

УДК 373.1

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В КОНТЕКСТЕ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Игумнова Е.А., Радецкая И.В.

ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет», Чита, e-mail: igumnova1@mail.ru

В статье отражены результаты исследования авторов по обновлению образовательных технологий на примере квест-технологии (технологии образовательных квестов), апробация которой в организациях общего, дополнительного и высшего образования была организована творческой лабораторией кафедры педагогики Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Забайкальского государственного университета»; раскрыты теоретические аспекты проектирования квест-технологии в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта общего образования на основе разработанной авторами технологической карты образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода. Авторами отмечается, что проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает ориентацию, во-первых, на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта (предметные, метапредметные и личностные), во-вторых, на дидактические принципы: деятельности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности и творчества.

Ключевые слова: образовательная технология, образовательный квест, технологическая карта образовательного квеста.

QUEST TECHNOLOGY WITHIN THE CONTEXT OF THE REQUIREMENTS OF FSES OF GENERAL EDUCATION

Igumnova E.A., Radetskaya I.V.

FSBEI HE «Transbaikal State University», Chita, e-mail: igumnova1@mail.ru

The article presents the results of the authors' study on the educational technologies renewal on the example of the quest-based technologies (educational quests technology), which is testing in general, further and higher education institutions; this testing was organized by the creative laboratory of the Department of Pedagogy Federal state budget educational institution of higher education "Zabaikalsky state University"; the authors also reveal theoretical aspects of quest technology designing within the context of requirements of Federal state educational standard of general education on the basis of the developed technological cards of educational quest in the logic of system-activity approach. The authors observed that the design of the educational quest in the logic of the system-activity approach assumes that the orientation, first, on results of education as a core component of the Standard (subject, metasubject and personal), and secondly, on didactic principles: activity, integrity, minimax, psychological comfort, variability and creativity.

Keywords: educational technology, educational quest, quest method statement.

В системе общего образования реализуются Федеральные государственные образовательные стандарты на основе системно-деятельностного подхода как приоритетного в сочетании с другими современными подходами в образовании (личностно-ориентированным, культурологическим и др.). Миссия современного образования – создание условий, содействующих личностному развитию и успешной социализации обучающихся, освоению ими умения учиться и жить достойно и нравственно, реализуясь в созидательной деятельности. Среди требований к условиям организации образовательного процесса можно выделить обновление содержания и модернизацию образовательных технологий, что детерминировано современными социокультурными условиями общества.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам применения

современных образовательных технологий позволил нам определить следующие их основные характеристики:

- ориентир на достижение высоких образовательных результатов, развитие рефлексивности и критического мышления;
- переход от репродуктивного характера к проблемности обучения и организации активной познавательной деятельности обучающихся с опорой на их личный опыт;
- интегрированный характер;
- учёт в реализации технологий всех видов знаний, выделенных О.Н. Крыловой (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов [6];
- учет индивидуальных образовательных потребностей и способностей обучающихся, уровня их развития и здоровья;
- создание комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала учащихся;
- содействие созданию ситуации успеха, как субъективного проживания человеком своих личностных достижений в контексте своей жизни и индивидуального развития (по Н.Е. Щурковой) [14, с. 120];
- интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;
- создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области (по А.В. Хуторскому) [13, с. 85];
- применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов.

Педагогический арсенал технологий в отечественной и зарубежной педагогике, отвечающий вышеперечисленным требованиям, довольно обширен, среди них технологии: учебно-исследовательской и проектной деятельности, обучения на основе социального взаимодействия, развития критического мышления, проблемного обучения, учебных вопросов, дистанционного обучения и др.

К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена и квест-технология. Слово «квест» происходит от англ. «quest» – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», т.е. означает целенаправленный поиск; наряду с этим смыслом применяется для обозначения определенного типа компьютерных и реальных игр [2]. Слово «веб» или «вэб» (англ. «web» – паутина, сеть) интернет-пространство, WebQuest можно перевести как поиски в интернет сети [1]. Истоки разработки технологии связаны с

созданием и применением Web-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марча (США, 1995 г.). Термин «веб-квест» (WebQuest) был введен Б. Додж – профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего, который определяет веб-квест как модель (технический ресурс или приложения в Интернет) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач [17].

Более чем за двадцатилетний период Б. Додж на своем персональном сайте «QuestGarden» представил 30 000 интернет-разработок веб-квестов; данный ресурс переведен на десять языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский) [15].

Концепции веб-квеста была далее развита Т. Марчем (США) в аспекте когнитивной психологии, который определили веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на ресурсы в Интернете и аутентичную задачу, связанную с мотивацией учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением с целью развития у них умения работать как индивидуально, так и в группе в ходе поиска информации и ее преобразования [18].

