

Игровые технологии в PR-коммуникации

Никифоров Олег Владимирович

**доцент кафедры технологий коммуникации и связей с общественностью
Белорусского государственного университета,**

кандидат педагогических наук

Актуальность использования игровых технологий

- Современные студенты преимущественно ориентированы на игровые и интерактивные формы деятельности, склонность и способность к систематической научно-исследовательской и самостоятельной учебной работе, как правило, сформирована недостаточно.
- Технология организации квестов, флешмобов, квизов и экшена выступают новой редакцией традиционных для отечественной педагогики технологий коллективной творческой деятельности, разработанных А.С. Макаренко, И.П. Ивановым, Н.А. Смирновой и др.
- Используя заимствованные формы, предполагается оправданным наполнить их научным историко-культурным содержанием.

Преимущества квестов, флешмобов, квизов, экшена как игровых образовательных технологий:

- Передача информации происходит от обучающегося к обучающемуся. Объединение в одном проекте молодых людей разных национальностей, создает возможности для эффективного межкультурного диалога российских и иностранных студентов, для формирования толерантного отношения к представителям других национальностей.
- Коммуникация со сверстниками на русском языке на историческом материале содействует сохранению русского языка, как языка международного общения, у иностранных обучающихся появляется возможность для совершенствования знания русского языка.
- Посещение исторических мест способствует распространению исторических знаний в молодежной среде посредством интернета и социальных сетей, что может привести к повышению туристической привлекательности исторических мест.

Типы заданий для участников:

- поисковые (например, найти в экспозиции «1100-летний Псков в истории России» три предмета, связанных с князем Довмонтом; найти в экспозиции «Живопись древнего Пскова XV - XVII вв.» икону Богоматерь Оранта, где в числе предстоящих изображены князь Довмонт и его супруга княгиня Мария Дмитриевна);
- игровые (например, узнать легенду о Гремячей башне; спуститься в подземелье; имитация обороны крепости; спуститься в тайный лаз Изборской крепости и принести воду как имитация действий обороняющихся в крепости);
- деятельностно-имитационные (например, стрельба из лука и страйкбольного оружия; подтягивание и отжимание на двух копьях).