

Вузовская игра-квест как технология интеграции образовательных областей и видов деятельности*



ТРЕТЬЯКОВА

Вера Степановна,

доктор филологических наук, профессор кафедры психологии образования и профессионального развития Российского профессионально-педагогического университета, Екатеринбург



СУМИНА

Татьяна Григорьевна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры профессиональной педагогики и психологии Российского государственного профессионально-педагогического университета, Екатеринбург

Аннотация

В статье представлен опыт применения в вузовском образовании тематической интеллектуальной игры-квеста — социально-профессиональной технологии, характерной особенностью которой является ориентированность на интеграцию различных видов деятельности, сближение, взаимовлияние и взаимоусиление социально-профессиональных навыков. Предлагаемая социально-профессиональная технология рассматривается и обосновывается с точки зрения концептуальности, системности, дидактического целеобразования, инновационности, оптимальности, корректируемости и воспроизводимости результатов обучения

Ключевые слова:

квест, Web-quest, социально-профессиональная технология, интеграция образовательных областей, интеграция видов деятельности, интерактивное взаимодействие, педагогическая технология

Современное поколение молодых людей — участников образовательного процесса — нацелено на принципиально новые формы обучения, применение креативных образовательных технологий, новый дизайн и архитектуру образовательного пространства, которые будут отвечать их запросам. Тем самым задается вектор существенного обновления системы профессионального образования. Современные технологии должны быть направлены на вооружение студентов такими навыками/компетенциями, которые позволят им самостоятельно мыслить, принимать комплексные решения, творчески подходить к работе. Авторы статьи уверены, что уровень квалификации в большей степени зависит не столько от специальных профессиональных умений, сколько от над-профессиональных (универсальных) навыков и качеств личности. Быть обучаемым, гибким, креативным, быстро адаптироваться к изменяющимся условиям профессиональной среды, постоянно стремиться к расширению спектра профессиональ-

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках проекта № 18-013-01147.

Третьякова В. С., Сумина Т. Г. Вузовская игра-квест как технология интеграции образовательных областей и видов деятельности // Профессиональное образование и рынок труда. — 2019. — № 4. — С. 90–95. — DOI 10.24411/2307-4264-2019-10411.

ных знаний — вот те необходимые качества, которые сделают сегодняшних выпускников вуза профессионально мобильными и успешными.

Среди образовательных технологий, отвечающих современным требованиям, особенно востребованы те, в которых «серьезное вместе с развлечением», как писал Я. А. Коменский в «Великой дидактике»: «Чтобы способности пробуждались самим методом, необходимо его разумно оживлять и делать приятным именно так, чтобы все, как бы оно ни было серьезно, преподавалось дружеским и приятным образом в виде бесед, состязаний, разгадывания загадок или в виде притч или басен» [6]. К их числу относится квест-технология.

Квест (англ. quest — поиск, вызов, приключение, восходит к лат. quaero — искать, вести следствие) — интерактивная игра, представляющая собой целостную историю, где ключевую роль выполняет команда игроков, которые решают задачи, требующие определенного уровня интеллектуальной подготовки и умственного напряжения.

Применение квестов в образовательной деятельности в последние два десятилетия изучается учеными разных областей. Ряд работ посвящен образовательным квестам как интерактивной форме проведения учебных занятий со студентами вуза [5], возможностям игры в актуализации познавательного интереса [9], активизации профессиональных и социально-педагогических компетенций [1; 2] и др. Квесты как игровая технология используются не только в вузах, но и на других ступенях образования, например в детском саду [7]. Представляет интерес и опыт учителей, включающих в образовательный процесс уроки-квесты по различным дисциплинам [4; 8].

Классической игре-квесту свойственны развлекательность, неожиданность и приключенческий характер. В дидактических целях желательно сохранять эти свойства, однако особенностью квеста как интерактивной образовательной технологии является его интеллектуальный исследовательский характер, увлекательный процесс поиска определенного знания, в который следует привнести тематическое единство, интерактивность, атмосферность погружения в игру, дидактическую результативность.

