

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Забайкальский государственный университет»

И. В. РАДЕЦКАЯ
Е. А. ИГУМНОВА

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ДЕТСКИХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ
И ОБЪЕДИНЕНИЙ**

Учебное пособие

Чита
Забайкальский государственный университет
2019

УДК 37(075)

ББК 74.27я7

ББК Ч427я7

Р 151

Рекомендовано к изданию учебно-методическим советом
Забайкальского государственного университета

Рецензенты

И. В. Руденко, д-р пед. наук, профессор, профессор
кафедры педагогики и методики преподавания,

Тольяттинский государственный университет, г. Тольятти

И. Б. Шилина, д-р ист. наук, канд. пед. наук, профессор, декан
факультета социальной коммуникации, зав. кафедрой социальной
коммуникации и организации работы с молодёжью, Московский
государственный психолого-педагогический университет, г. Москва

Авторы

И. В. Радецкая (п. 1.1–1.3, 2.1–2.4)

Е. А. Игумнова (п. 1.1, 1.2, 2.1, 2.2)

Радецкая, Ирина Валерьевна

Р 151

Квест-технология в деятельности детских общественных
организаций и объединений : учеб. пособие / И. В. Радецкая,
Е. А. Игумнова ; Забайкал. гос. ун-т. — Чита : ЗабГУ, 2019. —
145 с.

ISBN 978-5-9293-2308-9

Содержание учебного пособия отражает результаты современных
исследований по обновлению образовательных технологий и посвяще-
но одной из технологий деятельностного типа – квест-технологии (тех-
нологии образовательных квестов), ориентированной на формирование
познавательной мотивации и развитие личности обучающихся как ак-
тивных субъектов жизнедеятельности.

Издание адресовано студентам высших учебных заведений, об-
учающихся по направлению подготовки 44.03.01 и 44.04.01 *Педаго-
гическое образование*, 44.03.05 *Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)*. Может быть использовано ими в процессе изу-
чения психолого-педагогических дисциплин, теории и методики пре-
подавания профильных предметов, а также в ходе педагогической прак-
тики и научно-исследовательской деятельности. Рекомендовано также
учителям образовательных организаций, педагогам дополнительного
образования, вожатым и руководителям детских общественных органи-
заций и объединений.

УДК 37(075)

ББК 74.27я7

ББК Ч427я7

ISBN 978-5-9293-2308-9

© Забайкальский государственный
университет, 2019

Оглавление

Предисловие	5
Введение	8
Раздел 1. Теоретические аспекты квест-технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений	10
1.1. Современные образовательные технологии: теоретические подходы к определению, детерминанты и направления модернизации	10
1.2. Теоретические основы квест-технологии как современной образовательной технологии	29
1.3. Анализ применения современных образовательных технологий в условиях детской общественной организации	48
Раздел 2. Инновационный опыт применения квест-технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений	66
2.1. Рекомендации по проектированию образовательных квестов для детских объединений и детских общественных организаций на основе технологической карты	66
2.2. Апробация квест-технологии в детском объединении и в детской общественной организации	84
2.3. Образовательный квест профориентационной направленности «Горгород»	96
2.4. Образовательный квест «Космическая одиссея»	110
Заключение	128
Библиографический список	131
Приложение	143

Предисловие

Предлагаемое учебное пособие ориентировано на помощь студентам в овладении профессиональными задачами, предъявляемыми к современному педагогу, и на подготовку их к выполнению профессионально-педагогических функций на высоком уровне.

Основные группы профессиональных задач и обновлённые функции профессионально-педагогической деятельности в современных социокультурных условиях теоретически обоснованы представителями научной школы кафедры педагогики Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. Эти требования нашли отражение как в новых образовательных стандартах для высшего педагогического образования, так и в Профессиональном стандарте педагога.

Одна из групп профессиональных задач педагога связана с умением проектировать образовательный процесс с учётом современных образовательных технологий. Овладению этим умением на примере квест-технологии (технологии образовательных квестов) и посвящена данная книга. Выбор этой технологии связан с тем, что при кафедре педагогики Забайкальского государственного университета по данной проблеме несколько лет работает творческая лаборатория под руководством авторов представленного издания. Творческий коллектив, объединяющий преподавателей, учителей, педагогов дополнительного образования, вожатых и студентов, находится в постоянном поиске: как сделать процесс обучения более разнообразным и увлекательным? Ещё Я. А. Коменский в «Великой дидактике» (1638) ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело». При этом давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением... Если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представляли бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни».

Сегодня реальные квесты, например, «Изоляция» (как преодолеть командой препятствия и выбраться из замкнутого пространства) или *Pokémon Go* (новая электронная игра о покемонах в дополненной реальности типа квеста) и другие сотни сценариев, стали новым видом развлечений и даже бизнеса во всём мире.

Наша творческая лаборатория тоже разрабатывает и апробирует квесты, но только в образовательном процессе как общего, дополнительного, так и высшего образования, содействуя реализации новых образовательных стандартов.

В 2016 г. прошёл внутривузовский конкурс образовательных квестов среди студентов «Калейдоскоп педагогических идей» с целью повышения мотивации к педагогической деятельности, развития творческого и профессионального потенциала будущего учителя. В конкурсе приняли участие отдельные авторы и группы авторов различных профилей педагогического направления подготовки.

Об интересе студентов к освоению новых образовательных технологий говорит тот факт, что в конкурсе приняли участие 104 студента разных профилей подготовки по направлению «Педагогическое образование».

Квест-технология на основе авторской технологической карты апробирована на конкурсе образовательных квестов «Сохраним природное наследие Забайкалья», который проводился в 2017–2018 гг. в рамках Региональной экологической акции «Охранять природу – значит любить Родину». Среди участников были Забайкальская краевая детская общественная организация «Республика юных забайкальцев», МБУ ДО «Детский оздоровительно-образовательный центр детско-юношеского туризма и краеведения города Читы», образовательные организации и детские объединения города Читы и Забайкальского края.

