пока еще не сошлись на единственном варианте названия этого направления, но чаще всего в научных работах можно встретить такие термины, как «креативное образование»³⁴, «неформальное образование»³⁵ или «игрозование»³⁶. В рамках этого направления в качестве игровых технологий используются

³² Грюнвальдская декларация по медиаобразованию // Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. URL: <http://ru.iite.unesco.org/publications/3214705/> (дата обращения: 20.03.2016).

³³ Полякова В. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 5. С. 76.

³⁴ Зиновкина М. М. Педагогическое творчество. М., 2007. С. 33.

³⁵ Феклисов И. Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. 2002. С. 24.

³⁶ Попов А. В. Маркетинговые игры. М., 2006. С. 74.

новые формы вовлечения учеников в активную деятельность: интерактивные телепередачи и презентации, компьютерные игры, образовательные веб-квесты и т.д.³⁷ Все эти формы, в особенности, компьютерные игры, позволяют перевести в плоскость информационных технологий все основные принципы и элементы игровых технологий, таких, как взятие учениками на себя определенных ролей, замещение реальных вещей условными, сюжет и установление реальных отношений между играющими.

Современные работы позволяют выделить следующие особенности данного педагогического направления:

- акцент на мотивацию учащихся (положительные эмоции, получаемые в процессе обучения и использованием медиа способствует формированию стойкого интереса к учебному процессу);
- достижение цели (игры и интерактивные задания ставят перед игроком множество целей, как стратегических, так и тактических);
- активность обучающегося (игра представляет собой одно из наиболее эффективных средств активизации, что способствует более эффективному развитию компетенций);
- обратная связь (система оценок и уровней внутри игры способствует пониманию того, что обучающийся успешно продвигается к достижению своих целей, что в свою очередь мотивирует его к достижению дальнейших успехов);
- социальная поддержка (ввиду того, что игра является, как правило, коллективной формой деятельности, игроки приобретают коммуникативные навыки)³⁸.

При этом в условиях, когда создание целостной образовательной игры не представляется возможным по каким-либо причинам, в образовательных

³⁷ Ахметов Н. К. Учебные игры: анализ и систематизация // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 4. С. 118.

³⁸ Полякова В. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы. С. 80.

целях можно использовать даже отдельные элементы игрового процесса, привычные каждому современному ученику: уровни – как расширение прав и открытие доступа к обучающему контенту; очки – как цифровое выражение значимости работы и вклада в совместную деятельность; прогресс – как наглядное изображение постепенного роста компетенций³⁹. Образовательные игровые технологии с использованием информационных технологий основаны на таких педагогических принципах, как:

- принцип связи теории и практики, основанный на том, что правильно поставленное обучение вытекает из самой жизни и неразрывно связано с ней как через источник знаний, так и через результат;
- принцип последовательности, подразумевающий, что человек обладает информацией только тогда, когда он владеет системой четко взаимосвязанных понятий, определенной логикой учебного материала и познавательными возможностями обучающихся;
- принцип доступности, обусловленный тем, что доступность обучения определяется организацией образовательного процесса, индивидуальными и возрастными особенностями учеников, методами обучения т.д.⁴⁰

Подробно останавливаясь на конкретных формах игровых технологий с использованием медиа, в первую очередь можно выделить видеоигры. С конца XX века видеоигры прошли путь от стартового восприятия в качестве исключительно детского развлечения, через осуждение и более спокойное отношение как ко «взрослому» культурному феномену - к признанию в качестве социальной нормы⁴¹. Исследование проводилось в городах с

³⁹ Полякова В. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы. С. 80.

⁴⁰ Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 184.

⁴¹ Грин Д. Реализация программ обучения на основе видеоигр // Онлайн-академия Zillion. 2013. URL: <http://zillion.net/ru/blog/237/riealizatsiia-programm-obucheniia-na-osnovie-videoighr> (дата обращения: 12.05.2016).

населением более 100000, в результате которого выяснилось, что около 87% всех интернет-аудитории играет в компьютерные игры чаще одного раза в месяц, из которых 32% – это дети и молодые люди от 13 до 25 лет⁴².

Одним из факторов, обусловивших это, является осознание новых возможностей, которые игры способны приносить в разные сферы жизни, при этом одной из таких возможностей является применение видеоигр в образовании.

Видеоигры как форма игровых педагогических технологий характеризуются следующими факторами, обуславливающими мотивационный эффект и потенциал:

- развитие мелкой моторики (во время игры мозг постоянно дает рукам команды вовремя нажимать подходящие кнопки и менять сочетание клавиш, что способствует развитию ловкости рук; при этом хорошая мелкая моторика оказывает большое влияние на развитие отдельных участков мозга, совершенствуя память, логику, творческие способности и т.д.);
- вовлечение (обучающие видеоигры обеспечивают высокий уровень вовлечения ученика в учебный процесс и удерживают его внимание);
- постановка целей (видеоигры сами по себе наделены четкой целеполаганием, интеграция образовательных целей в игровые позволяет ученикам лучше усваивать материал, попутно обучаясь принципам и логике решения проблем и стратегическому мышлению);
- игровое освоение материала (игры, берущие за свою основу материалы, изучаемые в рамках школьной программы, помогают усваивать факты и события с энтузиазмом, а также способствуют

⁴² Игровой рынок в России. Игровой отчет за 2012 год // Mail.Ru Group. URL: <https://corp.imgs.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossii@mail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 12.05.2016).

лучшему понимаю материала ввиду наглядных причинно-следственных связей, демонстрируемых по ходу развития игрового сюжета);

- тренировка комплекса жизненно важных навыков (в зависимости от жанра, видео игры способны развивать определенный ряд навыков ученика; например, пошаговые стратегии со строительством улучшают пространственное мышление, музыкальные игры и шутеры (жанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного и метательного оружия.) тренируют быстроту реакции, военные игры тренируют стратегические и тактические навыки, а также концентрацию внимания)⁴³.

На сегодняшний момент гейм-дизайнеры занимаются адаптацией некоторых игр для использования на уроках в классах имеющихся на рынке продуктов, так, например, игра-симулятор постройки города SimCity изменилась на учебную версию SimCityEdu⁴⁴. Корпорация Valve выпустила обучающую версию своей знаменитой игры Portal, в которой игрок благодаря решению физических головоломок должен выбраться из таинственной лаборатории, а образовательная версия этой Teach with Portals⁴⁵ позволяет в веселой форме развивать логику, пространственное мышление, получать теоретические и практические знания в области физики, теории вероятности и математики.

Можно сделать вывод, что в образовательном процессе можно эффективно использовать все типы игр, но существуют и специальные типы игр, созданные под разные задачи обучения для разных возрастов. Так,

⁴³ Ширшова Л. Видеоигра как ассистент учителя // Newtonew: новости сетевого образования. 2015. URL: <https://newtonew.com/discussions/dzhordan-shapiro-videoigra-kak-assistent-uchitelja> (дата обращения: 12.05.2016).

