



УДК 378.18

Опыт адаптации мэйнстримовых мероприятий в организации внеаудиторной деятельности студентов (на примере создания, подготовки и реализации интеллектуально-развлекательной игры «Геоквиз»)



А. В. Молочко

Молочко Анна Вячеславовна, кандидат географических наук, заведующий кафедрой экономической и социальной географии, Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, farik26@yandex.ru

В современной структуре образования существует много сложностей и «подводных камней», заставляющих преподавателей существенно изменять процесс не только аудиторной занятости студентов, но и внеаудиторной. Современный студенческий коллектив довольно сложно убедить в необходимости участия во внеурочных мероприятиях, поскольку некоторая инфантильность, а также продиктованный современными реалиями «синдром навязанного интроверта» не дает ребятам раскрыться, выйти из зоны комфорта. В связи с этим возникает острая необходимость не просто посещать рекомендованные для всех структурных подразделений вуза общественные мероприятия, но и, безусловно, привлекать студентов к участию в тематических, раскрывающих специфику выбранной профессии внеаудиторных занятиях. Более того, традиционные формы – экскурсии, классические игры и т.п. уже не способны привлечь внимание студентов. Опыт проведения интеллектуально-развлекательной игры географической направленности «Геоквиз» (модифицированного аналога нашумевшей не только в Саратовской, но и во многих других областях и странах игры «Квиз, плиз!») можно считать успешным примером активизации универсальных и профессиональных компетенций студентов, а также хорошей возможностью социализации достаточно замкнутого современного студенческого коллектива.

Ключевые слова: внеаудиторная деятельность, образовательный процесс, интерактивные образовательные технологии, география, высшее образование, Саратов.

DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-4-458-464>

Введение

Современное образование и образовательные стандарты, трансформирующиеся из года в год, диктуют тренды не только на структуру, проблематику, методическое обеспечение учебного процесса, но и на формирование личности студентов, их социализацию, приобретение общекультурных и универсальных компетенций, способных не только сформировать адаптированного к быстро изменяющейся картине мира специалиста, но и значительно повысить нравственные и коммуникативные характеристики студентов.

Успешный и конкурентоспособный выпускник или активный и легко обучаемый студент –

это не только результат кропотливого учебного процесса, но и его участие во внеаудиторной деятельности, которая так же важна, как и изучение профильных и общих дисциплин и модулей. Вчерашние школьники, нынешние студенты легче вовлекаются в учебный процесс, если привлечены к внеаудиторной деятельности, способной раскрыть творческий, спортивный, а порой и научный потенциал конкретной личности. Любой вуз страны активно проводит процесс социализации студентов, формирования, закрепления, а также усиления их гражданской и профессиональной жизненной позиции. Ежегодно для студентов младших курсов (чаще всего первокурсников) проводится масса мероприятий, помогающих закреплению дружеских и коммуникативных связей внутри студенческих групп не только в рамках направления подготовки, но и факультета, вуза, между вузами. Примеров подобных мероприятий может быть огромное количество – от «Поехали!» до пропаганды здорового образа жизни и коллективных митингов.

Однако часто настолько глобальные внеаудиторные мероприятия не способны раскрыть профессиональный интерес студентов к выбранной профессии, специализации или профилю подготовки. Поэтому большинство структурных подразделений СГУ формируют свои тематические клубы и кружки, позволяющие студентам интересно проводить свободное время, а также улучшить свои знания, умения и навыки в определенных дисциплинах и научных направлениях.

В классической литературе выделяют несколько форм организации внеаудиторной деятельности студентов [1]:

1. Научные кружки, клубы, малые организации – прорабатывают соответствующие профессиональные компетенции, помогают раскрыть научный потенциал студента, скоординировать его стремления и идеи, придать правильное направление профессиональной деятельности, выявляют специфику научной деятельности и научного познания определенной тематической области. Необходимость и важность тематических кружков и клубов неоспоримы, потому как



чаще всего позволяют одаренным студентам не просто раскрыться, а полноценно реализовать себя на профессиональном поприще. Данная категория организации внеаудиторной деятельности готовит студентов к участию в международных, всероссийских, а также региональных конкурсах, фестивалях, грантах.