Апробация квест-технологии проводилась в рамках следующих грантов, реализуемых Забайкальским региональным отделением Всероссийской общественной организации «Рус-

ское географическое общество» и Забайкальской краевой детской общественной организацией «Республика юных забайкальцев» под руководством И. В. Радецкой:

– проект № 17-2-004618 «Квест-технология как средство популяризации школьных лесничеств Забайкальского края» (победитель 2-го Конкурса грантов Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества);

– проект № 18-1-005739 «Образовательный квест как инновационная форма профессионального самоопределения молодёжи» (победитель 1-го Конкурса грантов Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества).

Авторы данного пособия являются лауреатами Всероссийского конкурса на лучшую научную книгу 2016 г. (г. Сочи) Фонда развития отечественного образования за учебное издание «Квест-технология в образовании». Отдельные темы «Квест-технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений» разработаны Ириной Валерьевной Радецкой, кандидатом педагогических наук, доцентом кафедры педагогики (параграфы 1.3, 2.3 и 2.4), основная часть материала подготовлена совместно с Екатериной Александровной Игумновой, профессором кафедры педагогики, доктором педагогических наук (предисловие, введение, параграфы 1.1, 1.2, 2.1, 2.2 и заключение).

Выражаем глубокую признательность коллективу кафедры педагогики ФГБОУ ВО «ЗабГУ», который активно поддержал идею авторов о проведении конкурса образовательных квестов среди студентов; председателю Забайкальской краевой детской общественной организации «Республика юных забайкальцев» Т. А. Бусоедовой за предоставленную возможность апробации квест-технологии на базе организации и за плодотворное сотрудничество; рецензентам Ирине Викторовне Руденко и Ирине Борисовне Шилиной за ценные рекомендации, которые нашли отражение в подготовленной книге.

Введение

В современной школе востребован учитель, способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах, содействующую личностному развитию и успешной социализации школьников, сохранению и укреплению их физического, психологического, социального и духовно-нравственного здоровья. Для выполнения социального заказа современный учитель должен быть знаком с отечественным и зарубежным педагогическим опытом, владеть инновационными технологиями.

Данное учебное пособие ориентировано на осмысление современных требований к образовательным технологиям и содействие в творческом процессе их освоения. Оно поможет в овладении одной из современных образовательных технологий – квест-технологией (технологией образовательных квестов). В первом разделе книги представлены теоретические аспекты этой технологии, её проектирование в логике деятельностной парадигмы.

Для организации самостоятельной работы студентов в конце каждого раздела даны *теоретические задания*, которые позволят оценить учащимся свою степень ориентации в изучаемой проблеме и освоенности темы.

Материалы второго раздела знакомят с инновационной практикой: с вариантами проектирования образовательных квестов в деятельности детских общественных организаций и объединений для школьников различных возрастов. Знакомство с инновационной практикой, с одной стороны, позволит обучающимся апробировать в своей практике предложенные квесты и адаптировать их с учётом социоприродного окружения их организации. С другой стороны – знакомство с авторскими находками станет отправной точкой для самостоятельного творчества и новых педагогических открытий.

Хотим обратить внимание на вопрос, которым завершает свою книгу «Свобода учиться», написанную почти полвека назад, известный гуманист-психолог К. Роджерс: «Нелегко

стать глубоко человеческим, доверять людям, сочетать свободу с ответственностью. Путь, представленный нами, – это вызов. Он предполагает изменение нашего мышления, нашего способа бытия, наших отношений с учащимися. Он предполагает непростое принятие на себя обязательств демократического идеала. Всё это, в конечном счёте, сводится к вопросу, который мы должны задать индивидуально и всё вместе: осмелимся ли мы?» [80].

Авторы данного учебного издания надеются, что вы, будущие современные педагоги и руководители детских общественных объединений и организаций, сможете ответить на вызовы времени и выстроить взаимоотношения с учащимися с использованием современных образовательных технологий на подлинно гуманистической основе в атмосфере творчества, радости и здоровьесбережения, сможете утвердительно ответить: «Да, мы осмелимся!».

Раздел 1. Теоретические аспекты квест-технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений

1.1. Современные образовательные технологии: теоретические подходы к определению, детерминанты и направления модернизации

В параграфе раскрыта сущность понятия «образовательная технология», которое является синонимичным понятию «педагогическая технология». Даны основные характеристики образовательных технологий и их научное обоснование в рамках современных подходов и парадигм образования: эмпирической, алгоритмической, стохастической. Указаны методологические конструкты технологического обеспечения педагогического процесса или основные требования как критерии технологичности, а также общие направления модернизации образования и направления, связанные с образовательными технологиями.

В понимании и употреблении термина «технология» в педагогической теории и практике не сложилось единого подхода. Исторически понятие «технология» возникло в связи с техническим прогрессом, и, согласно словарному толкованию (*teche* – «искусство, ремесло, наука» и *logos* – «понятие, ученик») – это совокупность методов обработки, изготовления, измерения состояния, свойств, формы сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции. В настоящее время в технике под технологией понимают также «технологический процесс», т. е. процесс получения определённого продукта.

Г. К. Селевко одним из первых проанализировал сущность педагогических технологий, предложил их классификацию, разработал рекомендации по их применению в образовательном процессе, что было отражено в ряде его учебных пособий и научных публикаций, начиная с конца 90-х гг. XX в. В двухтомнике «Энциклопедии образовательных технологий» описано около 500 образовательных технологий, включая воспитательные и социально-воспитательные технологии. Авто-

ром раскрывается внедренческий механизм, формулируются условия оптимальной реализации той или иной образовательной технологии. Методологической основой книги является концепция образовательной технологии, выдвинутой профессором Г. К. Селевко, согласно которой технология представляет совокупность трёх основных взаимосвязанных компонентов: 1) научного; 2) формально-описательного; 3) процессуально-действенного [72].

В широком смысле технология – это совокупность *приёмов*, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [87].

В исследованиях учёных педагогическая технология понимается:

- как совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б. Т. Лихачёв);

- содержательная техника реализации учебного процесса, проект определённой педагогической системы, реализуемой на практике (В. П. Беспалько);

- описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И. П. Волков);

- составная процессуальная часть дидактической системы (М. А. Чошанов);

- продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В. М. Монахов);

- системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М. В. Кларин);

- системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО) и др.