Существует множество видов квестов, различающихся тем, для кого они готовятся и в каких условиях проводятся. Если говорить о реальных, «живых», квестах, то наиболее известными из них являются следующие: квест-комната (команду игроков закрывают в специальном помещении, из которого им необходимо выбраться за определенное время, решая разные задачи, находя подсказки и ключи); живые квесты (ролевые игры, предполагающие выполнение участниками определенных ролей; погружаясь в образ, игрок старается решить задачи, достигая необходимых целей); квест-лабиринт (прохождение лабиринта с завязанными глазами: преодоление различных препятствий с помощью осязания, обоняния, слуха) и др.

Одним из востребованных квестов в современной образовательной практике является веб-квест (Web-quest) — «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета» [12]. Веб-квест предполагает «использование технических (компьютер, подключенный к интернету про-

ектор) и программных (текстовый, графический редакторы, программы для создания презентаций и работы с видео- и аудиофайлами) средств» [2, с. 37–38]. В образовательных целях веб-квест впервые применили американский профессор Б. Додж и веб-педагог Т. Марч. Они определяют его как модель (технический ресурс) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для научных исследований и решения учебных задач [14]. Б. Додж впервые использовал термин Web-quest и предложил идею Web-quest как модели интеграции осмысленного использования интернета на занятиях в классе. Он определил Web-quest как ориентированную на запрос деятельность, в которой часть или вся информация, с которой взаимодействуют учащиеся, поступает из ресурсов интернета [13]. При этом студенты должны разработать принципиально новую концепцию и продукт, а не просто предоставить новую подборку информации или «оригинальную» путаницу необработанных фактов.

Содержательная сторона квеста определяется спецификой дисциплины, в рамках которой он проводится. Для гуманитарных наук сюжетная игра обычно строится вокруг какого-либо исторического события, биографии известной личности, литературного произведения или популярного фильма [10].

Исследуя некое пространство (или даже целый мир) путем поиска и решения практических задач, обучающийся включается в процесс познания. Поскольку участие в квесте происходит чрезвычайно заинтересованно, с ярко выраженной познавательной целью, дидактический результат деятельности в квесте можно рассматривать на уровне сформированных компетенций. Как универсальная игровая технология квест включает соревновательные механизмы, что создает условия для более активного включения в игру, повышения качества выполнения заданий.

Авторы статьи использовали квест с целью включения студентов профессионально-педагогического университета в исследовательскую деятельность. Особенность образовательной среды, использованной нами для квеста, состояла в создании творческой атмосферы на фоне интеграции разных областей знания: историко-педагогического, социально-педагогического, а также знания философии и культурологии. Квест был организован в рамках XV Международной конференции «Макаренковские педагогические чтения». Одну из секций в программе конференции мы назвали «Визуальная новелла “Путешествие по наследию А. С. Макаренко (интеллектуальный квест)”». Работа участников квеста интегрировала несколько видов деятельности.

Во-первых, в процессе подготовки к конференции студенты включились в работу по изучению наследия А. С. Макаренко. Ими были прочитаны и проанализированы такие произведения, как «Марш 30-го года», «Педагогическая поэма», «Флаги на башнях», «Книга для родителей», изучены статьи: «О некоторых проблемах теории и практики воспитания», «Проблемы школьного советского воспитания», «Опыт методики работы детской трудовой колонии», «Цель воспитания», «Коллектив и воспитание личности», «Максим Горький в моей жизни» и др.

Во-вторых, студенты были вовлечены в работу по подготовке научных статей и докладов: «Уважение к человеку и требовательность к нему:

противоречие или проявление гуманности?», «Опыт социализации личности и развитие субъектности в произведениях А. С. Макаренко», «Теория коллектива А. С. Макаренко и современные социокультурные проблемы России» и др. По результатам исследовательских докладов был выпущен сборник научных трудов [11].

