

УДК 378.147

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

Е. А. Мурашко

старший преподаватель

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова

И. Л. Лукашкова

кандидат педагогических наук

Могилевский институт Министерства внутренних дел Республики Беларусь

В статье систематизированы представления об организационно-методическом потенциале квест-технологии в структуре целостного педагогического процесса учреждения высшего образования. Раскрыта универсальная структура квест-технологии и возможности ее реализации в учебной деятельности, научно-исследовательской работе студентов, практической подготовке, идеологической и воспитательной работе.

Ключевые слова: квест-технология, организационно-методический потенциал, педагогический процесс, высшее образование.

Введение

В условиях перехода к цифровой экономике предъявляются особые требования к уровню профессиональных компетенций специалистов и их индивидуально-личностному развитию. Современные выпускники должны обладать фундаментальной подготовкой, интеллектуальной и социальной мобильностью, умениями решать нестандартные и межотраслевые задачи, проявляя ответственность, самостоятельность и креативность, быть готовыми к постоянному совершенствованию профессиональных знаний [1]. В связи с этим высшее образование ориентировано на обновление и модернизацию образовательных технологий, обеспечивающих комплексное решение задач профессиональной подготовки специалистов в цифровом обществе.

К образовательным технологиям, к которым в последнее десятилетие проявляют интерес представители педагогической науки и практики, относится квест-технология. В научно-методических публикациях квест-технология как предмет исследования представлена достаточно разнопланово. Так, в работах ряда авторов обоснована принадлежность образовательного квеста к классу педагогических технологий и раскрыты общие подходы его реализации (Я.С. Быховский, Ю.В. Калугина, А.Р. Мустафина, Н.А. Эльмуратова [2–4] и др.). Проблема применения квест-технологии в учебном процессе учреждений высшего образования наиболее широко исследована в обучении иностранным языкам (Ю.В. Калугина, А.Р. Мустафина, А.В. Яковенко [3; 5]). Имеются работы, в которых изложен опыт использования квестов в преподавании специальных дисциплин (П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев, Е.В. Толмачева [6; 7]). Раскрыты достоинства квест-технологии как формы организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов (Н.О. Хлупина, Е.М. Шульгина [8; 9]), научно-исследовательской (А.Б. Климова [10]) и воспитательной (Е.Г. Шиханова [11]) работы студентов. Но в выполненных исследованиях отражены лишь частные организационные и методические аспекты и достоинства применения квест-технологии в рамках отдельных направле-

© Мурашко Е. А., 2020

© Лукашкова И. Л., 2020

ний педагогического процесса высшей школы, что не обеспечивает содержательно-технологической преемственности учебной деятельности, научно-исследовательской и воспитательной работы.

Это актуализирует потребность в систематизации представлений об организационно-методическом потенциале квест-технологии в структуре целостного педагогического процесса учреждения высшего образования.

Основная часть

С целью определения компонентного состава квест-технологии рассмотрим содержание авторских трактовок данного понятия (таблица).

Дефиниции понятия “квест-технология”

Автор(ы)	Определение	Основные смысловые единицы понятия
И.Н. Сокол	“набор проблемных заданий с элементами ролевых игр и с определенной сюжетной линией” [12].	1. Набор проблемных заданий. 2. Элементы ролевых игр. 3. Определенная сюжетная линия.
О.В. Жданова	“система проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются различные ресурсы” [13, с. 98].	1. Система проблемных заданий. 2. Элементы ролевых игр. 3. Использование различных ресурсов.
Ю.В. Калугина, А.Р. Мустафина	“одна из нетривиальных интерактивных форм обучения ...” [3, с. 4].	1. Нетривиальная интерактивная форма обучения.
Н.А. Эльмуратова	“образовательные технологии, направленные на выполнение определенного проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы” [4].	1. Образовательная технология. 2. Проблемное задание. 3. Элементы сюжета, ролевой игры. 4. Поиск мест, объектов, людей, информации.
С.А. Осяк с соавторами	“проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы” [14].	1. Проблема. 2. Элементы сюжета, ролевой игры. 3. Поиск и обнаружение мест, объектов, людей, информации. 4. Использование территориальных или информационных ресурсов.
Веб-квест		
Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая	“интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии” [15].	1. Интегрированная технология. 2. Целенаправленный поиск. 3. Проблемное задание. 4. Приключения и (или) игра. 5. Определенный сюжет. 6. Вид квест-технологии.
Я.С. Быховский	“сайт в Интернете, с которым работают ученики, выполняя ту или иную учебную задачу” [2].	1. Сайт в Интернете. 2. Учебная задача.

