

*Павозкова О.Е.,
кандидат педагогических наук
доцент кафедры педагогики и психологии детства
Институт психологии, педагогики и физической культуры
САФУ им. М.В. Ломоносова
Россия, г. Архангельск*

*Молчанова А.А.,
студент магистратуры 2 курс, «Управление в образовании»
Институт психологии, педагогики и физической культуры
САФУ им. М.В. Ломоносова
Россия, г. Архангельск*

ФУНКЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА КАК АКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматривается понятие квеста и образовательного квеста как активного метода обучения, функции образовательного квеста, а также возможности и ограничения его использования для обучающихся разного возраста.*

***Ключевые слова:** квест, образовательный квест, активные методы обучения, функции образовательного квеста.*

***Annotation:** the article deals with the concept of quest and educational quest as an active method of learning, the functions of the educational quest, as well as the possibilities and limitations of its use for students of different ages.*

***Key words:** quest, educational quest, active learning methods, educational quest functions.*

С целью повышения качества образования педагоги стремятся найти яркие и содержательные формы и методы обучения, мотивирующие обучающихся на

лучшую работу. Одним из результатов такого поиска стал квест, который мы и будем рассматривать в нашей статье как педагогический феномен.

Понятие «квест» очень многозначно из-за его широкого использования. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей [4, с.154].

Термин «квест» используется для обозначения компьютерных, текстовых, настольных игр, а с недавнего времени стал использоваться для обозначения ролевых игр, где люди берут на себя роль и во взаимодействии друг с другом выполняют различные задания. Понятием квест (от английского «quest» - поиск, игра-загадка) обозначают различные виды игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач [3, с.4].

В современных условиях квест становится новой практикой социальной коммуникации, новым видом активного отдыха для интеллектуальной молодежи.

В научной литературе часто используется понятие «образовательный квест» [1, с.85; 3, с.1; 5, с.164; 8, с.3; 10, с.90].

Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности в форме игры, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий. Образовательный квест предполагает решение проблемы, реализующей образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [8, с.3].

Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для школьников, студентов, молодежи [3, с.4].

Рассмотрим функции квеста как педагогического феномена.

Ю.В.Калугина и А.Р.Мустафина рассматривают квест как одну из нетривиальных интерактивных форм обучения, которая способствует формированию базовых компетенций учащихся посредством развития критического мышления, умения сравнивать, анализировать, классифицировать информацию, а также решает ряд образовательных задач: повышение мотивации обучающихся к изучаемому материалу, развитие умений работы в команде, развитие навыков самостоятельной осознанной работы, индивидуализация процесса обучения (выбор комфортного темпа работы, возможность консультации, обратная связь), рефлексия [2, с.4].

По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) при применении квест-технологии учащиеся проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость [9, с.138].

Т.А. Наумова, А.А. Баранов, Я.Л. Тараканов считают, что использование веб-квестов в процессе обучения развивает у студентов лидерские качества личности [7, с.9]. Н.Г. Муравьева предлагает использовать модель мини-проектов и веб-квестов, реализуя идею педагогического содействия становлению обучающегося как осмысленного субъекта социокультурного образовательного пространства [6, с.121].

Таким образом, мы можем выделить следующие функции квеста как активного метода обучения:

- развитие познавательных общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.)
- формирование базовых компетенций учащихся посредством развития критического мышления, умения сравнивать, анализировать, классифицировать информацию
- мотивация к деятельности через решения игровой задачи поставленной проблемы обучения, повышение мотивации обучающихся к изучаемому материалу
- коллективообразование, реализуемая через организацию совместной деятельности обучающихся для решения поставленной игровой проблемы, распределение ролей, обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;
- индивидуализация процесса обучения: развитие навыков самостоятельной осознанной работы, развитие лидерских качеств личности, возможность выбора комфортного темпа работы, возможность консультации, обратной связи;
- оценивание навыков и компетентностной подготовки участников квеста при решении игровых задач;
- обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д. [8, с.3].
- рефлексия по пройденному заранее материалу или по содержанию квеста

Таким образом, квест обладает большим педагогическим потенциалом и определяет широкие возможности его использования.

Прежде всего, это возможность его организации с самым различным содержанием. Обучение по школьным предметам, дополнительному

образованию, профессиональное обучение или повышение квалификации работников в организации – все это возможно, если к написанию и проведению квеста подойдет компетентный человек.

