Интерактивный учебный квест с маскотом-проводником как формат освоения содержания дисциплины в СПО



Перевод студента из позиции читателя методических указаний в позицию субъекта учебной деятельности

Табунщикова Виолетта Сергеевна
Шиленко Полина Александровна

01

Почему традиционный формат не работает

Репродуктивное чтение методических указаний не формирует учебные действия

У студентов СПО не сформированы умения самостоятельной работы с текстом

УЧЕБНЫЕ УМЕНИЯ

Приёмы работы ещё не сформированы

Конспектирование, систематизация, самоконтроль у первокурсника СПО – не инструмент, а то, чему предстоит научиться.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ

Чтение не ставит учебной задачи

Текст предъявляет содержание, но не требует учебного действия – активность угасает, работа становится формальной.

РАЗРЫВ

Готовая инфо ≠ усвоение

Между изложением материала и его интериоризацией остаётся разрыв, который накапливается как задолженность.

Проектирование ведётся от особенностей контингента

1	**Возраст и курс**	16–19 лет, программы СПО
2	**Учебные умения**	приёмы самоконтроля еще не сформированы
3	**Цифровая среда**	mobile-first как привычный интерактивный формат
4	**Учебная мотивация**	преобладает внешняя, к репродуктивной работе

Важно!

Дробление, наглядность и интерактив удерживают учебное действие и дают время скорректировать ошибку.

Не опираемся на «клиповое восприятие», «цифровых аборигенов» и «внимание 10-15 минут»: эмпирической поддержки нет (Bennett et al., 2008; Bradbury, 2016).

Мета-анализ 27 исследований (~4 300 студентов СПО): интерактивные форматы повышают итоговую успеваемость на 0,47SD (Hattie, 2009)
Мониторинг Минпросвещения РФ: в группах СПО с интерактивным форматом доля студентов с повышенным уровнем освоения компетенций +15-20% (2024)

02

Решение: учебный квест с маскотом-проводником

Учебный диалог, интерактивное задание и обратная связь на каждом шаге

Материал организуется как учебная деятельность, а не как текст для чтения

УЧЕБНЫЙ ДИАЛОГ

Маскот как средство сопровождения

Студент отвечает и выбирает, маскот сопровождает и помогает. Это скаффолдинг, а не контроль.

УЧЕБНОЕ ЗАДАНИЕ

Действие на каждом шаге

Классификация, выбор решения, ситуационный симулятор. Продвижение по маршруту - только через действие.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Формирующее оценивание

Немедленно и без штрафов: ошибка становится поводом для коррекции, а не наказанием.

Тема разворачивается по логике учебной деятельности

1 Мотивационно-целевой

учебный диалог, постановка учебной задачи

2 Ориентировочный

планируемые результаты блока: «вы узнаете»