Окончание таблицы

Автор(ы)	Определение	Основные смысловые единицы понятия
М.В. Андреева	“проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета” [16, с. 21].	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Использование информационных ресурсов Интернета.
П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев	“сценарий организации проектной деятельности обучающихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет” [6].	1. Сценарий проектной деятельности. 2. Использование ресурсов сети Интернет.
А.Б. Климова	“специально организованный исследовательский проект, основанный на идеях проблемно-проектного и исследовательского обучения, интегрирующий определенный набор форм, методов и приемов в соответствии с задачами обучения и осуществляемый преимущественно посредством Интернет-ресурсов” [10, с. 116].	1. Исследовательский проект. 2. Интернет-ресурсы.
А.В. Яковенко	“проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета” [5].	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Использование информационных ресурсов Интернета.
И.Б. Игнатова	“особый вид информационных, проблемно-ориентированных заданий индивидуального или группового обучения ...” [17, с. 133].	1. Вид информационных, проблемно-ориентированных заданий.
Е.В. Толмачева	“эффективное дидактическое средство формирования и развития профессионально-коммуникативной и информационной компетенции за счёт существенного насыщения содержания обучения разнообразным профессионально-ориентированным материалом, использования возможностей интернет-ресурсов, повышения мотивации обучения, предоставления самостоятельности в рамках коллективного веб-проекта ...” [7, с. 9].	1. Дидактическое средство. 2. Использование профессионально-ориентированного материала и интернет-ресурсов. 3. Самостоятельный коллективный веб-проект.
Е.М. Шульгина	“веб-проект, размещенный на отдельном веб-сайте, работа с которым направлена на исследование и всестороннее изучение отдельно взятого проблемного вопроса, часто связанного с будущей профессиональной деятельностью студентов” [9, с. 40].	1. Веб-проект, размещенный на отдельном веб-сайте. 2. Исследование проблемного вопроса, связанного с будущей профессиональной деятельностью.

Проведенный анализ содержательной сущности квест-технологии как научной категории позволяет констатировать многообразие авторских подходов к ее пониманию. По мере встречаемости у различных авторов среди основных смысловых единиц данного понятия можно выделить:

- проблемное задание (М.В. Андреева, О.В. Жданова, И.Б. Игнатова, Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая, И.Н. Сокол, Н.А. Эльмурадова, А.В. Яковенко);
- использование ресурсов (М.В. Андреева, Я.С. Быховский, О.В. Жданова, С.А. Осяк с соавторами, П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев, А.Б. Климова, Е.В. Толмачева, А.В. Яковенко);
- сюжетную линию (Е.А. Игумнова, С.А. Осяк с соавторами, И.Н. Сокол, Н.А. Эльмурадова);
- элементы ролевой игры (М.В. Андреева, О.В. Жданова, И.Н. Сокол, С.А. Осяк с соавторами, Н.А. Эльмурадова, А.В. Яковенко);

- поисковые задания (Е.А. Игумнова, С.В. Напалков, С.А. Осяк с соавторами, И.В. Радецкая, Н.А. Эльмурадова);
- сценарий проектной деятельности (П.В. Сысоев, А.Б. Климова, Е.В. Толмачева, Е.М. Шульгина);
- учебную задачу (Я.С. Быховский).

Таким образом, ключевыми компонентами в структуре образовательной квест-технологии являются проблемно-поисковое задание (набор или система заданий) и определенные ресурсы (территориальные, информационные и др.), необходимые для его выполнения. Сюжетная линия и элементы ролевой игры чаще рассматриваются как вспомогательные компоненты, которые способствуют повышению познавательного интереса и мотивации участников образовательного квеста. Следовательно, образовательный квест представляет собой интегрированную технологию, сочетающую в себе идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, что позволяет комплексно решать образовательные, развивающие, воспитательные задачи в педагогическом процессе.

Педагогический процесс высшей школы представлен учебной деятельностью, научно-исследовательской работой студентов, практической подготовкой, идеологической и воспитательной работой.