⁴⁴ EA and Glasslab Collaborate to Inspire Next Generation Through Simcityedu // SimCity. URL: http://www.simcity.com/en_US/simcityedu (accessed: 20.05.2016).

⁴⁵ Lesson Plans // Teach With Portals. URL: http://www.teachwithportals.com/index.php/category/lesson_plans/ (Accessed: 20.05.2016).

например, в США в качестве одной из обучающих игр для учеников старшего школьного возраста и студентов пользуется популярностью экологическая игра «Гражданская наука», разработанная при поддержке Национального научного фонда⁴⁶. Суть игры заключается в том, что ученикам нужно очищать виртуально воссозданное озеро Мендота. Студенты изучают ландшафт, собирают информацию, берут пробы воды, используют научную аргументацию с целью анализа результатов проб воды, обдумывают свои дальнейшие действия и т.д. При этом исследования фонда показали, что образовательный прогресс в группе игроков был выше, чем в контрольной группе традиционного неигрового обучения⁴⁷.

Таким образом, сегодня в условиях информационного общества, характеризующегося в частности восприятием реальности, основанном не только на непосредственном наблюдении, но и в большой степени на наблюдении, опосредованном носителем информации, видеоигры являются перспективной и эффективной формой педагогических игровых технологий. Они соответствуют идее альтернативного образа будущей школы, ориентирующейся главным образом на интерес ученика и учителя, а также способствуют усвоению учебного материала и развитию ряда полезных навыков.

Еще одной формой игровых технологий, использующих медиа, которая набирает сегодня популярность в образовательной среде, является веб-квест. Чаще всего веб-квесты упоминаются в контексте того, что процедура поиска информации в сети и использование сетевых информационных ресурсов иногда вызывает затруднения у учащихся. Однако развитие информационных технологий и нарастание объема информации требует

⁴⁶ Citizen Science // Games Learning Society. URL: https://www.gameslearningsociety.org/project_citizen_science.php (accessed: 12.05.2016).

⁴⁷ Грин Д. Реализация программ обучения на основе видеоигр // Онлайн-академия Zillion. 2013. URL: <http://zillion.net/ru/blog/237/riealizatsiia-programm-obucheniia-na-osnovie-videoighr> (дата обращения: 12.05.2016).

умения правильно использовать поисковые и информационные ресурсы, а также фильтровать опубликованную в Интернете информацию.

Одно из возможных решений этой проблемы связывается с использованием структурного подхода, который даст ученикам возможность научиться продуктивно использовать свой труд, соединять и комбинировать различные информационные ресурсы, а также применять свои творческие способности⁴⁸. Веб-квест считается технологией, способной реализовать этот структурный подход.

Образовательный веб-квест представляет собой задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используется сетевые информационные ресурсы. Такие веб-квесты разрабатываются для максимальной интеграции Интернета в учебные предметы на разных уровнях обучения. Ключевым моментом веб-квеста является список ссылок на ресурсы, необходимые для выполнения задания, которые учитель подбирает заранее. Указанные ресурсы могут включать в себя информационные сайты, тематические форумы, электронные библиотеки и т.д. При этом ученик при выполнении задания, ознакомившись со всеми ресурсами, может сам решать, какие из них он будет использовать в конечном итоге.

Реализация веб-квеста предлагает определенную структуру, состоящую из семи элементов:

1. Вступление.

Во вступлении четко описываются главные роли участников и сценарий квеста, а также предварительный план работы.

2. Центральное задание.

В центральном задании четко определен результат самостоятельной работы, задана серия вопросов, на которые требуется найти ответы,

⁴⁸ Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения: 13.05.2016).

определена позиция, которую ученику нужно защитить, прописана проблема, которую нужно решить и т.д.

3. Список информационных ресурсов.

4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста.

5. Описание критериев оценки.

6. Руководство к действию.

Может быть, например, представлено в качестве направляющих вопросов, организующих работу (общая концепция, рекомендация по использованию электронных ресурсов и т.д.).

7. Заключение

В заключении суммируется опыт, который будет получен учениками при выполнении самостоятельной работы над квестом.

Разработчик веб-квеста как учебного задания, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Додж, определяет следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ (демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: рассказ, плакат, презентация);
- планирование и проектирование (разработка плана или проекта на основе заданных условий);
- самопознание (любые аспекты исследования личности);
- компиляция (трансформация формата информации, полученной из разных источников);
- творческое задание (создание стихотворения, песни, пьесы, видеоролика);
- аналитическая задача (поиск и систематизация информации);
- детектив, головоломка, таинственная история (выводы на основе противоречивых фактов);

- достижение консенсуса (выработка решения по острой проблеме);
- оценка (обоснование определенной точки зрения);
- журналистское расследование (объективное изложения информации);
- убеждение (склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц);
- научные исследования (изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн-источников)⁴⁹.

При выполнении заданий веб-квеста ученики могут сами выбрать себе роль, на основе которой он будет осуществлять свою деятельность, например, журналист, детектив, ученый и т.д. В таком случае информационные ресурсы могут быть поделены между учениками, который, в свою очередь, могут обмениваться собранной информацией между собой в рамках реализации своей роли (например, журналист запрашивает у детектива имеющуюся у него информацию). Таким образом, веб-квест сочетает в себе элементы не только игровых технологий (ролевая игра, сюжет), но и технологий проблемного и проектного обучения (разработка проекта, представление практического результата своей деятельности и т.д.). Благодаря этому проведение веб-квестов позволяет эффективно использовать присущие каждому виду технологии особенности, что способствует развитию личного интереса ученика, его самостоятельности и нацеленности на результат.

На основании анализа основных особенностей современного медиаобразования, а также конкретных форм игровых технологий, использующих медиа, можно сделать вывод, что в условиях современного мира, характеризующегося научно-техническим прогрессом и развитием информационного общества, такие формы активности учеников имеют

⁴⁹ Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения: 13.05.2016).

большой потенциал и способны развить высокую мотивацию учеников в рамках образовательного процесса.

1.3. Соответствие игровых технологий содержанию федерального государственного образовательного стандарта

Поскольку любая методика и техника, которая используется в современной школе должна соответствовать федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС), необходимо выяснить, отвечают ли игровые технологии и активные формы заявленным.

ФГОС – это совокупность обязательных требований к образованию определенного уровня и (или) к профессии, специальности и направлению подготовки, утвержденных федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере образования.

Федеральные государственные образовательные стандарты обеспечивают:

- единство образовательного пространства Российской Федерации;
- преемственность основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования.

На сегодняшний день все основополагающие государственные документы последних лет, касающиеся школы, в т.ч. Закон РФ «Об Образовании» и Федеральные государственные образовательные стандарты второго поколения, представляют идею развития в качестве ключевой в идеологии новой школы. При этом выделяется три важных постулата:

- школа является важнейшим фактором развития личности;
- школа должна превратиться в действенный перспективный фактор развития российского общества;

– систему образования и школу необходимо постоянно развивать⁵⁰.

