

ИГРОВАЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Мороз Ольга Викторовна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных образовательных технологий ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар

Косярский Александр Алексеевич,

педагог дополнительного образования МАОУДО ЦТД «Прикубанский», г. Краснодар

Борзов Константин Андреевич,

педагог-организатор МАОУ ДО ЦТД «Прикубанский», г. Краснодар

Боровик Ольга Григорьевна,

ст. преподаватель кафедры информационных образовательных технологий ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар

В СТАТЬЕ РАСКРЫВАЕТСЯ РОЛЬ И МЕСТО СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ УЧАЩИХСЯ ШКОЛ. АВТОРЫ ПРИВОДЯТ СТРОГУЮ ТИПОЛОГИЮ КВЕСТОВ, А ТАКЖЕ ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ. РАССМАТРИВАЕТСЯ ПРОБЛЕМА АКТУАЛЬНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ИГР КВЕСТОВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ.

• квест-технология • дополнительное образование • типы квестов • технология построения квеста

Современные федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования декларируют принцип системно-деятельностного подхода как приоритет развития образовательного процесса. Необходимо отметить, что такая строгая ориентация не исключает внедрения в рамках данного подхода иных концептуально новых способов и методов. Миссией современного образования как целостной системы является создание благоприятных условий для личностного развития и социализации учащегося в обществе, формирование у него устойчивых знаний, умений и навыков, а также стремления к созидательной деятельности.

На данном этапе развития образовательной системы Российской Федерации непрерывность, систематичность и полнота образования обеспечивается системой основного общего и дополнительного образования. Каждая система выполняет свою уникальную роль в формировании личности учащегося. Если первая система ориентирована прежде всего на формирование общего кругозора личности в соответствии с уста-

новленными государственными стандартами, то преимуществом дополнительного образования является прежде всего ориентация на развитие ребёнка при помощи разнообразных форм общения.

В рамках дополнительного образования учащийся развивается, участвуя в познавательной, трудовой и исследовательской деятельности. Однако необходимо отметить, что в системе дополнительного образования задействована уникальная по своей сущности и в тот же момент естественная для человека форма образовательной деятельности, которая называется игрой. Именно использование игровой деятельности в системе дополнительного образования позволяет внедрять новые образовательные технологии, способствующие погружению учащегося в образовательный процесс, испытывая при этом радость, удовольствие от процесса получения нового знания, а также позволяет решить проблему развития способностей ребёнка путём включения его в разного рода деятельность при помощи игры. То есть можно сделать вывод, что главной целью дополнительного

образования является воспитание школьника, для которого учебный предмет является инструментом формирования навыков и развития всех граней личности, а значит, способом проникнуть в его богатый внутренний мир.

Благодаря отсутствию в учреждениях дополнительного образования школьников жёсткой регламентации деятельности гуманистические взаимоотношения участников добровольных объединений детей и взрослых, комфортность условий для творческого и индивидуального развития детей, адаптация их интересов к любой сфере человеческой жизни создают благоприятные условия для внедрения личностно ориентированных технологий в практику их деятельности.

Одной из часто используемых игр в дополнительном образовании является образовательный квест как элемент квест-технологии, применяемой масштабно в системе образования. Под образовательным квестом в общем смысле понимается поисковая, аналитическая деятельность учащегося, реализуемая в игровой форме. То есть основная цель образовательного квеста — это организация эффективного, рационального использования времени учащимися, а также налаживание процесса поиска и обработки информации. Иными словами, в процессе такой игры ребёнок учится не только искать информацию в различного рода источниках, но и критически её воспринимать, аналитически мыслить и строить свои умозаключения строго на основе анализа фактов, а также эффективно работать в команде ради достижения общей цели.

Однако необходимо отметить, что целостность и результативность такой формы деятельности обеспечиваются лишь при хорошо подготовленном педагогом «фундаменте». Данный «фундамент» выступает прочной основой для построения квеста и состоит из элементов, приведённых на рис. 1.