Основной объем профессиональных компетенций осваивается студентами в учебной деятельности, которая организуется аудиторно (лекции, семинарские, практические и лабораторные занятия и др.) и внеаудиторно (самостоятельная работа студентов). Квест-технология при аудиторной организации учебного процесса выступает формой проведения занятий по дисциплинам и может представлять собой краткосрочные квесты в реальности или веб-квесты. В первом случае ресурсами выступают: научно-методическая литература, источники информации на электронных носителях, территория учреждения образования (учебные аудитории, библиотека, музей и т. д.), городские ресурсы (социальные и культурные объекты, архитектурная среда и др.). Во втором случае – только ресурсы Интернет-пространства (виртуальная образовательная среда, виртуальные библиотеки, образовательные порталы, информационные контенты, блоги, форумы и т. д.). При проведении занятий в форме смешанного квеста перечисленные ресурсы используются комплексно.

Занятия-квесты могут носить тематический или обобщающий характер. Первый вид квеста посвящен поиску и анализу информации по отдельной теме учебной дисциплины, что позволяет вводить в его структуру сюжетную линию и роли. Сюжет способствует более глубокому погружению в предлагаемые ситуации, а принятие ролей содействует развитию социально-личностных и профессиональных компетенций. Квест обобщающего характера направлен на систематизацию материала по нескольким темам, разделам отдельной дисциплины (монодисциплинарный). Кроме того, обобщающий квест может быть междисциплинарным, ориентированным на закрепление и творческую переработку материала, полученного в процессе освоения смежных дисциплин. Квест-технология позволяет организовывать групповое или индивидуальное выполнение заданий, а также выбирать продолжительность ее применения (краткосрочные и долгосрочные квесты).

Важным дидактическим ресурсом выступает заложенная в квестах возможность варьирования уровня сложности заданий и степени самостоятельности студентов в процессе их выполнения (от четко заданного преподавателем алгоритма выполнения заданий и критериев оценивания до самостоятельной разработки этих компонентов самими студентами), которая содействует расширению количества формируемых ака-

демократических, социально-личностных и профессиональных компетенций и индивидуализации.

Образовательный квест является эффективной формой организации внеаудиторной учебной деятельности – самостоятельной работы студентов, которая способствует формированию у них высокого уровня инициативности и самостоятельности, прежде всего, в приобретении знаний. Интернет-ресурсы представляются наиболее привлекательным источником информации для современных студентов. Но их стихийное применение в образовательных целях сопряжено с рисками: недостоверная информация, недостаточный уровень ее структурирования или некорректная форма представления. Избежать подобных проблем позволяет веб-квест. Студенты получают серию заданий проблемно-поискового характера, перечень ресурсов (которые заранее подобраны и проверены преподавателем на предмет их научности, достоверности и т. д.), форму отчета и выбирают роль или позицию, которую нужно защитить. Благодаря формату квеста самостоятельная деятельность студента контролируется посредством предоставленных заданий и ресурсов, преподаватель выступает в роли консультанта.

Наличие в квест-технологии проблемно-поисковых и проектных заданий как инвариантного структурного компонента прямо указывает на возможность ее использования в научно-исследовательской работе студентов. Сильными сторонами в этом случае являются четкий алгоритм выполнения исследовательских заданий, строго заданные преподавателем ресурсы и обозначенные критерии оценки выполненной работы. Так, квест-технология позволяет организовать работу с научно-методической литературой (составление списка литературы на заданную исследовательскую тему, аннотирование и реферирование литературных источников и др.). Проектные задания квеста могут быть посвящены разработке и реализации программы исследования, что способствует совершенствованию исследовательских умений обучающихся.

В практической подготовке студентов, получающих профессии, связанные с межличностным взаимодействием, квест-технология используется в форме методической разработки, которая затем апробируется на практике. Например, студенты педагогических специальностей самостоятельно разрабатывают и проводят воспитательные или обучающие квесты с детьми; будущие менеджеры по персоналу – квесты, направленные на формирование корпоративной культуры организации и т. д.

Дидактический потенциал квеста позволяет использовать его и как эффективную форму контроля знаний, поскольку алгоритм перехода от одного задания к другому представляет собой встроенный механизм оценки. Квест-технология, применяемая для промежуточного и итогового контроля, создает комфортные психологические условия в ситуации оценивания, минимизирует психоэмоциональное напряжение обучающихся, характерное для традиционных аттестационных мероприятий.