При этом нужно отметить, что положения ФГОС от 2010 г. адресованы не столько ребенку, сколько органам власти всех уровней: учителям, директорам школ, руководителям системы образования. Новый стандарт определяет требования, которым должны соответствовать образовательный процесс, его результат и условия обучения⁵¹. Внедрение медиа в учебный процесс может производиться только при условии профессионально подготовленного, медиакомпетентного педагога, который достаточно хорошо владеет знаниями и умением использования медиа в профессиональной деятельности, то есть важно, насколько сам педагог отвечает требованиям медиаграмотности. Следовательно, современные педагоги должны обладать следующими возможностями при работе с медиа: анализировать, синтезировать, сравнивать, оценивать, делать выводы, предположения, выдвигать гипотезы, подбирать методы, т.е. развивать медиаграмотность.

Использование элементов медиаобразования школе требует высокого уровня компетентности учителя, который качественно реализует на практике возможности инновационных технологий и внедряет их в обучение определенных дисциплин. Поэтому подготовка учителя, который использовал бы средства медиаобразования, представляет сложную систему, которая функционирует согласно целям, заданиям и принципам подготовки специалиста в данной отрасли.

Также федеральный стандарт 2010 г. принципиально отличается от стандарта 2004 г. Если раньше в стандарте было детально описано содержание образования (темы, дидактические единицы, служащие основой

⁵⁰ Бузецкая Т. В. Современные педагогические технологии в общеобразовательной школе // Электронный журнал Экстернат. 2014. URL: <http://ext.spb.ru/2011-03-29-09-03-14/79-genera-didactic-techniques/4899-2014-03-23-16-33-40.html> (дата обращения: 19.05.2016).

⁵¹ Кудрявцева А. Г. Современные педагогические технологии как основа качественной подготовки квалифицированных специалистов на основе реализации ФГОС // Актуальные вопросы педагогики. 2014. С. 167.

разработки образовательных программ и учебников по предметам)⁵², то в стандарте нового поколения не прописано детально содержание образования, зато четко обозначены требования к его результатам, как предметным, так и метапредметным, и личностным. Предметные результаты в данной случае включают в себя освоенные учениками в ходе изучения предмета умения, специфические для данной предметной области, формирование научного типа мышления, владение научной терминологией и т.д.⁵³ Метапредметные результаты подразумевают освоение учащимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий, способность использовать их в познавательной, учебной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками⁵⁴.

Личностные результаты включают в себя в частности такие пункты, как:

- формирование ответственного отношения к учебе, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и т.д.⁵⁵

ФГОС нового поколения ориентирован также на становление таких личностных характеристик ученика, как:

⁵² Приказ от 2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования" // Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. URL: <http://docs.cntd.ru/document/901895865> (дата обращения: 14.04.2016).

⁵³ Приказ от 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Министерство образования и науки РФ. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 14.04.2016).

⁵⁴ Там же.

⁵⁵ Там же.

- активность в познании мира, осознание ценности науки и искусства;
- умение учиться и саморазвиваться, применять полученный опыт на практике;
- сотрудничество с другими, умение вести конструктивный диалог⁵⁶.

На основе проведенного ранее анализа игровых технологий в образовательном процессе, в т.ч. игровых технологий, использующих медиа, был сделан вывод, что игровые технологии направлены на активизацию и интенсификацию деятельности учащихся, способствуют повышению мотивации при изучении преподаваемого материала, развивают творческие навыки, а также направлены на саморазвитие учеников.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые педагогические технологии полностью соответствуют ФГОС, а также способствуют реализации нового стандарта образования на практике.

Так можно проследить, что ФГОС дает возможность развитию медиаграмотной личности ученика, ФГОС ориентирован на становление личностных характеристик ученика, таких как критическое мышление, активность в познании мира, способность к саморазвитию и сотрудничеству с другими людьми.

ФГОС поддерживает развитие медиаобразования, так как использование различных видов медиатекстов в учебном процессе позволит повысить уровень мотивации к учебной деятельности, развить у детей критическое восприятие медиаинформации в огромном информационном пространстве, сформировать умение управлять потоками информационных ресурсов; освоить коммуникационные технологии и стратегии их использования.

⁵⁶ Приказ от 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Министерство образования и науки РФ. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 14.04.2016).

Но перед педагогом возникают новые сложности, к примеру, появляется проблема, связанная с методикой преподавания, и определения, какая из них будет оптимальной для развития и формирования медиаграмотной личности учащегося.

Глава 2. Игровые технологии на уроках МХК

2.1. Веб-квест как игровая технология на уроке МХК

В школьной педагогике искусства сложилась определённая система методических средств, обеспечивающих развитие воображения, эмоций и чувств учеников. В первую очередь это метод художественно-педагогической драматургии, разработанный Л.М. Предтеченской⁵⁷.

На уроке МХК задачей становится переживание, а уже затем получение знаний умений и навыков. Путь воздействия искусства на человека, по Предтеченской, проходит через эмоциональное к рациональному.

Опыт преподавания в школе мировой художественной культуры показал, что это можно сделать, если прибегнуть к многовековому опыту искусства театра – «школы для взрослых», как называли театр древние греки. Именно для драматических произведений в их сценическом воплощении важны, органичны остроконфликтные ситуации, властно втягивающие зрителей в их разрешение, в определение своего отношения к участникам конфликта.

Важно сопереживание, которое тесно связывает эмоциональную сферу и многократно усиливается вследствие особой заразительности художественных эмоций, одновременно испытываемых многими⁵⁸.

Также для проведения урока в методике художественно-педагогической драматургии необходим точный план проведения.

Говоря об уроке МХК в русле применения метода художественно-педагогической драматургии, педагоги чаще всего используют такие

⁵⁷ Резанова Ю. А. Использование принципов художественно-педагогического общения на уроках МХК // Молодой ученый. 2014. № 4. С. 1158.

⁵⁸ Предтеченская Л.М. Метод художественно-педагогической драматургии. Приложение к сборнику программ и методических материалов "Интегральный предмет "Искусство" (6 - 11 классы) // Фонд «Социально-культурная инициатива». URL: <http://fski.biz/publikacii14.html> (дата обращения: 10.05.2016).

понятия, как урок–образ, урок-погружение и урок-спектакль. Это обусловлено тем, что урок становится единым художественно-педагогическим целым, направленным, главным образом, на формирование эмоционально-ценностных отношений. На уроках с использованием метода художественно-педагогической драматургии широко используются такие приемы как:

- Работа малыми группами;
- Использование правил театральной режиссуры:
 - а) смена темпа и ритма;
 - б) смена лидерства;
 - в) смена мизансцен;
- Оптимальное сочетание аудио-, видео- сопровождения.

