

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ: СМЫСЛ, СОДЕРЖАНИЕ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ

Евгения Викторовна Сафонова,

*доцент кафедры философии, истории и теории мировой культуры
Самарского государственного социально-педагогического университета,
кандидат педагогических наук, e-mail: evgg_71@mail.ru*

Актуальность работы обусловлена активным поиском и разработкой современной системой образования новых, адекватных современной социальной и культурной ситуации методов, технологий и форм обучения, развития и воспитания. Деятельностный подход в образовании требует, чтобы все этапы образования были направлены на приобретение учащимся опыта владения и использования полученных знаний, опыта самостоятельного ответственного выбора — опыта деятельности. Популярность среди педагогов приобретают образовательные квесты.

- системно-деятельностный подход • образовательные технологии • досуг
- образовательный квест • активное познание • игра • досуговые практики

Квест в образовательном процессе

Образование нередко берёт за основу элементы из других областей социальной жизни, используя идеи, структуру или приёмы, наполняя их педагогическим смыслом. Так в своё время появились такие формы проведения занятий, как дебаты, виртуальные путешествия, суды и пр. Квест пришёл в современную школу из досуговых практик.

Досуг, или организация свободного времени, многомерное социальное явление; с развитием цивилизации он занимает всё больше и больше времени в жизни человека. Изначально досуг не наделялся самостоятельным статусом, выполняя вспомогательные функции, и его ценность воспринималась в зависимости от того, способствует ли он эффективному труду или нет, даёт ли воз-

можность восстановиться морально и физически перед работой. Однако в современную эпоху исследователи — социологи и культурологи — стали оперировать понятием «цивилизация досуга», подчёркивая превращение досуга в самостоятельную ценность¹. Складывается несколько парадоксальная ситуация, при которой пословицы из группы «делу — время, а потехе — час» становятся неактуальными, праздность всё больше претендует на доминанту индивидуального сознания и более не описывается как негативное социальное явление. При анализе социальной реальности обращает внимание, с каким упорством в СМИ и экранной культуре насаждаются сомнительные ценности «упрощённого массового гедонизма».

¹ Дюмазедье Ж.Р. Эмпирическая социология досуга. — М., 1974. — С. 18.

Поэтому бездумное увлечение игровыми практиками, не соответствующими культурной традиции, далёкими от традиционных ценностей, может оказать неоднозначное влияние на подрастающее поколение и в целом быть опасным для общества. В связи с этим учителю, который решил включить в образовательный процесс игру — это важно помнить.

Игра в жизни и игра как форма организации учебного занятия принципиально расходятся в следующем: в образовательных практиках в игре важен не процесс как таковой, каким бы интересным и захватывающим он ни казался, не «игра ради самой игры», а её результат. Уверены ли мы, что наше занятие в игровой форме даст более мощный образовательный эффект, чем изложение материала в любой из традиционных форм? Если ответ утвердительный, то смело можно браться за разработку и проведение учебной игры, а вот если сомневаемся... Очень важно, чтобы азарт и развлекательность не заслонили образовательного стержня занятия, чтобы поставленная учителем учебная цель была достигнута — цель, ради которой и внедряются в практику альтернативные активные технологии.

Концепция личностного развития описывает досуг как сферу образования, воспитания личностной и социальной культуры, личностных и гражданских качеств, расширения кругозора и обмена духовными ценностями, знакомства с культурно-историческим наследием народа². С точки зрения педагогики это направление досуга соответствует современному представлению о воспитании и развитии подрастающей личности. Досуг понимается как часть свободного времени, ориентированного на осознанное культуротворчество как высшую точку самореализации личности, её качественный критерий, диалектически связанный с ценностными установками в конкретном культурном прост-

ранстве. Необходимо отметить, что досуг качественно зависит от самой личности, её взаимодействия с социокультурным пространством, способом её реализации в жизнедеятельности и активном присвоении общественных условий жизни, то есть от образа жизни. В современном мире досуг заполнен разнообразными практиками, среди которых популярность получили квесты. Возникнув как компьютерное развлечение, квест быстро стал формой организации массового развлекательного досуга и превратился в альтернативу компьютерным играм и «виртуальному» образу жизни современной молодёжи.

Понятие «квест» (от англ. quest — поиск) обозначает игру, требующую решения заданий для продвижения по сюжету. Квест — это игра, в которой задействованы одновременно и интеллект её участников, и воображение, и физические способности. И здесь на первое место выступает такая характеристика квеста, как активность: активность личностная, интеллектуальная и физическая; активность командная, направленная на взаимодействие и сплочение.

Раскроем далее образовательные возможности квеста и опишем в общих чертах его технологическую схему.

Образовательные возможности квеста

Суть технологии. В образовательном процессе квест — специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам. Другими словами, образовательный квест — проблемное поисковое занятие, в каком-то смысле альтернатива традиционному уроку, реализующее образовательные задачи посредством ролевой игры-путешествия.

² Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: Учебник. — М.: МГУКИ, 2004. — С. 167.

Образовательный квест, как интерактивная технология, позволяет решить следующие задачи: образовательную — вовлечение учеников в активный познавательный процесс, развивающую — развитие интереса к обучению, раскрытие своих способностей, воспитательную — воспитание командного духа и личной ответственности за конечный результат.

Первое, с чего необходимо начать разработку квеста, — это определение цели и задач, а также связанных с ними образовательных результатов. Педагог должен чётко представлять целевую аудиторию и знать количество участников. Создание квеста — творческий процесс: придумывается сюжет, ролевые образы участников, пишется сценарий, вычёрчивается маршрут игры (карта), иногда оформляются декорации, продумываются костюмы, аксессуары, атрибуты для команды. Необходимо подобрать информационные ресурсы, с которыми участникам придётся поэтапно знакомиться, продумать мотивационный аспект каждого этапа игры. Квест как особая игровая технология обязательно содержит в себе элементы новизны и нестандартных ситуаций.

Все элементы игрового занятия подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения квестов участники, выполняя разного рода задания, учатся анализировать и систематизировать учебный материал и превращать общие знания в опыт их использования в практической деятельности. Иногда квест предполагает участие нескольких команд, которые соперничают между собой в скорости прохождения маршрута и в достижении лучшего результата.

Квест-технология по своему характеру универсальна, то есть применима к разным предметным областям и к разнообразной по возрасту аудитории.

Основа технологии квеста — структурированные занятия по алгоритму. Желаемый результат возможен при соблюдении всех входящих в него технологических стадий. В качестве базовой берём модель, состоящую из нескольких стадий.

1. Стадия первая — *введение* в квест, в котором прописываются правила, описывается предполагаемый сюжет развития квеста и распределяются роли, ставится цель, даются реко-

МЕТОДОЛОГИЯ, ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ

мендации по прохождению заданий, порядок их выполнения.

2. Стадия вторая — *ролевая деятельность*: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету: участники выполняют задания в соответствии с выбранными ролями.

3. Стадия третья — *создание итогового продукта* по итогам ролевой деятельности.

4. Стадия четвёртая — *рефлексия*, целостное осмысление и обобщение полученного в квест-игре опыта деятельности.

5. Подведение итогов.

Обязательным условием успешности квеста должны стать чётко сформулированные на первой стадии цель и задачи, а также чётко проговорённые на последней стадии результаты по каждой из сформулированных ранее задач и в целом по конечной цели.

Виды квестов. На основе сюжетной композиции выделяют *линейные, штурмовые и кольцевые* квесты³. Самые несложные в разработке линейные квесты, в которых задания выстраиваются по цепочке, одно за другим, и каждое последующее имеют непосредственную логическую связь с предыдущим. Штурмовые квесты в начале маршрута предлагают участникам проблемную ситуацию (учебную или социальную), из которой необходимо выявить проблему, и на основе расставленных по маршруту подсказок решить её, самостоятельно выбирая последовательность действий (если необходимо, к одной и той же подсказке можно

³ 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. URL: <https://science-education.ru> (дата обращения: 11.11.2017).

вернуться не единожды) и пути решения задачи. Кольцевая композиция сюжета квеста представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в смысловое кольцо по принципу обрамления. Старт и финиш на кольцевом маршруте находятся в одной точке, но после выполнения всех заданий понимание предлагаемого в этой точке материала углубляется и обрастает новыми смыслами и социокультурными связями.

Композиция квеста никогда не бывает случайной, она выстраивается исходя из учебных задач и логики разработчика.

Понятие продукта квеста. Результат прохождения маршрута — продукт, который создаётся участниками квест-игры на финише. Итоговый продукт квеста, выполняемый по окончании прохождения маршрута, представляет собой работу по обобщению полученного в ходе квест-игры опыта познавательной деятельности. Он служит наглядно представленным доказательством результативности совершённого путешествия, достижения тех образовательных результатов, которые были запланированы. Приведём примеры возможных продуктов, создаваемых участниками по итогам прохождения квеста: блок-схема, кластер, таблица, карта, буклет, «живая газета», оформление стенда, модель, законопроект. Форма продукта заранее предлагается участникам на старте, и в начале игры происходит её обсуждение, потому что от итогового продукта зависит направление всей последующей деятельности команды.

Важный элемент любой технологии — возможность оценить результативность работы. Оценить работу каждого участника квеста можно по следующим критериям:

- соответствие взятой на себя роли;
- качество индивидуальной работы участника на общий результат;
- развитость коммуникационных навыков;
- степень вклада участника в создание итогового продукта квест-игры;
- умение провести анализ работы в команде и деятельности команды в целом.

