

УДК 37.01

ББК 7.74

DOI 10.51955/2312-1327_2023_4_222

КВИЗ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ К СЮЖЕТУ О МЕЗЕНСКИХ «РОБИНЗОНАХ»*

*Татьяна Васильевна Швецова,
orcid.org/0000-0001-9637-6958,
кандидат филологических наук, доцент
Северный (Арктический) федеральный
университет имени М.В. Ломоносова,
наб. Северной Двины, 17
Архангельск, 163002, Россия
t.shvetsova@narfu.ru*

*Вероника Евгеньевна Шахова,
orcid.org/0000-0002-4766-3165,
Северный (Арктический) федеральный
университет имени М.В. Ломоносова,
наб. Северной Двины, 17
Архангельск, 163002, Россия
shahova2@gmail.com*

Аннотация. В статье описана концепция создания и применения квиз-технологии в качестве актуального инструмента для приобщения обучающихся к чтению произведений о приключениях мезенских «робинзонов» в Арктике. Материалом для проектирования занятия послужило сочинение XVIII века. Книга Петра Людовика Ле Руа «Приключения четырех российских матросов к острову Ост-Шпицбергену бурей принесенных, где они шесть лет и три месяца прожили» (1766) сложна для восприятия современного подростка. Как показывает практика, квиз представляет собой продуктивное средство для привлечения школьников к чтению художественного текста. В нашем случае квиз позволяет в игровой форме решить сразу две задачи: повысить мотивацию к изучению литературы, и познакомить с одним из ключевых сюжетов в литературной истории Русского Севера – выживанием промысловиков на острове Эдж в 1743–1749 гг.

Ключевые слова: русские робинзоны, квиз-технология, Арктический квиз, Родная литература, арктиковедение.

*Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (проект № 22-28-20412 «Проектирование мультимедийного корпуса текстов о мезенских робинзонах», реализуемый в Северном (Арктическом) федеральном университете имени М. В. Ломоносова).

QUIZ AS A TOOL TO ATTRACT READERS TO WRITINGS ABOUT RUSSIAN ROBINSONS

*Tatiana V. Shvetsova,
orcid.org/0000-0001-9637-6958,
PhD in Philology, Associate Professor
Northern (Arctic) Federal University
named after M.V. Lomonosov,
17, Severnaya Dvina street
Arkhangelsk, 163002, Russia
t.shvetsova@narfu.ru*

*Veronika E. Shakhova,
orcid.org/0000-0002-4766-3165,
Northern (Arctic) Federal University
named after M.V. Lomonosov
17, Severnaya Dvina street
Arkhangelsk, 163002, Russia
shahova2@gmail.com*

Abstract. The article describes the concept of creation and application of quiz-technology as an actual tool for participation of students to reading works about adventures «robinsons» from Mezen in the Arctic. Material for the design of the class serves an 18th century essay. The book by P. L. Le Roy «The adventures of four Russian sailors to the island of East Spitsbergen brought by storm, where they have lived for six years and three months» (1766) is difficult to perceive for a modern teenager. As practice has shown, quiz is a productive means of encouraging schoolchildren to reading the text. In our case, the quiz allows us to solve two problems in a game form: to increase the motivation for studying the literature, and to acquaint with one of the key stories in the literary history of the Russian North – the survival of fishermen on the Edge island in 1743-1749.

Keywords: Russian Robinsons, Quiz Technology, Arctic Quiz, Native Literature, Arctic studies.

Введение

Арсенал активных методов обучения на уроках русского языка и литературы давно вошел в практику современных педагогов. Такая практика со временем показала, что ученик приобретает определенные умения и навыки, только активно действуя в процессе обучения. Интерактивные методы позволяют обучающимся примерить на себя разные роли, включиться в полезное взаимодействие друг с другом и с учителем, получить необходимые знания именно в деятельности. В активном обучении выделяются как интерактивные методы, так и непосредственно активные. Разница между ними заключается в следующем. Если активное обучение – это яркое взаимодействие ученика с учителем, то интерактивное обучение дает благодатную почву для широкого взаимодействия учеников друг с другом, а учитель выступает в роли модератора такой деятельности, создает определенные ситуации, в которых обучающиеся могут освоить тот или иной тематический блок образовательной программы.

Активные методы обучения строятся на практической направленности, игровом действии и творческом характере обучения, интерактивности, разнообразных видах коммуницирования, диалоге и полилоге, использовании знаний и опыта участников обучения, групповой форме организации их работы,

вовлечении в процесс всех органов чувств, деятельностном подходе к обучению, движении и рефлексии [Хабибуллина, 2015].

В современной педагогической науке и практике существует большое количество разнообразных активных методов обучения. Одним из центральных блоков в группе активных методов является игра. Преимущество использования игровых методов в обучении сводится к повышению активизации и интенсификации учебного процесса. В нашей работе мы сосредоточены на такой игровой технологии, как квиз (от англ. quiz – «тест, викторина»).

Толкование понятия «квиз», история происхождения и развития данной технологии, правила и базовый алгоритм квиза описаны в публикации Н.А. Калякиной [Калякина, 2019].

Квиз-технологии нашли свое применение не только на уроках литературы и русского языка. На уроках математики, например, квиз задействован как форма оценки знаний [Кошкин, 2019]. Существует практика проведения «экономического квиза» на основе специально разработанной компьютерной программы [Свидетельство..., 2021]. В практике проведения уроков географии квиз занял свое место как в урочной, так и во внеурочной деятельности [Гонеева, 2021]. Квиз-технологии зарекомендовали себя как хорошее средство для развития soft skills («гибких навыков») [Стецко, 2022], что особенно актуально для подрастающего поколения, ведь так называемые гибкие навыки формируются на начальном этапе взросления человека.

Квиз-технологии успешно применяются не только в образовательной среде. Квиз является популярным инструментом в области маркетинга и бизнеса [Салмин и др., 2020]; используется в качестве анализа потребительского спроса, привлечения клиентов и проч. [Сапожникова, 2021].

