

КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ГУМАНИТАРНЫХ ПРЕДМЕТОВ В ШКОЛЕ

Quest as an interactive educational technology in the study of the humanities at school

Несмелова Марина Леонидовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры методики преподавания истории МПГУ.



m.nesmelova@mail.ru

В статье предпринята попытка проанализировать образовательные возможности квестов как интерактивной педагогической технологии для изучения гуманитарных предметов в школе, выявлены существенные черты данной технологии, приведены некоторые классификации, особо подчеркивается образовательный потенциал квест-проектной деятельности школьников.

This article attempts to analyze the educational opportunities quests as an interactive educational technology for the study of humanities in the school, revealed the essential features of this technology, are some classification, emphasizes the educational potential of the quest-project activity of students.

Ключевые слова: квест, интерактивная педагогическая технология, функции квеста, классификации квестов, квест-проектная деятельность.

Keywords: quest, adventure, interactive educational technology, quest functions, quests classification, quest-project activities.

Актуализация личностно-ориентированной образовательной парадигмы, деятельностного, компетентностного и коммуникативного подходов к обучению современных школьников закономерно ведет к поиску действенного инструментария их реализации. Многие образовательные технологии сегодня напрямую связаны с технологиями, выработанными для эффективного функционирования общества. Одной из таких технологий, наряду с проектным и исследовательским обучением, являются квесты.

Согласно исследованиям литературоведов, в средневековой литературе на английском языке понятие «квест» (англ. quest – поиск, вызов, приключение) означало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, например, один из наиболее знаменитых «квестов» рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля [1]. В связи с этим распространившиеся в последнее время популярные игры – квесты в наиболее общем виде означают игру, требующую от игрока или команды решения умственных задач для продвижения по сюжету. Подчеркнем, что в современном обществе квест предстает, прежде всего, как социокультурный феномен, он возник, отвечая на определенную потребность общества в новых формах освоения окружающего мира,

и существует, оказывая все большее воздействие на различные сферы общественной жизни, в том числе, на образование.

Зародившись в начале 1970-х гг. как один из жанров компьютерных игр, квест (приключенческая игра) в 1980-90-е гг. распространялся в основном как текстовая или графическая игра-головоломка. И лишь в начале 2000-х гг. квест стал «живым», т.е. переместился из компьютера в реальность. Один из первых «живых» квестов был разработан по мотивам произведений Агаты Кристи в Силиконовой долине в 2006 году, а вслед за ним «живые» квесты стали использовать в Японии, Европе, а совсем недавно и в России.

Обобщая встречающиеся в научной литературе и публикациях сети Интернет подходы к определению квеста, можем выделить его существенные черты, свойственные квесту как социально-педагогической, образовательной технологии.

Во-первых, квест – это разновидность интерактивной игры, в которой принимают участие группы обучающихся, от успешного взаимодействия внутри которых, зависит результат деятельности. Участники игры должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях.

Во-вторых, эта игра представляет собой движение по этапам, преодоление цепочки препятствий, испытаний для достижения конечной цели. Квест связан с поиском и обнаружением мест, объектов, информации, для решения проблемных заданий используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы. С этим обстоятельством связан тот факт, что для проведения квеста необходимо специальное организованное (виртуальное или реальное) пространство.

Третья существенная черта квеста (особенно в гуманитарных науках) состоит в том, что это сюжетная игра, построенная вокруг какого-либо исторического события, биографии исторического деятеля, литературного произведения, популярного фильма. Этот сюжет может быть связан с определенным пространством (тематического музея, района или города). Изучение школьных предметов, например, истории, посредством квестов превращается в приключение, расследование, детектив, а сам процесс обучающей игры наполняется эмоциями и переживаниями.

