
ПЕДАГОГИКА

УДК 37

И.Н. Сенченко*Южный федеральный университет**г. Ростов-на-Дону, Россия*

i-sen45@yandex.ru

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ: ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ
И НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ*****[Irina N. Senchenko Educational quests:
experience of carrying out, research and practical potential]***

The article examines the role and significance of the quest as numerous interactive learning. It is provided general characteristics of the training quests, defined their goals, advantages and limitations of this technology in the process of training. The author comes to the conclusion that the multifunctional nature of the method of the quest, the possibility of using quests, not only to interest and in-depth study of the discipline, but also the possibility of using the quest as a method of checking the residual knowledge. It is considered incorporating quests into the system of career guidance activities. We have studied the structure and components of the training quests. Requirements to develop tasks for the quest has been analyzed. It is described the experience of successful implementation of quests in educational process of the Department of business and hospitality management graduate school of business, Southern federal university.

Key words: interactive technologies, interactive teaching methods, quest, educational quests competence, design, simulated game situation.

На протяжении веков лекция была практически единственным источником знаний по предмету и наиболее экономичным способом информирования студентов. В современном мире многообразие информационных и образовательных источников значительно снизили информационную ценность лекции. Учебная ситуация, в которой «преподаватель на протяжении всего учебного занятия сообщает новый учебный материал, а студенты его активно воспринимают» [3, с.194], уже не так интересна современной молодежи. Конечно, это не означает отказ от лекции как организационной формы образовательного процесса. Но от лектора теперь ожидают не ретрансляции знаний, а постановки задач, умения заинтересовать, воодушевить новыми идеями, обозначить перспективы, структурировать новый или уже изученный матери-

ал. Главная задача преподавателя – включить студентов в совместное производство знаний и их деятельное применение. Этот процесс составляет суть интерактивных образовательных технологий.

Интерактивность – это процедура взаимодействия, диалога, беседы с человеком или компьютерной программой. Интерактивные методы обучения в наибольшей степени подходят для того чтобы формировать важные для современного мира качества и компетенции, такие как готовность «нести личную ответственность как за себя, так и за мир вокруг», способность «переучиваться на протяжении всей жизни», способность и готовность «применить свое знание лучшего из того, что было придумано, сказано и сделано человечеством для решения проблем настоящего и будущего» [1, с. 156]. В настоящее время в вузах в учебном процессе используются такие формы интерактивности, как разработка проектов, творческие задания, тренинги, внеаудиторные методы обучения, такие как соревнования, интерактивные спектакли и выставки, а также различные обучающие игры, среди которых в последнее время особенно популярны квесты.

В английском языке «quest» означает продолжительный и целенаправленный поиск, который может осуществляться как приключение или игра. В начале 80-х гг. прошлого века этим словом стали называть направление компьютерных игр. Впоследствии термин стали применять к различным видам игр не только в виртуальном, но и в реальном пространстве. Разные исследователи дают различные определения квеста. В каждом из них присутствует указание на приключение, ожидающее участника. Остальные признаки могут отличаться. Так, М.Н. Кичерова и Г.З. Ефимова определяют квест как «интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи» [2, с. 4]. Организация игрового пространства для проведения квеста обязательна. Но проведение его в специальной комнате, из которой необходимо выбираться, относится к одному из видов квеста. Многие виды квестов проходят на открытом пространстве, городских улицах. Иногда квесты организуют в музее, в исторической усадьбе. Распространены квесты-знакомства с учебным заведением, которые разворачиваются на всех внутренних и внешних пространствах – в учебных аудиториях, рекреациях, залах библиотек, в музеях, лабораториях и т.д.

В качестве особой формы интеллектуальной активности квест предполагает поиск информации (нахождение различных подсказок) и решение поставленных перед игроками задач. Информационный поиск предшествует решению, но все же главной целью выступает способность применения информации в качестве ключа для решения поставленных задач и достижения игровой цели. Условия решения задачи – моделируемая игровая ситуация, неожиданная для игроков, поэтому квест предполагает умение адаптироваться к новым условиям и принятие самостоятельных решений в ограниченное время. Таким образом квесты способствуют развитию аналитического и творческого мышления игроков, способствуют формированию навыков решения задач и умений работать в команде.