Методика и технология воплощения квиз-технологии на занятиях по русской литературе описаны недостаточно широко. В этом отношении наиболее основательно разработано такое направление, как библиотечное дело. В одной из московских библиотек составлены методические рекомендации для подготовки и проведения литературного квиза [Методические рекомендации..., 2021]. Сотрудники библиотек отмечают, что квизы являются отличным мотиватором читательского интереса, особенно это стало заметно в период «локдауна» [Микулянич, 2021]. В целом педагоги и методисты сходятся во мнении, что ценность данной игровой технологии «заключается в том, что, являясь по сути своей отдыхом, она выполняет образовательную функцию и развивает творческие способности» [Груздова и др., 2022]; «квизы обладают высоким потенциалом в образовании как средство повышения познавательной деятельности и мотивации к саморазвитию» [Шатунова и др., 2022].

Цель данной работы – представить опыт создания и проведения Арктического квиза и оценить его результативность в рамках изучения сюжета о мезенских «робинзонах». Среди задач, которые необходимо решить для достижения поставленной цели, можно выделить следующие: 1) рассмотреть квиз-технологии в контексте педагогической деятельности; 2) описать материал, на основе которого проектируется квиз; 3) составить алгоритм подготовки к проведению квиза; 4) описать процесс создания квиза с помощью

программы подготовки презентаций PowerPoint; 5) систематизировать результаты апробации квиза.

Научная новизна проводимой работы заключается в разработке квиз-технологии на материале книги Ле Руа, которой не уделяют должного внимания исследователи. Программа Power Point оказалась эффективным инструментом для описания арктических реалий. Квиз-технология применена для изучения курса Родной (русской) литературы на разных образовательных ступенях.

Практическая значимость проделанной работы видится в том, что подготовленный Арктический квиз находится в свободном доступе в сети Интернет (<http://arcticway.tilda.ws/quiz>) и может быть использован для проведения занятия в школьной аудитории в рамках факультативных предметов (Литературное краеведение, Арктиковедение и др.) или классных часов.

Материалы и методы

Материалом для реализации Арктического квиза послужила книга Петра Людовика Ле Руа¹, которая считается первоисточником сюжета о выживании мезенских «робинзонов» на острове Эдж в середине XVIII века.

Исследование проведено с применением смешанных методов, предполагающих оценку результативности Арктического квиза в режиме реального времени и анализ ответов обучающихся на вопросы квиза в различных аспектах. С помощью контент-анализа описан феномен квиз-технологий в педагогической деятельности.

Для оценки эффективности проведенного квиза использовались разработки зарубежных специалистов. Опросники, разработанные Уиттоном (2007) [Whitton, 2007] и Фенгом с соавторами (2008) [Measuring enjoyment..., 2008], применялись для измерения вовлеченности и удовольствия соответственно. Для измерения параметра обучения использовались вопросы из анкеты «Польза», разработанной Бургонджоном и др. (2010) [Students' perceptions..., 2010].

Литературная основа, цели и задачи Арктического квиза

Литературной основой Арктического квиза послужил сюжет о выживании мезенских промысловиков на о. Эдж в 1743–1749 гг. История, случившаяся с поморами в далеком XVIII веке, получила впоследствии широкое освещение в литературе, живописи, кинематографе. Первоисточником сюжета является небольшое издание – книга Петра Людовика Ле Руа, профессора и преподавателя истории Академии наук, – под названием «Приключения четырех российских матросов к острову Ост-Шпицбергену бурей принесенных, где они шесть лет и три месяца прожили» (1766). Повесть француза и ситуация, описанная в ней, привлекла внимание как российских, так и зарубежных читателей, литераторов и журналистов. После первого издания повести на французском языке она была переведена на немецкий, итальянский, голландский и другие европейские языки. После перевода на русский язык (1772) сюжет неоднократно пересказывался в

¹ Ле Руа П.-Л. Приключения четырех российских матросов, к острову Шпицбергену бурей принесенных. Предисл. М. И. Белова. Примеч. В. Ю. Визе. Изд. 4-е. М.: «Мысль», 1975. 56 с. с ил.

журналах для чтения в XIX веке. Немецкий писатель Теодор Гризингер, вдохновленный историей Ле Руа, написал роман «Im hohen Norden: Reisen und Abenteuer in den Polarländern» (на русском: «На Крайнем Севере; Путешествия и приключения в Заполярье») (1894). В советский период эта история не осталась незамеченной. Кроме научно-популярных статей и газетных заметок публиковались полноценные художественные произведения: исторический роман З. Давыдова «Беруны», повести К. Бадигина «Путь на Грумант» и С. Радзиевской «Остров мужества». В последнее время в сети Интернет множатся переложения сочинения Ле Руа, и не только в русскоязычном киберпространстве. О мезенских промысловиках пишут немецкие, норвежские, голландские ученые – слависты, литературоведы, археологи. Совсем недавно появились новые авторские произведения на эту тему: повесть О. Щербатова «Русские робинзоны» (2020) и рассказ М. Старчикова «Полярные робинзоны» (2021). Таким образом, сюжет о приключениях мезенских «робинзонов» в Арктике становится своеобразным свертхтекстом, т. е. целостным множеством тематически родственных текстов.

Переработанная в книге Ле Руа рукопись протокола допроса мезенских зверобоев Соломоном Вернизобером является довольно сложным для чтения и восприятия источником. Стилистика и грамматика текста не соответствуют нынешнему состоянию русского литературного языка. Поэтому возникла необходимость найти адекватные способы переложения и адаптации такого текста для современных школьников.

Интересным стало воплощение сюжета в форме диафильма с наложением звукового сопровождения. Аудионаполнение положительно сказалось на привлечении внимания участников квиза к ключевым единицам текста, а также для подключения всех органов восприятия во время знакомства с сюжетом «арктической робинзоны» перед проведением собственно квиза. Первичное знакомство с историей возникновения сюжета и его содержанием в нашем случае явилось обязательным, т. к. ни один из участников квиза не был знаком с событиями 1743–1749 гг.