2. Творческие кружки, собрания, разовые или систематически повторяющиеся мероприятия – развивают общекультурные компетенции обучающихся, а также организуют социализацию молодежи в рамках выбранного тематического направления обучения. Подобная категория организации досуга во многом пересекается с общеуниверситетскими организациями, но тем не менее несет на себе отпечаток специфики факультета или института.

3. Научно-творческие объединения с комплексированным сочетанием творческого процесса в научной деятельности – категория организации внеаудиторной работы студента в чем-то универсальна. Она в одинаковой степени может задействовать как студентов с более высоким научным и образовательным потенциалом, так и студентов-активистов, занимающихся творческой и общественной деятельностью. Кроме того, подобного рода сочетание может заинтересовать разные возрастные группы студентов или носить междисциплинарный характер. Организация работы научно-творческого объединения в рамках отдельного структурного подразделения вуза – задача довольно сложная для руководителя, сопряженная с большой затратой времени на подготовку заданий, наглядных раздаточных материалов (брошюр), изготовление и дизайн бейджей для участников, разработку рекламных плакатов для организации собраний, а также сплочение студенческого коллектива. Конечно, в условиях современных государственных образовательных стандартов организация внеаудиторной деятельности студента – лучший вариант апробации интерактивных образовательных технологий разных видов и типов: деловые игры, дискуссии-визуализации, выступления с использованием возможностей мультимедиа и многие другие формы.

Описание исследования

Несмотря на многообразие форм организации внеаудиторной деятельности студентов, важными факторами являются все-таки мотивация и доступность информационного обеспечения возможности участия. В качестве примера приведем вариант интеллектуально-игрового мероприятия, название которого было решено определить как

«Геоквиз», поскольку его основная тематическая ориентация была в сторону географии и близких научных направлений (рис. 1).



Рис. 1. Эмблема интеллектуально-развлекательной игры «Геоквиз»

Аналогом данной игры стала невероятно популярная развлекательно-интеллектуальная битва, определяемая в современном интернет-пространстве, а также распространяемая в качестве франшизы, именуемая как «Квиз, плиз!» [2]. Подобный тип викторин был впервые проведен в Великобритании, в 70-х гг. прошлого века и носил название «pub quiz». Основной идеей такого рода развлечения стало привлечение в пабы посетителей [3]. Позже моду на квизы переняли другие страны ЕС, а также США, где в 2010 г. британская франшиза получила название «America's Pub Quiz». В России, а также странах СНГ «pub quiz» появился в 2014 г. Правообладателями франшизы считаются Е. Максимова и А. Ханнин. Позже во многих городах Российской Федерации начали стихийно появляться версии «pub quiz», не сильно отличающиеся от оригинала, но имеющие альтернативные названия. Наибольшую популярность у россиян получила франшиза «pub quiz» под названием «Квиз, плиз!». Данная франшиза имеет обширную географию распространения, где наряду с российскими городами (в Саратовской области это Саратов, Балаково, Энгельс) можно встретить американские, канадские и даже турецкие города.

Правила игры предельно просты – ограниченное только размером принимающего игру заведения количество команд, количество участников в команде от 2 до 9 человек, 7 раундов, 45 вопросов, 2 ч на прохождение программы



соревнования. Обязательным условием участия является организационный взнос в размере от 300 до 500 руб. для покрытия организационных расходов и оплаты работы организаторов. Игра носит систематический характер. По ее итогам формируется рейтинг команд и определяется главный победитель. Призы оплачиваются организациями-спонсорами, логотипы и реклама которых в большом количестве присутствуют в процессе проведения игры. Как уже упоминалось, место для проведения игр обычно связано с заведениями развлекательного характера, где участники команд могут не только сразиться в интеллектуальных поединках, но и существенно потратиться на удовлетворение личных гастрономических вкусов [2].