Важнейший признак квеста – наличие игровой легенды. По мнению Й. Хейзинги, всякая игра, обладает собственным временем и пространством и стоит вне обыденной жизни. Этому признаку отвечает любая игра – футбол, хоккей, игра в орлянку и т.д., но они не требуют игровой легенды. С другой стороны, приключение, ожидающее участников квеста, должно иметь сюжетные коллизии, способные захватить игроков и вдохновить их на решение задач и достижение игровой цели. Профессиональные разработчики квестов из «Лаборатории Деловых Игр» утверждают, что квест – это «легендированная игра». «Легендировать» образовательные квесты гораздо сложнее, чем обычные развлекательные. Да и материальные ограничения в создании игрового пространства существенные. Тем не менее, опыт показывает, что квесты становятся новой образовательной практикой в стране и мире.

В данной работе мы хотим проанализировать собственный опыт применения технологий квестов в процессе подготовки студентов по направлению 43.04.03 – «Гостиничное дело» в Южном федеральном университете. Это исследование является частью более широкого проекта изучения квеста как креативной педагогической технологии. Целью исследования выступает выявление преимуществ и ограничений данной технологии в процессе профессиональной подготовки. К изучению были приняты три случая использования квеста в образовательном процессе. Эмпирическим материалом для анализа выступили данные включенного наблюдения преподавателя за процессом подготовки квеста и результаты фокус-групп со студентами. На наш взгляд данное исследование интересно тем, что основ-

ной костяк проектантов и участников квеста составляли студенты одной группы, что позволило наблюдать динамику интереса, накопление опыта в разработке и организации квестов.

Первый квест не был самостоятельным заданием преподавателя. Он появился как элемент другого творческого задания. В ходе изучения курса «Культурологии» студенты-первокурсники разрабатывали архитектурный и ландшафтный дизайн придуманных ими мини-отелей. Учебная цель этого задания – изучение понятия «художественный стиль» и освоение стилистического многообразия. Не будучи профессионалами, студенты использовали для презентаций фотографии из интернета и любительские программы ландшафтного проектирования. Были предложены проекты мини-отелей в японском стиле, стиле Прованс, греческом и английском стиле. Будущие отельеры должны были усвоить, что выбор стиля является не только вкусовым решением архитектора или инвестора. Визуальное решение оформляет концепцию отеля, и находит содержательное выражение в предложении соответствующих услуг. Первокурсники не обладали профессиональными знаниями по разработке и проектированию отелей, но они могли дать полный простор фантазии. Проект в английском стиле (студенты Е. Гарагаль и М. Ширинян) представлял собой отель-библиотеку, в котором могли встречаться любители английского детектива. В качестве одной из анимационных программ был предложен детективный квест в типичной английской манере – убийство в замкнутом пространстве, любимые детективные персонажи и атмосфера «доброй старой Англии». Результатами данного квеста стало появление интереса у студентов к игровому проектированию и гостиничной анимации в целом, расширение знаний о гостиничном сервисе и пока еще небольшой опыт игрового проектирования.

Второй квест представлял собой проектное задание для студентов в рамках изучения курса «Психология». Конструирование квеста предполагает четкое определение цели квеста. В отличие от развлекательного образовательный квест требует постановки двух целей – образовательной и игровой. В данном случае в качестве образовательной была поставлена комплексная цель. Прежде всего, активизировать интерес студентов-разработчиков к углубленному изучению курса, интегрировать общекультурные и профессиональные знания, способствовать развитию воображения, коммуникативных навыков при разра-

ботке, подготовке и проведению квеста. Поскольку квест был адресован студентам второго курса той же специальности, появилась возможность использовать игровую ситуацию для проверки остаточных знаний по дисциплине «Психология». Эта проверка была определена в качестве дополнительного целевого компонента проведения квеста. Игровая цель – раскрыть странное и таинственное происшествие в отеле. Выбор отеля в качестве игрового пространства определялся направлением подготовки студентов. Таким образом появляется возможность реализовать междисциплинарные связи в образовательном процессе.

