

Василенко Тимофей Андреевич,

старший преподаватель,

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»,

г. Новосибирск, Россия

ПРИМЕНЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА В ОБУЧЕНИИ

В статье рассматривается возможность использования квеста как инновационной педагогической информационной технологии в образовательном процессе при изучении экономики. Данная форма обучения может быть направлена на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся. Автором был разработан и апробирован квест «Благополучие города Н», был сделан вывод о том, что квест помогает сделать образовательный процесс более результативным и мотивирует учащихся на поиск и усвоение новых знаний.

Ключевые слова: образовательный квест, обучение, внеклассные занятия.

Timofey A. Vasilenko,

Senior lecturer,

FSBEI HE «Novosibirsk State Pedagogical University»,

Novosibirsk, Russia

APPLICATION OF EDUCATIONAL QUEST IN TRAINING

The article considers the possibility of using the quest as an innovative pedagogical information technology in the educational process while studying the economy. This form of training can be aimed at the formation of appropriate educational competencies. The author has developed and tested the quest "Well-Being of the City of N", it was concluded that the quest helps make the educational process more effective and motivates students to search for new knowledge.

Key words: educational quest, training, extracurricular activities.

Главное богатство любого государства – это люди, из которых оно состоит. Не объёмы природных ресурсов, не территория и не географическое положение делают страну богатой. Уровень жизни людей – вот главный критерий богатства любой общественной системы [2, с. 206]. Высокий уровень жизни немислим без качественного образования [1, с. 14]. Общеизвестно, что уровень образования в стране определяет её будущее развитие [5, с. 95]. Качественным считается образование, которое не просто представляет собой

сумму знаний на репродуктивном уровне, но и умение пользоваться этими знаниями на практике, понимание связи этих знаний с реальным миром.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что в последние годы всё чаще поднимается вопрос о применении новых технологий в школьном образовании. Имеются в виду не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, инновационный подход к процессу обучения. Новые педагогические технологии немыслимы без учета современных тенденций. В последние годы всё большую популярность приобретают квесты.

Каравка А.А. формулирует определение квестов как мини-проектов, основанных на поиске информации [3]. С помощью такого конструктивного подхода к обучению, ученики, помимо того, что подбирают и упорядочивают информацию, направляют свою активность на конкретно поставленную перед ними задачу, зачастую связанную с их будущей профессией. Лечкина Т.О. рассматривает квест как один из вариантов организации интерактивной образовательной среды [4]. Яковенко А.В. определяет квест как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы [6].

Можно сказать, что образовательный квест – это решение проблемы с использованием территориальных, людских и информационных ресурсов, реализующее образовательные задачи, отличающееся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском и обнаружением мест, объектов, людей и информации.

В качестве примера применения образовательного квеста в обучении учащихся был разработан образовательный квест по экономике «Благополучие города Н» для 9 классов.

Задачами проекта являются:

- формирование у учащихся интереса к учебе;
- мотивация учащихся к самостоятельному изучению экономики;

- организация и проведение внеклассного мероприятия в виде образовательного квеста по экономике.

Среди преимуществ квеста можно выделить:

1. вовлечение в сферу экономической деятельности школьников;
2. проведение нестандартных познавательных экономических мероприятий с богатым набором оборудования в школе;
3. возможность проведения такого же квеста на базе других школ;
4. реализация имеющегося опыта проведения нестандартных познавательных экономических мероприятий в течение учебного года силами автора работы на простейшем оборудовании.

Основное содержание работы по проекту включает: подготовку и проведение серии мероприятий «Образовательный квест» для группы учащихся; отбор заданий; разработку методики проведения игр; подготовку группы волонтеров для руководства школьниками в процессе творческой деятельности; награждение победителей экономических мероприятий.