По нашему мнению, определение технологии обучения, данное М. Е. Бершадским и В. В. Гузеевым [70], наиболее полно охватывает все представленные выше дидактические компоненты. Это понятие характеризуется авторами как система [10, с. 31], состоящая:

1) из модели исходного состояния учащегося, заданной множеством свойств, наличие которых необходимо для осуществления технологического процесса;

2) некоторого диагностического и операционального представления планируемых результатов обучения, модели конечного состояния учащегося;

3) средств диагностики текущего состояния и прогнозирования тенденций ближайшего развития (мониторинга) системы;

4) набора моделей обучения;

5) критериев выбора или построения оптимальной модели обучения для данных конкретных условий;

6) механизма обратной связи, обеспечивающего взаимодействие между данными диагностики и выбором модели обучения, соответствующей полученным данным.

По мнению В. В. Юдина, обосновывающего компоненты педагогического процесса в аспекте технологического подхода, технологии должны отражать современные подходы к организации процесса образования, опираться на определённые законы и закономерности педагогики (см. рис. 1.1) [106].



Рис. 1.1. Процесс формирования педагогической технологии (по В. В. Юдину)

Согласно мнению В. В. Гузеева, научное обоснование педагогических технологий происходило в рамках трёх парадигм – эмпирической, алгоритмической и стохастической – что во многом и объясняет разницу в определении сущности данного феномена [11].

Каждая парадигма объясняет происхождение педагогических технологий с определённой точки зрения, имеет свои достоинства и недостатки (см. рис. 1.2). Так, *эмпирическая парадигма* основана на обобщении успешных практик педагогов. Для каждой конкретной ситуации отыскивается образец педагогической деятельности успешного педагога, и этот образец настоятельно рекомендуется другим практикам. Такой подход, безусловно, позволяет оптимизировать образовательный процесс, но не позволяет говорить в полном смысле о его технологизации, т. к. любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология на науке (В. П. Беспалько) [12].

Согласно *алгоритмической парадигме*, сущность технологического подхода к обучению заключается в том, что в его основе лежит установка на гарантированное достижение диагностично заданных целей как критериально фиксированных учебных результатов [46]. Педагогическая технология появилась как противовес нечёткости и неопределённости традиционного методического подхода.

Краеугольные камни педагогической технологии – планирование результатов обучения как диагностично и операционально выраженных целей и непрерывная диагностика результативности образовательного процесса. Точно и конкретно поставленные достижимые цели позволяют в каждый момент для данных условий из имеющегося педагогического арсенала подобрать подходящие методы, формы, приёмы и средства их достижения. Таким образом, построение процесса обучения продолжается сверху вниз, от целей к стартовым условиям. Когда имеющиеся начальные условия будут достигнуты в какой-нибудь из наращивающихся технологом цепочек, можно будет указать одну траекторию (реже – несколько отличающихся в отдельных звеньях), позволяющую от данных усло-

вий добраться до планируемых результатов. Очевидно, что, применяя эту же последовательность процедур в другом случае к таким же начальным условиям, можно получить те же результаты [46].

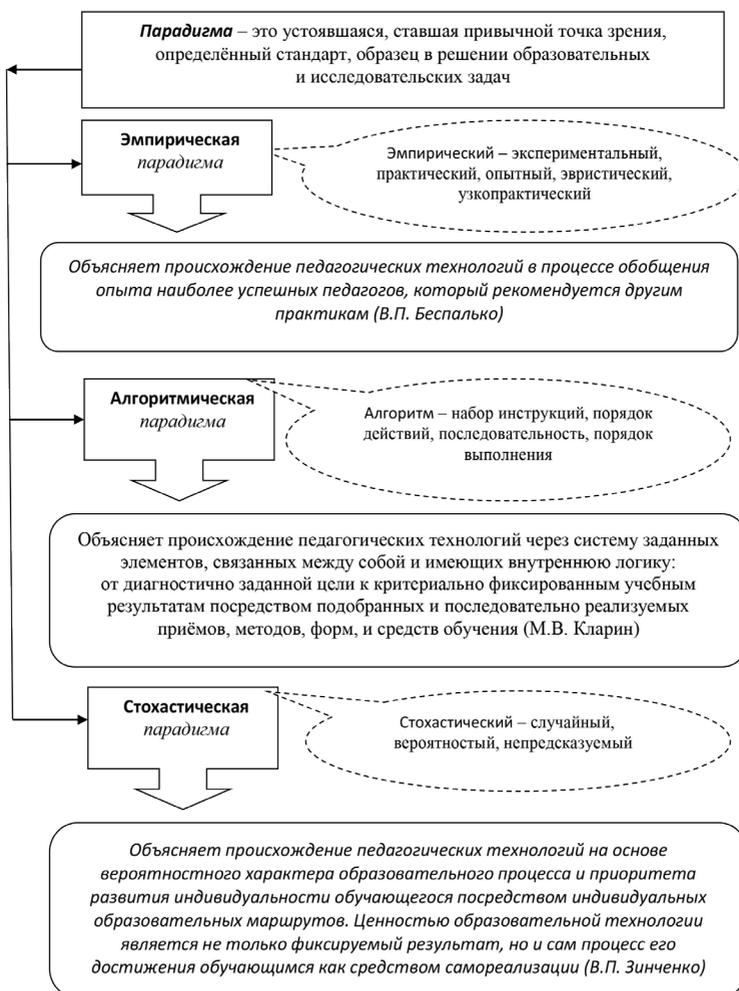


Рис. 1.2. Научное обоснование педагогических технологий в рамках современных парадигм образования

Таким образом, использование педагогических технологий предполагает особое построение учебного процесса, представленное на рис. 1.3. Данная схема отражает традиционное построение учебного процесса, её отличительной особенностью является направленность на достижение заведомо поставленной цели, и на этой основе – коррекция учебного процесса, наличие оперативной обратной связи. Такой подход к пониманию технологий кажется оптимальным, но, вместе с тем, нельзя не учитывать личностно ориентированный характер обучения и разнообразие образовательных траекторий обучающихся, в том числе студентов младших курсов вуза.