Самыми распространенными формами урока становятся уроки-спектакли, урок-мастерская, уроки-погружения в эпоху, уроки-путешествия, уроки-экскурсии.

Рассматривая метод разработанный Л.М. Предтеченской можно сделать вывод, что в рамках него используются элементы игровых технологий. Также возможно использование самих игровых технологий, в том числе с использованием медиа, таких как веб-квест, определенные видеоигры, которые также можно уложить в сюжет и концепцию урока, созданного по методу художественно-педагогической драматургии.

Веб-квест как одна из разновидностей новых игровых технологий с учетом современных возможностей медиа, может использоваться педагогами МХК, которые работают по методике художественно-педагогической драматургии, так как методика содержит в себе четкую последовательность частей урока, начиная от экспозиции до «последствия». Так и веб-квест имеет четкую последовательность частей, и педагогу, использующему методику Предтеченской, будет легче составить и провести подобное мероприятие.

Также веб-квесты хороши для преподавания МХК и тем, что есть возможность создать проблемный урок и с помощью новых средств сильнее завлечь учащихся, так как данные задания, при наличии необходимого оборудования, можно выполнять индивидуально или же в небольших группах, где каждый участник будет проявлять активность в создании общего материала для презентации своего видения решения проблемы.

Так, возможно использование веб-квестов некоторых видов, таких, например, как веб-квест, созданный на основе задания-загадки, который требует от участников синтеза информации из набора источников для решения головоломки, которую невозможно решить простым поиском ответа на какой-либо конкретной странице Интернета. Решение такой загадки требует усвоения информации из множества источников; составления информации в единое целое посредством выводов и обобщений; исключения ложных следов, которые могут вначале показаться правильными ответами на вопросы, но при ближайшем рассмотрении таковыми не оказываются.

Так, решением головоломки может стать проблема, которую впоследствии необходимо будет решить с помощью последующих размышлений с опорой на Интернет-ресурсы, для лучшей аргументации мнения каждого играющего. Или же сам проблемный вопрос и будет являться той головоломкой, и чтобы решить ее каждому участнику необходимо будет составить свой ответ с аргументацией, которую он сможет найти и свободно составить в предложенных для квеста сайтах.

При проведении творческого веб-квеста учащиеся должны создать какой-либо продукт в заданном формате (картину, коллаж, игру, веб-сайт, презентацию). В таком виде веб-квеста большое внимание уделяется самовыражению каждого из учащихся. В таком варианте проведения также возможно задать в качестве основной деятельности создать такой продукт, который привлекал бы к определенным проблемам, которые уже рассматривались на прошлых уроках. Подобные занятия дают участникам

возможность раскрыть свои творческие способности и помогают через создание своего собственного продукта усвоить большое количество новой информации, закрепить уже изученную.

Веб-квесты по решению спорных проблем и представление в них различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему. Такой вид также возможно использовать на уроках МХК, к примеру, спорную ситуацию возможно составить за счет высказываний различных деятелей того или иного времени. За счет анализа каждого высказывания в спорной проблеме, у ученика есть вариант поддержать одну из представленных сторон, или же разработать свое видение проблемы. Также такие варианты квестов предполагают попытку привести проблемную ситуацию и разные взгляды на нее к консенсусу и поиск ее решения.

Также веб-квесты приносят в урок МХК новую интерактивную форму урока, которая ближе ассоциируется у учащихся больше с развлечением, чем с работой на уроке. Это помогает детям чувствовать себя более открыто, повышается общее эмоциональное настроение и соревновательный эффект. Такие новые формы меняют привычную деятельность ребенка, что позволяет ученикам медленнее уставать. Использование различных подходов к изучению информации позволяет удовлетворить клиповое мышление учеников, при этом из отдельных и разнонаправленных заданий в итоге формируется общее представление о тех или иных темах, которые будут охвачены целиком, а не будут дробиться на отдельные факты. Также самостоятельность при выполнении заданий поможет ученику самостоятельно складывать в голове общую картину, ученик сам начинает понимать, что необходимо составить общее представление, а не достигает этой необходимости благодаря словам педагога.

Также, кроме веб-квеста большую роль в современном образовании начинают играть видео- или компьютерные игры. На данный момент

индустрия компьютерных игр – одна из самых развивающихся на рынке развлечений, чувствуя в обществе любовь к подобному времяпрепровождению нельзя оставить такой институт общества, как школа без должного внимания, поэтому в данный момент в некоторых школах, в частности, в США, начинают использовать видеоигры для помощи школьникам в обучении.

Видео игры также могут применяться при создании урока МХК, но основная проблема их использования заключается в недостаточном техническом оснащении большинства школ, а также в том, что на данный момент нет готовых видеоигр для использования на уроках. Следовательно, задача геймификации сегодня - взять элементы, которые обычно эффективно работают в играх и применить их в реальном мире, возможно использование «механики» подобных игр. К примеру, система баллов и оценок, которая позволит вызвать у учеников стремление к рекордам, а значит и к активным действиям, хотя бы на определенное время. Подобная технология влияет на такие характеристики ученика как:

– Вовлеченность

Исследования показывают, что игры активируют дофаминовую систему мозга, которая отвечает за удовольствие⁵⁹. Это влияет на активность учеников, которые вместо монотонной работы получают порцию положительных эмоций.

– Экспериментирование.

Польза от изучения теоретической части важна, но это не заменит «косвенного опыта» который ученик получает через игру. Так, игра представляет собой симуляцию мира, внутри которого оказывается вовлеченный игрок. Действия, выполняемые в игре, представляются человеку как пережитый, испытанный в жизни опыт⁶⁰. Именно этот

⁵⁹ Вербак К. Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса. М., 2014. С. 44.

⁶⁰ Там же.

механизм заложен в процесс геймификации — использовании ходов и приёмов, характерных для компьютерных игр, в неигровых условиях для повышения продуктивности учеников. Элементы игры способны усилить мотивацию даже в большей степени, чем какое-либо поощрение от преподавателя.

– Результаты.

Геймификацию используют не только в образовании, но и в сфере бизнеса, так, многие компании, такие как Nike, Microsoft и Samsung, заметили значительные положительные результаты от внедрения игровых технологий в свои бизнес-процессы. Это подтверждает, что данная техника работает, а использование ее в школе помогает улучшить результаты еще с условием того, что игра для детей является одним из основных видов деятельности.

Как уже было сказано выше, наибольшая трудность в применении подобных игр заключается в том, что на данный момент в России не существует специально разработанных видеоигр для отдельных предметов. Тем не менее, подобная практика существует в США, так профессор Университета Висконсин-Мэдисон Уильям Шаффер, автор книги «Как компьютерные игры помогают детям учиться», и его команда разработали ряд игр для школ США, играя в которые ученики могут представить себя и научиться мыслить как архитектор, градостроитель или инженер. Но в нашем образовании подобные компьютерные игры создаются самими учениками и в основном не несут в себе педагогического потенциала.