Идея разработанной нами игры-квеста позаимствована из компьютерной игры «Визуальная новелла», суть которой — развитие событий в рамках «текстового приключения». В интеллектуальном приключенческом путешествии мы визуализировали движение волшебного поезда, делающего в процессе движения остановки на своеобразных станциях, каждая из которых посвящена педагогической идее. В этом наш квест близок известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями и др. [3]. Во время каждой остановки поезда перед игроками ставилась задача: осмысление педагогических идей А. С. Макаренко с точки зрения современной педагогической действительности. Три остановки — три идеи для осмысления: «Проблемы воспитания», «Требование и уважение», «Проектировать лучшее в человеке...». На каждой остановке студенты представляли свои научные работы.

Кроме того, в содержание квеста были введены интригующие элементы: «тайное письмо» с зашифрованным текстом-подсказкой, кроссворд, разгадывание которого приводит к умозаключениям о значимости уважения к человеку, а также подсказки, спрятанные в учебной аудитории, специально подготовленной для проведения игры. Реквизиты игры были довольно неожиданными для участников, связанными со значимыми эпизодами из «Педагогической поэмы»:

– сноп пшеницы и коса (М. Горький приехал в колонию на праздник «Первого снопа», колонисты вручили ему косу, и он вместе со всеми вышел в поле. Показ фрагмента фильма «Педагогическая поэма»);

– полено и топор (завтрак в колонии не был приготовлен, и колонисты предъявили претензии Макаренко. Он ответил, что нет дров, чтобы приготовить завтрак. Предложил пойти в лес, чтобы нарубить дров. Задорнов, Бурун и еще несколько человек повели себя по-хамски. Тогда Макаренко в первый и последний раз за всю педагогическую деятельность ударил Задорнова, который вел себя просто несносно, и ушел. Вскоре ребята пришли к Макаренко и спросили, где взять топоры и пилы. Все вместе пошли в лес и нарубили дров. Показ фрагмента фильма «Педагогическая поэма»);

– конфеты и сало (Бурун украл со склада конфеты и сало. Калиныч обнаружил пропажу. Ребята сами нашли вора. Бурун признался, что он голодный. Показ фрагмента фильма «Педагогическая поэма») и др.

Организация квеста обеспечила динамичное игровое действие: с одной стороны, интригующее, с другой — вовлекающее в эмоциональную дискуссию научного характера. Результаты дискуссии позволили студентам сделать открытия, связанные с осмыслением педагогического знания, роли человека в социуме, а также самих себя как будущих педагогов профессионального обучения. Все это позволяет сделать вывод о том, что разработанная авторами статьи и реализованная на практике

игра-квест может быть рассмотрена как технология интеграции областей знания и видов деятельности, имеющая социально-педагогическое значение.

Анализ игровой деятельности студентов позволяет выделить и обосновать все признаки образовательной технологии: концептуальность, системность, наличие дидактического целеобразования, инновационность, оптимальность, корректируемость и воспроизводимость результатов обучения. Игра разрабатывалась под конкретный педагогический замысел, в ее основе — ценностные ориентации, целевые установки на конкретный ожидаемый результат. Процесс реализации замысла состоит из взаимосвязанных элементов, представляющих целостный процесс — технологическую цепочку педагогических действий, которые выстраиваются в соответствии с поставленной целью. Таким образом, образовательный квест можно рассматривать как организационно-методический инструмент образовательного процесса.

Квест как интегративная образовательная технология ориентирован на формирование и развитие практически всего спектра надпрофессиональных, универсальных, навыков (soft skills) и личностных качеств: гибкость, мобильность, креативность, самоорганизация, умение быстро адаптироваться к изменяющимся условиям, работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль), установление эмоциональных контактов между участниками и др. Это те навыки, которые необходимы современному студенту для будущей успешной профессиональной карьеры.