Рис. 1.3. Схема технологического построения учебного процесса (М. Кларин)

По мнению В. Ю. Питюкова, сущность педагогической технологии выявляется через систему необходимых и достаточных элементов, связанных между собой и имеющих внутреннюю логику. Но, вместе с тем, учёный подчёркивает, что педагогическая технология – это не рецептура, беспрекословное следование которой гарантирует высочайший результат. Это закономерности в их прикладном значении [76]. Поэтому, педагогическую технологию нельзя отождествлять с применением алгоритмов, ибо в ней действия не могут быть жёстко детерминированы, они всегда вариативны. Отсюда приобретает актуальность стохастическая парадигма, ключевые положения которой были взяты нами за основу при рассмотрении педагогической сущности понятия «технология».

В рамках *стохастической парадигмы* признаётся вероятностный характер образовательного процесса, а значит, педагогические технологии должны быть основаны на проектировании личностно ориентированных образовательных ситуаций. В основе стохастической парадигмы лежит прио-

ритет развития человеческой индивидуальности, установка на самоактуализацию и самореализацию, поощрение неповторимости человека, где каждый ученик заслуживает собственной траектории движения по учебному материалу, отвечающей его целям, потребностям и интересам в пределах социально значимых целей. Соответственно, цели образования становятся не только многопрофильными, но и многоуровневыми; внутренняя дифференциация оказывается неизбежным элементом образовательного процесса. Но тогда вместо одной общей траектории приходится выстраивать множество частных траекторий, ведущих каждого обучающегося в нужном направлении. Здесь мы согласны с В. П. Зинченко в том, что мерилом ценности образовательной технологии будет не только операционально фиксируемый результат, но и сам процесс, проектирование которого должно учитывать его стохастическую сущность: «...не проектируемые аффект, интеллект и воля – сердцевина образования» [33].

Обобщая современные подходы к педагогическому пониманию понятия «технология», нами был выделен ряд существенных характеристик [66]:

- технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе её лежат ценностные ориентации, целевые установки на конкретный ожидаемый результат;

- функционирование технологии предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и обучающегося на гуманистической основе;

- технология состоит из взаимосвязанных элементов представляющих целостный процесс (технологической цепочки педагогических действий) как инвариантной (алгоритма) и вариативной части;

- технологическая цепочка педагогических действий выстраивается строго в соответствии с поставленной целью и должна гарантировать всем обучающимся достижение ожидаемого результата с учётом индивидуально-личностных особенностей;

- поэтапное и последовательное воплощение элементов педагогической технологии должно быть воспроизводимо;

– органической частью педагогической технологии являются соответствующие данной стратегии обучения диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности.

Исследователи выделяют методологические конструкты технологического обеспечения педагогического процесса или основные требования как критерии технологичности, которым должна удовлетворять любая педагогическая технология, которые представим в табл. 1.1 [24; 26].

Таблица 1.1

Критерии технологичности, предъявляемые к образовательным технологиям (по И. Т. Гайсину, А. Р. Камалеевой)

<i>Номер пункта</i>	<i>Требования к образовательной технологии</i>	<i>Характеристика требования</i>
1	Концептуальность	Педагогическая технология должна опираться на определённую научную концепцию, содержащую философские, психологические, дидактические, социально-педагогические обоснования достижения педагогических целей
2	Системность	Технология должна включать признаки системы: логику процесса, взаимосвязь всех систем процесса, целостность процесса
3	Эффективность	Обладать скоростью достижения стандарта обучения, и эти достижения должны быть оптимальными по затратам
4	Воспроизводимость	Должна быть воспроизводимой в однотипных образовательных учреждениях
5	Управляемость	Иметь возможность варьирования средствами и методами для достижения результатов

По мнению учёных, *технология обучения* есть прикладная дидактика (В. П. Беспалько, В. В. Гузеев, М. В. Кларин и др.). Она реализует проектируемый процесс обучения в конкрет-

ных условиях педагогической практики, отражает реальную деятельность преподавания и учения. Другими словами, технология обучения – это научно-обоснованная практика использования приёмов, средств и способов организации обучающей и учебной деятельности. Задача технологии обучения состоит в том, чтобы разработанные в дидактике законы и принципы преобразовать в эффективные методы преподавания и учения, а также создать все необходимые условия для их наилучшего применения при соответствующих формах и технических средствах. Такое понимание педагогической технологии позволяет рассматривать её как организационно-методический инструментарий образовательного процесса, обеспечивающий реализацию индивидуальной траектории развития обучающегося и достижение высоких результатов обучения.

В образовательных организациях XXI в. реализуется классно-урочная система или традиционная технология, открытая ещё в XVII в. Яном Амосом Коменским (1592–1670) – чешским мыслителем, гуманистом и педагогом, которую он описал в 1638 г. в своей книге «Великая дидактика». За прошедшие столетия наряду с классно-урочной системой появились альтернативные системы, в большей степени ориентированные на природу ребёнка – система обучения по методике Монтессори, Вальфдорская система обучения, зонтичная система обучения, Школа академика Щетинина, неформальные обучающие программы и интерактивные технологии при музеях, заповедниках и др. О данных педагогических системах идёт много дискуссий как среди практиков и исследователей образования, так и родителей и общественности.

В России и за рубежом разрабатываются проекты, посвящённые школе будущего. Например, в Финляндии, несмотря на то, что по результатам международных исследований по выявлению лучших образовательных систем в 2012 г. она занимала 1-е место в мире, а в 2014 г. возглавила рейтинг европейских стран, уступив первые места странам Азиатско-Тихоокеанского региона (Южной Кореи 1-е место), Японии, Сингапуру, Гонконгу), проводится крупномасштабная национальная программа «Будущая школа Финляндии» [114].

Инновационный поиск форм обучения и педагогических технологий продолжается. В информационную эпоху среди неформальных технологий обучения можно назвать геймификацию (обучение через электронные игры, выросшее из дидактических игр), дистанционное образование, включая массовый открытый онлайн-курс (далее – MOOC) и др.

Рассмотрим вопросы, связанные с модернизацией образования: что под этим понимается в науке; какими факторами она обусловлена в образовании; общие направления модернизации и направления, связанные с образовательными технологиями.