Общая информация об игре: 7 раундов. После каждого раунда, кроме 7-го, повтор вопросов. Два перерыва: после 3-го и 6-го раундов. Схема раундов в классической игре Квиз, плиз!: 1-й раунд. Разминка из 6 вопросов с 4 вариантами ответа по 30 с обсуждения на каждый. Вопросы на абсолютно разные темы – эрудицию, логику и удачу. За правильный ответ – 1 балл; 2-й раунд – 6 вопросов на логику по 60 с обсуждения на каждый. За правильный ответ – 1 балл; 3-й раунд – 6 вопросов по 30 с обсуждения на каждый. За правильный ответ – 1 балл; 4-й раунд – 6 вопросов по 60 с обсуждения на каждый. На конкретный вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1. Если ответ 2/15 правильный, то получите +1, если нет, то –1 балл. 5-й раунд – тематический – 6 вопросов на любую тему, 30 или 60 с обсуждения каждого. За правильный ответ – 1 балл; 6-й раунд – 3 вопроса по 120 с на каждый. За правильный ответ – 2 балла; 7-й раунд – 6 вопросов по 60 с на обсуждение каждого. На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1 или 2. Если ответ правильный, то получите +1 или +2 балла, если нет, то –1 или –2 балла. Вопросы не повторяются (схема не распространяется на тематические игры, игры лиги кино–музыка, лиги для подростков teens, лиги справедливости). Во время игры нельзя пользоваться электронными гаджетами, будь то телефон, планшет, ноутбук, электронные часы, калькуляторы и пр., а также энциклопедиями, другими книгами, личными записями, одним словом, ничем, что может дать вам преимущество перед другими командами. Оценка отчетов: правильным ответом является ответ, который совпадает с авторским ответом и(или) удовлетворяет условиям зачета. Места в игре распределяются согласно количеству набранных баллов. Победителем становится команда, набравшая

наибольшее количество очков. Если суммарно во всех раундах у двух и более команд одинаковое количество баллов, команды сортируются по последнему сыгранному раунду (команда, которая набрала больше баллов в 7-м раунде, – выше в турнирной таблице; если в 7-м раунде несколько команд также сыграли одинаково – смотрим итоги 6-го раунда и т.д.). В случае, если у двух команд одинаковое количество баллов во всех раундах, команды делят между собой то место, которое заняли, и получают все причитающиеся этому месту на конкретной игре призы [2].

Подобный формат проведения игры был выбран не случайно. Очевидно, что современное студенческое сообщество более активно готово принять участие именно в «нашумевших» и трендовых форматах внеаудиторной активности, хотя, по сути, разницы между «Квиз, плиз!» и классическим «Брейн-рингом» нет никакой. Модные шаблоны и стереотипы диктуют свои модели организации не только учебного, но и внеаудиторного процесса. Реализация проекта научного творческого мероприятия «ГеоКвиз» сводилась к 3-м этапам:

1. Поиск активных студентов, готовых взять на себя функции организации и курирования игры.
2. Сбор и регистрация команд-участников.
3. Проведение игры.

Первый этап реализовывался через запуск на личной странице главного организатора информационного сообщения о поиске желающих принять участие в разработке и организации игры [4]. Данная информационная запись распространялась также на официальные тематические группы географического факультета в социальной сети.