Важным направлением подготовки специалиста в высшей школе является идеологическая и воспитательная работа. Она тесно связана с учебной деятельностью и научно-исследовательской работой студентов и ориентирована на развитие социально-личностных и профессионально значимых компетенций обучающихся. Тренд на применение квестов в досуговой сфере обуславливает их высокую популярность у молодежи, что влечет за собой их широкое распространение в практике работы учреждений культуры (например, музеев, библиотек), в организации культурно-массовых мероприятий и т. д. В этих целях чаще используются квесты в реальности разнообразной тематики, по различным направлениям воспитательной работы: эстетические, патриотические, экологические и т. д. По месту проведения: музейные, на природе, в городской среде. Обозначенные тенденции и ресурс квест-технологии позволяют решать задачи

практически всех направлений идеологической и воспитательной работы в учреждениях высшего образования.

Так, методический арсенал гражданско-патриотического воспитания студентов можно расширять посредством квестов, посвященных значимым событиям истории страны, города и т. д. Ресурсами для их реализации выступают как учебные аудитории, так и музеи, места боевой славы и т. д. Включение в них спортивной составляющей в качестве дополнительных условий, например, вело-квест, содействует формированию здорового образа жизни.

Квесты, реализуемые в художественных музеях и в архитектурной среде города, комплексно решают задачи эстетического и патриотического воспитания, формирования гражданской идентичности. Современные информационные технологии позволяют организовывать такую работу и посредством веб-квеста. Студентам предлагается с помощью виртуальных музеев, сайтов краеведческого содержания подготовить сообщение (презентацию, видеоролик и др.) о культурно-значимых географических и исторических местах родного края. Включение в содержание квеста заданий по поиску информации о других странах или народностях будет способствовать формированию межкультурных компетенций и толерантного отношения к представителям других культур. Такие квесты широко используются при обучении иностранным языкам в рамках тематических недель (Неделя французского языка и т. д.).

Большим потенциалом для оптимизации процесса социально-психологической адаптации студентов первого курса к условиям обучения в высшей школе обладает квест в реальности, направленный на знакомство студентов с историей, традициями и особенностями учебного заведения. К тому же в ходе такого квеста первокурсники в игровой форме осваивают новую для себя социальную роль “студента” и присущие ей права и обязанности. Квест-технология успешно решает задачу по формированию правовой культуры обучающихся, например, в виде веб-квеста по нормативно-правовой базе или квеста в реальности, направленного на знакомство с системой органов государственной власти, социального обеспечения.

Специалистами социально-педагогической и психологической службы университета может использоваться индивидуальный квест как психодиагностическое мероприятие: студент, переходя по ссылкам, выполняет тестовые задания, направленные на изучение различных сторон личности участника. Такой игровой прием позволяет уменьшить эмоциональный дискомфорт обследуемого и избежать эффекта социальной желательности.

Квест-технология является эффективной формой профориентационной работы в рамках проведения Дня открытых дверей в учебных учреждениях. Ее применение позволяет избежать излишнего нервного напряжения, присущего попаданию в незнакомые условия. Групповое взаимодействие способствует развитию коммуникативных компетенций участников квеста. Такая форма организации профориентационного мероприятия, как правило, реализуется с участием студентов. Ситуация “равный обучает равного” создает условия для неформальной атмосферы и обеспечивает доступность информации, развитие лидерских качеств, креативности и профессиональной направленности всех участников квеста. Студенты получают опыт проектной деятельности, работы в команде и ответственности за порученный участок деятельности.

Общая характеристика организационно-методического потенциала квест-технологии в педагогическом процессе высшей школы представлена на рисунке.

Заключение

Квест как форма организации педагогического процесса интегрирует характеристики следующих образовательных технологий: проблемное обучение (в основе всегда лежит проблема, решение которой представляет собой содержание квеста); метод проектов (результат решения проблемы всегда представлен в виде творческого и образовательного “продукта”); игровое обучение (наличие интриги и сюжета, ролей и правил); информационных технологий (использование ресурсов Интернет в веб-квесте, мультимедиа в представлении результатов квеста в реальности и др.).