Стоит отметить, что важным является не только участие в квесте, но и работа над его созданием — продуктивная «квест-проектная деятельность» [5]. В процесс проектирования квеста «Визуальная новелла “Путешествие по наследию А. С. Макаренко”» были вовлечены студенты-старшекурсники, которые потратили немало времени на разработку игры, проявили личную ответственность, освоили новые знания, приобрели навыки конструирования ситуаций педагогической реальности, создания сюжетов, разработки заданий и условий их выполнения. Педагоги, использующие в своей образовательной деятельности квесты, тоже профессионально развиваются.

В заключение отметим, что в процессе получения профессионального образования в вузе образовательные технологии должны быть ориентированы на сближение, взаимовлияние и взаимоусиление социально-профессиональных навыков. В этом отношении интеллектуальная игра-квест может рассматриваться как технология интеграции областей знаний и видов деятельности.

Литература

1. Безродных Т. В. Интерактивные технологии в вузе — технология формирования социально-педагогической компетентности студента // Проблемы современного педагогического образования. — 2016. — № 52. — С. 58–65.
2. Журавлева Н. А. Веб-квесты как средство и условие формирования профессиональных компетенций магистров в сфере математического об-

разования // Вестник Красноярского государственного педагогического института им. В. П. Астафьева. — Красноярск, 2015. — № 4 (34). — С. 36–39.

3. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие. — Чита: ЗаБГУ, 2016. — 164 с.

4. Каравка А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями // Интернет-журнал «Мир науки». — 2015. — № 3. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения — 15.10.2019).

5. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». — 2016. — Т. 4. — № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения — 19.03.2019).

6. Коменский Я. А., Локк Д., Руссо Ж.-Ж., Песталоцци И. Г. Педагогическое наследие / Сост. В. М. Кларин, А. Н. Джуринский. — М.: Педагогика, 1989. — 416 с.

7. Лавошник О. В. Использование квест-технологии в обучении детей правилам безопасного поведения на дороге в режиме «Я-пешеход» [Электронный ресурс] // Технология разработки квеста. URL: <https://rosuchebnik.ru/upload/iblock/b7a/b7a3b400a09bcde3a86d3e0c4ad0c757.pdf> (дата обращения — 20.03.2019).

8. Литвинова И. Н. Математический квест как современная форма игровой технологии // Санкт-Петербургский образовательный вестник. — 2018. — № 3 (19). — С. 68–71.

9. Мартынюк Ю. М., Даниленко С. В., Шарановская Ю. В. Методологические основания и этические принципы организации дидактической игры «квест» в обучении информатике // Ученые записки: электронный научный журнал Курского государственного университета. — 2017. — № 4 (44). URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/metodologicheskie-osnovaniya-i-eticheskie-printsipy-organizatsii-didakticheskoy-igry-kvest-v-obuchenii-informatike> (дата обращения — 20.03.2019).

10. Несмелова М. Л. Квест как интерактивная педагогическая технология при изучении гуманитарных предметов в школе [Электронный ресурс] // Школа будущего. URL: <http://www.schoolfut.ru/sites/default/files/sta11/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D> (дата обращения — 15.10.2019).

11. Психолого-педагогическое наследие прошлого в современной социально-педагогической деятельности: материалы 15-х Международных Макаренковских студенческих педагогических чтений, Екатеринбург, 28–31 марта 2019 г. / Под науч. ред. В. С. Третьяковой, Т. В. Носаковой. — Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2019. — 237 с.

12. Яковенко А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] // Архив научных публикаций. URL: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm (дата обращения — 16.10.2019).

13. Dodge B. Some thoughts about WebQuests. — 1995. Available from: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html (дата обращения — 15.10.2019).

14. March T. Web-Quests for Learning. — 1998. Available from: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> 9 (дата обращения — 15.10.2019).