По мнению А. П. Тряпицыной, модернизация в образовании – непрерывный процесс, осуществляющийся посредством инноваций, отражающих переход к системе образования постиндустриального общества, в котором всё большую роль играют социальные регуляторы, вызванные нормами индивидуального выбора, личными ценностями. Именно ориентация на новые качества личности, обуславливающие успешное самоопределение человека в современном мире, выступает общей ценностно-целевой основой модернизации и общего, и дополнительного, и профессионального педагогического образования [96].

Ведущая международная компания *The Boston Consulting Group* (Бостонская консалтинговая группа), специализирующаяся на управленческом консалтинге, выделила три группы навыков, которыми должен обладать человек, чтобы преуспеть в XXI в. (см. табл. 1.2).

Таблица 1.2

16 навыков высокоэффективных людей [115]

Базовые навыки		<i>Помогают решать повседневные задачи</i>
Навыки чтения и письма	Естественно-научные знания	
Математическая грамотность	ИКТ-грамотность	
Финансовая грамотность	Культурная и гражданская грамотность	

Окончание табл. 1.2

<i>Компетенции</i>		<i>Помогают решать более сложные задачи</i>
Критическое мышление	Умение общаться	
Творческое мышление	Умение работать в коллективе	
<i>Черты характера</i>		<i>Помогают справиться с изменениями окружающей среды</i>
Любознательность	Способность адаптироваться	
Инициативность	Лидерские качества	
Настойчивость	Социальная и культурная осведомлённость	

Т. К. Клименко отмечает, что в государственных документах модернизация образования понимается как комплексное всестороннее обновление всех звеньев образовательной системы и всех сфер образовательной деятельности в соответствии с требованиями современной жизни при сохранении и умножении лучших традиций отечественного образования [47].

По мнению А. В. Хуторского, «...при попытках изменения структуры или содержания образования явно или косвенно придётся столкнуться с необходимостью изменения связанных с ними целей и технологий... Модернизация образования – глобальный инновационный процесс» [101]. Учёный подчёркивает единство трёх составляющих инновационного процесса: 1) *создание*; 2) *освоение*; 3) *применение новшеств*. Именно такой трёхсоставный инновационный процесс должен выступать в качестве объекта проектирования в ходе модернизации образования

Модернизация в образовании детерминирована современными социокультурными условиями. Е. В. Пискуновой на основании анализа литературы, документов ЮНЕСКО и других международных организаций выделен ряд тенденций, характеризующих развитие общества на современном этапе. Анализ направлений реформ образования более чем в 20 странах мира за последние 10–15 лет, целью которых является достижение нового качества образования, позволил исследователю выделить *основные факторы развития современного*

общества, которые оказывают прямое влияние на сферу образования, на современное понимание качества образования и, следовательно, на профессионально-педагогическую деятельность учителя:

1. Информатизация жизни общества (становление приоритета конструирования личностного знания на основе самостоятельной работы с разнообразной информацией).

2. Становление открытого общества, что обеспечивает существенное расширение среды существования человека и многочисленные пересечения индивидуальных сред.

3. Становление гражданского общества, что повышает меру свободы и, следовательно, ответственности человека в осуществлении жизнедеятельности.

4. Становление нового культурного типа личности (характеристиками которого являются активность, самостоятельность и ответственность личности).

5. Профессионализация в течение всей жизни (которая подразумевает готовность человека учиться и переучиваться в течение всей жизни) [75, с. 19–20].

На эти вызовы общества и ориентиры человека XXI в., по мнению Л. А. Бордонской, образование отвечает следующими тенденциями [18]:

– стремление образования к непрерывности (обучение в течение всей жизни);

– переход от элитарного к массовому образованию;

– открытое образовательное пространство, обеспечивающее качественное образование и удовлетворение потребностей обучающихся;

– соответствие содержания образования требованиям времен (современному уровню цивилизационного развития);

– отказ от «знаниевой» парадигмы, компетентный подход в образовании;

– усиление воспитывающей функции образования;

– отказ от ориентации на среднего ученика, работа с талантливыми и одарёнными детьми, молодёжью (раскрытие их потенциала, «вращивание талантов»);

– вариативность и индивидуализация образования;

- здоровьесбережение в образовании и здоровьесберегающие технологии;
- социальная адаптация обучаемых, внимание к людям с проблемами в развитии;
- инновации в образовании (новые образовательные технологии, дистанционное образование, современные формы, приёмы, средства оценивания образовательных результатов и т. п.);
- образовательное учреждение как важнейший элемент целостной образовательной системы, центр инноваций. Их успешная деятельность определяется взаимодействием всех субъектов образования (учащиеся, педагоги, руководство, родители) и взаимодействием образовательного учреждения с местным сообществом, а также профессиональным уровнем педагогических кадров;
- непрерывное совершенствование педагогов, творческая работа педагогов, наличие в образовательном учреждении «сообщества профессионального роста».

В настоящее время в системе общего образования реализуются Федеральные государственные образовательные стандарты общего образования (далее – Стандарты) которые задают векторы развития в системе дополнительного образования.

Методологической основой Стандартов является системно-деятельный подход, который в современной науке объединяет два самостоятельных методологических подхода:

1) системный подход – разрабатывался в исследованиях классиков нашей отечественной науки (Б. Г. Ананьев, Б. Ф. Ломов и целый ряд исследователей);

2) деятельностный подход – всегда был системным (его разрабатывали Л. С. Выготский, Л. В. Занков, А. Р. Лурия, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов и др.).

В рамках деятельностной парадигмы А. Г. Асмоловым (доктор психологических наук, профессор, академик Российской академии образования (РАО), заведующий кафедрой психологии личности факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова, директор Федерального института развития образования) совместно с единомышленниками разработан

системно-деятельностный подход, нацеленный на развитие личности, на формирование гражданской идентичности, который указывает и помогает отследить ценностные ориентиры, встраивающиеся в новое поколение стандартов российского образования [4].

Можно сделать вывод: классно-урочная система как традиционная технология обучения продолжает оставаться самой массовой в образовательной практике, имеет богатую традицию, наряду с этим идёт постоянный поиск педагогических технологий, особенно этот поиск активизировался в соответствии с запросами современного быстроменяющегося общества в информационную эпоху.