3 Операционно-деятельностный

освоение понятий через диалог

4 Практический

интерактивные задания: классификация, кейсы

5 Контрольно-оценочный

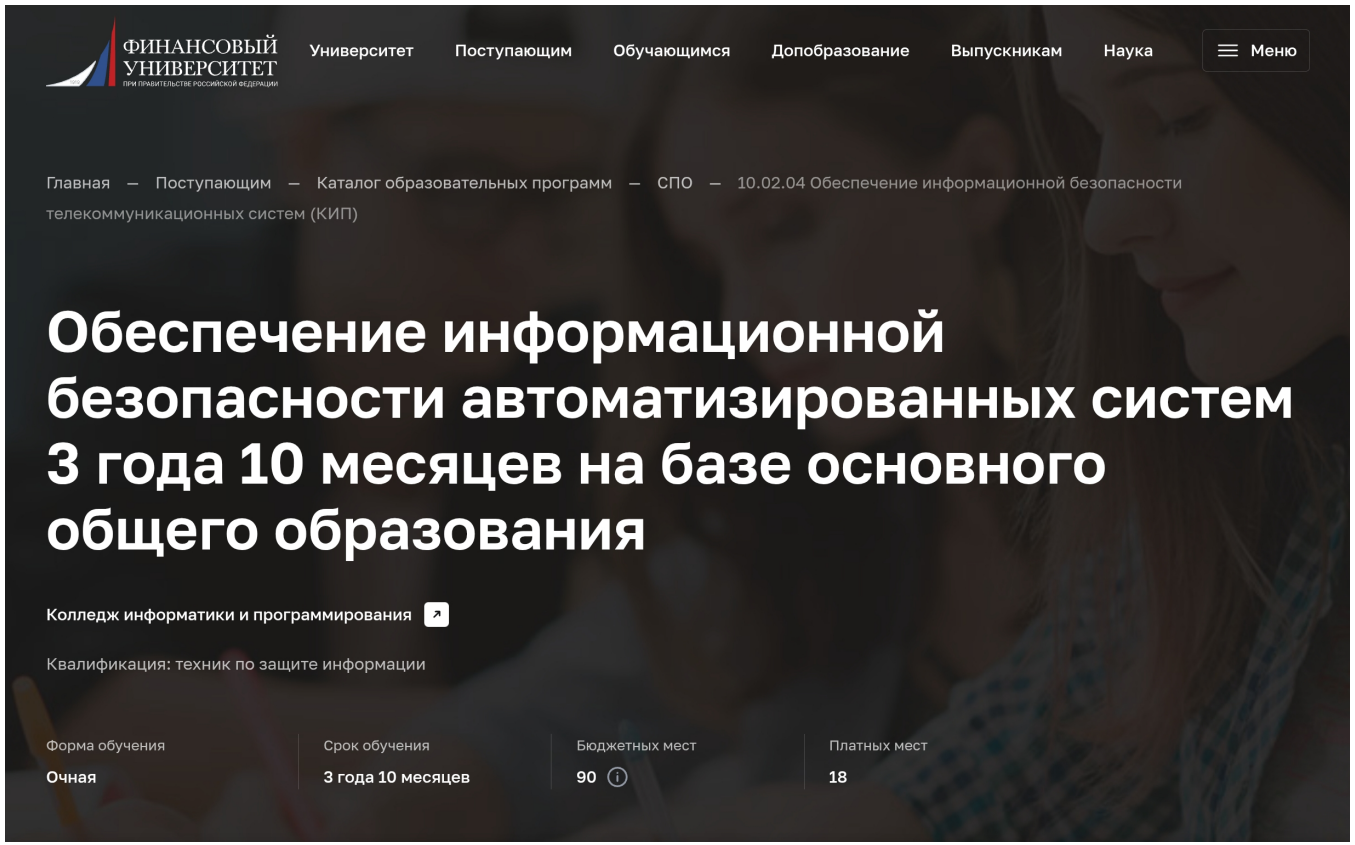
мини-чекин с формирующей обратной связью

6 Рефлексивно-обобщающий

рефлексия, бейджи, систематизирующий конспект

Вариантивно в соответствии с рабочей программой

Выбор образовательной программы



ДИСЦИПЛИНА

Основы информационной безопасности (в фин. сфере)

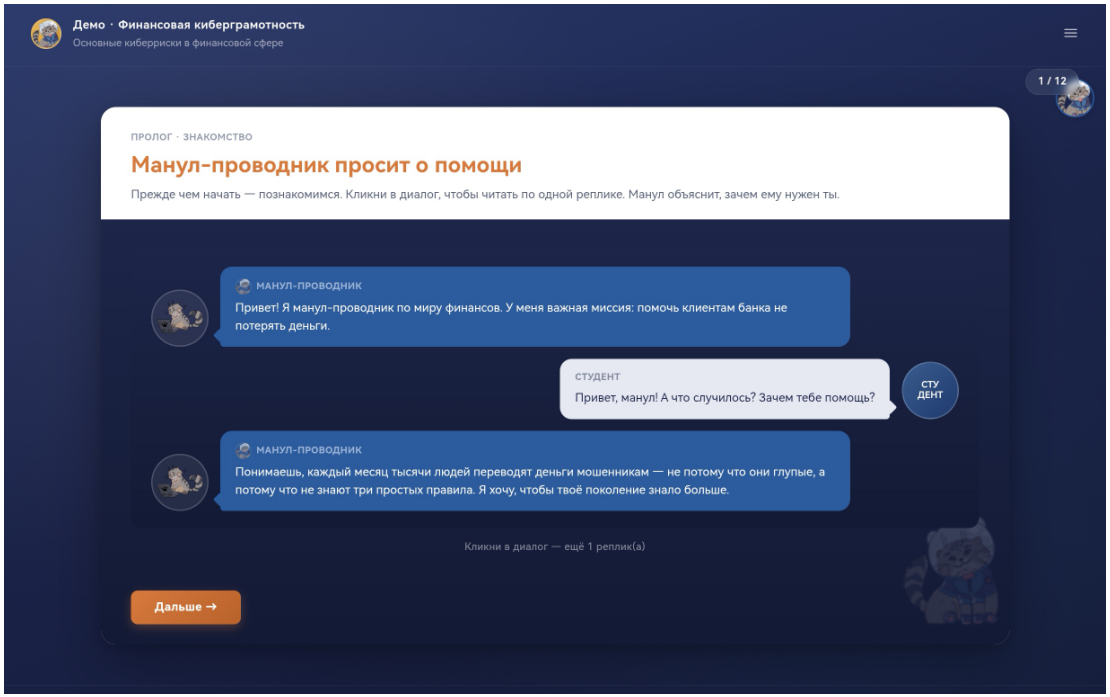
Формирование прикладных знаний

Для защиты систем банков, платёжных сервисов и других фин. организаций.