Используя опыт уже созданных игр, хоть и не пригодных для использования в педагогике по нескольким причинам (неподходящий режим игры, возрастные ограничения, большая стоимость, большие системные требования), можно выделить несколько созданных и привлекательных для обучения особенностей такого типа игр:

– игроки выступают в разных ролях;

- развитый сюжет и сюжетные интриги, возможны несколько концовок
- возможность ставить задачи, делать выбор и оценивать его последствия;
- возможность действовать на своем уровне и не бояться ошибиться;
- у игроков появляется свобода воли, т.е. способность влиять на ситуацию как в виртуальной, так и в реальной среде.

Возможно использование не только отдельных элементов компьютерной игры, есть возможность воссоздать и сюжет с местом действия, если это позволяет время и место для проведения подобных занятий, так, возможно составить сюжет, ничем не хуже видеоигры. При этом сюжету в таких играх необязательно напрямую относиться к тематике урока, в нем возможно воссоздать совершенно другую историю, начиная от первобытных племен, заканчивая футуристическим будущим, внутри которого игроки должны будут искать информацию, которая уже относится к определенным школьным предметам. Так, возможно объединить не только МХК с историей или литературой, но и с математикой, физикой или химией. Подобный синтез поможет участникам не устать от одной темы и позволит раскрыть свои навыки знания и в других областях, которые не учитываются в изучении гуманитарных наук. Подобные игры должны содержать в себе вариативность прохождения, как и в некоторых видеоиграх, где возможны несколько способов действия во время прохождения. Здесь явно прослеживаются черты проблемного обучения подобные варианты могут отличаться своей моральной стороной, так, например, есть шанс пройти задание, убивая врагов, а есть возможность расселить их по местам их обитания. Подталкивание со стороны ведущего к более гуманным методам.

Так, одним из видов такой игры может выступать макетная игра, особенностью которой является использование большого макетного

пространства, которым является игровое поле, на подобие тех, что используются в настольных играх, но особенностью такого поля является его изменчивость, то есть, такое поле может видоизменяться за счёт перемещения макетов предметов, которые присутствуют на поле, к примеру, ловушки, попав на которые необходимо отвечать на вопросы по основной теме игры, ландшафт, рельеф и различные здания, которые также участвуют в прохождении. Игроки используют фишки, которые будут двигаться на данном поле. Сюжет и различные локации сделают прохождение увлекательнее, а использование большого пространства, хоть и не реального помогут создать интересный и запутанный сюжет, который состоит из множества квестов, выполнение которых и означает прохождение игры.

Особенностями подобных игр выступают:

- возможность разыгрывать различные виды игр (строительство культовых сооружений в Древней Руси, морские и сухопутные сражения и т.д.);
- повышение динамики за счет того, что сами игроки могут изменять игровое поле или создавать собственные;
- возможность изменения ландшафта также подразумевает большее число сюжетных ответвлений и способов прохождения;
- большая наглядность, благодаря использованию такого поля
- несложные правила для подобных игр, которые позволят быстрее привыкнуть к игре.

Использование подобных игр для уроков МХК представляется возможным, так, с помощью подобного поля можно, к примеру, обыгрывать развитие древних цивилизаций. Или же создать сюжет, который будет косвенно относиться к изучаемой теме, но задания, находящиеся на игральном поле, будут связаны напрямую с ними, так возможно создать игру про искателей кладов, связанных с определённой культурой или промежутком

истории. Чтобы добывать такие сокровища необходимо будет отвечать на вопросы, связанные с рассматриваемой культурой.

Игры в реальности также могут использоваться на уроках МХК. Особенностью такой игры выступает наличие определенного игрового пространства, внутри которого и будет проходить действие игры. Также к особенностям можно отнести их направленность на умение сориентироваться и исследовать игровое пространство и на решение конкретных проблем, стоящих перед игроками в процессе развития сюжета. Такие игры носят исследовательский характер. Для проведения необходимо реальное пространство, разделенное на несколько зон, связанных друг с другом, внутри каждой зоны также необходимо проработать моделирование определенных мест, исходя из сюжета.

Так, в каждом пространстве должны находиться отдельные квесты, то есть выполнение определенных заданий, для дальнейшего продвижения по сюжету, представляющие собой вид деятельности, характерный для воплощенных в условиях игр реальных объектов, учреждений и т.д. Так, например, может быть создана локация библиотеки, где от учеников требуется найти определенную информацию. В рамках игры может также быть создан пункт обмена информацией, где представители команд могут обменяться имеющейся информацией между собой. При этом команды должны убедить друг друга в ценности такой информации, а также не выдать более значимую и большую по объему информацию, чем та, которую они передают взамен.

Предполагается также оснащение всех зон квеста наглядным материалом: портретами, картами и т.д. При этом наглядный материал может служить как инструментом решения задач квеста (например, картина может содержать подсказку), так и просто антуражем, который тем не менее может способствовать закреплению какого-либо материала (возможно, ученикам

будет проще запомнить картины, которые они видели в рамках какого-то события, нежели просто изображения в учебнике).

Одним из преимуществ таких игр является то, что в них могут принимать участие как маленькие группы учеников (мини-команды по 3-5 человек), так и большие (вся параллель классов, также поделенная на команды). Структура таких игр в целом несложная, что обеспечивает ее доступность для все учеников, в том числе для тех, кто играет в нее впервые. Подобные игры в реальности по большей части направлены на умение сориентироваться в пространстве и исследовать его и на решение конкретных проблем, ставящихся перед участниками в рамках сюжета. Помимо этого, в таких играх отрабатываются умение работы в команде, межкомандное взаимодействие и культура ведения переговоров.

Такие игры также хорошо подходят для уроков МХК, так как разные подходы к освоению материала помогают ученикам не терять познавательную активность, помогают наглядно рассматривать представленный материал, погружаться в определенные роли, и в целом являются для учеников новым способом проведения урока, который вызывает в большей степени положительные эмоции и позволяет обучаться отдыхая.

Исходя из рассмотренных технологий, в современной школе появляется большое количество разнообразных способов преподавания, которые вписываются в концепцию уроков МХК, так, удобный для преподавания МХК веб-квест возможно изменить и улучшить различными способами, в основном, эффектами из компьютерных игр, которые добавят урокам интерактивности, и пр. благодаря чему возможно составить большое количество различных по способу игр, основываясь на виде веб-квеста.

2.2. Игра «Искусство Древней Руси» с элементами веб-квеста на уроках МХК

В ходе исследования был составлен план по использованию игровых технологий на уроках МХК в 9 классе. Так был составлен урок, при составлении которого были использованы части игровых технологий с использованием современных медиа, а именно технология веб-квеста и геймификация за счет использования элементов компьютерных игр.