Отклик оказался практически мгновенным и в течение нескольких дней было проведено первое организационное собрание с заинтересовавшимися в мероприятии студентами. Особо стоит отметить тот факт, что к организации «ГеоКвиза» подключились в основном студенты младших курсов (I, II) разных профилей и направлений подготовки географического факультета. Командными усилиями были распределены роли организаторов (назначены ведущие, определен состав оргкомитета, выбран студент, ответственный за создание и модерирование online-регистрации команд и участников игры), установлены и правила мероприятия. В отличие от классической франшизы «ГеоКвиз» было решено организовать из 6 раундов, по 10 вопросов в каждом. Время на ответы первого, разминочного раунда – 30 с, на все оставшиеся – по 60 с. Тип вопросов варьировался от тестовых заданий



с вариантами ответов до музыкальных, фотографических и видеофрагментов. Совершенно оправданным стало решение о привлечении к разработке вопросов студентов и сотрудников всех 4-х кафедр географического факультета. Чтобы не допустить излишнего скопления людей в ограниченном пространстве учебной аудитории, посчитали оптимальным создать 6 команд, количество участников в каждой от 3 до 6 человек. Организационные собрания устраивались на протяжении 1,5 недель – именно такой срок прошел от запуска идеи игры до ее проведения.

Этап сбора и регистрации команд проводился полностью в интерактивной форме на базе открытой регистрации в социальной сети. Ссылка на регистрацию команд участников также была распространена на нескольких официальных группах географического факультета, Молодежного отделения Русского географического общества и личных страницах организаторов [5].

Регистрационная форма формировалась на базе «Google Формы» – online-сервиса для создания форм обратной связи, онлайн-тестирований и опросов (рис. 2).

Рис. 2. Форма регистрации участников интеллектуально-развлекательной игры «ГеоКвиз»

Заявку необходимо было заполнять только капитану потенциальной команды-участника с заполнением следующих обязательных полей: «ФИО капитана команды», «Название команды», «Эмблема команды», «Количество участников в команде», «Ссылка на профиль капитана команды в социальных сетях», «Номер телефона капитана команды». Идея с эмблемами команд была не случайна, поскольку индивидуальную символику было решено привлечь к части раздаточного игрового материала, своего рода идентификационные бейджи, а также поместить на переходящий приз-символ мероприятия. На регистрацию было отведено 5 дней, а прекращение регистрации команд-участников – вечер,

предшествующий игре дня. Следует отметить, что мероприятие нашло активный отклик не только в студенческой среде, но и у сотрудников и выпускников географического факультета. Пришлось даже досрочно приостановить регистрацию команд и не допустить к участию еще 3 команды, зарегистрировавшиеся позже остальных (рис. 3).

Проведение игры было организовано в вечернее время в учебной аудитории Саратовского национального исследовательского государственного университета. Предыгровой процесс подготовки к непосредственно самому мероприятию занял порядка часа и заключался в организации мест для участников и их команд, настройке



Рис. 3. Команды-участники

интерактивного оборудования для демонстрации вопросов «ГеоКвиз», а также в распределении раздаточного материала для команд, в который входили наклейки с логотипами, канцелярские принадлежности, а также таблички с символикой игры и эмблемами команд. Общее количество игроков составило 29 человек, среди которых были как студенты разных курсов и направлений подготовки, так и преподаватели и выпускники прошлых лет. Длительность игрового процесса составила 1,5 ч. Вопросы разминки большей частью были направлены на эмоциональную подготовку участников к тематическим блокам, к формированию которых были привлечены студенты и сотрудники всех 4-х кафедр географического факультета. В начале тематических раундов были получены задания от кафедры физической географии и ландшафтной экологии. Командам нужно было проявить смекалку, сообразительность и незаурядные знания, чтобы ответить, к примеру, на вопрос: «Где находятся конские широты и почему они получили такое название?» или «Это вулкан, долгое время считавшийся потухшим. Обе вершины его – вполне самостоятельные вулканические конусы. Седловина между ними – слившиеся склоны двух вулканов. Западный конус выше восточного. Стоит в названии вулкана переставить местами две буквы, и получится название горного хребта, который с юга окаймляет самое большое озеро на Земле. Какой это вулкан и что за горный хребет?». Команды продемонстрировали эрудицию и всесторонние знания и в основном правильно ответили на все вопросы. Вслед за физико-географическим блоком направление игры плавно поменяло свой курс на геоморфологию и картографию. Тут уже команды соревновались в ответах на вопросы: «Американские штаты Вайоминг и Колорадо именно по этой причине любят картографы» или