В программе есть блоки, где разбирают реальные угрозы (фишинг, социальная инженерия, утечки данных). Студенты учатся оценивать риски для бизнес-процессов и продумывают меры защиты.

Апробация: «Основные киберриски в финансовой сфере»

Каждый экран решает конкретную дидактическую задачу и требует от студента учебного действия, а не пролистывания.



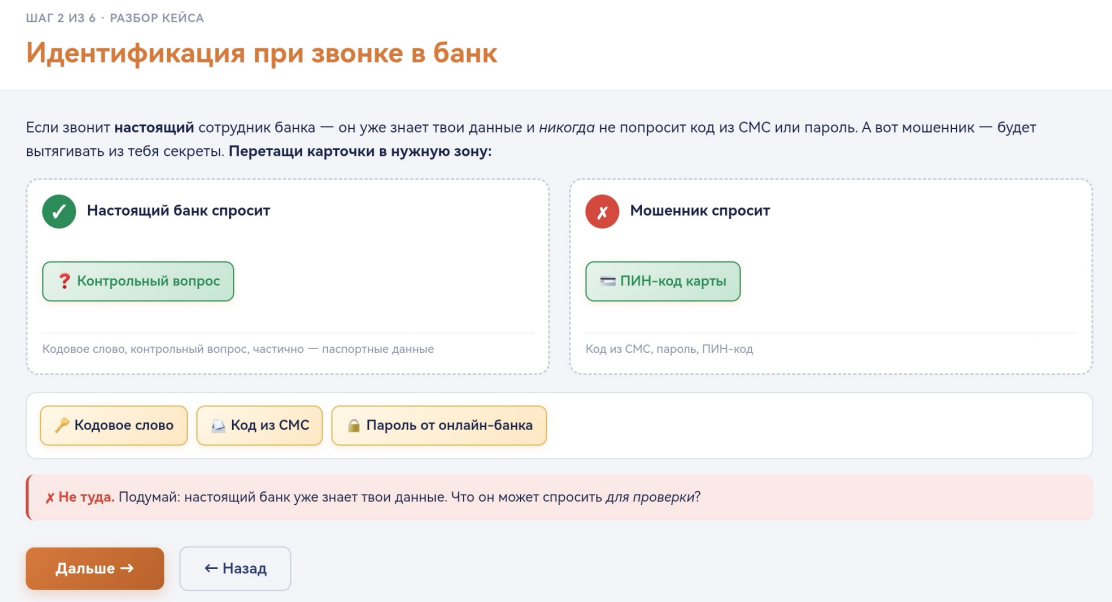
Диалог с Манулом

Встречает маскот Финансового университета, который через диалог вовлекает и сопровождает

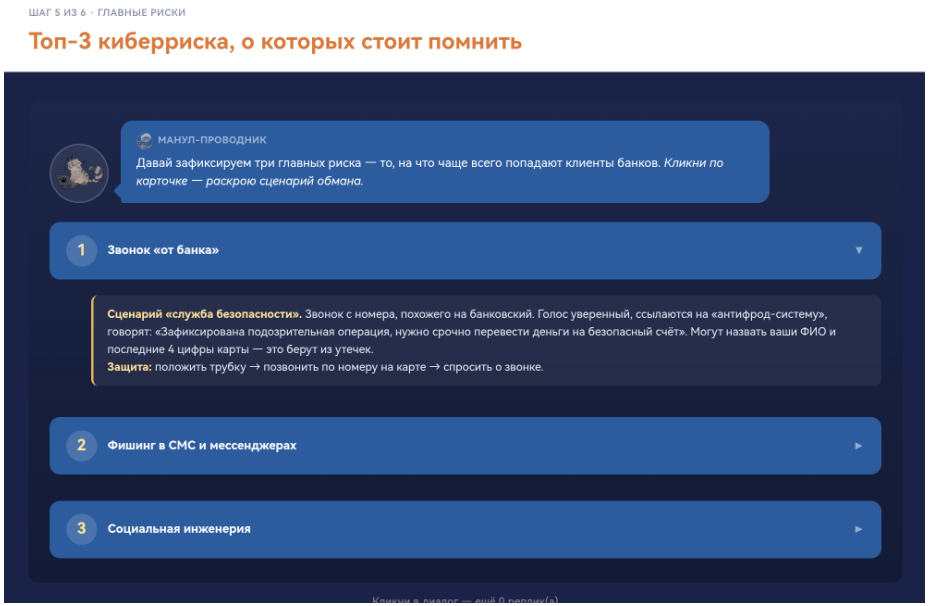
В демоверсии представлено 12 учебных экранов с разными типами заданий:

