

Квест как современная технология в образовании и воспитании

Вопрос образования и воспитания подрастающего поколения всегда был и остается одним из приоритетных направлений работы государственной политики в современной России. Образовательный и воспитательный процессы претерпевают на сегодняшний день значительные непрерывные трансформации в стремлении соответствовать требованиям современного общества [5]. Образовательное пространство насыщается, изменяется его содержание и внешний вид, преобразовываются и внедряются новые формы, методы и технологии. Одной из таких современных технологий является квест-технология.

Квест – достаточно перспективная образовательная технология, позволяющая решить многие педагогические задачи комплексно. Проектирование и проведение образовательных квестов – творческий и увлекательный процесс, широко вошедший не только в зарубежную, но и российскую образовательную практику.

Согласно теоретическим и эмпирическим исследованиям многих ученых (Я.С. Быховского, М.А. Бовтенко, Б. Доджа, Т. Марча и др.) применение квест-технологий позволяет значительно расширить и наполнить образовательно-воспитательный процесс. Они дают возможность открыто исследовать, анализировать и обсуждать, осознанно принимать решения и строить новые концепции при решении поставленных задач, что в полной мере соответствует требованиям современного компетентностного подхода в образовании.

Понятие «квест» (от англ. «quest» – поиск, приключение) обозначает вид игры, разворачивающейся в виртуальном пространстве или

в реальной жизни. Она представляет собой специфическую форму игровой деятельности, требующую от участников поиска и решения поставленных задач. Из виртуального мира и мира компьютерных игр квесты стремительно проникают в реальный мир. Квест становятся новым видом активного и интеллектуального отдыха, новой практикой эффективной социальной коммуникации. В системе же образовательного процесса квест определяется как особым образом организованный вид исследовательской деятельности, заключающийся главным образом в поиске информации, анализе и логическому решению поставленной проблемной задачи.

На сегодняшний день квест-технология и квест-проектная деятельность уже успешно используется в образовательных учреждениях различного типа. В рамках педагогической деятельности она имеет особую воспитательную ценность, выражающуюся в формировании культуры межличностных отношений и толерантности, воспитании личностной ответственности и уважении к культурным традициям, а также в стремлении к самореализации и самосовершенствованию [9].

Анализ научных трудов показывает, что ученые по-разному представляют определение квеста в системе образовательного процесса. Так, например, истоки разработки связаны с созданием и применением веб-квестов в образовательных целях. В 1995 г. Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), основоположник концепции веб-квестов, характеризует квесты как «ориентировочную деятельность, где практически вся информация берется из сети Интернет» [11]. Он определяет веб-квест как инновационную модель вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач. Им были разработаны инновационные приложения способствующие интеграции интернет-ресурсов в образовательный процесс на различных уровнях обучения. Непосредственно квестом он называл сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет, с целью решения поставленной задачи. Им также были определены виды заданий и критерии оценки, используемые при работе с веб-квестом.

Впоследствии Томасом Марчем была предпринята попытка расширить и дополнить определение Б.Доджа, значительно детализируя понятие и выведя ряд теоретических формулировок, способствующих более глубокому пониманию сути квест-технологии. По мнению Т.Марча, квест – это учебная структура, в первую очередь базирующаяся на «опорах», которые он определяет, как «временные рамки, призванные помочь учащимся действовать за пределом своих возможностей», и использу-

щая ссылки на важные ресурсы в Интернете с целью мотивирования обучающихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением. Такой вид поисковой деятельности отличается тем, что способствует развитию у учащихся умения работать как индивидуально, так и коллективно, в процессе поиска и преобразования информации.

Несмотря на то что квест-технология является сравнительно новой технологией в педагогике понятие веб-квеста достаточно широко рассматривается и в работах российских ученых и исследователей. Развитием этого вопроса активно занимаются Я.С. Быховский, Г.А. Воробьев, Е.В. Толмачева и другие. Для более полной характеристики рассмотрим анализ этого понятия согласно их исследованиям.

Я.С. Быховский рассматривает образовательный веб-квест как сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [3].

Г.А. Воробьев под понятием веб-квест понимает веб-проект, в котором часть или вся информация, с которой работают обучаемые, находится на различных веб-сайтах [4].

По мнению Т.А. Кузнецовой, веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды [8].

А.В. Яковенко трактует веб-квест как проблемное задание, включающее элементы ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

В свою очередь, Н.В. Кононец определяет веб-квест как педагогическую технологию, совокупность методов и приемов организации исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации, используя интернет-ресурсы с практической целью.