Далее отметим возможность использования квестов в образовании для обучающихся разных возрастов - от детей дошкольного возраста до взрослых работающих людей. Конечно же, при разработке квеста, выборе его вида и определения содержания стоит учитывать особенности возраста обучающихся и уровень их образования.

Это требует оптимального выбора вида квеста. Квесты очень многообразны: различаются по форме (компьютерные, веб-квесты, квесты на природе и т.д.), по длительности (краткосрочные, долгосрочные), по доминирующей деятельности учащихся (исследовательский, поисковый, ролевой и другие квесты) – это только часть из оснований для классификаций. Например, для дошкольников лучше подойдет поисковый квест на природе в связи с возможностью активных движений, а старшим школьникам уже будет доступен исследовательский веб-квест.

И в связи с этим мы можем выделить еще одно основание выбора квеста - величина используемого помещения. И даже если помещения нет, квест может проходиться участниками самостоятельно в формате веб-квеста.

В качестве ограничений применения квеста в образовании можно выделить инфраструктурные ограничения, например, отсутствие специально оборудованных помещений для реализации квест-комнат. Также стоит сказать о дисциплинарности квеста как последовательной игры с важностью последовательности элементов, необходимости участия всех участников (например, в ролевых квестах, где без участия персонажа может заблокироваться какая-либо сюжетная линия). Рамки образовательных программ, регламентирующих содержание и временные ресурсы для изучения определенного материала, не всегда могут дать возможность использовать квест. Ограничением является инерционность или некомпетентность педагогов в

вопросе разработки и/или проведении квеста и, конечно же, слабая мотивация использования нестандартных форм обучения.

Однако, как мы считаем, все эти ограничения лишь призывают нас тщательнее подходить к вопросу разработки квеста в зависимости от имеющихся условий и особенностей аудитории.

Таким образом, образовательные квесты обладают высоким педагогическим потенциалом. Они вовлекают учащихся в активный образовательный процесс, способствуя развитию общеучебных умений и навыков, интереса к образовательной деятельности через решения игровой задачи поставленной проблемы обучения. Метод квеста одновременно способствует и коллективобразованию, и индивидуализации процесса обучения за счёт организации совместной деятельности, распределению ролей и проявления качеств личности. Это позволяет оценить навыки и компетентностную подготовку участников при решении игровых образовательных задач, а также отрефлексировать пройденный материал. И, конечно же, образовательный квест способствует релаксации участников, устранению нервной нагрузки, мотивации к процессу обучения. Эти преимущества делают квест одним из самых полезных активных методов обучения, влияющим на повышение качества образования.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1) Глизбург В.И., Самойлова Е.С. Образовательный квест как средство формирования информационной культуры // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. – 2016. – №3. – С.85-91.

2) Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии // Преподаватель XXI в. – 2016. – №1(ч.4) – С. 253-259.

3) Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Мир

науки – 2016. – № 5. [Электронный ресурс]. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 16.11.2018).

4) Лифинцева М.В. Воспитание патриотизма (из опыта организации исторического квеста в техникуме) // Актуальные проблемы среднего профессионального образования [Текст]: сборник статей I Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 85-ти летию Астраханского государственного университета. – 2017. – С.154-156.

5) Малиновская М.П. Образовательный квест в формировании профессиональных компетенций студентов педагогического вуза // Международный научный журнал «Символ науки». – 2017. – №04-2. – С.164-170.

6) Муравьева Н.Г. Модель формирования социокультурной компетенции студентов ВУЗа в проектной деятельности (на примере иностранного языка) // Образование и наука. – 2013. – №3 (102). – С. 121-131.

7) Наумова Т.А., Баранов А.А., Тараканов Я.Л. Развитие лидерских качеств личности у студентов вуза // Интернет-журнал «Науковедение». – 2015. – №4. – С.1-12.

8) Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2 – Режим доступа: <https://science-education.ru/pdf/2015/1-2/302.pdf> (дата обращения: 16.12.2018).

9) Сокол И.Н. Классификация квестов // «Молодой вчений». – 2014. – №6 (09). – С.138-140.

10) Христова Н.А. Образовательный веб-квест как метод интерактивного обучения // Вестник Белгородского юридического института МВД России. – 2014. – №2(2). – С.89-91.