- диалог с ветвлением
- классификация
- карточки
- тест
- кроссворд
- симулятор
- печатный конспект

Апробация: «Основные киберриски в финансовой сфере»

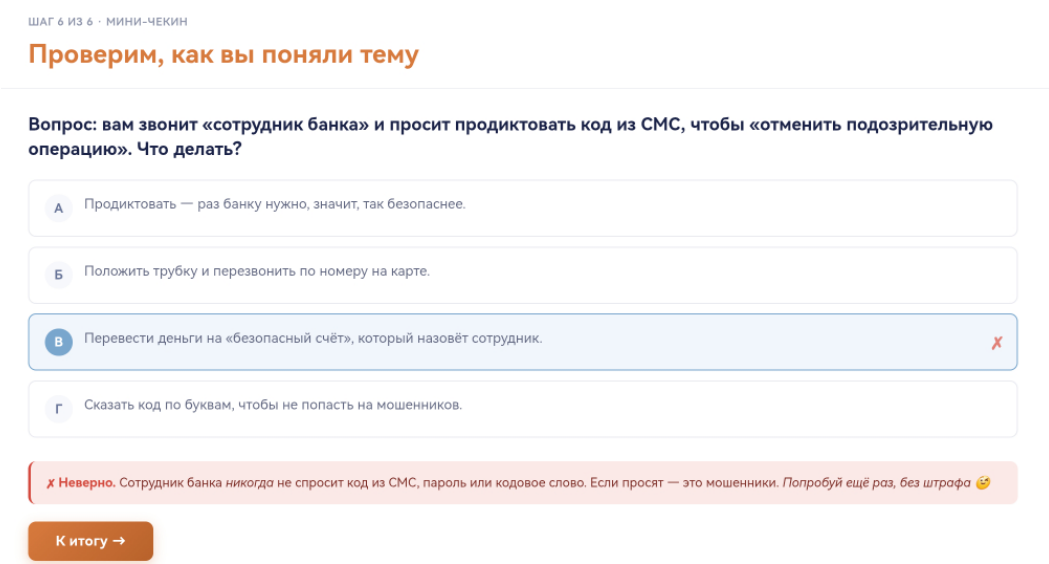


Задание на класификацию (распределение боксов)

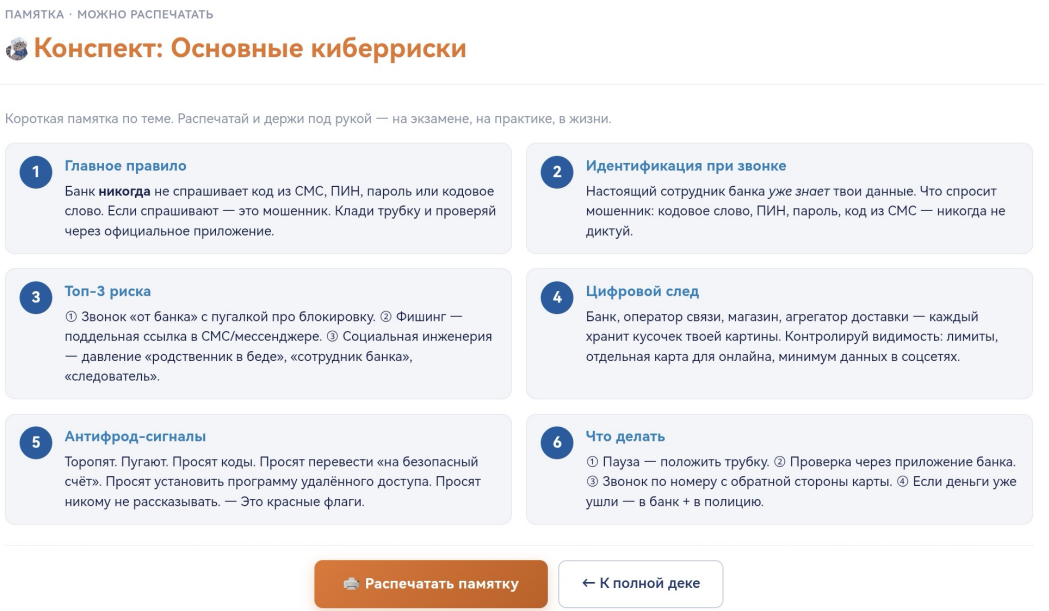


Задание для изучения подтемы

Апробация: «Основные киберриски в финансовой сфере»