Цели проведения Арктического квиза заключаются в следующем. Во-первых, в игровой форме необходимо изложить элементный состав сюжета приключения мезенских «робинзонов», познакомить с удивительной историей выживания на арктическом острове, побудить школьников к дальнейшему изучению этого сюжета, т. к. он содержит немало «белых пятен», требующих отдельного исследования. Во-вторых, посредством квиза возможно привлечь школьников к изучению истории родного края – Поморья, к истории морских промыслов, которые в определенный промежуток времени являлись основой жизни поморов; к истории освоения Шпицбергена русскими промысловиками. И, в-третьих, квиз-технология – это игровой метод обучения, формирующий у обучающихся положительные эмоции, способствующий психологически комфортной учебной ситуации. К тому же практика применения квиз-технологий нацелена на развитие способностей к анализу, запоминанию, осмыслению информации, пониманию причинно-следственных связей, что крайне необходимо для современного подростка, растущего в

информатизированной цифровой среде. Школьники сегодня обладают клиповым мышлением, для них не подходит традиционная форма подачи информации. Представляя информацию в виде игры (в нашем случае – Арктического квиза), можно добиться отличных результатов.

Квиз-технологию можно поставить в ряд полимодальных методов обучения – методов, при которых информация передается сразу по нескольким каналам восприятия. В процессе квиза обучающиеся фиксируют информацию как визуально (посредством диафильма, цветных изображений корабля и др.) и аудиально (через слово учителя и аудиотреки к фильму), так и кинетически (например, в попытке смоделировать процесс выделки кожи, починки избы или стрельбы из лука, чтобы правильно ответить на вопрос викторины).

Этапы подготовки Арктического квиза

Целевая аудитория: обучающиеся школ 9–11 классов.

Длительность: 1 час.

Формат проведения игры: офлайн.

Таймлайн подготовки квиза

Срок	Задачи
Не менее, чем за 14 дней до мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> – Определена тема квиза. – Забронирована аудитория для проведения с учетом формата проведения. – Заказана техническая поддержка для проведения мероприятия. – В группе «Хронотоп Арктики» опубликовано приглашение для участия в квизе.
Примерно за неделю до проведения	<ul style="list-style-type: none"> – Составлена сценарная карта проведения квиза. – Оформлена презентация с помощью Power Point.
Не менее, чем за 1 день до мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> – Направлено напоминание участникам. – В аудитории подготовлено оборудование и программа для проведения.
В день проведения квиза	<ul style="list-style-type: none"> – Учитель проверяет готовность техники и материалов к проведению занятия.

Общий план проведения квиза

Этап	Время
Сбор участников	За 10 минут до назначенного времени
Приветствие, знакомство с предысторией сюжета о мезенских «робинзонах».	18 минут
– Демонстрация буктрейлера.	
– Демонстрация ролика с диафильмом.	

Этап	Время
Разделение участников на команды.	2 минуты
Разминка, проведение 2 раундов с перерывом в 3 минуты.	20 минут
Подсчет баллов.	5 минут
Оглашение результатов, заключительные слова.	5 минут
Обсуждение.	10 минут

После квиза

1. Фотосессия с участниками квиза.
2. Анкетирование.
3. Публикация новости о результатах квиза в группе «Хронотоп Арктики» (<https://vk.com/arcticchronotop>).

Модель Арктического квиза как технология работы с читателем

Арктический квиз – это командная интеллектуальная викторина, игровая форма проведения учебно-познавательного занятия, в ходе которого выявляется команда-победитель.

В ходе квиза у обучающихся формируются следующие ключевые компетенции:

1. *Коммуникативная компетенция.* Осваивается участниками игры в ходе обсуждения правильного ответа в команде, при постановке возникших вопросов ведущему / учителю, при выполнении роли капитанов команд.

2. *Информационная компетенция.* Участники квиза получают навыки взаимодействия с новой информацией, полученной не только от ведущего, но и при помощи современных информационных технологий. При подготовке к ответу на вопросы квиза, касающиеся этой новой информации, ученики анализируют, преобразовывают ее, учатся передавать и критически осмысливать это знание.

3. *Учебно-познавательная компетенция.* Решая задачи квиза, обучающиеся выполняют роль как объекта, так и субъекта игрового образовательного процесса, т. е. происходит самообучение. Участники отвечают на вопросы, принимая во внимание представленный материал, применяют знания в нестандартной ситуации.

4. *Самоорганизационная компетенция.* Игровая форма занятия сама по себе уже подразумевает освоение некоторых аспектов самоорганизационной компетенции. Например, умение ставить цель и планировать личностный результат – победить в игре, ответить правильно на вопросы; умение полноценно использовать собственные ресурсы; умение оценить собственный результат и соотнести с поставленной целью.

Игра проходит в 2 раунда по 10 вопросов.

На каждый вопрос предоставляется три варианта ответа, дается 30 секунд на обсуждение и поиск правильного ответа. Участникам квиза раздаются сигнальные карточки трех цветов – красного, зеленого и синего – в соответствии

с цветами ответов. По истечении времени, после обсуждения внутри команды капитаны поднимают карточку нужного цвета. Ведущий фиксирует результат и выдает жетоны командам, давшим правильный ответ. В конце игры подводятся итоги и определяется команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

При составлении вопросов квиза мы опирались на принцип доступности и научности, избегали слишком сложных и слишком простых вопросов, а также вопросов с неоднозначным ответом.

Первый раунд под названием «Мезенские робинзоны» включает вопросы, касающиеся абсолютно новой информации, которую участники получают в ходе короткой лекции, просмотра буктрейлера и диафильма.

Вопросы первого раунда ориентированы собственно на сюжет о приключениях мезенцев на о. Эдж, его детали и ключевые элементы. Это, например, даты, имена участников события и причастных лиц, особенности арктического выживания – заболевания, способы и средства их излечения, изготовление припасов или инвентаря, оружия для охоты и для защиты от хищников и проч.



Рисунок 1 – Пример экрана с вопросом первого раунда

Вопросы первого раунда:

1. Когда случились события, описанные академиком Ле Руа? (Варианты ответов: 1743–1749, 1843–1849, 1943–1949.)
2. Как назывался остров, на котором выживали мезенцы? (Варианты ответов: о. Шпицберген, о. Эдж, о. Баренца.)
3. Сколько лет прожили «мезенские робинзоны» на Шпицбергене? (Варианты ответов: 5, 6, 7.)
4. Чего не было у промысловиков с собой при высадке на остров? (Варианты ответов: 12 пуль, ружье, спички.)
5. Из чего «робинзоны» сделали лук? (Варианты ответов: еловый корень, трут, медвежьи жилы.)
6. Из чего «робинзоны» сделали нитки? (Варианты ответов: мох, медвежьи жилы, трут.)
7. Чем можно заболеть в Арктике из-за нехватки витамина С? (Варианты ответов: грипп, авитаминоз, цинга.)
8. Какое средство использовали «робинзоны», чтобы избавиться от цинги? (Варианты ответов: лед, ложечная трава, мох.)