План рассчитан на один урок в 9 классе, длительность которого составляет 40 минут, план представляет собой командную работу. Ученики делились на три команды, выбирали лидера и придумывали название, также жеребьевкой определялся порядок выступления команд. В процессе игры за правильные ответы команды получали уровни, а активные участники отдельные награды, а именно распечатанные изображения древних монет.

Уроки в школе, где проходила практика, ведутся по программе «Мировая художественная культура» Л.М. Предтеченской, за учебный год рассчитано на 35 часов, что укладывается в один урок в неделю. Во время 4 четверти на уроках изучали искусство Древней Руси. Обучение строится по плану: уроки-лекции (5 часов), затем уроки систематизации и обобщения знаний (2 часа) и урок учета и оценки знаний (1 час).

Данный урок в изучении темы «Искусство Древней Руси» занимает место повторения, обобщения и закрепления усвоенного материала.

Цель данного урока – закрепить материал по теме «Искусство Древней Руси» в игровой форме, а также применить полученные во время игры знания. Созданный план рассчитан на один урок повторения.

Воспитательные и дидактические цели:

- выявить качество и уровень овладения знаниями предыдущих уроков по теме «Искусство Древней Руси»;

- детальной изучить историю Дверной Руси;
- той эпохи, идентифицировать себя с людьми того времени.
- создать условия для реальной самооценки школьников и реализации его как личности;
- развивать коммуникативные навыки в работе в группе;
- развить интерес к познанию,
- развить умение объяснять особенности, анализировать и сравнивать.
- развить способность критической оценки представленного материала.

Организация игрового пространства весьма проста. Благодаря тому, что в классе присутствует три ряда парт, разделение команд проходит быстро, необходимо убедиться, что все игроки находятся в близком друг от друга расстоянии, при котором возможен контакт всех членов команды друг с другом.

Тип урока по основному способу проведения представлял собой сочетание веб-квеста и викторины. Урок состоял из: подготовительной части, во время которой классу объяснялись основные правила, ученики делились на команды и проходила жеребьевка; основной части, во время которой проходили основные задания; и заключительной, во время которого команды посчитывали свои уровни и баллы, оглашались победители среди самых активных учеников. Логическая последовательность частей связана с постепенным усложнением заданий и переходу от индивидуальной работы каждого ученика к командной. По времени вводная часть занимала 3-5 минут, основная часть с вопросами –25-30 минут, на подведение результатов требовалось 3-5. Принцип доступности является основным критерием данного урока, так как служит повторением уже изученной темы и подразумевает наличие у учащихся соответствующих знаний, т.к. вся

информация, которая присутствовала в заданиях, полностью взята из прошлых уроков.

Мотивация урока состоит в игровом подходе к проведению урока, внутри которого возможны:

- развлекательность игры и положительные эмоции от такого способа проведения урока;
- соревновательность между командами и между каждым игроком, что подкреплялось начислением уровней и баллов;
- достижение поставленных целей (конечной или промежуточной, к примеру, после определенного задания) помогает формировать с несколькими детьми сразу ситуацию успеха;
- социальная поддержка от команды и всего коллектива дополнительную поддержку добавляет и проработка самой команды, так, общее название может усилить связь внутри команды и сильнее отделить их от соперников
- частая смена деятельности помогала ученикам не утомляться и удерживать внимание на материале урока;
- свобода выбора в некоторых заданиях
- самостоятельность при ответе на вопросы.

Рассмотренный урок соответствует требованиям ФГОС, так как ориентирован на новые образовательные стандарты, в частности, на развитие мыслительной деятельности учеников, формирование умений организации и программирования эффективной индивидуальной и коллективной деятельности. Также во время проведения использовались современные педагогические технологии, в том числе проектные и игровые, которые совмещаются в технологии веб-квеста. Необходимо отметить, что технология веб-квеста, в данном случае, не может применяться полностью, так как за один урок длительностью 40 минут невозможно организовать полноценный

веб-квест, поэтому в составленном уроке использовались некоторые особенности данной техники, а именно: деление учеников на команды, анализ представленной информации, критическая оценка представленной информации, создание и презентация небольшого проекта, совместная работа в командах с небольшим распределением ролей внутри нее.

Также от компьютерных игр и геймификации были использованы такие черты: система уровней и поощрения команд и отдельных игроков, элемент соревнования и совместной работы.

Техника, необходимая для проведения: возможно использование компьютера и проектора, чтобы в виде презентации показать игрокам некоторый материал и напомнить правила, если это необходимо. Но если в кабинете отсутствует необходимая для показа презентации аппаратура, то ее можно заменить на заранее заготовленные иллюстрации.

Ход игры состоит из нескольких частей, а именно:

– Подготовительная часть.

Учитель объясняет основные правила последующей игры, такие как: необходимость разделения класса на команды, выбор в каждой из них лидера, создание названия команды, определение очередности выполнения заданий среди команд. Также учитель объясняет систему оценки каждого правильного ответа, так, команда за каждый правильный ответ любого из участника получает один уровень, а сам отвечающий – балл, которым во время игры служило изображение старинных монет.

– Основная часть:

1. первое задание «Что за слово?». Для проведения первого задания из каждой команды был выбран один участник, который мог наугад выбрать одну карточку с теми словами, связанными с культурой Древней Руси. Команда должна угадать по объяснению

игрока и задаванием наводящих вопросов слова, которые записаны на карточке.

2. Второе задание «Что тут лишнее?». По ряду изображений команде сообща необходимо указать и обосновать, какое из них является лишним, и по возможности рассказать более подробно о представленных на изображениях предметах. Каждая команда поочередно выбирала один из представленных на доске шести вариантов, внутри каждого находилось изображения, связанные определенной тематикой, так были представлены следующие темы, связанные с Древней Русью: архитектура, живопись, народный костюм, мифологические существа и языческие божества.
3. Третье задание «Веселись, честной народ!»: каждая команда наугад выбирала текст с описанием одного из древних праздников, которые сохранились до настоящего времени. Каждой команде необходимо было понять, о каком празднике идет речь, изобразить в виде рисунка сцену празднования и презентовать получившуюся работу остальным командам.

– Заключительная часть

Подведение итогов среди команд и среди всех учеников, трое учеников, набравших большее число баллов выходят к доске и награждаются титулами князя (за первое место по количеству баллов), дружинника (за второе место) и волхвом (за третье).

Обсуждение и итоги игры:

После окончания игры следует провести её обсуждение, во время которого ученики могут поделиться своими впечатлениями от мероприятия, попробовать оценить его вместе с учителем-ведущим, обсудить, насколько верно они поступали в различных ситуациях. После прохождения любой желающий мог заполнить небольшую анкету, в которой был задан вопрос об

оценке проведенного урока по пятибалльной шкале, просьба выделить плюсы и минусы по проведенному уроку. Так, среди 20 опрошенных 60% ответили, что готовы оценить данный урок на 5 баллов, 40% указали, что данный урок они оценивают на 4 балла.