Игра получила название «Загадка отеля «Джулия». В разработке сюжета был использован классический детективный прием – происшествие в замкнутом пространстве. Игроки выступают в роли гостей высокогорного отеля, оказавшегося в результате разгула стихии без связи с цивилизацией. Все гости и персонал под подозрением, поэтому расследование необходимо взять в свои руки. Расследование (ход игры) представлял собой серию задач, решая которые, игроки приближаются к финалу игры – развязке детектива. Для того, чтобы связать сюжет, получаемые в ходе решения результаты должны складываться как пазл, или переводить игрока на следующий этап, создавая ресурс для решения новой задачи.

Третий квест явился результатом совместного творчества студентов и преподавателей. В качестве литературной основы выступил детектив Татьяны Устиновой, действие которого происходило в отеле. Накануне проведения в отеле международной встречи на высшем уровне появилась информация о внедрении в отель преступников, террористов. Принято игровое допущение – внедренные агенты не являются профессионалами гостиничного сервиса. Соответственно, совершают ошибки в работе, недостойные профессионалов. Задача игроков (работников службы безопасности), наблюдая ситуации профессиональной деятельности и общения вычислить внедренных агентов и сорвать преступные планы. Особенностью данного квеста был его соревновательный характер. Игроки разбивались на команды – группы экспертов, которые получают вознаграждение за быструю работу и правильную оценку ситуации. В данном случае задания не переводят игроков на новый этап, а складываются как пазл, формируя картину расследования. В итоге команда должна не только указать на внедренного агента, но и привести веские доказательства.

После каждого квеста нами проводилась серия интервью с разработчиками и участниками квеста по методу фокус-групп. Для каждой серии интер-

вью был составлен топик-гайд, включающий следующие индикаторы оценки эффективности данной интерактивной технологии: актуальность, учебная, исследовательская, практическая значимость квеста, эффективность усвоения знаний, сложность заданий, перечень приобретённых компетенций, а также показатель коллективной работы игроков (распределение ролей в группе, вовлеченность игроков квеста в выполнение заданий, коммуникативные характеристики, готовность выслушать мнение другого и т.д.).

Результаты и выводы исследования. Анализ полученных материалов позволил не только одобрить данную педагогическую технологию, но и выявить направления ее совершенствования. Прежде всего, мы пришли к выводу о полифункциональности метода квестов. Кроме функций активизации творческого мышления, развития воображения студентов, усвоения знаний, квесты могут использоваться для проверки остаточных знаний. Адаптировав разработанный студентами вуза квест к программе среднего профессионального образования, можно оживить и актуализировать профориентационную работу факультетов и кафедр.

К разрабатываемым заданиям должны предъявляться следующие требования: 1) задания должны соответствовать содержанию изучаемой дисциплины; 2) задачи, предлагаемые игрокам, должны носить нестандартный характер, решая которые игроки способны не только показать программные знания, но и проявить творческие способности и креативный подход; 3) содержание заданий не должно противоречить сюжету игры. Важнейшее составляющее интерактивной игры – наличие обратной связи: правильное решение приводит игроков на новый этап игры, а в итоге к финалу – разгадке.

Разработанные квесты можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств. Например, моделирование ситуаций профессионального общения и решения профессиональных задач позволяет оценить уровень сформированности общекультурных и профессиональных компетенций. Особенно широки возможности квеста в оценивании такой профессиональной компетенции как способности к интеллектуальной и поведенческой кооперации, сотрудничеству. Необходимо лишь дополнить педагогический инструментарий уточненными критериями оценивания. В целом можно сделать вывод об образовательной и научно-практической эффективности квеста как интерактивной педагогической технологии.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Барбер М., Донелли К., Ризви С.* Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция // Вопросы образования. 2013. №3.
2. *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. <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
3. Психология и педагогика. Учебное пособие / Под редакцией В.И. Жукова и др. – М.: Изд-во Института Психотерапии, 2004.

R E F E R E N C E S

1. *Barber M., Donnelly K., Rizvi S.* Avalanche is coming. Higher education and the coming revolution // Problems of education. 2013. No 3.
2. *Kicherova M.N. Efimova G.Z.* Educational quests as a creative educational technology for students of the new generation // The Internet-magazine «World of science». 2016. Vol. 4. No 5.
3. Psychology and pedagogy. Textbook / edited by V.I. Zhukov and others M., 2004.

14 декабря 2017 г.