В процессе реализации системно-деятельностного подхода в образовательных организациях, в том числе и в детских общественных организациях, основной идеей является содействовать обучающемуся освоить умение учиться и жить достойно и нравственно, реализуясь в созидательной деятельности. Вот почему выдвигается в качестве основной педагогической задачи – организация условий в образовательном процессе, инициирующих детское действие познавательного и созидательного характера (см. рис. 1.4).



Рис. 1.4. Основная педагогическая задача в рамках реализации Стандартов – организация условий, инициирующих детскую деятельность

На рис. 1.5 представлено единство требований к условиям образовательного процесса, нормативно заданных в Стандартах. На эти требования сегодня ориентируется и общее, и дополнительное образование.

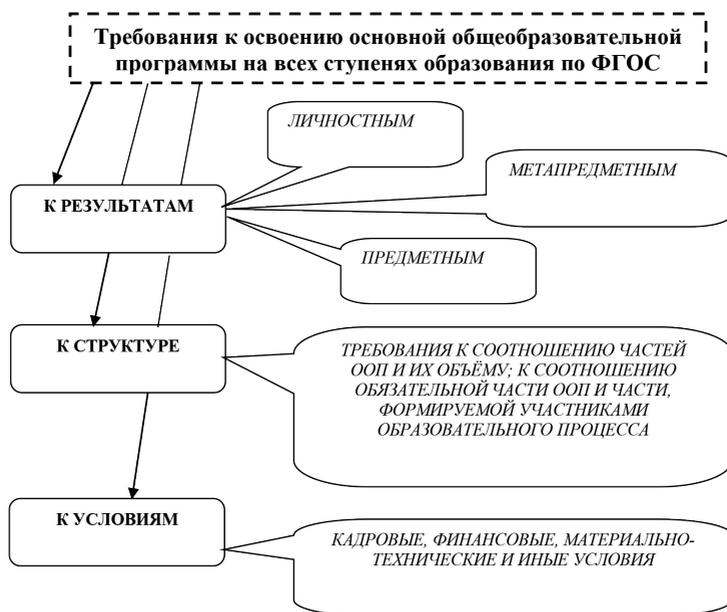


Рис. 1.5. Требования к освоению основной общеобразовательной программы на всех ступенях образования по ФГОС

Среди требований к условиям организации образовательного процесса относится обновление содержания и модернизация технологий деятельностного типа, реализующих его с учётом запросов детей и родителей, а также особенностей субъектов Российской Федерации и в целом социокультурных условий развития информационного общества (см. табл. 1.3).

Таблица 1.3

**Детерминация обновления образовательных технологий
современными социокультурными условиями общества
(по О. Н. Крыловой)**

<i>Тенденция</i>	<i>Задача</i>	<i>Технологии</i>
Переход от обучения к учению	Поиск организационных форм освоения содержания образования	Модульно-рейтингового обучения, организации самостоятельной работы, дистанционного обучения, кредитной системы
Повышение наукоёмкости образования	Расширение спектра видов продуктивной образовательной деятельности студентов	Проектной, учебно-исследовательской, научно-исследовательской, творческой деятельности
Возрастание роли информации в современном мире	Организация работы с информацией	ТРКМ (ЧП) – технология развития критического мышления через чтение и письмо, информационной деятельности, проблемного обучения
Возрастание роли командной работы в современном мире	Организация группового взаимодействия в образовательном процессе	Организации группового взаимодействия, организации дискуссии, обучения на основе социального взаимодействия
Возрастание роли компетентности специалистов на рынке труда, связанных с усложнением задач общественного развития	Развитие профессиональной компетентности	Контекстного обучения
Возрастание роли субъектности и самостоятельности, необходимость учения «через всю жизнь»	Осуществление учения	Рефлексивного обучения, оценки достижений, самоконтроля, самообразовательной деятельности

О. Н. Крылова отмечает, что зачастую инновации в образовании, в том числе связанные с образовательными технологиями, не всегда приживаются: «Этому есть и научное и афористическое объяснение: “дерево без корней не растёт”. Инновации без опоры на традиции практически обречены на вымирание. Именно поэтому в основу развития содержания школьного образования может и должна быть положена знаниевая традиция... которая представляет собой типичную для конкретного этапа развития образования совокупность определённых 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» (см. табл. 1.4) [54, с. 28–29].

Таблица 1.4

Видология знаний в содержании образования

<i>Структура компетентности</i>	<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Знания (когнитивная основа компетентности)	Информационные	Описывают явления, законы, понятия и т. п. Отвечают на вопросы «Что?», «Кто?»	Предметный, межпредметный, надпредметный
Опыт использования знаний (умения)	Процедурные	Отражают способы деятельности, характеризуют то, как явления познавать, как использовать. Отвечают на вопрос «Как?»	
Отношение к процессу, содержанию и результату компетентностей	Оценочные	Отражают отношения. Отвечают на вопросы «Зачем?», «Какова роль и значение данного явления?»	

<i>Структура компетентности</i>	<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Эмоционально-волевая саморегуляция	Рефлексивные (личностные)	Отражают чувственное восприятие, мотивацию, личные ценности, самоконтроль и самооценку. Предлагают отбор и интерпретацию информации, оценок, мнений, суждений. Отвечают на вопрос «Почему это для меня важно?»	

Таким образом, в современных образовательных технологиях должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализацию образовательных Стандартов и достижения обучающимися результатов заданных в них (см. рис. 1.6).

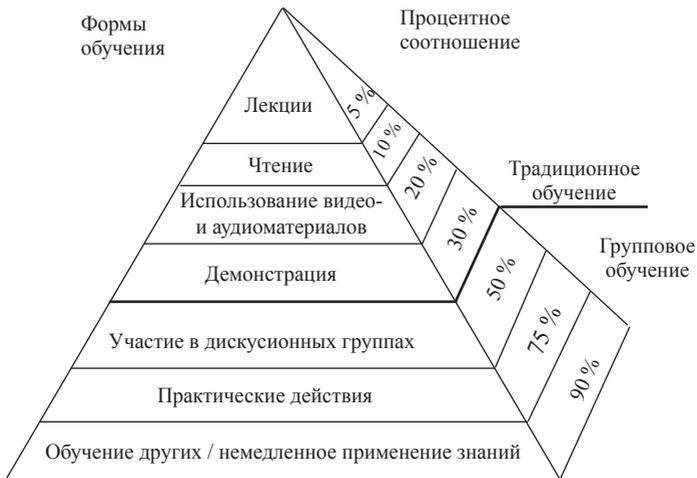


Рис. 1.6. Эффективность усвоения учебной информации (по Дж. Мартину)