9. Выберите правильное изображение. На каком судне уходили поморы на промысел?

10. Кто нашел мезенцев на острове? (Варианты ответов: Михаил Ломоносов, граф Шувалов, Амос Корнилов.)

Второй раунд называется «Арктический». Вопросы этого раунда составлены в соответствии с общей тематикой квиза. Здесь участники должны показать, насколько хорошо они знакомы с Арктикой как с природно-географической зоной нашей планеты. Вопросы касаются арктической флоры и фауны, климатических особенностей этих территорий, этимологии арктических топонимов и проч.



Рисунок 2 – Пример экрана вопроса второго раунда

Вопросы второго раунда:

1. Арктика – это...? (Варианты ответов: континент, архипелаг, единый физико-географический район.)

2. Название «Арктика» произошло от греческого слова «арктос». Что означает это слово? (Варианты ответов: холод, медведь, ад.)

3. Кто был самым опасным гостем на острове у мезенцев? (Варианты ответов: белый медведь, морж, стая песцов.)

4. Какого цвета шерсть белого медведя? (Варианты ответов: желтая, серая, прозрачная.)

5. Сколько медведиц изображено на картинке? (Варианты ответов: 5, 8, 10.)

6. С кем никогда не встретится белый медведь? (Варианты ответов: пингвин, песец, кайра.)

7. Почему некоторые белые медведи впадают в спячку на 50-80 дней? (Варианты ответов: нет еды, ожидают потомство, им скучно.)

8. Кто самый живучий в Арктике? (Варианты ответов: белый медведь, полярная утка, северный олень.)

9. Как называется территория Арктики, совершенно непригодная для жизни человека, где температура опускается до -60°C , нет никакой растительности, а снег лежит круглый год? (Варианты ответов: арктическая пустыня, арктический оазис, арктическая тундра.)

10. Какое значение имеют арктические льды для нашей планеты? (Варианты ответов: снабжают кислородом, охлаждают Землю, дают пресную воду.)

Кроме традиционных вопросов (в текстовой формулировке) Арктический квиз включает вопросы с иллюстративным содержанием.

Например, в первом раунде участникам необходимо выбрать из двух картинок вариант изображения судна, на котором поморы ходили на промысел (рис. 3). После выбора карточки верного цвета (зеленого или красного) на экране появляется название судна – «поморский коч».



Рисунок 3 – Пример иллюстративного вопроса первого раунда

Во втором раунде среди словесных вопросов приведен вопрос на внимательность. Участники сначала рассматривают иллюстрацию, а после ее исчезновения отвечают на вопрос: «Сколько медведей изображено на картинке?»



Рисунок 4 – Пример вопроса второго раунда на внимательность

Технически исполнение квиза было осуществлено с помощью графического редактора MS PowerPoint. Версия 2013 года обладает всем необходимым функционалом для воплощения идеи – анимацией, возможностью настройки длительности анимации, настройки параметров начала и задержки, массой разнообразных переходов и требуемых параметров этих эффектов, звуковым сопровождением и мн. др. Графический редактор в качестве технического средства для разработки квиза был выбран неслучайно. Реализация квиза посредством таких онлайн-конструкторов, как Marquiz, Envybox, LPmotor (mottor), Enquiz, FormDesigner и др. сопряжена с обязательным выходом в сеть Интернет, что иногда затруднительно при тех или иных обстоятельствах. Поэтому независимость от подключения к глобальной сети способствует минимизации затруднений при проведении игрового занятия. К тому же подобные конструкторы предполагают, что каждый из участников игры имеет при себе смартфон, что не всегда возможно обеспечить и не зависит от ведущего.

В нашем случае квиз разработан для проведения офлайн в виде слайдов презентации. На каждом слайде расположен вопрос и три варианта ответов. В нижнем правом углу каждого слайда размещается таймер на 30 секунд (растровый формат графического изображения с расширением .gif, позволяющий демонстрировать короткую зацикленную анимацию) для более удобного отсчета времени на каждый вопрос. Цветные блоки с ответами оснащены специально подобранной анимацией. В качестве основной анимации выбраны два типа – это «Изменение» и «Исчезновение». Для правильного ответа в настройках анимации объектов устанавливается тип «Изменение», чтобы этот блок увеличивался в размере и выдвигался на передний план. Начало – «по щелчку», длительность анимации – 2,00, задержка – 1,00. К оставшимся двум вариантам ответов применяется тип анимации «Исчезновение». Начало – «с предыдущим», длительность этой анимации устанавливается автоматически («Авто»), задержка – 1,00. Таким образом, после нажатия пробела на клавиатуре или кнопки на пульте неттопа на экране остается только правильный ответ, что очень удобно для демонстрации с визуальной точки зрения.

Результаты проведения Арктического квиза

Апробация разработанного Арктического квиза проходила в течение февраля-сентября 2023 года. За этот период проведено девять занятий. Опишем мероприятие на одном примере.

Первое занятие прошло в Научной библиотеке в рамках программы «Дни Арктики». «Дни Арктики» – это ежегодное мероприятие, посвященное различным аспектам изучения самой северной точки нашей планеты. Сотрудники библиотеки и приглашенные специалисты проводят увлекательные интерактивные путешествия в арктические широты, научно-познавательные занятия, занимательные мастер-классы и веселые игры для школьников Архангельска и всех желающих.

