

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ: АНАЛИЗ АКТУАЛЬНОЙ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ОБУЧЕНИЯ

Коротаева Е.В.¹, Андриянина А.С.¹, Бездетко С.Н.¹

¹ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, e-mail: e.v.korotaeva@yandex.ru

Статья посвящена анализу реальных и потенциальных дидактических возможностей образовательного квеста. Как показывает практика, количество обращений к этой форме обучения не гарантирует качество его дидактической проработки. Цель исследования заключается в выявлении дидактических характеристик квеста в обучающей практике через наукометрический анализ соответствующих публикаций, представленных в научной электронной библиотеке eLibrary и анкетирование магистрантов педвуза. Большая публикационная база, в которой описаны варианты применения квестов на уроках, дает основание для вывода о том, что данная форма привлекает педагогов нетрадиционностью проведения занятия, возможностью выйти за стандартные рамки обычного урока и т.д. При этом в анализируемых публикациях нет единства в обозначении «дидактической принадлежности» образовательных квестов, которые определены в качестве и формы, и метода, и технологии процесса обучения. Также педагоги чаще всего сосредоточены на внешней («развлекательной») стороне такого занятия в ущерб воспитательной и учебной задачам, что снижает дидактический потенциал образовательных квестов. Обозначенные спорные аспекты образовательных квестов были подтверждены и результатами анкетирования магистрантов педагогического вуза. Очевидно, что дидактические возможности образовательного квеста (триединство функций обучения, метапредметность, мотивационная направленность, разнообразие методов и приемов обучения, творческий подход и т.п.) реализуются не в полной мере. Данное исследование обозначило недостаточность теоретически обоснованных материалов, раскрывающих общедидактические (и методические) рекомендации по разработке образовательных квестов в соответствии с требованиями современных образовательных стандартов. Эта форма обучения имеет достаточно богатый дидактический и методический потенциал, актуализация которого может (и должна) стать перспективным направлением для развития отечественного образования.

Ключевые слова: квест, образовательный квест, веб-квест; алгоритм занятия в виде квеста, терминологическая принадлежность квеста в обучении, дидактические функции образовательного квеста.

EDUCATIONAL QUEST: ANALYSIS OF CURRENT THEORY AND PRACTICE OF TEACHING

Korotaeva E.V.¹, Andryunina A.S.¹, Bezdetko S.N.¹

¹FGBOU VO «Ural State Pedagogical University», Yekaterinburg, e-mail: e.v.korotaeva@yandex.ru

The article is devoted to the analysis of real and potential didactic possibilities of an educational quest. As practice shows, the number of applications to this form of training does not guarantee the quality of its didactic study. The purpose of the study is to identify the didactic characteristics of the quest in teaching practice through a scientometric analysis of relevant publications presented in the scientific electronic library eLibrary and a questionnaire of undergraduates of the pedagogical university. A large publication base, which describes the options for using quests in the classroom, gives reason to conclude that this form attracts teachers by the unconventionality of conducting classes, the ability to go beyond the standard framework of a regular lesson, etc. At the same time, in the analyzed publications there is no unity in the designation of the "didactic affiliation" of educational quests, which are defined as both the form, method, and technology of the learning process. Also teachers are most often focused on the external («entertainment») the side of such an occupation to the detriment of educational and educational tasks, which reduces the didactic potential of educational quests. The identified controversial aspects of educational quests were also confirmed by the results of a survey of undergraduates of a pedagogical university. It is obvious that the didactic possibilities of the educational quest (the trinity of learning functions, meta-subject, motivational orientation, a variety of teaching methods and techniques, creativity, etc.) are not fully realized. This study indicated the insufficiency of theoretically sound materials that reveal general didactic (and methodological) recommendations for the development of educational quests in accordance with the requirements of modern educational standards. This form of education has a fairly rich didactic and methodological potential, the actualization of which can (and should) become a promising direction for the development of domestic education.

Keywords: quest, educational quest, web quest, algorithm of the quest class, terminological affiliation of the quest in training, educational quest functions.