И, наконец, четвертая особенность квеста как педагогической технологии – это его интеллектуальный, исследовательский характер. Квест требует от участников решения мыслительных задач, головоломок, он должен развивать самостоятельное логическое, критическое и творческое мышление, эрудицию. С образовательной точки зрения важно понимать, что квест – это не проверка знаний по предмету, а увлекательный процесс его поиска. В процессе прохождения квеста обучающиеся активно взаимодействуют со средой и ее предметами, ищут и изучают их, иногда достаточно подробно, и, таким образом, овладевают

новыми знаниями. Нельзя не согласиться с мыслью, которая прослеживается в немногочисленных научных публикациях на тему образовательных квестов, о том, что квест – это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.». [3; 4].

Особо стоит заметить, что интерактивность, сюжетность и исследовательский характер технологии учебного квеста (особенно по гуманитарным предметам, в частности, по истории) являются важными предпосылками для ее активного использования в духовно-нравственном и гражданско-патриотическом воспитании школьников. В процессе прохождения или проектирования квеста школьники знакомятся с историческими сюжетами, которые могут носить гражданско-патриотический характер, поступками исторических личностей и литературных героев, основанными на нравственном выборе, а также осваивают окружающее их пространство музея, района, города, являющегося частью их малой родины.

Анализируя сложившуюся социальную и педагогическую ситуацию и место в ней квестов, можно выделить такие их функции, как, обучающая (получение новых знаний, умений), воспитательная (воспитание личностных качеств, гражданственности и патриотизма), функция социализации, т.е. приобщения к нормам и ценностям общества, а также адаптирующая функция, поскольку участники вынуждены находиться в новом пространстве и времени, брать на себя новые роли.

Исходя из определенных нами выше существенных признаков и функций квеста, можем установить сопряженные с ними образовательные возможности. Фактически это весь спектр личностных и метапредметных, а также значительная часть предметных результатов обучения. Учебные квесты, как интерактивная педагогическая технология, позволяют реализовать деятельностный подход в образовании, вырабатывать у учеников весь комплекс коммуникативных универсальных учебных действий, описанный в примерных основных образовательных программах основного и среднего общего образования [2] от умений использовать информационные технологии и речевые средства в соответствии с задачей коммуникации до организации работы в группе в различных ролях, в том числе и в роли лидера. В силу исследовательского характера учебной деятельности в процессе проектирования и прохождения квеста у учеников развиваются и познавательные универсальные учебные действия, которые связаны с основными мыслительными операциями. Как уже отмечалось, квесты играют важную роль в духовно-нравственном и гражданско-патриотическом воспитании, формировании личностных качеств.

Важнейшим образовательным результатом квестов считаем формирование познавательного интереса школьников к изучению

предметов, что является большой проблемой современного школьного образования.

Попытки создать классификацию квестов приводят к пониманию того, что она строится в основном вокруг их организационных особенностей.

Так, по режиму проведения выделяются виртуальные и реальные (или «живые») квесты. Виртуальные квесты представлены, чаще всего, компьютерными играми, состоящими из нескольких уровней, где игроку нужно проявить догадливость и преодолеть разного рода трудности, чтобы добраться до «сокровища» или стать «повелителем мира». В образовательном пространстве веб-квесты это набор проблемных заданий или проект, который необходимо выполнить, используя ресурсы сети Интернет [5]. Примером последнего является веб-квест по истории Средневековья, в котором нужно определить моральные и материальные ценности средневекового человека, находясь в той или иной роли (<https://sites.google.com/site/civilizaciasrednevekova/>).

Реальные, или «живые» квесты проводятся в действительном пространстве, иногда специально-организованном для этой игры. Сегодня существуют специальные сайты, например, «Мир квестов» (<http://mir-kvestov.ru/>) или «Квест гуру» (<http://questsguru.ru/>), где собрана информация о различных развлекательных квестах. На основе их информации можно выделить несколько разновидностей квестов в реальности.