«Название данных горных пород переводится с латыни как “блуждающие валуны”, также известно что такое их название обосновано. Вопрос: каким образом передвигались валуны в своих блужданиях?». Подсчет баллов показал, что если раунд, посвященный физической географии, дал возможность 4-м командам из 6 набрать максимальное или почти максимальное количество баллов, то геоморфологические вопросы значительно подорвали уверенность бывших лидеров в своих знаниях, поскольку никому не удалось получить выше 8 баллов. Метеорологический блок открывал 4-й раунд. Участникам пришлось значительно напрячь свою память и знания в области видов и названий облаков, а уж вопрос «Для обывателя это популярная газировка, нашумевшая в припеве одной популярной песни 2015 г. Для метеоролога же это разновидность молнии» поставил большинство команд в тупик, хотя ответ на него известен всем – «Спрайт». Кафедра экономической и социальной географии удивила игроков неожиданными заданиями-визуализациями, а также необходимостью расширять границы восприятия информации. Чего только стоит вопрос «Как называется этот [иллюстрация] один из самых знаменитых в мировой литературе остров?». Мало кто мог подумать, что речь идет об острове Сокровищ. Творческий, 6-й раунд оценивался особо, поскольку участникам предлагалось не только угадать название песни по изображенному и порой совершенно не связанным друг с другом иллюстрациям. По окончании каждого из туров параллельно с озвучиванием вопросов следующего тура проходил подсчет результатов и шло подробное озвучивание ответов на вопросы, а также их разбор. Для удобства восприятия информации графическое изображение заданий дублировалось аудиально [6, 7].



По результатам всех 6 туров ГеоКвиза была определена команда – безоговорочный лидер, получившая 47,7 балла из возможных 60. Участники команды-победителя были награждены памятными подарками, дипломом победителя

первой игры «ГеоКвиз» и торжественной наклейкой эмблемы своей команды на переходящий кубок игры. Команды участники были премированы сертификатами участников и сувенирами игры (рис. 4).



Рис. 4. Призы и команда-победитель

Заключение

Анализ результатов подобного внеаудиторного мероприятия позволил сделать вывод о безусловной образовательной и социальной значимости проведенного проекта, поскольку участники не только показали свои знания в области географии, картографии и сопредельных наук, но и смогли получить новые знания, там самым расширив свой кругозор. Социальное значение выражено в сплочении студенческого коллектива в ходе обсуждения версий ответов на вопросы раундов, а также межкурсовое и межкафедральное знакомство студентов. Указанные положительные моменты проведения подобного рода мероприятий также можно транслировать и на студентов-организаторов, с которыми в процессе работы использовалась методика образовательного коучинга, представленная в постановке конкретной цели и «мягком» управлении процессом ее достижения [1, 5].

Список литературы

1. Молочко А. В. Организация научно-творческой внеаудиторной деятельности (на примере географиче-

ского факультета Саратовского государственного университета) // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Науки о Земле. 2015. Т. 15, вып. 4. С. 22–24.

2. Интеллектуально-развлекательная битва Квиз, плиз! URL: <https://quizplease.ru/> (дата обращения: 05.05.2019).
3. Что за игра «Квиз, плиз!» и что значит «Quiz, please!» URL: <https://culturavrn.ru/society/22594> (дата обращения: 05.05.2019).
4. Молочко А. В. Геопорталы, соцсети и медийные возможности Интернета в помощь преподавателям-географам // Видеонаука : сетевой журн. 2017. № 3 (7). URL: <https://videonauka.ru/stati/31-metodika-prepodavaniya-estestvenno-nauchn...> (дата обращения: 01.10.2017).
5. Форма регистрации на игру «ГеоКвиз». URL: <https://away.vk.com/away.php> (дата обращения: 16.05.2019).
6. ГеоКвиз, плиз! URL: <https://vk.com/@kgigsgu-geokviz-pliz> (дата обращения: 24.05.2019).
7. Что такое ГЕОКВИЗ. URL: <https://www.sgu.ru/structure/geographic/news/2019-06-05/chto-takoe-geokviz> (дата обращения: 5.06.2019 г.)