Современная система образования характеризуется активным поиском новых форм, методов, технологий, которые бы, с одной стороны, соответствовали актуальным запросам участников образовательной деятельности, а с другой – способствовали продуктивности обучения и воспитания. Таким «явлением» (пока используем обобщенное понятие) является квест: квест-технология (Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая, С.В. Жданова), урок-квест (В.А. Коробова [1]), метод обучения (Л.Н. Будаева А. В. Григорьева, Л.В. Шмакова [2]), квест-экскурсия (Т.Н. Доминова, Д.Т. Рашидова), библиотечный квест (Г.В. Мурзина [3], Т.Л. Зенкова, Е.Б. Сучкова), образовательный квест (Е.А. Магич и А.А. Скулачев) и т.д.

Такое понятийное разнообразие говорит о том, что феномен квеста в образовательном процессе в настоящее время еще недостаточно освоен отечественной дидактикой. Собственно, термин «веб-квест» и его реализация были разработаны Б. Доджем и Т. Мартом (университет г. Сан-Диего) [4], которые в конце прошлого века обозначили возможность использования Интернета в учебном процессе при решении проблем и обучающих кейсов. Эта интеграция игровых (приключенческих) квестов с интернет-ресурсами расширила возможности образовательной деятельности.

Как правило, сам «квест» определяется как «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам» [5]. Изначально квесты предполагалось проводить только «в реальности» (то есть в офлайн-среде). Но активно развивающаяся цифровая среда создала возможность активно осваивать форму веб-квестов, которые сегодня уже трудно назвать инновацией из-за массового применения их в системе образования.

Цель исследования. Наукометрический анализ феномена «образовательный квест» и выявление дидактических и методических возможностей его применения. Объектом исследования является квест как актуальная форма образовательной практики; предмет исследования – дидактические характеристики образовательного квеста.

Материал и методы исследования: теоретические: наукометрический анализ, контент-анализ; эмпирические: анкетирование, сравнительный анализ, статистический анализ.

Было проведено небольшое исследование (август 2022 г.), объектом которого выступили материалы научной электронной библиотеки eLibrary.ru (являющейся «крупнейшим российским информационно-аналитическим порталом в области науки,

технологии, медицины и образования)), объединенные понятием «квест». В качестве критериев поиска была указана тематика «14.00.00 Народное образование. Педагогика». Исследование было проведено методом контент-анализа; поиск осуществлялся по следующим типам публикаций: «статьи в журналах», «книги», «материалы конференции» и «диссертациям» с уточнением – искать «в названии публикации» «с учетом морфологии».

Результаты исследования и их обсуждение

Первая статья была опубликована в 2003 г.: «Использование квест-технологии и проектной методики в обучении старшекурсников-лингвистов» (автор В.М. Ситник [6]). За 7 лет – до 2010 г. включительно – на сайте eLibrary.ru было представлено всего 16 статей. Однако актуальные результаты поискового запроса обнаруживают 2744 публикаций. Количество публикаций свидетельствует о том, что использование квестов оказывается достаточно популярным в образовательном процессе. При этом анализ наименований показывает, что к квестам (и веб-квестам) обращаются при изучении иностранного языка, в меньшей степени описан опыт обращения к квестам на уроках русского языка, истории, физической культуры, литературы.

Квесты применяются и для достижения метапредметных результатов обучения. Так, в публикациях, посвященных квесту в обучении и познавательной деятельности, обнаруженных по поисковому запросу в eLibrary.ru, уже в названиях присутствуют ссылки на то, что он является «средством активизации познавательной деятельности», способствует «развитию познавательной мотивации», «формированию коммуникативной компетентности», «развитию коммуникативных умений», «познавательных универсальных учебных действий» и т.д.

Однако результаты проведенного контент-анализа позволили выявить некую терминологическую путаницу в этой области. Так, «квест-игра» встречается в 425 публикациях, «квест-технологии» – в 355, «образовательный квест» – в 213 публикациях; особой популярностью пользуется веб-квесты – всего 644 номинации в публикациях. Очевидно, что столь массовое обращение к квесту (и его производным) в образовании не является свидетельством его качественной проработки в методическом отношении.