Перед началом игры школьники распределены на 4 команды по 5 человек. Ребята слушают историю возникновения литературного сюжета о выживании мезенцев в Арктике, рассказ о зверобойном промысле в Поморье, обсуждают некоторые вопросы, касающиеся литературы в жанре робинзонады. В ходе диалога выяснилось, что школьники совсем ничего не знают о событиях 1743–1749 гг. С помощью буктрейлера (<https://disk.yandex.ru/i/TdfWIDoBN9kPzA>) они знакомятся с книгой Петра Людовика Ле Руа. Последующий показ диафильма «Русские Робинзоны» (1949) (<https://disk.yandex.ru/d/wv4k3UKR9Rn3EQ>) позволяет в полной мере дополнить рассказ (рис. 5).



Рисунок 5 – Эпизод работы в аудитории

После этого этапа происходит переход непосредственно к игре. Ребята знакомятся с правилами игры, получают раздаточный материал (сигнальные карточки). Команды выбирают капитанов и готовятся к началу квиза.

Команда победителей определена простым подсчетом жетонов за верные ответы. По итогам соревнования команда-победитель отмечена дипломом (рис. 6).



Рисунок 6 – Диплом победителя Арктического квиза

Мы проанализировали результаты проведения Арктического квиза и оценили уровень трудностей, возникших у участников при решении тех или иных вопросов (рис. 7).

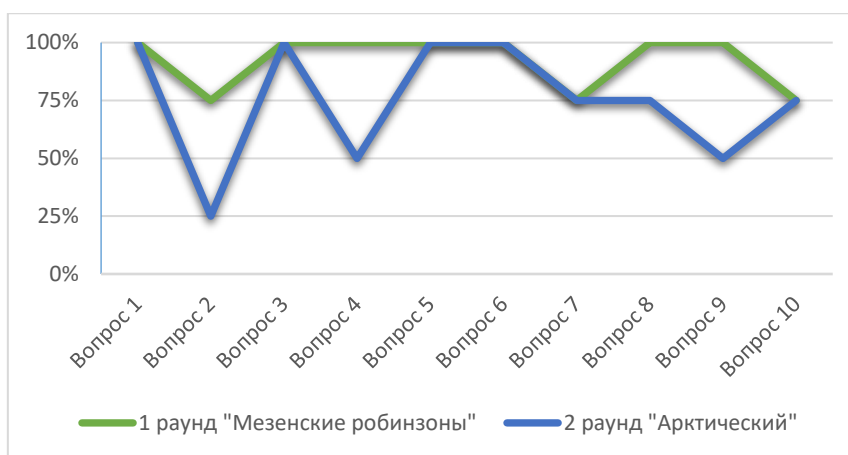


Рисунок 7 – Диаграмма результатов Арктического квиза

В диаграмме отражены результаты ответов на вопросы двух раундов: верхняя координата зеленого цвета – результаты 1 раунда; нижняя координата синего цвета – результаты 2 раунда. За единицу измерения взято процентное соотношение правильных ответов между четырьмя командами, т. е. шаг измерения равен 25 %, где 100 % – все четыре команды дали верный ответ. Из диаграммы видно, на какие из вопросов квиза все команды дали правильные ответы, а на какие одна или несколько команд ответили неверно. Как видим, больше трудностей возникло у участников во втором раунде, когда ребятам пришлось восстанавливать давно полученные знания, либо подключать логику или размышления в том случае, если они не знали правильного ответа. Так, например, получилось со вторым вопросом: «Название “Арктика” произошло от греческого слова “арктос”. Что означает это слово?» Только одна из команд выбрала верный ответ – «медведь», а остальные три последовали за возникшим в сознании ассоциативным рядом и ответили либо «холод», либо «ад».

В целом ребята с интересом вовлеклись в познавательную игру, отлично справлялись с вопросами, показали слаженную командную работу.

Основным достижением проведенного занятия стали предложения десятиклассников по созданию компьютерной игры в жанре визуальной новеллы.

Остальные мероприятия прошли в школах, средних и высших учебных учреждениях Архангельской области. Всего в Арктическом квизе приняли участие 110 человек. Эффективность проведенных занятий представим в следующем разделе.

Эффективность проведения Арктического квиза

Эффективность проведения Арктического квиза оценивается по трем параметрам: вовлеченность, удовольствие и обучение. В каждом из блоков обучающиеся должны были выразить свое согласие или несогласие с предложенными утверждениями соответственно (по шкале: категорически не согласен – не согласен – не знаю – согласен – категорически согласен). Результаты для каждого параметра подробно описаны ниже.

1. Параметр «Вовлеченность»

Активные методы обучения, геймификация процесса обучения, как известно, является отличным средством вовлечения в изучение той или иной темы. Кроме того, вовлеченность в процесс обучения в итоге приводит к его улучшению в качественных показателях.

В блок, определяющий параметр «вовлеченность», входят семь различных утверждений:

- 1 – Я хотел пройти квиз.
- 2 – Я хотел изучить все доступные мне варианты.
- 3 – Мне было все равно, чем закончится квиз.
- 4 – Я нашел квиз удовлетворительным.
- 5 – Я чувствовал себя поглощенным игрой.
- 6 – Я чувствовал, что время пролетело быстро.
- 7 – Я был взволнован во время квиза.

На графике отображены результаты ответов по параметру «вовлеченность».