Перечисленные на рисунке принципы построения педагогического «фундамента» как

неотъемлемого обязательного условия позволяют грамотно выстроить план решения проблемной задачи и ориентируют учащихся на анализ существенных аспектов проблемы.

Необходимо заметить, что часто под образовательным квестом ошибочно понимают «игру по станциям» или популярную у педагогов дополнительного образования «кругосветку». Эти типы игры имеют сюжет, но принципиально различаются в ролевой составляющей. Квест не подразумевает наличия «маршрутного листа» или «бегунка», каждое действие участника квеста строится на основе решения проблемной задачи. Благодаря такой постановке задачи каждая участвующая команда приходит к своему уникальному результату собственным путём, что способствует развитию командного взаимодействия.

Иными словами, образовательный квест — это, прежде всего, некоторый проблемный вопрос или проблемная ситуация с элементами игры. В процессе такой игры школьники учатся общаться, мыслить, взаимодействовать с другими участниками команды, отстаивать свою позицию на основе чётких и конкретных фактов и рассуждений.

Квест-технология обладает рядом достоинств, среди которых следующие:

- 1) в процессе прохождения квеста у учащихся активизируется внимание и развивается познавательный интерес;
- 2) у учащихся формируется чувство личной значимости, а также ответственности за принятые решения;
- 3) данная технология способствует развитию межличностного взаимодействия с целью решения общей задачи;
- 4) в процессе квеста возможна интеграция различных предметных областей, методов и форм образовательной деятельности, а также форм взаимодействия учащихся и педагога;
- 5) в процессе прохождения квеста учащиеся находятся в обстановке, помогающей развитию у них навыков и способностей, самостоятельности и инициативности.

<i>Доверительные отношения между педагогом и учащимися</i>	<i>Демократический стиль деятельности педагога</i>	<i>Сотрудничество педагога и учащихся</i>
<i>Личный педагогический опыт учащихся</i>	<i>Многообразие форм деятельности учащихся</i>	<i>Включение внутренней и внешней мотивации учащихся</i>

Рис. 1. «Фундамент» образовательного квеста

На сегодняшний день методисты выделяют разные виды квестов на основе различных классификаций.

По числу участников:

- одиночные;
- командные (групповые).

По продолжительности:

- краткосрочные;
- долгосрочные.

По содержанию:

- закрытые (сюжетные);
- открытые (бессюжетные).

По структуре сюжета:

- линейные (прохождение основано на цепочке действий, идущих последовательно, друг за другом);
- штурмовые (каждый участник решает свою подзадачу, чтобы справиться с общей задачей);
- кольцевые (выполнение заданий приводит к начальной точке).

Необходимо отметить, что уместным является использование элементов квестовой технологии при разработке «игр по станциям» или «кругосветок». Такие комбинированные квесты можно строить по принципу путешествия, детективного или журналистского расследования, научного исследования.

Поскольку современный профессиональный стандарт педагога требует от него использования в своей деятельности не только образовательных, но и творческих методов и форм организации образовательного процесса, то перед педагогом ставится задача самостоятельной разработки подобного рода игры или иных игровых мероприятий. На основании накопленного опыта проведения квестовых игр

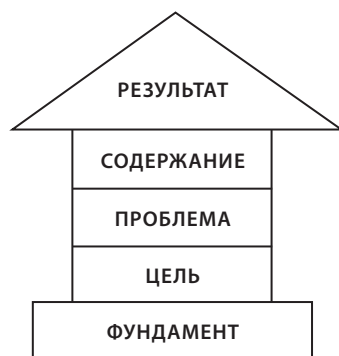


Рис. 2. Базовые структурные элементы квеста

разного типа нами был составлен ряд методических рекомендаций, которые позволяют каждому педагогу успешно разрабатывать интересные и увлекательные образовательные или комбинированные квесты.

У всех видов квестов можно выделить общие элементы, которые позволяют обеспечить целостность игрового процесса и его результативность (рис. 2).

Выше в статье было рассказано про «фундамент» и его составляющие элементы. Рассмотрим подробнее остальные элементы квеста.