Подтверждением этому является крайняя неоднородность в определении собственно дидактической соотнесенности квестов. Педагоги определяют квест и как «технологию» (Т. А. Докучаева, Е. С. Желнова [7], Е.А. Игумнова и др.), и как «форму организации занятия» (Н.А. Власова [8]), и как «метод активного обучения» (Е.В. Коломейцева и С.А. Шмалько-Затиная [9]), и как форму контроля (И.А. Антипова [10]), и т.п. Представляется, что причина такой терминологической неоднородности связана с тем, что большинство публикаций опираются на частный практический опыт применения (использования) квестов в образовательной практике. При этом алгоритм их реализации достаточно однообразен и с

небольшими вариациями) «кочует» из одной статьи в другую: игровая метафора – интрига – красивое название – подбор ресурсов – подготовка сценария и паспорта квест-игры – разработка конкретных маршрутов передвижений – художественное оформление – формы подведения итогов. При этом работ, которые бы системно, с точки зрения общей дидактики, с учетом конкретной методики преподавания изучали теоретико-практические возможности образовательных квестов, оказывается крайне мало.

Возможно, это связано с поверхностным и не сущностным пониманием ключевого феномена «квест». Основой для квестов является дословный перевод quest как «поиск». Между тем словари дают более развернутые толкования, а именно: поиски (книж.); предмет поисков (поэт.), поиски приключений (в рыцарских романах), дознание (устар.). При этом quest является однокоренным словом с question – «вопрос, проблема». В любом исследовании (в том числе и приключении) именно проблемный вопрос задает направление исследования, цель, определяя последовательность решения соответствующих задач и т.д.

К сожалению, часто эта возможная проблематика образовательных квестов подменяется внешними эффектами – динамичностью самого процесса поиска, соревновательным эффектом и иным, в которых часто теряется сама образовательная деятельность как таковая.

Авторами была обнаружена только одна публикация, в которой бы именно в названии (а не в ключевых словах) имелись обращения и к квесту, и к методике: «Методические особенности применения квест-технологии в обучении математике» авторов Ж.А. Сарвановой, Т.М. Ватаман [11], которые обозначили уже известные позиции применительно к образовательному квесту: уточнили классификации по организационной форме, по месту проведения, обозначили этапы квеста, описали достаточно интересное занятие по математике для семиклассников в форме квеста. К сожалению, обещанные в названии «методические особенности квестов в обучении математике» так и не были раскрыты.

Как показывает практика, педагоги воспринимают квест как некое развлекательное действо с нетрадиционным (по сравнению с уроком) сюжетом, с использованием интересных героев, поиском «артефактов» и пр. Все это вызывает у обучающихся интерес, активность, даже азарт и иное, однако наличие этой составляющей не является гарантией роста учебной мотивации, продуктивного решения вопросов воспитательной направленности и т.д.

Эти промежуточные выводы подтверждаются и данными анкетирования, которое было проведено среди магистрантов Уральского государственного педагогического университета (186 человек, и все – работающие в образовательных учреждениях). Респонденты, с одной стороны, знакомы с реальным состоянием дел в современных школах и детских садах, а с другой – постоянно знакомятся в рамках обучения с новыми подходами, формами и методами,

используемыми в учебно-воспитательном процессе, а также совмещают роли педагога и обучающегося.

Первый вопрос касался частоты использования квестов. По мнению подавляющего большинства опрошенных (79,6%), квесты сегодня в системе образования используются систематически. Полученный результат полностью подтверждает результаты проведенного контент-анализа, свидетельствующего о взрывной популярности квестов в последние годы.

Во втором вопросе необходимо было определить направленность квеста: обучающую, развивающую или воспитывающую. Более половины опрошенных (62%) отметили его «развивающий характер», 34% выбрали «обучающий характер», а «воспитывающий» указали лишь единицы (4 %) (рис. 1), что полностью коррелирует с результатами контент-анализа публикаций по базе eLibrary.ru, где лишь отдельные публикации связывают квесты и воспитание, включая достижение личностных результатов освоения программы.