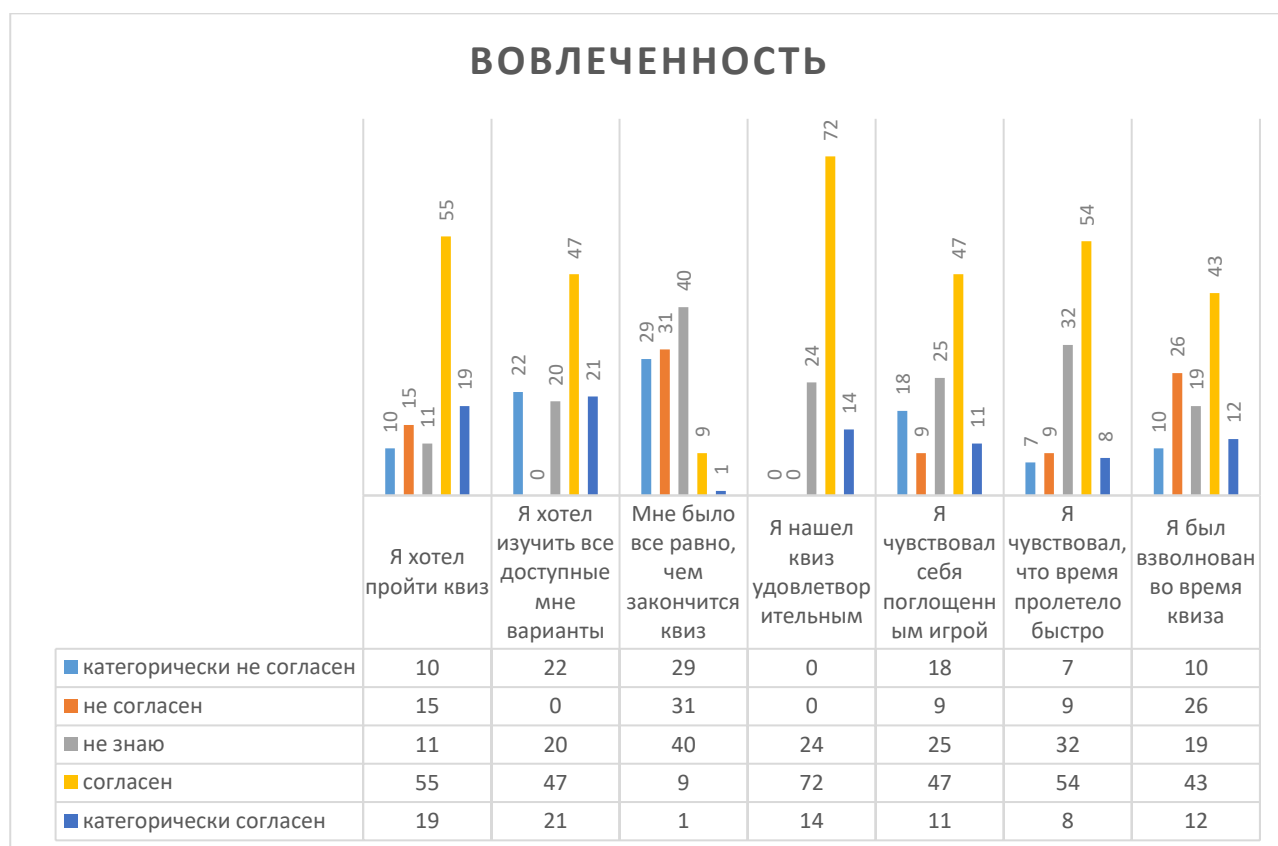


Рисунок 8 – Ответы на вопросы блока «вовлеченность»

По графику очевидна высокая степень вовлеченности в Арктический квиз, поскольку большинство участников были увлечены, чтобы пройти тест (на утверждение «Я хотел пройти квиз» получено 74 ответов «согласен» и «категорически согласен» всего), и только 10 обучающихся не заботились о том, как закончится игра. Более половины участников (86 обучающихся) сочли, что игра принесла удовлетворение и чуть более половины отметили, что время

пролетело быстро, и были взволнованы во время квиза (62 и 55 соответственно). При этом почти половина участвовавших в квизе (58) заявили, что были поглощены мероприятием, а 68 обучающихся из 110 хотели изучить все варианты заданий, доступных в Арктическом квизе.

2. Параметр «Удовольствие»

Поскольку занятие, проведенное на основе активных методов, должно придать учебной деятельности ощущение игры, в анкете задавался вопрос об удовольствии от участия в квизе. Вопросник по параметру «удовольствие» состоял из следующих пунктов:

- 1 – Я чувствую себя несчастным, играя в Арктический квиз.
 - 2 – Я чувствую беспокойство, играя в Арктический квиз.
 - 3 – Я чувствую себя счастливым, играя в Арктический квиз.
 - 4 – Я чувствую себя измотанным, играя в Арктический квиз.
- На графике представлена статистика ответов в данном блоке.

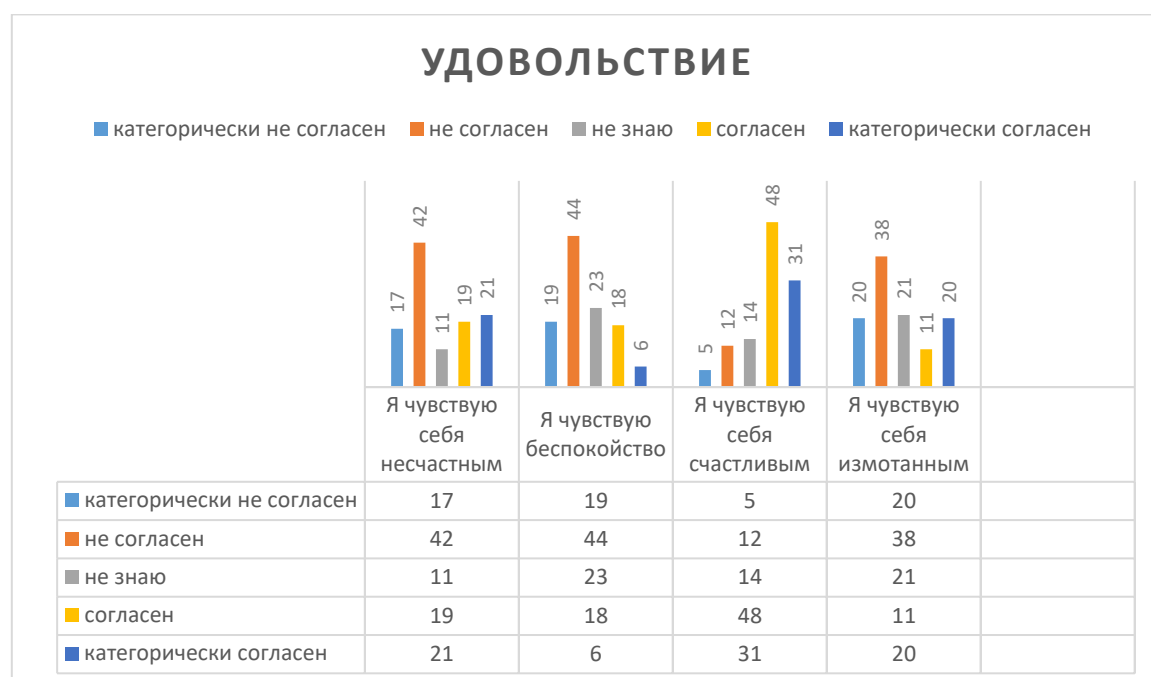


Рисунок 9 – Ответы на вопросы блока «удовольствие»

С утверждением «Я чувствую себя несчастным, играя в Арктический квиз» согласились 40 человек из 110 опрошенных. Свое беспокойство во время игры отметили 24 обучающихся, что немаловажно, но не критично (такой отклик возможен, например, по независящим от нас причинам).

