КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В КОНТЕКСТЕ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС

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.

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 приложении в Интернет) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач [17].

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.

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.

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

| *Элементы**структуры* | *Требования к разработке квеста* |
| --- | --- |
| 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 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 человекосообразности, 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 личностно 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

| *Вид знаний* | *Характеристика знаний* | *Контексты, в которых проявляются знания* |
| --- | --- | --- |
| 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.