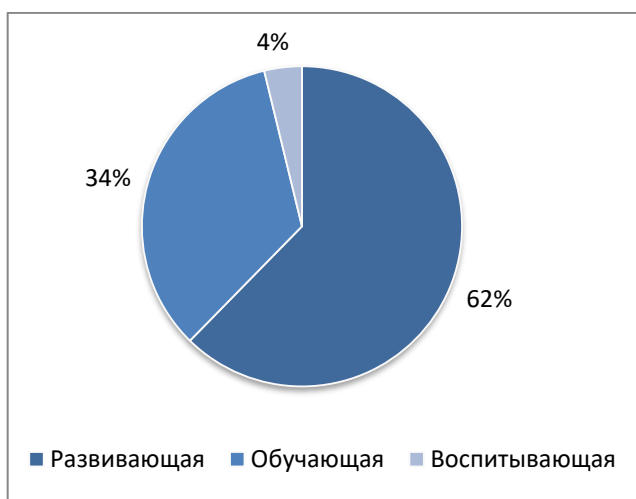


Рис. 1. Распределение ответов на вопрос о направленности квеста

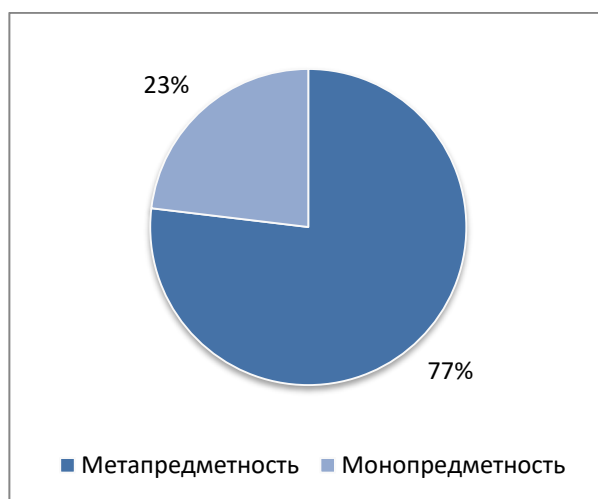


Рис. 2. Распределение ответов на вопрос о соотношении мета- и монопредметности квеста

Оценивая учебную направленность квеста (рис. 2), респонденты выделили его метапредметность (77%) в противовес монопредметности (23%). Метапредметность – значимая качественная характеристика образовательного квеста, которая, к сожалению, далеко не всегда реализуется в практике обучения. Это подтверждается контент-анализом публикаций, описывающих квест на отдельных учебных предметах, без опоры на общедидактические или методические подходы.

Вопрос, связанный с трудностями внедрения квестов в образовательный процесс, показал, что большинство респондентов отмечают сложность его разработки и проведения (70%), а также затрудненной системы оценки (74%). Поэтому на вопрос о готовности к внедрению квестов в свою образовательную деятельность только половина респондентов

(52,1%) подтвердила желание к самостоятельной разработке квестов, 43,2% предпочли использовать уже разработанные варианты таких занятий, тогда как оставшиеся 4,7% решили обойтись без квестов в своей педагогической деятельности (рис. 3).