Следует отметить, что все исследователи в своих определениях выделяют такие обязательные характеристики как использование сети Интернет для поиска информации и решение учебной задачи проблемного характера предполагающее активизацию познавательной деятельности обучающихся. Отличительной особенностью веб-квеста является его способность служить инструментом развития познавательного интереса обучающихся, поскольку он сочетает в себе постановку исследовательской задачи с привычной для современного школьника средой Интернет.

Однако веб-квест представляет собой только один из видов квест-технологии. Классификация квестов достаточно обширна, и обусловлена большим разнообразием видов и форм. И.Н.Сокол наиболее полно разработал и представил эту классификацию [10]. Он рассматривает

квест как отдельную педагогическую технологию, отталкиваясь от ее системных и инструментально-значимых признаков. По типу организации и управления квест-технология определена им как игровая и личностно-ориентированная по отношению к обучающемуся. В зависимости от типа, целей и задач квеста он обладает большой вариативностью ориентаций на личностные структуры обучающихся, например: информационной, эмоционально-художественной, эмоционально-нравственной, эвристической и прикладной. Кроме того, особенно отмечается развивающая функция, основанная на развитии аналитических способностей.

Базируясь на исследованиях и классификации И.Н. Сокола [10: 139], образовательные квесты дифференцируются в первую очередь:

- по форме своего проведения (это могут быть компьютерные квест-игры, где ключевыми элементами являются исследование и решение головоломок и задач; веб-квесты, ориентированные на поиск и анализ веб-ресурсов; QR-квесты, основанные на использовании QR-кодов; медиа-квесты, использующие различные медиа ресурсы, например, фото- или видеофайлы; «живые» квесты – квесты на природе, улице, в парках, в определенном помещении; и комбинированные квесты, сочетающие в себе несколько из вышеперечисленных форм);

- по режиму проведению (проводимые в режиме реального времени, в виртуальном режиме или же комбинированном, использующим оба варианта);

- по структуре сюжета (могут быть линейные, нелинейные или кольцевые);

- по предметному содержанию (моноквест или межпредметный квест);

- по сроку реализации (краткосрочные и долгосрочные);

- по форме работы (групповые или индивидуальные);

- по доминирующей деятельности учащихся (может носить исследовательский или информационный характер, творческий или поисковый, быть игровым или ролевым).

Авторами концепции веб-квестов Берни Доджем и Томасом Марчем также была разработана классификация квестов, различающихся, исходя из типов задач, на которых они основаны. Исследователи различают следующие виды квест-задач:

- перевод (предполагает в качестве конечного результата – создание презентации, плаката или рассказа как демонстрацию понимания заданной темы);

- планирование и проектирование (разработка проекта или плана

согласно заданным условиям);

- самопознание (задачи, которые затрагивают любые аспекты исследования личности);

- компиляция (заключается в трансформации формата информации, полученной из многообразных источников);

- аналитическая задача (основана на поиске и систематизации информации);

- достижение консенсуса (рациональный поиск решения остро стоящего вопроса или проблемы);

- оценка (логическое обоснование какой-либо точки зрения);

- убеждение (заключается в склонении оппонента к определенной точке зрения);

- журналистское расследование (разделение проанализированных мнений и фактов и объективное изложение полученной информации);

- научное исследование (изучение информации на основе предлагаемых источников, например, из сети Интернет);

- детектив, головоломка (построение выводов, основанных на противоречивых фактах);

- творческое задание (творческая деятельность в одном из определенных жанров) [12].

Данная классификация является достаточно универсальной и может подходить к большинству используемых в образовательном процессе форм квест-технологии.

Отдельно целесообразно подчеркнуть различие образовательных квестов по двум типам: по типу «метода проектов» и по типу «соревнования». В первом случае основной акцент сводится к решению проблемного вопроса или задачи посредством анализа собранной информации и создания нового продукта. Во втором случае всегда имеется четко обозначенная цель и необходимые для ее достижения задачи. Наличие интересного сюжета и коллективной деятельности учащихся в данном случае дает эффективное взаимное стимулирование активности сторон и увеличение полезных результатов совокупных действий в конечном итоге [6].

Необходимо отметить, что несмотря на достаточно четкую дифференциацию квестов по различным критериям, один и то же квест может быть одновременно классифицирован по нескольким показателям сразу.

Базовая структура веб-квеста, разработанная ее основоположниками, может быть успешно транслирована на любой образовательно-воспитательный квест и на саму квест-технологию в целом. Структура образовательного квеста обязательно содержит такие компоненты как:

1. Введение – на этом этапе необходимы четкая формулировка общей темы, описание и распределение ролей между участниками, план работы и постановка главной цели.