Таким образом, в рамках сегодняшних школьных условий и недостаточном техническом обеспечении, а также в условиях нехватки времени, можно использовать виды игровых технологий, таких, например, как веб-квест, не полностью, а частично, внедряя отдельные элементы этих технологий в образовательный процесс. Использование отдельных элементов игровых технологий также поддерживает активность и интерес учащихся, благодаря разнообразию заданий и способу их выполнения, что, например, видно из проведенного после игрового урока вопросов. Особенно эффективным применение игровых технологий может быть на уроках повторения, с целью закрепления пройденного материала по уроку МХК.

Заключение

Как средство обучения игра известна с древности, представляя собой развлечение или вид отдыха, но тем не менее, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию и т.д. Так, игру можно назвать самым легким способом познания, игра является одной из наиболее предпочтительных форм деятельности для детей дошкольного и школьного возраста, так как помогает лучшему усвоению и закреплению материала, и способствует формированию мотивации и личной заинтересованности учеников

На протяжении XX века понятие игры выходит за пределы изначально присущей детям деятельности и находит свое место во всех сферах современного образования. Именно игра является одним из двигателей современной педагогики. В данном исследовании мы пытались выяснить, является ли игра и игровые технологии эффективным способом развития ребенка.

Можно сказать, что игровые технологии всегда пользовались большим спросом. На сегодняшний день использование игровых технологий в обучении важно как никогда. Быстрые изменения в мире, быстрое развитие технологии изменяют все общество, институт образования не остаётся в стороне. Так, благодаря клиповому мышлению, которое в данный момент является единственным возможным способом воспринимать информацию, люди, в том числе и школьники, требуют нового подхода к обучению. Поэтому набирает популярность такое понятие, как медиаобразование, то есть развитие личности, формирование культуры общения со СМИ, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, умения самостоятельно анализировать, интерпретировать и оценивать медиа-тексты. Благодаря такому подходу в образовании представляется целесообразным не только использование готовых игровых технологий, но и синтез нескольких из них, так, возможно создание множества различных игр,

используя одну технологию, в которую можно вводить различные черты других.

В первой главе данного исследования были рассмотрены понятия игры и игровой концепции, также было рассмотрено понятие педагогических технологий, в том числе подробно разобраны такие из них, как:

- технологии проблемного обучения;
- технологии проектного обучения;
- интерактивные технологии;
- игровые технологии

И подробно рассмотрели игровые технологии, так как они направлены на развитие интеллектуальных способностей, инициативности, самостоятельности и ответственности, обучающихся может привести только предоставление им свободы действий в общении.

Исходя из анализа технологий можно сказать, что все рассмотренные технологии направлены на улучшение у учеников познавательной активности, который имеет тесную взаимосвязь и взаимозависимость с технологическим подходом в обучении. Поэтому мы можем утверждать, что в современном информационном мире направлены на развитие у школьников медиаграмотности, а это значит, что современные ученики должны такие способности как, умение анализировать, синтезировать, сравнивать, оценивать, делать выводы, предположения, выдвигать гипотезы, подбирать методы. Именно эти качества помогают развивать у современных школьников все рассмотренные выше технологии.

Большое значение в современном обществе играют медиа, поэтому мы подробно рассмотрели проблемы, связанные педагогикой и медиа, рассмотрели понятие медиаобразования и клипового мышления, также рассмотрены возможности применения современных медиа, например, видеоигры. Рассмотрены основные возможности данных видов медиа в современной школе.

Важно, чтобы все, что входит в образовательную программу, соответствовало закону. Поэтому был рассмотрен такой документ, как ФГОС, особенности которого должны быть отражены в способе преподавания в современной школе. Также было рассмотрено, могут ли игровые технологии с использованием медиа соответствовать ФГОС. Благодаря проведенной работе, мы можем утверждать что ФГОС поддерживает развитие медиаобразования, в том числе и с использованием игровых технологий, так как использование различных видов медиатекстов в учебном процессе позволит повысить уровень мотивации к учебной деятельности, развить у детей критическое восприятие медиаинформации в огромном информационном пространстве, сформировать умение управлять потоками информационных ресурсов; освоить коммуникационные технологии и стратегии их использования. Также были освещены проблемы, с которыми может столкнуться учитель, в основном, они связаны с подходом к обучению самих педагогов, которые, в основном, не владеют нужными умениями и навыками для преподавания с использованием современных возможностей медиа. Также появляется проблема, связанная с методикой преподавания, и определения, какая из них будет оптимальной для развития и формирования медиаграмотной личности учащегося.

Во второй главе данного исследования был более подробно рассмотрена технология веб-квеста, которая может подойти и к урокам МХК, так как она объединяет в себе многие другие технологии, то есть в веб квесте просматриваются элементы проблемного обучения проектного обучения, в нем также присутствует интерактивность. Также, построение веб-квеста совпадает с методикой преподавания МХК метод художественно-педагогической драматургии Л.М.Предтеченской, которая имеет точный план проведения и нацелена на переживание, то есть путь воздействия через эмоциональное восприятие, а уже затем получение знаний умений и навыков. Благодаря чему педагогу, занимающемуся в подобной методике будет легче

составить веб-квест для своих уроков. Также сейчас появляется возможность вводить в подобную технологию элементы медиа, которые наиболее привлекательны для детей школьного возраста. Так, возможно введение в веб-квест элементов видеоигр, а именно системы поощрений в виде баллов, или создание интерактивной карты, благодаря которой играть становится еще более увлекательно. Также, вводя новые элементы, возможно создание неограниченного количества игр, в котором могут принимать участие и сами школьники.

Благодаря подобным возможностям был составлен урок-игра «Искусство Древней Руси», ориентированный на повторение изученного ранее материала. Он был проведен для учеников 9-х классов. В результате синтеза нескольких технологий, данная игра не заняла более 40 минут, то есть уложилась в один урок. Ученики, разделенные на команды, проявляли интерес к подобному уроку.

На основании проведенного исследования можно сделать вывод, что ученики с большим желанием откликаются на игровые, поэтому развитие данной области в педагогике целесообразно и требует более тщательной разработки, как теоретической, так и практической.

Список использованных источников и литературы

Источники:

1. Грюнвальдская декларация по медиаобразованию [Электронный ресурс] // Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. – 1982. – URL: <http://ru.iite.unesco.org/publications/3214705/> (дата обращения: 20.03.2016).
2. Игровой рынок в России. Игровой отчёт за 2012 год [Электронный ресурс] // Mail.Ru Group. – 2012. – URL: <https://corp.imgsmail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 12.05.2016).
3. Манифест «Гуманистическая педагогика: XXI век» [Электронный ресурс] // Новая газета. – 2015. – № 112. – URL: <http://www.novayagazeta.ru/society/70301.html> (дата обращения 02.04.2016).
4. Приказ от 2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» [Электронный ресурс] // Электронный фонд правовой и нормативно-технической документацией. – URL: <http://docs.cntd.ru/document/901895865> (дата обращения: 14.04.2016).
5. Приказ от 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс] // Министерство образования и науки РФ. – URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 14.04.2016).
6. Citizen Science [Electronic resource] // Games Learning Society. – URL: https://www.gameslearningsociety.org/project_citizen_science.php

(accessed: 12.05.2016).