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам использования современных образовательных технологий позволил нам определить следующие их основные характеристики:

- переход от репродуктивного характера к проблемности обучения;

- учёт всех видов знаний (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов (по О. Н. Крыловой);

- эффективность усвоения учебной информации (проведённые в США в 1980-х гг. исследования (*National Training Laboratories in Bethel, Maine*) позволили обобщить данные относительно эффективности: средний процент усвоения знаний) различных методов обучения. Эти результаты (по Дж. Мартину) представлены на рис. 1.6 [69];

- организация активной познавательной деятельности обучающихся и опора на их личный опыт;

- учёт индивидуальных образовательных потребностей, здоровья, предоставление возможности выбора вида познавательной деятельности;

- наличие 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) [104, с. 120];

- интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;

- интегрированность;

- рефлексивность и критичность;

- создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области (по А. В. Хуторскому) [101, с. 85];

- применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов;

– ориентир на достижение высоких образовательных результатов.

Резюмируя изложенное, подчеркнём, что в процессе организации деятельности детей и подростков в условиях реализации современной образовательной политики актуальной является модернизация образовательных технологий в направлении содействия развитию у обучающихся самостоятельности и критического мышления, способности решать проблемы и конструктивно взаимодействовать в социуме. Современные технологии, способствующие развитию обучающегося как активного субъекта учения, довольно обширны. Среди них технологии: учебно-исследовательской и проектной деятельности, ТРИЗ, развития критического мышления, проблемного обучения, учебных вопросов, квест-технологии и др. [38].

1.2. Теоретические основы квест-технологии как современной образовательной технологии

В данном параграфе представлен материал о квест-технологии (или образовательном квесте) от истоков зарождения до современных научно-методических аспектов её развития в зарубежной и отечественной науке и практике. Обоснована позиция, что квест-технология в образовании является самостоятельной образовательной технологией.

Изменения, происходящие в современном информационном обществе, влияют на все сферы жизни человека, безусловно, и на образование. Наблюдается трансформация целей и смыслов образования от передачи постоянно накапливающейся информации от поколения к поколению к освоению способов, средств мышления и умений разносторонне работать с большими потоками информации (уметь найти, анализировать, аргументировать, оценивать, интерпретировать, «уплотнять» информацию и др.), на основе чего – самостоятельно и ответственно совершать выбор [82].

Современные социокультурные условия детерминируют развитие образовательных технологий, зачастую их обновле-

ние идёт посредством интеграции идей из нескольких технологий и применения сетевых ресурсов интернета; технических средств обучения, включая электронные гаджеты, что способствует высокой личностной включённости в обучение, интерактивному взаимодействию обучающихся, быстрому доступу к информации и повышению у них познавательной мотивации.

К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена квест-технология. Истоки разработки связаны с созданием и применением веб-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марча (США, 1995). Термин «веб-квест» (*WebQuest*) был введён Б. Додж – профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего, разработавшим методику использования интернета для интеграции в учебный процесс при решении проблем [110]. Слово «квест» (от англ. *quest* – «поиск, искомый предмет, поиск приключений») означает «целенаправленный поиск». Наряду с этим смыслом применяется и для обозначения определённого типа компьютерных и реальных игр [45]. Слово «веб», или «вэб» (от англ. *web* – «паутина, сеть») – интернет-пространство. То есть *WebQuest* можно перевести как «поиски в интернет-сети» [20].

Более чем за двадцатилетний период Б. Джоджи на своём персональном сайте *QuestGarden* представил 30 000 интернет-разработок веб-квеста. Данный ресурс переведён на 10 языков: испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский [108].

В августе 2007 г. программа Государственного университета Калифорнии *MERLOT* удостоила этот ресурс премии *MerlotClassics*. Жюри отметило, что «...использования *WebQuests* является сильной поддержкой научных исследований в учебной деятельности. Проблема всегда была технической. Как делать достаточно легко веб-разработки, так, чтобы все преподаватели могли, когда это необходимо, создавать веб-квесты. Б. Додж решает эту проблему, предоставляя инструмент, который используется учителями и оказывает им

педагогическую поддержку в профессиональной деятельности. Этот инструмент используется педагогами во всём мире для организации структурированной деятельности, которые учащиеся могут использовать для разрешения реальных проблем» [113].

Итак, Б. Додж определяет веб-квест как модель (технический ресурс или приложение в интернете) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач (1995).

Концепция веб-квеста далее была развита Т. Марчем (США) в аспекте когнитивной психологии, которая определила веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на важные ресурсы в интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать 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 её преобразования. Т. Марч, опираясь на труды Л. С. Выготского об интериоризации и «зоне ближайшего развития», делает вывод, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры (более образно в английском это выглядит как «леса, возводимые вокруг здания при реконструкции или строительстве» – *scaffolding*) – это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Опоры, или скаффолды Т. Марч определяет как «временные рамки, призванные помочь учащимся действовать за пределом своих возможностей» [111]. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. По мере продвижения учащихся к достижению поставленных задач, уровень «поддержки» снижается, т. к. умения претерпевают процесс интериоризации. Анализ того, как трактуется отечественными исследователями понятие «веб-квест», представлен в табл. 1.5 и 1.6.