2. Задание – точное и доступное описание проблемной задачи или вопроса. Постановка заданий основывается на форме представления конечного результата в зависимости от того, будет ли это проблема или загадка, которую надо решить, позиция, которую надлежит защитить, продукт, который нужно создать или творческая работа, которую необходимо представить. Самое важное значение имеет то, что каждое задание должно иметь образовательно-воспитательную ценность.

3. Выполнение – основной этап деятельности, сопровождающийся по необходимости методическими указаниями и поддержкой.

4. Оценивание – оценивание результатов работы согласно определенным критериям и показателям, которые зависят от типа поставленных учебных задач.

5. Заключение – подведение итогов, суммирование приобретенного участниками квеста опыта и краткое, четкое описание полученных результатов [7].

Квест имеет конкретные требования к качеству его организации и проведения, такие как: замотивированность участников, безопасность, оригинальность, логичность, целостность и подчиненность поставленным дидактическим задачам [1].

В работах современных исследователей в области педагогики и педагогических технологий В.И. Загвязинского и В.П. Беспалько [2] подчеркивается значимость педагогического воздействия квестов. Ученые не разграничивают интеллектуальных и творческих способностей студентов, полагая их очевидную взаимосвязь в обеспечении продуктивного образования.

Квест как социально-педагогическая технология, используемая в образовательных учреждениях в форме проведения занятия, позволяет ученикам становиться активными участниками действия. А учитывая такую важную особенность квестов, как использование фактора междисциплинарности, в ходе взаимодействия друг с другом ученики используют самые разные умения и навыки, жизненный опыт и интуицию. Отмечается эффективное творческое взаимодействие друг с другом, формирование общекультурных и профессиональных компетенций, а также развитие таких важных личностных качеств, как способность действовать и быстро принимать решения в условиях неполной определенности, навыки командной работы и креативность мышления.

Все эти доводы позволяют говорить о квест-технологии как о со-

временной, эффективной, инновационной, креативной педагогической технологии, соответствующей всем требованиям Федеральных государственных образовательных стандартов.

В качестве ограничения использования квест-технологии в образовательно-воспитательной деятельности можно отметить только какие-либо инфраструктурные ограничения, рамки образовательных программ и инерционность со стороны преподавательского состава.

Таким образом, квест-технологию аргументированно можно считать самостоятельной инновационной технологией, соответствующей всем методологическим требованиям. Она характеризуется перспективной направленностью на формирование информационных и коммуникационных компетенций учащихся в современном образовательно-воспитательном процессе. Образовательный квест – это интерактивная технология, позволяющая решать важнейшие образовательную, воспитательную и развивающую задачи.

Образовательный квест – это современная «игра», успешно интегрированная в педагогический процесс и позволяющая оказывать влияние на всестороннее развитие личности, формирование важных умений и навыков и воспитание культуры межличностных отношений.

Библиографический список

1. Бармина А.Л. Путеводитель «Образовательный квест от А до Я»: метод. пособие. Киселевск, 2017. URL: <http://ccpedmir.ru/viewdoc.php?id=111361> (дата обращения: 11.12.2018).
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 190 с.
3. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Информационные технологии в образовании-99. URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 11.12.2018).
4. Воробьев Г. А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Пятигорск, 2004. 220 с.
5. Дмитриева Ю.П. Педагогическая мысль России второй половины XIX – начала XX вв. о воспитании коллективизма: монография. Пятигорск: Пятиг. гос. лингвист. ун-т., 2004. С. 7-10.
6. Игумнова Е.А., Раецкая И.В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие / Забайкал. гос. ун-т. Чита : ЗабГУ, 2016. 164 с.
7. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». 2016. Том 4, номер 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 21.12.2018).
8. Кузнецова Т.А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда // ИТО-Иваново-2011. Секция 2. URL: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html> (дата обращения: 15.12.2018).
9. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспи-

тания // Наука и образование: новое время. 2015. 1 (6). С. 12-14.

10. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодойвчений. 2014. Вып. №6 (09). С. 138-140.
11. March T. Web-Quests for Learning. 1998. URL: <http://www.ozline.com/web-quests/intro.html> (дата обращения: 14.12.2018).
12. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. URL: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html> (дата обращения: 24.12.2018).
13. Воробьев Г.А. Веб-квесты в развитии социокультурной компетенции. Пятигорск, 2007.
14. Новации и инновации в образовании: коллективная монография / Федеральное агентство по образованию, Пятигорский государственный лингвистический университет. Пятигорск, 2010. Том 2.
15. Новации и инновации в образовании: коллективная монография / Федеральное агентство по образованию, Пятигорский государственный лингвистический университет. Пятигорск, 2009.