Выполненный на основании когнитивно-структурного подхода теоретический анализ квест-технологии позволил систематизировать представления об универсальных элементах ее компонентного состава и определить организационно-методический потенциал образовательного квеста. Учет полученных результатов в практическом применении квест-технологии будет способствовать обеспечению содержательно-технологической преемственности учебной деятельности, научно-исследовательской и воспитательной работы в рамках целостного педагогического процесса высшей школы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Снопкова, Е. И.* Методологическая культура педагога: междисциплинарные основы и теоретическое содержание : монография / Е. И. Снопкова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2017. – 188 с.
2. *Быховский, Я. С.* Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский // Материалы Международной конференции “Информационные технологии в образовании. ИТО-99” [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>. – Дата доступа: 06.05.2019.
3. *Калугина, Ю. В.* Анализ образовательного квеста как педагогической технологии / Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина // Преподаватель XXI век. – 2016. – № 4. – С. 4–7.
4. *Эльмуратова, Н. А.* Квест как современная педагогическая технология / Н. А. Эльмуратова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-1541586.html>. – Дата доступа: 4.04.2019.
5. *Яковенко, А. В.* Использование технологии Web-quest в языковом образовании / А. В. Яковенко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm. – Дата доступа: 23.04.2019.
6. *Сысоев, П. В.* Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США) / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев // Интернет-журнал “Эйдос” [Электронный ресурс]. – 2008. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>. – Дата доступа: 24.04.2019.
7. *Толмачева, Е. В.* Инновационное обучение РКИ (сфера “Строительный менеджмент”) на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Е. В. Толмачева. – М., 2015. – 25 с.
8. *Хлупина, Н. О.* Использование веб-квест технологии в организации самостоятельной работы студентов / Н. О. Хлупина // Сибирский педагогический журнал. – 2016. – № 5. – С. 87–92.
9. *Шульгина, Е. М.* Мотивация познавательной деятельности студентов посредством технологии веб-квест / Е. М. Шульгина // Вестник Тамбовского университета. – 2016. – Т. 21. – № 5–6 (157–158). – С. 40–45.
10. *Климова, А. Б.* Разноуровневые веб-квесты как средство формирования информационно-аналитической компетенции студентов / А. Б. Климова // Казанский педагогический журнал. – 2016. – № 5. – С. 115–119.
11. *Шиханова, Е. Г.* Инновационные формы в воспитательном пространстве вуза / Е. Г. Шиханова // Современные исследования социальных проблем. – 2017. – Т. 8. – № 6–2. – С. 210–213.

12. **Сокол, И. Н.** Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов / И. Н. Сокол. – [Электронный ресурс]. – 2013. – № 12. – С. 1–5. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2013/13248.htm>. – Дата доступа: 13.05.2019.
13. **Жданова, О. В.** Использование квест-технологий в инклюзивной подготовке бакалавров психолого-педагогического образования / О. В. Жданова // Специальное образование. – 2014. – № 1. – С. 97–102.
14. **Осяк, С. А.** Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. – 2015. – № 1–2. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>. – Дата доступа: 23.04.2019.
15. **Игумнова, Е. А.** Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. – 2016. – № 6. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>. – Дата доступа: 6.05.2019.
16. **Андреева, М. В.** Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции / М. В. Андреева // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам : тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М. : МПГУ, 2004. – С. 20–25.
17. **Игнатова, И. Б.** Использование технологии веб-квестов при обучении русскому языку иностранных студентов-филологов / И. Б. Игнатова // Вестник РУДН. – 2013. – № 4. – С. 132–134.

Поступила в редакцию 16.11.2019 г.

Контакты: fire83@yandex.ru (Лукашкова Ирина Леонидовна)

gordeniya_ya@mail.ru (Мурашко Елена Анатольевна)

Murashko E., Lukashkova I. ORGANIZATIONAL AND METHODOLOGICAL POTENTIAL OF QUEST-TECHNOLOGY IN PEDAGOGICAL PROCESS OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS.

The article systematizes the ideas about the organizational and methodological potential of quest-technology in the structure of the holistic pedagogical process of higher education institutions. The article reveals the universal structure of quest-technology and the possibilities of its implementation in educational activities, research work of students, practical training, ideological and educational work.

Keywords: quest-technology, organizational and methodological potential, pedagogical process, higher education.