

Исследование взаимосвязи уровня агрессивности с уровнем увлеченности компьютерными играми с помощью корреляционного анализа данных по Пирсону показало, что агрессивность имеет высокую корреляцию с увлеченностью компьютерными играми ( $r=0,805$ ,  $p\leq 0,01$ ). Следовательно, чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень агрессивности.

Выводы. Анализ результатов исследования показал, что при изучении уровня враждебности и агрессивности подростков по методике Басса-Дарки выявлены 18,4 % и 13,1 % учащихся с повышенным уровнем враждебности и агрессивности соответственно, для которых характерно проявление зависти и ненависти к окружающим за действительные и вымышленные действия, подозрительности в диапазоне от недоверия и осторожности по отношению к людям до убеждения в том, что другие люди планируют и приносят вред, использование физической силы против другого лица, выражение негативных чувств как через форму (крик, визг), так и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы) и наличие готовности к проявлению негативных чувств при малейшем возбуждении (вспыльчивость, грубость). С помощью тест-опросника А.В. Гришиной у 36,8 % опрошенных учащихся выявлен средний уровень увлеченности, при котором компьютерные игры являются важной частью жизни подростков. Их внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных играх, но при этом они не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. А для 2,6 % подростков компьютерные игры занимают все свободное время, эти подростки думают о компьютерных играх, о достигнутых результатах, стремятся повысить уровень этих результатов, что говорит о возможной зависимости данных учащихся от компьютерных игр. Корреляционный анализ данных по Пирсону показал высокую корреляцию агрессивности с увлеченностью компьютерными играми ( $r=0,805$ ,  $p\leq 0,01$ ). Следовательно, чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень агрессивности. Так, нами доказано влияние компьютерными игр на уровень агрессивности подростков.

#### Список цитированных источников:

1. Погожева, О.В. Теоретическое обоснование проблемы влияния компьютерных игр на особенности эмоционального реагирования подростков / О.В. Погожева // Научные проблемы гуманитарных исследований. - 2008. - № 12. - С. 32-47.
2. Бурлаков, И.В. HomoGamer: Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Библиотека Гумер [Электронный ресурс]. - 2014. – Режим доступа: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/Burl](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Burl). - Дата доступа: 22.01.2020.
3. Серебrenикова, Ю.В. Влияние компьютерных игр на агрессивность у подростков 14-15 лет / Ю.В. Серебrenикова // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. - 2014. - № 1 (16). - С. 192-196.

## КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

**Нестеркова К.С.**, учащаяся 4 курса

(г. Орша, Оршанский колледж ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Дернова Е.В., преподаватель

**Введение.** Одной из основных задач отечественной системы образования является предоставление учащимся возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний, умений и навыков, развитие креативности мышления. Обучающийся в современной школе – это исследователь, который, благодаря помощи своего наставника – учителя обнаруживает и открывает для себя что-то новое путем включения в активную познавательную деятельность [4, с.3-5].

Перед педагогом возникает необходимость постоянного поиска педагогических инноваций и интерактивных технологий, их применение в образовательном процессе, что будет способствовать включению учащихся в активную поисковую деятельность, стремлению к самостоятельному поиску решений и как результат - повышению качества образования. Данное положение и обусловило актуальность и научную значимость проблемы, исследуемой в данной статье.

*Цель исследования* – изучить содержание квест-технологии как интерактивной педагогической модели обучения.

Для достижения поставленной цели использовались методы, относящиеся к теоретическому уровню научного познания: анализ научной и педагогической литературы по проблеме исследования, обобщение и систематизация.

Отдельные аспекты внедрения квест-технологии в образовательный процесс нашли отражение в трудах зарубежных и отечественных ученых и педагогов: Б. Доджа, Т. Марча, С.В. Напалкова, Н.В. Николаевой, Е.В. Сердюк, Г.Л. Шаматовой и др. [3].

**Основная часть.** Понятие «квест» (транслит. англ. quest - *поиски*) обозначает «игру», «развлечение», «конкретное действие» [2].