Цель. Образовательная или воспитательная цель квеста не должна прямо значиться в самом квесте. Например, для участников квеста цель может значить «Спаси мир от болезней». Такая формулировка для участников будет намного привлекательнее и позволит им проявить творческие способности и креативность мышления.

Проблема. Для того чтобы образовательный квест не стал простой игрой, которая позволяет детям приятно провести время, необходимо поставить участников в какую-нибудь проблемную ситуацию. Например, чтобы «спасти мир от болезней», участникам при решении заданий необходимо решить проблему, которую можно сформулировать так: «**Как** спасти мир от болезней?». Решение этой проблемы будет основываться на непосредственном выборе участниками необходимых на их взгляд действий.

Содержание. Содержание квеста состоит из нескольких важных элементов, а именно:

- сюжета;
- роли участников;
- загадок, заданий, головоломок.

Опишем подробнее каждый элемент содержания.

Сюжет. Сюжет квеста позволяет придать образовательному процессу интерактивность и творческую своеобразность. Например, для учащегося решение обычной математической задачи по нахождению расстояния в пути при заданных скорости и времени движения не является чем-то интересным. Однако если данную математическую задачу встроить («обернуть») в уникальную сюжет-

ную оболочку, то она станет интересной для ребёнка. Например, пусть по сюжету участники отправляются в космос на большом звездолёте, и для того чтобы рассчитать, сколько топлива нужно заправить, им необходимо узнать путь, который необходимо преодолеть, зная время полёта и скорость космического корабля. Казалось бы, задача принципиально не изменилась, но приобрела элемент сюжетности, и благодаря тому, что участники квеста хотят поиграть в данную игру, задача попадает в поле их интересов и решается ими уже по собственному желанию, а не из-за того, что это нужно сделать.

Роли участников. Данный элемент очень важен, поскольку наличие у игроков каких-либо ролей позволяет им наиболее детально погрузиться в атмосферу образовательного квеста, что, в свою очередь, способствует развитию уникальных личностных качеств каждого ребёнка. Например, в игре, посвящённой космическому путешествию, можно выделить такие роли: капитан корабля, старший помощник капитана, младший помощник капитана, 1-й пилот, 2-й пилот, инженер систем управления полётом, инженер машинного зала, и так далее. Каждый участник в процессе игры выполняет свою уникальную задачу, что придаёт ему уверенности в действиях и приводит к осознанию важности выбранного им персонажа.

Загадки, задания, головоломки. Данная часть содержания является наиболее лёгкой для выполнения педагогом. Можно использовать различные учебные задачи из задачников или сборников, но прошедшие творческую переработку и встроенные в сюжет квеста. Также педагог может самостоятельно придумать свои уникальные задачи и в дальнейшем использовать их для создания различных квестовых игр.

Результат. Под результатом стоит понимать не столько прохождение учащимися данного квеста, сколько достижение его образовательной цели. Предположим, квест был посвящён путешествию в страну математических чудес. Пусть целью игры будет ознакомление учащихся с уникальными свойствами различных геометрических объектов. Тогда в качестве результата можно ожидать формирование у участников игры представления о свойствах различных геометрических фигур, тел и умения использовать эти

свойства. А как дополнительный результат — прохождение участниками образовательного квеста и получение каких-либо призов.

Помимо перечисленных структурных элементов, на наш взгляд, важным методическим аспектом является обязательное наличие правил игры и необходимых условий для дальнейшего прохождения квеста. Например, участникам может быть поставлена задача «Открыть дверь», но для её решения требуется выполнить условие: «Чтобы получить ключ от двери, необходимо решить головоломку». Причём такую задачу можно ставить не прямо, а в виде подсказок, которые участники могут получать на протяжении всего игрового периода. Также для повышения мотивации учащихся можно придумать систему уровней, благодаря которым участники смогут получать какие-либо уникальные способности.

На сегодняшний день практически все современные дети играют в самые разнообразные игры, которые имеют нелинейный сюжет и, как было сказано ранее, сложную систему уровней. Ввиду этого становится очевидным тот факт, что квест, который не обладает данными характеристиками, вероятнее всего не будет воспринят учащимися с большим энтузиазмом. Решением данной проблемы может стать построение нелинейной, с большим количеством разветвлений, сюжетной оболочки квеста, а также построение многоуровневой системы преимуществ.