Образец для цитирования:

Молочко А. В. Опыт адаптации мейнстримовых мероприятий в организации внеаудиторной деятельности студентов (на примере создания, подготовки и реализации интеллектуально-развлекательной игры «ГеоКвиз») // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 4. С. 458–464. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-4-458-464>



**Experience of Adaptation of Mainstream Events
in the Organization of Students' Extracurricular Activities
(the Case Study of Creating, Training and Implementing
an Intelligent-Entertaining Game "Geoquiz")**

A. V. Molochko

Anna V. Molochko, <https://orcid.org/0000-0003-4877-207X>, Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia, farik26@yandex.ru

In the modern structure of education, there are a large number of difficulties and "pitfalls" that make teachers significantly change the process of not only classroom, but also extracurricular activities. The modern student team is quite difficult to convince of the need to participate in extracurricular activities, since some infantilism, as well as the "imposed introvert syndrome" dictated by modern realities, does not allow children to open up and to leave the comfort zone. In this regard, there is an urgent need not only to visit public events recommended for all structural subdivisions of the University, but also, of course, to involve students in thematic extracurricular activities that reveal the specifics of their chosen profession. Moreover, traditional forms – excursions, classic games, etc. no longer are able to sufficiently attract the attention of students. In this regard, the experience of conducting an intellectual and entertaining geographic game "Geoquiz" (a modified analogue of the game "Quiz, please!", popular not only in Saratov but also in many other regions and countries) can be considered a successful example of activating both universal and professional competencies of students, as well as a good opportunity for socialization of a fairly closed modern student society.

Keywords: extracurricular activities, educational process, interactive educational technologies, geography, higher education, Saratov.

References

1. Molochko A. V. Organization of Scientific and Creative Extracurricular Activities (with Geographical Faculty of Saratov State University as an Example). *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Earth Sciences*, 2015, vol. 15, iss. 4, pp. 22–24 (in Russian)
2. *Intellektual'no-razvlekatel'naya bitva Kviz, pliz!* (Intellectual and entertaining battle Quiz, please!). Available at: <https://quizplease.ru/> (accessed 5 May 2019) (in Russian).
3. *Что за игра "Kviz, pliz!" i что значит "Quiz, please!"* (What kind of a game "Quiz, please!" is and what "Quiz, please!" means). Available at: <https://culturavr.ru/society/22594> (accessed 5 May 2019) (in Russian).
4. Molochko A. V. Geoportals, Social Networks and Media Possibilities of Internet as a Help for Geography Teachers. *Videonauka: setevoj zhurn.* (Videoscience: Network Journal), 2017, no. 3 (7). Available at: <https://videonauka.ru/stati/31-metodika-prepodavaniya-estestvennonauchn...> (accessed 1 October 2017) (in Russian).
5. *Forma registracii na igru «Geokviz»* (Form of Geoquiz Game Registration). Available at: <https://away.vk.com/away.php> (accessed 16 May 2019) (in Russian).
6. *Geokviz, pliz!* (Geoquiz, Please!). Available at: <https://vk.com/@kgigsgu-geokviz-pliz> (accessed 24 May 2019) (in Russian).
7. *Что такое GEOKVIZ* (What GEOQUIZ is). Available at: <https://www.sgu.ru/structure/geographic/news/2019-06-05/chto-takoe-geokviz> (accessed 5 June 2019) (in Russian).

Cite this article as:

Molochko A. V. Experience of Adaptation of Mainstream Events in the Organization of Students' Extracurricular Activities (the Case Study of Creating, Training and Implementing an Intelligent-Entertaining Game "Geoquiz"). *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2019, vol. 19, iss. 4, pp. 458–464. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-4-458-464>