Технологические приёмы

Внутри квест-игры активизируются разные виды познавательной деятельности, которым соответствуют приёмы организации этой деятельности.

Если требуется оценить, насколько участники квеста понимают информацию и ориентируются в ней, то используются такие приёмы, как блиц-опрос, кроссворд, ответы на вопросы викторины, выполнение теста, поиск недостающих деталей, приём «лови ошибку».

На этапе применения знаний, использования их в новых ситуациях используются приёмы моделирования, работы по карте, документам, комментирования фотографии или рисунка, оформления коллажа, головоломки.

В заданиях, направленных на анализ и синтез информации, рекомендуем такие приёмы, как игра «третий лишний», составление схем, создание рекламного постера, «мозговой штурм», «проба пера», разбивка кластера.

На стадии рефлексии заполняются сравнительные таблицы, листы обратной связи (ЛОС), распаковывается «капсула времени».

Далее дадим краткое описание некоторых приёмов.

«*Лови ошибку*» — уже давно зарекомендовавший себя приём, требующий от участников квест-игры особенного внимания на одном из этапов, где ведущий намеренно допускает ошибки в рассказе или в предлагаемом тексте — схеме — рисунке. Игроки, заранее предупреждённые об этом, должны обнаружить ошибки, иначе говоря, «поймать» их. Команда не может продолжить путь по маршруту, пока не найдёт все ошибки или не наберёт необходимое количество проходных баллов.

«*Проба пера*» — задания по сочинению какого-либо текста, где проявляются не только коммуникативные навыки письменной речи и общая эрудиция, но и воображение учаще-

гося. Сочинять тексты можно в заданном стиле, по заданной теме, в заданном жанре. Наконец, сочинить можно не только длинный текст, но и одну строчку по типу слогана или девиза.

Головоломки — оригинальные логические задачи, отличающиеся увлекательностью, требующие не столько энциклопедических знаний, сколько сообразительности. Самые распространённые среди них — ребусы, загадки, шарады, логические парадоксы. Они проверяют, насколько владеют участники квеста навыками сбора информации, умением критически анализировать её и использовать в заданных обстоятельствах.

«*Разбивка кластера*» как приём достойно рекомендовал себя в современном образовании. Кластер — это графическая форма организации информации в виде схемы-изображения, построенной на выделении основных смысловых единиц с обозначением связей между ними. В центре страницы (по принципу модели Солнечной системы) пишется ключевое слово или словосочетание, а вокруг него, сначала на ближайшей «орбите», затем следующим рядом выстраиваются все имеющиеся знания по теме и ассоциации с ними, расширяющие логические связи.

«*Капсулы времени*» — приём, который даёт возможность каждому члену команды осмыслить участие в квесте как этап личностного развития. «Капсула времени» — это конверт, в который в начале игры помещаются индивидуальные карточки с ответами участников на несколько вопросов, касающихся актуальности для них целей и задач предстоящей игры, например: Что меня сейчас волнует? Что я хочу достигнуть в конце игры? Как этого добиться? Какова моя личная задача в игре? На стадии рефлексии конверт вскрывается, и участники игры могут сверить ожидания с достигнутыми результатами, а также оценить достижения.

Квест как образовательная игровая технология набирает популярность, пополняясь новыми технологическими приёмами. Технологические приёмы в целом направлены на:

- расширение общекультурного компетенции, развитие интереса к учёбе;
- развитие интеллектуальных способностей, критического мышления, способности устанавливать логические связи между явлениями, выявлять ошибки и фальсификации, анализиро-

МЕТОДОЛОГИЯ, ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ

вать различные точки зрения и события и делать обоснованные выводы;

- развитие личностных качеств: гибкости и продуктивности мышления, быстроты реакции, ответственности, взаимоуважения;
- развитие умений слушать и слышать собеседника, аргументировать точку зрения.

Таким образом, образовательный квест — один из способов стимулирования интереса к познавательной деятельности. Грамотное применение квестов как интерактивных образовательных игр позволяют «изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм»⁴. Способность квеста обеспечить высокую личностную включённость в обучение, предоставить учащемуся быстрый доступ к информации и вовлечь его в продуктивное партнёрское взаимодействие даёт основания для использования его практически на всех уровнях образования. **НО**

Educational Quest As A Technology Activity Type

E.V. Safonova, associate Professor of philosophy, history and theory of world culture Samara state socio-pedagogical University, candidate of pedagogical Sciences, e-mail: evgg_71@mail.ru

Abstract. *The article describes the pedagogical technology of the quest, which is actively being developed. Called features quest games: ensuring personal involvement in learning, fast access to information and productive partnerships.*

Keywords: *system and activity approach in education, educational technology, educational quest, cognitive activity, techniques, game activity, leisure practices.*

⁴ 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. URL: <https://science-education.ru> (дата обращения: 11.11.2017).