7. EA and Glasslab Collaborate to Inspire Next Generation Through Simcityedu [Electronic resource] // SimCity. – URL: http://www.simcity.com/en_US/simcityedu (accessed: 20.05.2016).
8. Lesson Plans [Electronic resource] // Teach With Portals. – URL: http://www.teachwithportals.com/index.php/category/lesson_plans/ (accessed: 20.05.2016).

Литература

1. Азаренок Н.В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире / Н.В Азаренок // Психология человека в современном мире. – М.: Институт психологии РАН, 2009. С. 110-113.
2. Ахметов Н. К. Учебные игры: анализ и систематизация / Н. К. Ахметов // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 4. – С 117-121.
3. Бузецкая Т. В. Современные педагогические технологии в общеобразовательной школе [Электронный ресурс] // образовательный журнал Экстернат.РФ. – 2014. –URL: <http://ext.spb.ru/2011-03-29-09-03-14/79-genera-didactic-techniques/4899-2014-03-23-16-33-40.html> (дата обращения: 19.05.2016).
4. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014 – 224 с.
5. Выготский Л. С. Собрание сочинений в 6 т. Т. 2. / Л. С. Выготский. – М., 1982. – 504 с.
6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Электронный ресурс] // Издательский дом «Первое сентября». – URL: <http://dob.1september.ru/article.php?ID=200500510> (дата обращения 01.04.2016).

7. Грин Д. Реализация программ обучения на основе видеоигр [Электронный ресурс] // Онлайн-академия Zillion. – 2013. – URL: <http://zillion.net/ru/blog/237/realizatsiia-programm-obucheniia-na-osnovie-videoigr> (дата обращения: 12.05.2016).
8. Гузеев В. В. Основы образовательной технологии: дидактический инструментарий. / В.В. Гузеев. – М.: Сентябрь, 2006. – 192 с.
9. Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182-185.
10. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе / М. Г. Ермолаева. – СПб.: СПбАППО, 2005. – 112 с.
11. Запорожец А. В. Развитие произвольного поведения у ребенка / А. В. Запорожец // Психология детей дошкольного возраста. – М.: Международный образовательный и педагогический колледж, 2005. – 144 с.
12. Запорожченко Л. И. Проблема развития познавательной активности // Социально-экономические явления и процессы. – 2012. – № 5. – С.219- 223.
13. Зиновкина М. М. Педагогическое творчество / М.М. Зиновкина – М.: МГИУ, 2007. – 258 с.
14. Киселев Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании / Г. М. Киселев. – М.: Дашков и К°, 2012. – 310 с.
15. Короченский А. П. Медиакритика и система медиаобразования / А. П. Короченский // Медиаобразование и медиакомпетентность: слово экспертам. – 2009. – С. 58-69.
16. Кудрявцева А. Г. Современные педагогические технологии как основа качественной подготовки квалифицированных специалистов на основе реализации ФГОС / А. Г. Кудрявцева // Актуальные вопросы педагогики. – 2014. – С. 167-173.

17. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации. Челябинск, 2011. С. 140.
18. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации. – Челябинск, 2011. – С. 140-146.
19. Омарова А. А. Современная технология проблемного обучения / А. А. Омарова // Современные наукоемкие технологии. – 2011. – № 1. – С. 73 – 75.
20. Пахомова Н. Ю. Проектное обучение – что это? / Н. Ю. Пахомова // Методист. – 2004. – № 1. – С. 9-46.
21. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии: в 2 т. Т. 2 / П. И. Пидкасистый. – М.: Роспед-агентство, 1996. – 269 с.
22. Полякова В. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы / В. А. Полякова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5. – С. 76-90.
23. Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй / А. В. Попов. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2006. – 310 с.
24. Предтеченская Л.М. Метод художественно-педагогической драматургии. Приложение к сборнику программ и методических материалов "Интегральный предмет "Искусство" (6 - 11 классы) [Электронный ресурс] // Фонд «Социально-культурная инициатива». – URL: <http://fski.biz/publikacii14.html> (дата обращения: 10.05.2016).
25. Пугачев А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев // Молодой ученый. – 2012. – № 11. – С. 474-476.
26. Пугачев А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев // Молодой ученый. – 2012. – № 11. – С. 474-476.

27. Резанова Ю. А. Использование принципов художественно-педагогического общения на уроках МХК / Ю. А. Резанова // Молодой ученый. – 2014. – № 4. – С. 1158-1160.
28. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения: 13.05.2016).
29. Российская педагогическая энциклопедия: в 2 т. Т. 2 / под ред. В. В. Давыдов. – М.: Научное издательство «Большая Российская Энциклопедия», 1999. – 1160 с.
30. Савенков А. И. Проект, проектирование и «проектное обучение» в современно образовании / А. И. Савенков // Школьный психолог. – 2007. – № 23. – С. 6-10.
31. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: в 2 т. Т. 2 / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
32. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1 / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 2005. – 560 с.
33. Семеновских Т.В. “Клиповое мышление” — феномен современности [Электронный ресурс] // Оптимальные коммуникации: эпистемический ресурс Академии медиаиндустрии и кафедры теории и практики общественной связности РГГУ. – URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/> (дата обращения: 14.04.2016).
34. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Учитель. – 2002. – № 1. – С. 25-27.
35. Федоров А. В. Медиаобразование и медиаграмотность [Электронный ресурс] // Пси-фактор. – URL: <http://psyfactor.org/lib/fedorov11-11.htm> (дата обращения 06.05.2016).
36. Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика. / А.В.

- Федоров. – Ростов на Дону: ЦВВР, 2001. – 708 с.
37. Феклистов И. Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи / И. Ф. Феклистов – М.: Council of Europe, 2002. – 478 с.
38. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста [Электронный ресурс] // Топос: литературно-философский журнал. – 2010. – № 9. – URL: <http://www.topos.ru/article/7371> (дата обращения 05.04.2016).
39. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга // М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
40. Ширшова Л. Видеоигра как ассистент учителя [Электронный ресурс] // Newtonew: новости сетевого образования. – 2015. – URL: <https://newtonew.com/discussions/dzhordan-shapiro-videoigra-kak-assistent-uchitelja> (дата обращения: 12.05.2016).
41. Якиманская И. С. Принцип активности в педагогической психологии [Электронный ресурс] // Вопросы психологии. – 1989. – № 3. – URL: <http://www.voppsy.ru/issues/1989/896/896005.htm> (дата обращения: 03.05.2016).
42. N. Smelser Schools as Developmental Environments // International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. — Oxford, 2001. — Vol. 14. — P. 4693-4697.