Рассмотрим пример многоуровневой системы преимуществ на базе квеста «Космическое путешествие». Цель данного квеста — осуществить успешную высадку на не исследованную ранее планету. Команда участников самостоятельно принимает решение о порядке прохождения квест-комнат, причём каждый выбор сказывается на течении всей игры. В данном квесте можно предложить следующую систему уровней.

Уровень 1. Пилот-новичок.

Умения: обладает знаниями в области пилотирования космических кораблей.

Уровень 2. Пилот-эксперт.

Умения: обладает знаниями в области пилотирования космических кораблей, имеет уникальный прибор для анализа проблемных ситуаций (для подсказок).

Уровень 3. Пилот-мастер.

Умения: обладает навыком управления больших кораблей, обладает знаниями в области электроники.

Уровень 4. Капитан корабля.

Умения: обладает знаниями в области пилотирования космических кораблей, умеет работать с картами космических угроз.

Каждый уровень имеет определённые «бонусы», но данные преимущества изменяются при повышении уровня, что ставит перед командой задачу грамотного распределения уровней преимуществ.

Необходимо отметить, что на сегодняшний день квест как форма образовательной деятельности пользуется популярностью не только у педагогов, так как квест легко вписывается в педагогический процесс, но также и у учащихся.

Популярность квест-игр и их успех у детей можно объяснить двумя причинами. Во-первых, это приятная для учащихся деятельность. Во-вторых, игрок понимает значимость для себя непосредственного её результата. Он может удовлетворить личные потребности в достижении цели, доминировании, самостоятельности, а также стремлении быть в обществе других.

Таким образом, игровые квест-технологии, в настоящее время активно развивающиеся в системе дополнительного образования, не только помогают обеспечивать высокое качество образовательного процесса, но и предоставляют педагогам уникальный по своей сути инструмент, позволяющий в интересной для ребёнка игровой форме показать необходимость получения тех или иных знаний и прочно сформировать у него устойчивые умения и навыки. □

Литература

1. *Андреева М.В.* Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. — М., 2004.
2. *Быховский Я.С.* Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. — URL: <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. *Гарипов Л.Ф.* Формирование культуры досуга младших школьников в процессе компьютерных игр: дисс. ... канд. пед. наук. — Киров, 2015. — 150 с.
4. *Жебровская О.О.* Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)». [Электронный ресурс]. — URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html>
5. *Игумнова Е.А., Радецкая И.В.* Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. — 2016. — № 6.
6. *Новиков А.М.* Введение в методологию игровой деятельности. — М.: Эгвес, 2007. — 48 с.

Literatura

1. *Andreyeva M.V.* Tekhnologii veb-kvest v formirovaniy kommunikativnoy i sotsiokul'turnoy kompetentsii // Informatsionno-kommunikatsionnyye tekhnologii v obuchenii inostrannym yazykam: Tezisy dokladov I Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. — М., 2004.
2. *Bykhovskiy Ya.S.* Obrazovatel'nyye veb-kvesty // Materialy mezhdunarodnoy konferentsii «Informatsionnyye tekhnologii v obrazovanii. ITO-99». [Elektronnyy resurs]. — URL: <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. *Garipov L.F.* Formirovaniye kul'tury dosuga mladshikh shkol'nikov v protsesse komp'yuternykh igr: diss. ... kand. ped. nauk. — Киров, 2015. — 150 s.
4. *Zhebrovskaya O.O.* Mezhdunarodnyy vebinar ««Zhivyye» kvesty v obrazovanii (sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii)». [Elektronnyy resurs]. — URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html>
5. *Igumnova Ye.A., Radetskaya I.V.* Kvest-tekhnologiya v kontekste trebovaniy FGOS obshchego obrazovaniya // Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya. — 2016. — № 6.
6. *Novikov A.M.* Vvedeniye v metodologiyu igrovoy deyatel'nosti. — М.: Egves, 2007. — 48 s.