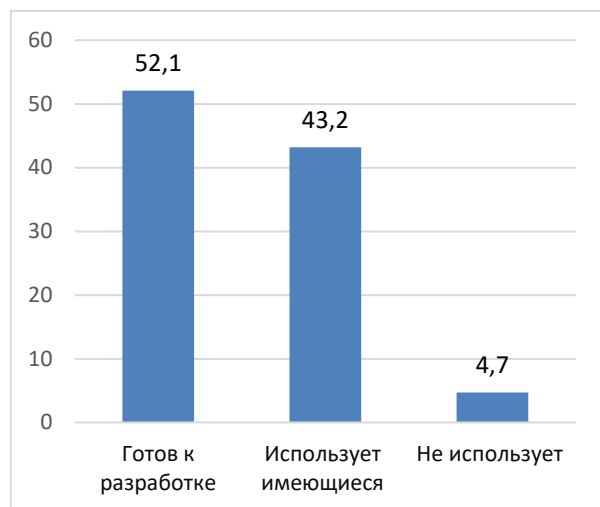


Рис. 3. Распределение ответов на вопрос о внедрении квеста в практику обучения

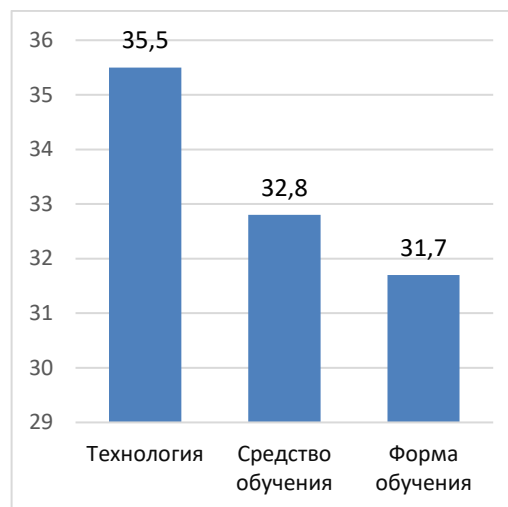


Рис. 4. Распределение ответов на вопрос о дидактической принадлежности квеста

Вопрос, не получивший какого-то однозначного ответа, был связан с «жанровой» принадлежностью квестов (рис. 4): технология (35,5%), средство обучения (32,8%), форма обучения (31,7%). Можно предположить, что, с одной стороны, респонденты не задумывались об этом вопросе, а с другой – встречали множество вариантов, в том числе и в названиях различных публикаций.

Полагаем, что образовательный квест представляет собой одну из организационных форм обучения. Такая форма, согласно определению в словаре методических терминов и понятий (Э.Г. Азимова, А.Н. Щукина), трактуется как «имеющая внешнее выражение совместная деятельность преподавателя и учащихся, осуществляемая в установленном порядке и определенном режиме <...>, регламентирует соотношение индивидуального и коллективного в обучении, степень активности учащихся в познавательной деятельности и преподавателя в направлении такой деятельности» [12, с. 177].

Форма обучения достаточно вариативна, различается по количеству учащихся (массовые, коллективные, групповые, индивидуальные занятия), по месту проведения (школьные, внешкольные занятия), по длительности (как в рамках классического урока, так и в произвольной деятельности), по направленности применяемых методов обучения (репродуктивные, продуктивные) и т.д. Отметим, что все указанные в определении характеристики присутствуют в квестах. Не менее важно помнить о том, что образовательный

квест должен реализовывать не только познавательную, но также развивающую и воспитывающую функции образования [13].

Именно с возможностью использовать воспитательный потенциал квеста был связан последний вопрос анкеты. Респондентам было предложено определить, какой из видов воспитания (в соответствии с личностными результатами освоения, обозначенными в ФГОС НОО третьего поколения) может быть реализован в квестах. Наибольшее число выборов (35,5%) получило «гражданско-патриотическое воспитание». Действительно, существуют квест-игры соответствующей тематики, причем они могут быть связаны и с изучением исторического прошлого, и с формированием ценностного отношения к малой родине, к стране в целом. Достаточно популярным оказалось направление экологического воспитания (30,6%). Отметим, что этот результат был подтвержден и данными контент-анализа: 68 номинаций по запросу «экологический квест»; таким образом, результаты анкетирования отражают реальную практику. Следующим по популярности оказался вариант «затрудняюсь ответить», набравший 14,3%. Можно предположить, что этот пункт выбрали и те, кто видит потенциал квестов не в одном, а в нескольких направлениях воспитания, и те, кто даже и не задумывался об этих возможностях. Остальные варианты набрали менее 10%. Следовательно, респондентами не осмыслен этот вопрос. Это согласуется с позицией Н.В. Ивановой, Е.А. Киселевой и А.Д. Самцовой, которые считают, что «развивающий потенциал квест-технологии... еще крайне мало изучен, требует дальнейшего экспериментального исследования и освещения в публикациях» [14, с. 137].