Этапы создания образовательного квеста «Благополучие города Н»:

1. формулировка основной цели и идеи;
2. изучение и анализ литературы и сборника дидактических игр;
3. создание структуры квеста согласно теории Б. Доджа:
 - введение: вступление с распределением ролей участников и постановкой цели квеста, предварительный план работы;
 - задание: определение итогового результата работы;
 - ресурсы: формирование списка ресурсов, необходимых для работы с квестом;
 - процесс: описание хода квеста с подробным изложением каждой задачи;
 - оценка: описание параметров и критериев оценки, согласно типу учебных задач, решаемых в образовательном квесте;
 - заключение [7, с. 388];
4. проведение квеста в школе;
5. анализ проведенной работы, рефлексия педагогической цели.

Краткое описание квеста «Благополучие города Н».

Максимальное количество участников – 30 человек.

Максимум в одной команде – 7 участников.

Количество станций – 16.

Цель: набрать наибольшее количество баллов.

Распределение ролей: ученики делятся на команды с равным количеством игроков. Координатор поясняет, что теперь каждая команда – полноценный город со своими достоинствами и недостатками, а участники команды – его жители. От решения каждого зависит благополучие города.

План работы.

Каждая команда получает свои опознавательные знаки, маршрутный лист, придумывает название своего города, отмечает его в маршрутном листе.

На доске нарисована (наклеена) карта: расположение городов, начальный уровень ресурсов (руда, дерево, пища, шерсть, золото) каждого города и пути сообщения между ними. Путем жребия определяется соотношение между конкретной командой и городом на карте. Усложнение: начальный запас ресурсов может выбираться жребием. Капитаны каждой команды из черного ящика достают равное количество монет. В чёрном ящике имеется определённое количество монет (количество команд $\times$ 10) разного назначения. Черные – руда, коричневые – дерево, зеленые – продукты, жёлтые – золото. В конечном итоге у каждой команды оказывается по 10 монет, но разного назначения, – это начальное распределение ресурсов. Информация заносится в маршрутные листы и на карту.

Координатор квеста объясняет, что каждому городу придется пройти ряд испытаний; решения, принятые его жителями, повлияют на благополучие и богатство города. Испытания предначертаны в маршрутных листах, а на территории отмечены с помощью флажков с цифрами и названиями станций. После каждой станции город получает определенное количество баллов, которые он может оставить для финального счёта или обменять на золото для

дальнейших экономических операций. Всё это отражается в маршрутных листах и на карте городов.

Итоговый результат: когда город пройдет все испытания, настанет время подсчёта баллов. Для этого команде нужно будет вернуться к стартовой позиции, обменять оставшееся золото на баллы, занести свой результат в маршрутный лист и дождаться окончания испытаний у других команд.

Квест состоит из равнозначных этапов по 10 минут, каждые 10 минут определяется новая ставка по вкладам, количество единиц золота для уплаты налогов и курс обмена единиц золота на баллы.

На протяжении всего квеста города могут сообщаться, торговать друг с другом, обмениваться ресурсами, договариваться и т.д.

Квест включает в себя 16 заданий, каждое из которых представляет собой проблемную задачу или дидактическую игру, условия некоторых из задач меняются согласно изменениям ставок, налогов и курса валют.

Задачи относятся к пяти различным отраслям: муниципалитет; банки; ремесленники; алхимики; купцы. Каждая из отраслей решает (или создаёт) проблемную задачу в рамках своих полномочий и функций.

- Муниципалитет следит за исправностью дорог, облагает налогами всех, обеспечивает всех медицинской помощью, создает законы.
- Купцы единственные из всех команд могут получать и распределять прибыль, платят налоги, умеют покупать/продавать.
- Алхимики совершают открытия, создают лекарства, объявляют продукт вредным/полезным.
- Ремесленники преобразовывают сырье, обучаются, распределяют рабочую силу.
- Банкиры определяют курс валют, объявляют банкротство, могут быть ограбленным.

Оценка: После того, как все города закончили цикл испытаний, оставшиеся ресурсы обмениваются на единицы золота. Единицы золота

обмениваются на баллы по действующему курсу. Конечный результат вносится в оценочную сетку по каждому городу.