Это может быть, например, так называемый эскейп-рум (или эскейп-комната), т.е. специально оборудованная запертая комната (индустрией развлечений используются красочные декорации и реалистичная бутафория, которые позволяют в полной мере прочувствовать погружение в процесс игры), из которой надо выбраться за определенное время, разгадывая логические и поисковые задачи, головоломки, ища подсказки и вспомогательные средства. В образовательном пространстве школы это может быть школьный класс или музей.

Другой разновидностью таких квестов является собственно квест в реальности, где, как в хорошем детективе, будет важна сюжетная линия, и на большом пространстве (школа и школьная территория, музей, район, город) участникам предстоит решить ряд заданий определенных сюжетом. В отличие от классического эскейпа, здесь не обязательно искать выход. Игроки могут спасти вселенную, разыгрывать исторический или литературный сюжет, или же грабить банк. Главное, выполняя задания, прожить ситуацию максимально близко к сценарию.

Также бывают «живые» квесты, в которых игроки выступают актерами в общей игре, и каждый играет свою роль. Такие квесты чем-то похоже на игру «мафия».

Бывают еще пешеходные квесты, организованные на местности (в пространстве города, района). Они могут быть с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения.

Встречается классификация квестов по структуре сюжета. В рамках этой классификации выделяют линейные квесты, в которых игра построена по цепочке (разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут), кольцевые, которые представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг (команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными) и штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Квесты можно классифицировать также и по предметному содержанию. В этом случае выделяют моноквест (ориентированный на освоение знаний в рамках одного предмета) и межпредметный квест, требующий привлечения знаний разных школьных предметов.

Рассматривая квест как интерактивную педагогическую технологию, хотелось бы отметить, что он может выступать как формой проведения учебного или внеучебного занятия, и в этом случае школьники принимают участие в игре, подготовленной для них другими участниками образовательного процесса (учителями, старшеклассниками и т.п.). Однако важно отметить, что большим образовательным потенциалом обладает процесс проектирования учебных квестов самими учащимися. В этом случае квест приобретает форму познавательного задания (проекта) на разработку игры (ее сюжета, сценарного плана, процедуры, этапов, технических заданий). Для такого процесса в педагогической литературе встречается особый термин – «квест-проектная деятельность» [6].

Исследования показывают, что наиболее эффективным с точки зрения освоения знаний и новых компетенций обучающимися, является не решение или прохождение готового квеста, а процесс его создания. Считаю такую деятельность чрезвычайно продуктивной, поскольку к тем результатам обучения, которые уже названы и связаны с участием в квестах, сюда добавляется комплекс компетенций, связанных с процессом проектирования. Он воспитывает личную ответственность, уважение к культурным традициям, истории, краеведению, формирует культуру межличностных отношений и толерантность, стремление к самореализации и самосовершенствованию, навыки конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Данная работа способствует эмоциональной вовлеченности. Обучающиеся не просто осваивают значительный объем учебного материала, но и решают нестандартные задачи.

Если говорить о проблемах, которые возникают при проектировании образовательных квестов, то они касаются, прежде всего, ресурсных и инфраструктурных ограничений, связанных

с отсутствием специально оборудованных помещений, реквизита, декораций и т.п., а также существенных затрат времени на разработку игры.

Таким образом, квест представляет собой интересный социальный и педагогический феномен, востребованный в современном обществе и системе образования. Квест как интерактивная педагогическая технология обладает значительным потенциалом в решении важнейших образовательных задач, стоящих перед сегодняшней школой и должен занять в учебном процессе свою нишу.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Зюмтор П. Опыт построения средневековой поэтики. – СПб.: 2003. – С. 182.
2. Примерная основная образовательная программа основного общего образования; Примерная основная образовательная программа среднего общего образования. URL: <http://fgosreestr.ru/> (дата обращения: 20.01.2017).
3. 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. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 14.01.2017).
4. Жебровская О. О. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html> (дата обращения: 17.01.2017).
5. Степаненко Т.Н. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда. URL: <http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2013/03/29/tekhnologiya-veb-kvest-kak> (дата обращения: 17.01.2017).
6. 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: 18.01.2017).