Из всех участников 63 обучающихся не волновались во время игры, а 79 согласились с утверждением «Я чувствую себя счастливым, играя в Арктический квиз».

Хотя существует некоторая двойственность в отношении чувства удовольствия участников от игры в Арктический квиз, похоже, что большинство все же испытывало достаточную степень удовольствия, в то время как

относительно небольшое количество участников не получили особого удовольствия от этого занятия.

3. Параметр «Обучение»

Влияние геймифицированной деятельности на процесс обучения является наиболее важным из трех параметров, используемых для оценки эффективности Арктического квиза, поскольку улучшение процесса обучения является основной целью проводимой работы.

Параметр обучения оценивался точно так же – с использованием просьбы к участникам выразить свое согласие или несогласие с определенными утверждениями. Всего блок «обучение» содержит четыре утверждения:

1 – Игра в Арктический квиз улучшает мою успеваемость.

2 – Игра в Арктический квиз повышает мою продуктивность в обучении.

3 – Участие в Арктическом квизе повышает эффективность моего обучения.

4 – Участие в Арктическом квизе помогает получить лучшие оценки.

На графике представлены результаты опроса по данному параметру.

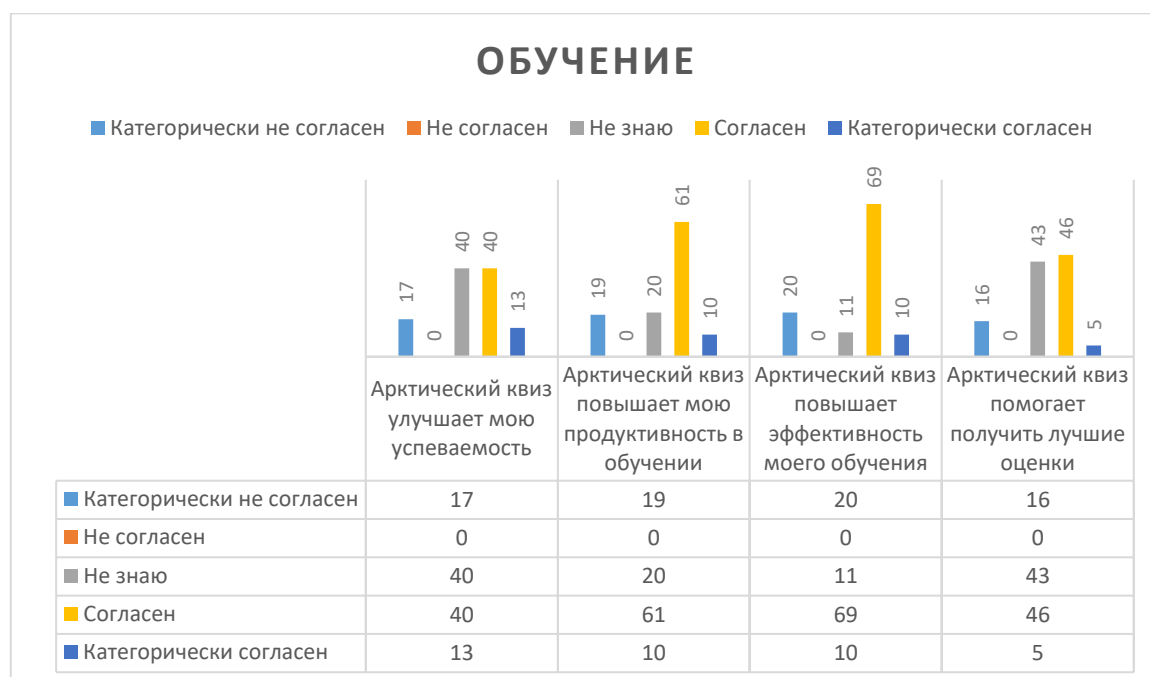


Рисунок 10 – Ответы на вопросы блока «обучение»

В целом ответы были положительными: 53 обучающихся сочли, что участие в Арктическом квизе улучшает их успеваемость, 71 из 110 опрошенных посчитали, что это занятие повысило их продуктивность в обучении, 79 участников отметили, что игра повысила эффективность их обучения, и половина (51 из 110) опрошенных оценили, что игра «Арктический квиз» помогла им получить более высокие оценки в дальнейшем.

Заключение

Игровая форма проведения занятия открывает довольно широкий спектр возможностей для формирования необходимых знаний, умений, навыков и компетенций.

Задача школьного учителя – постоянная работа над повышением качества образования воспитанников. Квиз «Приключения четырех русских матросов на Шпицбергене» можно включить в педагогический арсенал как новую и современную форму обучения и воспитания молодежи. Арктический квиз также развивает творческие способности школьников.

Интерактивный формат командной игры рассчитан на повышение коммуникативных навыков обучающихся, усовершенствование способности бесконфликтного взаимодействия с окружающими, расширение знаний об истории края и о родной литературе.

Практическая польза Арктического квиза формируется из следующих показателей. Во-первых, привлекательный контент как интересный способ представления информации и побуждения обучающихся узнать больше о мезенских зверобоях. Во-вторых, интерактивный опыт, который поддерживает вовлеченность обучающихся и интерес к предмету. В-третьих, игровая механика, (подсчет очков и обратная связь), чтобы сделать процесс более приятным и вознаграждающим. В-четвертых, привлекающий внимание дизайн. В-пятых, квиз – это образовательный инструмент, помогающий обучающимся усваивать и запоминать информацию.