Анализ понятия «веб-квест» (Bernie Dodge, А.П. Авраменко, Е.И. Багузина, Я.С. Быховский, Г.А. Воробьев, О.В. Волкова, Ю.Б. Дроботенко, Л.Г. Жук, Г.С. Исакова, С.Ф. Катержина, Н.В. Кононец, Т.А. Кузнецова, С.В. Напалков, Е.В. Толмачева, Е.М. Шульгина, В.В. Шмідт, А.В. Яковенко и др.) позволил сделать вывод, что все исследователи при определении его сущности выделяют следующие обязательные характеристики: 1) использование сети Интернет для поиска информации; 2) решение учебной задачи проблемного характера, что предполагает активную познавательную деятельность обучающихся.

При этом часть исследователей рассматривают веб-квест как специальный веб-сайт, который должен обязательно включать техническое обеспечение для подготовки и предоставления итогового продукта в соответствии с учебной задачей и возможностью его использования всеми пользователями Интернет. А другая часть исследователей рассматривает веб-квест как образовательную технологию, дидактическое средство, при этом тоже направленное на решение учебной задачи с использованием сети Интернет.

В основе выполнения квеста лежит «центральное» задание проблемного характера, в соответствии с вариантами которого Дж. Э. Фэррени предложила классификацию квестов: журналистское расследование; аналитическое, творческое или научное исследование; разгадка тайны; поиск истины и др. [16].

Хотя веб-технология была открыта более двадцати лет назад зарубежными исследователями, в российском же образовательном пространстве ее распространение началось приблизительно десять лет назад. Это связано с тем, что для применения технологии требуется, во-первых, подготовка педагогов, активно интегрирующих Интернет-ресурсы в образовательный процесс; во-вторых, техническое обеспечение образовательного процесса, включая доступность техники и высокоскоростного Интернета для каждого обучающегося.

Анализ диссертационных исследований и научно-методических журналов за последнее десятилетие показал, что в образовательном процессе общего и высшего образования стали применяться не только веб-квесты (виртуальные – в сети Интернет), но и реал-квесты («живые» квесты – на природе, в классе, музее и др.), которые зачастую сочетают виртуальный поиск с деятельностью в реальном мире, поэтому правомерно употреблять термин квест-технология или технология образовательного квеста.

Квест-технология носит интегрированный характер, о чем свидетельствуют следующие выдвигаемые нами тезисы:

- алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что направлено на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа-презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Д. Дьюи (США) конца XIX века [3];

- интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;

- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста и обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

Итак, образовательный квест – 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 [5].

Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиском информации в сети Интернет, а у веб-квестов – глубоким «погружением» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчеркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества.

Нами совместно с учителями, педагогами дополнительного образования и студентами накоплен опыт разработки и применения образовательных квестов на уроках и внеурочной деятельности, что послужило толчком для проектирования технологической карты как основы разработки образовательного квеста. Технологическая карта рассматривается как описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств [11, с. 16].

С учетом структуры квеста, предложенной ее основателями (Б. Додж, Т. Марч), а также вариантов технологической карты урока [7; 8], нами в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована педагогами при проектировании образовательных квестов.

Таблица 1

Технологическая карта образовательного квеста

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
	личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. «Продолжительность»).
Задания / препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Таким образом, квест технология как любая педагогическая технология имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их

содержательному наполнению, отраженными в технологической карте. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и т.д. с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации [5].

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию, во-первых, на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта (предметные, метапредметные и личностные), во-вторых, на дидактические принципы: деятельности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности и творчества.

Наряду с вышеприведенными принципами системно-деятельностного подхода при проектировании образовательных квестов актуально опираться на принцип человекообразности, трактуемый А.В. Хуторским следующим образом: «образование есть средство выявления и реализации возможностей человека по отношению к себе и окружающему миру». Нам импонирует точка зрения автора, что ученик, придавая своей деятельности смысл, подразумевает цель – предвосхищаемый результат своей деятельности. Вот почему важно, чтобы деятельность была лично окрашена, имела отношение к интересам, проблемам, потребностям ученика [12]. Поэтому при разработке и проведении образовательных квестов мы предлагаем осуществлять творческий поиск совместно с обучающимися как проектировщиками для своих сверстников.

При поиске идей сюжета актуально использовать сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные Дж. Э. Феррени, как каждое самостоятельно, так и возможно их объединение в одном квесте [10]. От педагога, разрабатывающего образовательный квест, требуется проявление креативности в создании легенды и распределении ролей, разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна окружающей обстановки).

При проектировании образовательного квеста следует учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [9].

Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвященные одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные).

При разработке как сюжета образовательного квеста, так и заданий для продвижения по сюжету, актуальным является проектирование содержания заданий с учетом возрастных особенностей обучающихся и видологии знаний, обоснованной О.Н. Крыловой. Так, исследователем подчёркивается, что «в основу развития содержания школьного образования может и должна быть положена знаниевая традиция..., которая представляет собой типичную для конкретного этапа развития образования совокупность определенных видов знания, которые образуют индивидуальный тезаурус (понятийный аппарат) школьника и позволяют ученику осознавать осваиваемые знания и включить его в систему собственных познавательных умений и ценностей» [6, с. 28-29].

Таблица 2

Видология знаний в содержании образования

<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Информационные	Описывают явления, законы, понятия и т.п., отвечают на вопросы: «Что, кто?»	Предметный Межпредметный Надпредметный
Процедурные	Отражают способы деятельности, характеризуют то, как явления познавать, как использовать: отвечают на вопрос «Как?»	
Оценочные	Отражают отношения, отвечают на вопросы: «Зачем? Какова роль и значение данного явления?»	
Рефлексивные (личностные)	Отражают чувственное восприятие, мотивацию, личные ценности, самоконтроль и самооценку, предлагают отбор и интерпретацию информации, оценок, мнений, суждений и отвечают на вопрос: «Почему это для меня важно?»	

Таким образом, в квест-технологии как современной образовательной технологии должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализацию образовательных Стандартов и достижения обучающимися результатов, заданных в них.

На успешность проведения образовательного квеста влияет качество подобранных образовательных ресурсов сети Интернет, предлагаемых для обучающихся, а также органичное включение в проведение квеста электронных гаджетов.

Апробация квест-технологии на основе авторской технологической карты на базе ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет», школ города Читы и Забайкальского края, МБУ ДО «Детский оздоровительно-образовательный центр детско-юношеского туризма и краеведения города Читы», МОБУ «Средняя образовательная школа №100» г. Сочи, показала, что использование технологической карты образовательного квеста, как современного дидактического средства, содействует:

- организации учебного процесса в соответствии с требованиями ФГОС на основе сочетания идей проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;
- планированию субъект-субъектного педагогического взаимодействия учителя и обучающихся, способствующего формированию у школьников познавательной мотивации и универсальных учебных действий;
- стимулированию использования электронных гаджетов и Интернет-ресурсов в образовательном процессе;
- четкому структурированию занятия с учетом элементов квеста и их содержательного наполнения;
- оптимизации работы педагога по подготовке к занятию, как по времени, так и по усилиям;
- подготовке методических материалов по трансляции разработанных образовательных квестов для уроков и внеурочной деятельности [5].

Выполнено при финансовой поддержки Гранта № 205 ГР Совета по научной и инновационной деятельности Забайкальского государственного университета.

Список литературы

1. Википедия. Свободная энциклопедия. Веб. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/веб> (дата обращения: 14.03.2016).
2. Википедия. Свободная энциклопедия. Квест. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 14.03.2016).
3. Дьюи Дж. Демократия и образование. – М.: Педагогика-Пресс. – 2000. – 384 с.

4. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
5. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. – 2016. – № 6.
6. Крылова О.Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы / О.Н. Крылова // Человек и образование. – 2012. – № 1 (30). – С. 28-31.
7. Логвинова И.М., Копотева Г.Л. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И.М. Логвинова, Г.Л. Копотева // Управление начальной школы. – 2011. – № 12.
8. Мороз Н.Я. Конструирование технологической карты урока: научно-методическое пособие / Н.Я. Мороз. – Витебск: УО «ВОГ ИПК и ПРР и СО», 2006.
9. 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: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 04.08.2016).
10. Радецкая И.В., Сорока И.Ю., Варфоломеева О.Г. Contemporary educational technologies in additional education of children / И.В. Радецкая, И.Ю. Сорока, О.Г. Варфоломеева // Педагогический журнал Башкортостана. – 2015. – № 5(60). – С. 84-90.
11. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
12. Хуторской А.В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному?: пособие для учителя / А.В. Хуторской. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2005. – 383 с.
13. Хуторской А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Интернет-журнал «Эйдос». – 2012. – № 2. [офиц. сайт]. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm> (дата обращения: 17.04.2016).
14. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология / Н.Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 224 с.
15. Bernie Dodge, QuestGarden [офиц. сайт]. URL: <http://www.questgarden.com/> (дата обращения: 24.04.2016).
16. Farreny J.A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching// http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf. (дата обращения: 22.11.2015).

17. March T. Web-Quests for Learning. 1998. URL: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2016).
18. 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: 24.04.2016).