Определяя понятие «квест-технология», мы придерживаемся точки зрения Н.В.Зубриллиной, которая в образовательном процессе понимает под квест-технологией проблемное задание с элементами ролевой игры, организованной с использованием информационных ресурсов.

Квест-технология решает ряд образовательных задач, а именно:

- получение учащимися знаний посредством самостоятельного учебного экспериментирования;
- расширение сферы интересов и интеллектуальных запросов учащихся;
- формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации;
- обучение навыкам сотрудничества и взаимодействия, работы в команде/группе;
- развитие информационной грамотности;
- мотивация к активной познавательной деятельности.

Согласно концепции Т.Марча, образовательный квест имеет следующую структуру: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); ресурсы (аудио и видео-носители, адреса сайтов, ссылки на ресурсы в Интернет); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы).

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

1. Линейными – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, учащиеся получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.
2. Штурмовыми – все учащиеся получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.
3. Кольцевыми (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг) – команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными) [1, с. 29].

При подготовке к организации образовательных квестов следует четко определить цели и задачи, которые ставит перед собой педагог, с учетом контингента участников (учащиеся/родители), пространства, где будет проходить игра.

Образовательные квесты могут быть организованы в рамках учреждения образования так и вне его. Например, квесты в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности; квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

Анализ научной и педагогической литературы по проблеме исследования позволил выделить следующие аспекты, которыми необходимо руководствоваться педагогу при создании квест-технологии:

1. *Цель (миссия) для игроков.* Это задача, которая мотивирует учащихся на выполнение определённых шагов (заданий), ведущих к запланированному результату.

2. *Роли для учащихся.* В ходе реализации технологии учащиеся могут выступать в роли ученых, исследователей, астронавтов или путешественников во времени – все зависит от сюжета квеста и творчества педагога.

3. *Кооперативные действия.* Участников квеста можно поделить на группы, добавить соревновательный элемент (продумать, за что учащиеся будут получать баллы), сделать упор на личные цели учащихся, что будет способствовать не только усвоению материала, но и закреплению социальных навыков.

4. *Интерактивность.* Использование разных мультимедиа ресурсов и приложений (Plickers, QR-коды и т.д.).

5. *Сюжетность.* В основе любого квеста должен лежать сюжет, о которого будут зависеть все этапы и задания. В оригинальный контекст нужно поместить задания на сообразительность (выполнение тестов, работа с интерактивной схемой, разгадывание кроссвордов, работа с видеороликами, составление пазла и др.). Нахождение правильного ответа к каждому заданию – необходимое условие того, чтобы двигаться дальше.

6. *Обратная связь.* Каждый шаг квеста должен включать обратную связь, которая предусматривает не только элементы оценивания, но и мотивацию дальнейшего выполнения задания.

7. *Инструменты квеста.* Инструменты и средства создания квеста зависят от учебной дисциплины, темы учебного занятия, типа квеста [1;3].

**Заключение.** На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

- квест-технология – интерактивная модель учебной деятельности, при которой учащийся становится полноправным участником образовательного процесса;

- квест-технологии конструируется по следующему алгоритму: введение – распределение ролей – формулировка задания – описание процесса работы – руководство к действиям – оценка полученных результатов – заключение;

- реализация квест-технологии способствует формированию у учащихся следующих образовательных компетенций: компетенции учебно-познавательной деятельности, коммуникативные и информационные компетенции, компетенции социального взаимодействия, компетенции личностного самосовершенствования.

#### Список цитированных источников:

1. Зубрилина, Н.В. Геймификация образовательного процесса, или что такое урок-квест/ Н.В. Зубрилина// Народная асвета.– 2017.- №11. – С.28-31.

2. Квест (значения) // Википедия. Дата обновления: 31.07.2018. URL: <https://ru.wikipedia.org/?oldid=94279407> (дата обращения: 31.07.2018).

3. Осяк, С.А., Султанбекова, С.С., Захарова, Т.В., Яковлева, Е.Н., Лобанова, О.Б., Плеханова, Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология/ С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В.Захарова, Е.Н.Яковлева, О.Б.Лобанова, Е.М.Плеханова// Современные проблемы науки и образования. – 2015.- №1-2.

4. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192с.