Заключение: в заключении подводятся итоги, объявляется наиболее успешный город. Команды готовят краткий доклад-рефлексию, где рассказывают о верных и неправильных решениях, поясняют, почему приняли их в тех ситуациях.

Координатор объясняет участникам команд, что на протяжении игрового времени они функционировали как любой из городов, преодолевая трудности разного рода и действуя в изменяющейся экономической обстановке. Каждый из участников квеста вынес для себя полезный урок и теперь имеет небольшое представление о том, как неравномерно распределяются ресурсы.

Во время прохождения квеста игроки проявляли самостоятельность за счет наличия у них необходимых ресурсов с теоретической основой по всем затронутым в квесте темам. Заявленной цели достигли все команды с различным успехом.

Эффективность усвоения знаний подтверждена тестированием по основным темам, использованным в квесте, *до* прохождения квеста и *после*.

Анализ анкетирования участников квеста показал, что 96,1% из опрошенных имеют представление о понятии «квест»; 57,7% опрошенных участвовали в квестах тех или иных жанров. Изъявили желание поучаствовать в образовательном квесте 78,8% опрошенных.

Тестирование, проведённое *до* квеста, выявило следующее знание тем, затрагиваемых в образовательном квесте «Благополучие города Н»: равновесная цена – 76%, налоги – 58%, распределение ресурсов – 63%.

Тестирование *после* квеста показало улучшение показателей в среднем на 23%, а именно: равновесная цена – 91%, налоги – 86%, распределение ресурсов – 89%. При тестировании в параллельном классе (эти ученики не участвовали в образовательном квесте, но принимали участие в первоначальном тестировании и дополнительно изучали темы посредством самоподготовки) зафиксировано улучшение результатов учащихся в среднем на 7%.

При личной беседе с участниками образовательного квеста выяснилось, что задания в квесте помогли им осознать многогранность связей и зависимостей факторов производства, внешних условий, распределения ресурсов и остальных тем, затронутых в квесте, в таком формате, что, по словам одного из участников: «не понятно, чем я был в этот момент больше занят: изучением экономики или прохождением квеста».

В заключении можно отметить, что современная школа с её проблемами заставляет думать о том, как сделать процесс обучения более результативным, как учить так, чтобы ребенок проявлял интерес к знанию. Также она требует формирования у школьников компетентности, которая предполагает умение самостоятельно получать знания, используя различные источники, способность мобилизоваться и действовать в постоянно меняющейся внешней обстановке, умение работать в команде, проявлять лидерские и креативные качества. Одной из методик, которая преследует эти и другие цели, является методика образовательных квестов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бетанов В.М. Экономика: учебное пособие. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2011. – 210 с.
2. Василенко Т.А. Индекс развития человеческого потенциала, как показатель измерения уровня жизни / Современные тенденции развития науки и производства: Сборник материалов III Международной научно-практической конференции. Западно-Сибирский научный центр (Кемерово, 21-22 января 2016). – Кемерово: Изд-во КузГТУ имени Т.Ф. Горбачева. – С. 205-208
3. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Электрон. журн. Мир науки. – 2015. – №3. – URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения: 12.07.2017).
4. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. – 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
5. Ряписов Н.А. Высшее педагогическое образование: международный опыт и российская действительность / Педагогический профессионализм в образовании: материалы 9-ой Международной научно-практической конференции, посвященной 120-летию со дня

основания г. Новосибирска. (Новосибирск, 21-22 февр. 2013 г.) / науч. ред. Е.В. Андриенко. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2013. – С. 93-102.

6. Яковенко А.В. *Использование технологии Web-quest в языковом образовании. [Электронный ресурс]. – URL: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_1007. (дата обращения: 14.07.2017).*

7. Шаймарданова О.А., Гаврилова Е.М. *Организация системно-деятельностного подхода средствами технологии веб-квеста на уроках английского языка // Молодой ученый. – 2016. – №16. – С. 387-389.*