Библиографический список

- Гонеева В. В.* Использование квиз-технологий в урочной и внеурочной деятельности учителя географии // Педагогический поиск. 2021. № 12. С. 17-21. EDN NBHLBI.
- Груздова О. Г.* Применение квиз-технологии в образовании / О. Г. Груздова, Т. А. Согласова // Вестник Пензенского государственного университета. 2022. № 3(39). С. 13-19. EDN DEEBTD.
- Калякина Н. А.* Методические рекомендации «Использование КВИЗ-технологий при проведении массовых мероприятий с учащимися» // [Электронный ресурс]. – 2019. URL: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728.html> (дата обращения: 18.03.2023).
- Кошкин Ю. Г.* Квиз как современная форма оценки знаний на уроках математики в российском вузе // Актуальные проблемы преподавания математики в техническом вузе. 2019. № 7. С. 146–149. DOI 10.25206/2307-5430-2019-7-146-149. EDN YYVIGM.
- Методические рекомендации по подготовке и проведению квиза в библиотеке // [Электронный ресурс]. – 2021. URL: <https://www.svetlovka.ru/методичка%20книжный%20квиз.pdf> (дата обращения: 18.03.2023).
- Микулянич Г. В.* Библиквесты и библиоквизы как мотиваторы читательского интереса в период пандемии (на примере библиотеки поселка городского типа) // Культура: теория и практика. 2021. № 1(40). С. 10. EDN EGEJVP.
- Салмин Н. О.* Квиз-маркетинг как современный инструмент продвижения бизнеса / Н. О. Салмин, Д. С. Лопаткин // Успехи в химии и химической технологии. 2020. Т. 34, № 1(224). С. 25-27. EDN OXEVUP.
- Сапожникова А. В.* Квиз-маркетинг: основные принципы для формирования вовлеченности клиента // Вуз и реальный бизнес. 2021. Т. 1. С. 70–79. EDN PJFBQE.
- Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2021610871
Российская Федерация. Экономический квиз : № 2020667717 : заявл. 25.12.2020 : опубл.

19.01.2021 / А. А. Голубничий, Т. В. Красовская, И. С. Великоредчанина ; заявитель федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова». EDN HZERM.

Стецко М. В. Развитие soft-skills у младших подростков с применением квиз-технологий // Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых: материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Красноярск, 26 мая 2022 года. Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2022. С. 73-75. EDN TKOQUN.

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/33kvbu> (дата обращения: 10.03.2023).

Хабидуллина Л. Ф. Активные методы обучения // Экономика и социум. 2015. № 2-4(15). С. 1048-1051. EDN VFRAKB.

Шатунова О. В. Литературные квизы как средство повышения интереса детей и молодежи к чтению / О. В. Шатунова, Г. Н. Божкова, Е. М. Шастина // Литературная педагогика и читательская грамотность: новые форматы и практики : материалы Международной научно-практической конференции, Елабуга, 26 октября 2022 года. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2022. С. 281-284. EDN YAERLW.

Measuring enjoyment of computer game play / X. Feng, S. Chan, J. Brzezinski, Ch. Nair // Americas Conference on Information Systems (AMCIS). Proceedings, 2008. 306 p.

Students' perceptions about the use of video games in the classroom / J. Bourgonjon, M. Valcke, R. Soetaert, T. Schellens // Computers & Education. 2010. Т. 54. №. 4. С. 1145-1156.

Whitton N. J. An investigation into the potential of collaborative computer game-based learning in higher education: doctoral dissertation. Edinburgh: Napier University, 2007. 269 p.

Reference

Bourgonjon J., Valcke M., Soetaert R., Schellens T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education*. 54(4): 1145-1156.

Feng X., Chan S., Brzezinski J., Nair Ch. (2008). Measuring enjoyment of computer game play. *Americas Conference on Information Systems (AMCIS)*. Proceedings, 2008. 306 p.

Golubnichiy A. A., Krasovskaya T. V., Velikoredchanina I. S. *Ekonomicheskiz*. Certificate about registration of the program for computers 2021610871. Date of registration: 19.01.2021.

Goneeva V. V. (2021). The use of quiz-technologies in the lesson and extracurricular activities of the teacher of geography. *Pedagogical search*. 12: 17–21.

Gruzдова O. G., Soglasova T. A. (2022). Application of quiz-technology in education. *Bulletin Penza State University*. 3(39): 13–19.

Kalyakina N. A. (2019). Methodical recommendations «Use of QUIZ-technologies in carrying out of mass events with students». Available at: <https://infourok.ru/metodicheskierekomendacii-ispolzoe-kztechnology-3776728.html> (accessed 18 March 2023).

Khabibullina L. F. (2015). Active teaching methods. *Economy and society*. 2-4(15): 1048-1051.

Koshkin Y. G. (2019). Quiz as a modern form of assessment of knowledge in mathematics lessons at the Russian university. *Actual problems of teaching mathematics at a technical university*. 7: 146-149.

Methodical recommendations for the preparation and conduct of receipts in the library. (2021). Available at: <https://www.svetlovka.ru/методичка%20книжный%20квиз.pdf> (accessed 18 March 2023).

Mikulyanich G. V. (2021). Biblioquest and biblioquiz as motivators of reader interest in the period of the pandemic (on the example of the library of the village urban type). *Culture: theory and practice*. 1(40): 10.

Salmin N. O., Lopatkin D. S. (2020). Quiz-marketing as a modern tool for business promotion. *Successes in chemistry and chemical technology*. 34-1(224): 25-27.

- Sapozhnikova A. V. (2021). Quiz-marketing: basic principles for formation of client involvement. University and real business. 1: 70-79.*
- Shatunova O. V., Bozhko G. N., Shastina E. M. (2022). Literary receipts as a means to increase the interest of children and youth in reading. Literary pedagogy and readership: new formats and practices. Materials of the International scientific and practical conference. 281-284.*
- Stetsko M. V. (2022). Development of soft-skills for younger teenagers using quiz-technologies. Challenges of modern education in research of young scientists: materials of the VIII All-Russian scientific-practical conference of students, graduate students and young scientists. 73-75.*
- Strategy of development of education in the Russian Federation for the period up to 2025. Available at: <https://elck.ru/33kvbu> (accessed 10 March 2023).
- Whitton N. J. (2007). An investigation into the potential of collaborative computer game-based learning in higher education: doctoral dissertation. Edinburgh: Napier University, 2007. 269 p.*