Заключение. Подводя некоторые итоги, стоит отметить следующее. Динамичная практика опережающего образования предлагает новые вариации содержания и форм реализации образовательной деятельности. При этом дидактическое и методическое оснащение этих процессов часто запаздывает. Это, на наш взгляд, относится и к дидактическим (а также методическим) основам образовательного квеста. Несмотря на 25-летнюю историю существования квестов в образовательной практике, их потенциальные возможности – с точки зрения теории и методики обучения – пока не получили должного обоснования. Наукометрический анализ выявил наиболее проблемные аспекты в данной области. К ним относятся, прежде всего, «жанровая» принадлежность квеста (форма, метод, технология и т.п.). Очевидно, что потенциал квестов в образовательном процессе раскрывается далеко не в полную силу, так как в этой форме не реализуется (или «реализуется» только номинально) триединство функций обучения: учебно-познавательная, развивающая, воспитывающая; меж тем богатая вариативность содержания и воплощения занятий в форме квеста обладает возможностями для реализации всех названных функций. Еще одной проблемой, требующей соответствующего методического осмысления, является

оценка продуктивности занятия. Каждая из составляющих оценочной деятельности – продемонстрированные знания и умения предметной области, познавательная активность и мотивация обучающихся, присвоенные ими социальные ориентиры (на ближайшую и отдаленную перспективу) – нуждается в проработке соответствующих критериев и показателей. При этом следует учесть, что оценочный инструментарий будет различаться в зависимости от сферы применения: учебная работа, внеурочная деятельность, область дополнительного образования и т.д.

Очевидно, что дидактические и методические возможности образовательных квестов изучены и освоены явно недостаточно, что подтверждено наукометрическим анализом и результатами проведенного анкетирования. Тем не менее, форма обучения через квест обладает богатым потенциалом, который требует своей дальнейшей проработки как в теории, так и на практике. Есть все основания для того, чтобы разработка данной образовательной области – в полноте дидактических и методических подходов – стала одной из актуальных задач для развития современной отечественной педагогической науки и практики.

Список литературы

1. Коробова В.А. «Квест-урок» как пример инновационной формы подачи материала и интеграции учебных предметов // Современная система образования: сохраняя прошлое, создаем будущее. Сборник научных трудов / Под редакцией О.В. Кирилловой. Чебоксары: Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова, 2018. С. 119–125.
2. Будаева Л.Н., Григорьева А.В. Шмакова Л.В. Квест как метод обучения РКИ // Филологический аспект. 2019. № 3 (47). С. 71–74.
3. Мурзина Н.В., Зенкова Т.Л., Сучкова Е.Б. Библиотечный квест как один из методов инновационной работы в вузовской библиотеке // Наука и образование: новое время. 2019. № 1 (30). С. 1012-1018.
4. March T. The Learning Power of WebQuests. [Электронный ресурс]. URL: <https://tom march.com/writings/ascdwebquests> (дата обращения: 09.12.2022).
5. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. № 1-2 (1466). С. 83-87.
6. Ситник В.М. Использование квест-технологии и проектной методики в обучении старшекурсников-лингвистов // Современные технологии обучения в учебном процессе, Элиста, 23.04. 2003 г. Элиста: Калмыцкий государственный университет, 2003. С. 68-70.
7. Докучаева Т.А., Желнова Е.С. Урок-квест как инновационная педагогическая технология на уроках английского языка // Цифровая наука. 2020. № 9. С. 46-58.

8. Власова Н.А. Образовательный квест как форма организации занятия при обучении русскому языку как иностранному (из опыта проведения) // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. 2018. № 3 (30). С. 23-26.
9. Коломейцева Е.Б., Шмалько-Затиная С.А. Игра-квест как метод активного обучения в РКИ // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 72-2. С. 124-128.
10. Антипова И.А., Сидорова О.Ю. Применение образовательного квеста как формы контроля на занятиях по русскому языку как иностранному // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 7. № 1. С. 31-37.
11. Сарванова Ж.А., Ватаман Т.М. Методические особенности применения квест-технологии в обучении математике // Учебный эксперимент в образовании. 2021. № 2 (98). С. 77-83.
12. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Москва: Икар, 2009. 448 с.
13. Коротаяева Е.В., Бездетко С.Н. Дидактические основы образовательного квеста в современной практике обучения // Специальное образование. 2022. № 3. С. 147-156.
14. Иванова Н.В., Киселева Е.А., Самцова А.Д. Развивающий потенциал квест-технологии для учащихся начальной школы // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 5. [Электронный ресурс]. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29227> (дата обращения: 25.11.2022).