Задание для самопроверки



Итоговый конспект темы

Игровые механики подчинены образовательным целям

ПЕДАГОГИЧЕСКИ ОПРАВДАНО

- ✓ «бонусы за активность»
- ✓ прогресс освоения темы
- ✓ незамедлительная формирующая обратная связь
- ✓ вариативные сценарии
- ✓ индивидуальная образовательная траектория

НЕДОПУСТИМО

- ✗ таймеры давления
- ✗ рейтинг студентов
- ✗ искусственный дефицит
- ✗ скрытые условия

Эффект даёт геймификация: работают уровни и обратная связь, вовлечение в изучение новой темы.

Геймификация улучшает усвоение и вовлечённость

g – размер эффекта (разница между стандартной и экспериментальной группой, по Хеджесу)

Основная шкала:
0,2 – малый эффект | 0,5 средний эффект | 0,8 большой эффект

g = 0,49

когнитивный результат

мета-анализ 19 исследований, N = 1686

g = 0,36

мотивация

мета-анализ 16 исследований, N = 2246

g = 0,50

независимое подтверждение

мета-анализ 24 исследований, N = 3202

> Награда привязана к освоенному учебному элементу, так как на результат работают именно уровни и обратная связь, а не очки сами по себе (Costa, 2023).

Sailer & Homner с разными наборами метрик для 1 и 2 показателя, исследование охватило более 100 метрик (2019)
Bai, Hew & Huang (2020)

03

Что получает студент

Систематизирующий конспект темы и модель подготовки к аттестации

Продукт освоения темы – систематизирующий конспект

Результат обучения материализован: студент формирует краткий конспект, пригодный для печати и дальнейшей работы.

Возможное наполнение конспекта:

1. Понятийный аппарат
2. Ключевые тезисы
3. Разбор кейса
4. Вопросы для самопроверки

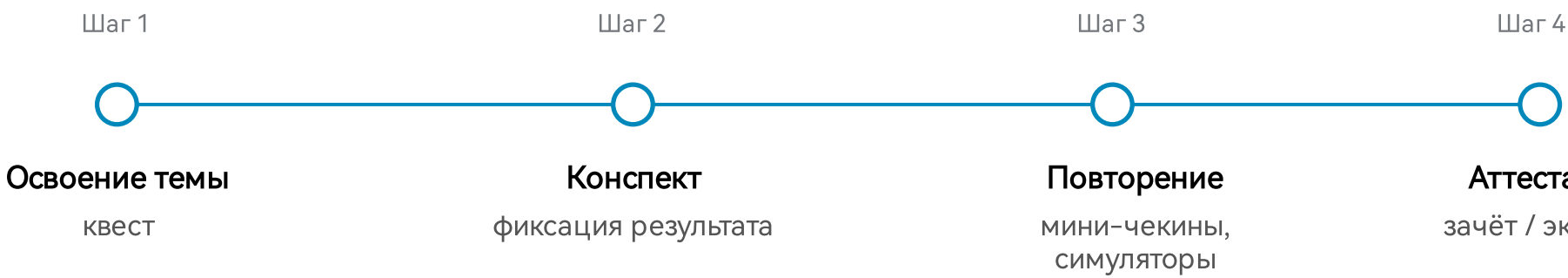
КОНСПЕКТ ТЕМЫ

Пригоден для печати и работы при подготовке к зачёту и экзамену

Распечатать

Объём и охват учебных элементов зависит от учебной программы

Второй контур: планирование времени и работы с ресурсами



Освоенная тема становится пунктом индивидуального плана подготовки.

Горизонт планирования и число тем зависит от учебного плана

Квест – методический конструктор, а не одна тема

РЕАЛИЗОВАНО

«Основные киберриски в финансовой сфере»

12 учебных экранов, прототип готов

ФОРМАТ

диалог | задание | чекин | конспект

Содержание курса вариативно в зависимости от учебного плана

МАСШТАБИРОВАНИЕ

Неограниченный перечень дисциплин и тем для тиражирования

Встраивается в действующую СДО · мобильно

Спасибо

1. Проблема – несформированность учебных умений и низкая активность; решение – интерактивный квест с маскотом.
2. Студент непрерывно совершает активные учебные действия и получает систематизирующий печатный конспект темы.
3. Технология тиражируема, а модель планирования обеспечивает подготовку к аттестации.
4. Можно много декларировать, но мы предлагаем перейти к нашему прототипу.