Таблица 1.5

Контент-анализ термина «веб-квест»

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
1	Bernie Dodge [108]	Веб-квест как модель (технический ресурс или приложение в интернете) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач (1995)	1. Модель (технический интернет-ресурс). 2. Учебная задача
2	Я. С. Быховский. Образовательные веб-квесты [19]	Образовательный веб-квест – это сайт в интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу	1. Сайт в интернете. 2. Учебная задача
3	Г. А. Воробьев. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции [23]	Под веб-квестом понимается веб-проект, в котором часть или вся информация, с которой работают обучаемые, находится на различных веб-сайтах	1. Веб-проект. 2. Веб-сайт
4	Л. Г. Жук. Интернет-технологии как средство организации самостоятельной работы студентов технических вузов: на материале обучения иностранному языку [31]	Веб-квест – разновидность веб-проектов. Представляет собой самостоятельно планируемую и реализуемую исследовательскую деятельность студентов на иностранном языке на основе личностно-деятельностного и компетентностного подходов с использованием специально отобранных интернет-ресурсов с целью поиска, анализа и преобразования информации	1. Разновидность веб-проектов. 2. Самостоятельно планируемая и реализуемая исследовательская деятельность. 3. Использование интернет-ресурсов

Продолжение табл. 1.5

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
5	Ю. Б. Дроботенко. Организация самостоятельной работы студентов в вузе при изучении педагогических дисциплин [29]	Веб-квесты – это вид самостоятельной работы студентов, направленный на становление способности студентов самостоятельно решать учебные профессионально-педагогические задачи с использованием информационных ресурсов интернета	1. Вид самостоятельной работы. 2. Учебные задачи. 3. Использование информационных ресурсов интернета
6	С. Ф. Катержина. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием Web-технологий [44]	Web-технология навигации по гиперссылкам, которая позволяет создавать различные обучающие системы, а те, в свою очередь, являются основой для организации различных форм дистанционного образования	1. Технология навигации по гиперссылкам. 2. Основа для дистанционного обучения
7	О. В. Волкова. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов [21]	Веб-квест как вид информационных, проблемно-ориентированных заданий индивидуального или группового обучения, направленных на формирование и развитие навыков поисковой и исследовательской деятельности студентов в процессе освоения, исследования, обработки и презентации языкового учебного материала	1. Вид информационных, проблемно-ориентированных заданий. 2. Поисковая и исследовательская деятельность

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
8	В. В. Шмідт. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [102]	Веб-квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией	1. Мини-проект. 2. Поиск информации в интернете. 3. Поставленная задача (т. е. учебная задача)
9	Е. И. Багузина. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности [8]	Веб-квест представляет собой проблемное задание-проект с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Веб-квесты разрабатываются для максимальной интеграции интернета в различные учебные предметы на разных стадиях обучения, и охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему	1. Проблемное задание-проект. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные ресурсы интернет
10	Т. А. Кузнецова. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда [55]	Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды	Интерактивная образовательная среда

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
11	А. В. Яковенко. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [107]	Веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные ресурсы интернета
12	С. В. Напалков. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе [63]	Тематический образовательный веб-квест – это такой квест, который имеет информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения. Предполагает выполнение учащимися учебно-познавательных заданий по поиску и отбору информации с использованием интернет-ресурсов, способствующей систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы	1. Информационный контент. 2. Учебно-познавательные задания. 3. Поиск и отбор информации с использованием интернет-ресурсов. 4. Представление информации в виде целостной системы
13	Н. В. Кононец. Веб-квест як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання інформатики [49]	Веб-квест – педагогическая технология, совокупность методов и приёмов организации исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации, используя интернет-ресурсы с практической целью	1. Педагогическая технология. 2. Организация исследовательской деятельности. 3. Поиск информации с использованием интернет-ресурсов

Продолжение табл. 1.5

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
14	А. П. Авраменко. Модель интеграции мобильных технологий в преподавание иностранных языков для развития устных видов речевой деятельности [1]	Мобильный квест – формат интерактивных, проблемно-поисковых заданий	1. Интерактивное задание. 2. Проблемно-поисковое задание
15	Г. С. Исакова. Формирование организационной культуры обучающихся колледжа с использованием электронных ресурсов [41]	Образовательный веб-квест определяется как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Особенностью веб-квестов является то, что часть или вся информация находится на различных веб-сайтах	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные ресурсы интернета. 4. Веб-сайт
16	Е. М. Шульгина. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест [103]	Веб-квест – это один из сложных типов учебных интернет-ресурсов, представляющий собой сценарий проектной деятельности с использованием ресурсов сети Интернет	1. Тип учебных интернет-ресурсов. 2. Сценарий проектной деятельности. 3. Ресурсы интернета

Окончание табл. 1.5

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
17	Е. В. Толмачева. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии [95]	Веб-квест технология – эффективное дидактическое средство формирования и развития профессионально-коммуникативной и информационной компетенции за счёт существенного насыщения содержания обучения разнообразным профессионально-ориентированным материалом, использования возможностей интернет-ресурсов, повышения мотивации обучения, предоставления самостоятельности в рамках коллективного веб-проекта, обеспечения учебно-информационными ресурсами, формирования уверенности в успехе и возможности полноценной самореализации в процессе языковой подготовки	1. Дидактическое средство. 2. Профессионально-ориентированный материал. 3. Интернет-ресурс. 4. Коллективный веб-проект

Таблица 1.6

Сводная таблица основных структурных элементов понятия «веб-квест»

<i>Номер пункта</i>	<i>Основные элементы</i>	<i>Номер определения</i>	<i>Сумма</i>
1	Модель	1	1
2	Дидактическое средство	17	1
3	Педагогическая технология	13	1
4	Дистанционное образование	6	1

Окончание табл. 1.6

<i>Номер пункта</i>	<i>Основные элементы</i>	<i>Номер определения</i>	<i>Сумма</i>
5	Представление информации в виде целостной системы	12	1
6	Учебная задача	1, 2, 5, 8	4
	Учебно-познавательные задания	12	1
	Вид информационных, проблемно-ориентированных заданий	7	1
	Профессионально-ориентированный материал	17	1
7	Интернет-ресурс	1, 4, 5, 9, 11, 15, 16, 17	8
	Поиск информации в интернет	8	1
	Поиск и отбор информации с использованием интернет-ресурсов	12, 13	2
	Сайт в интернете	2	1
	Информационный контент	12	1
	Тип учебных интернет-ресурсов	16	1
	Технология навигации по гиперссылкам	6	1
	Веб-сайт	3, 15	2
8	Организация исследовательской деятельности	13	1
	Самостоятельно планируемая и реализуемая исследовательская деятельность	4	1
	Вид самостоятельной работы	5	1
	Поисковая и исследовательская деятельность	7	1
9	Проблемно-поисковое задание	14	1
	Проблемное задание	11, 15	2
	Проблемное задание-проект	9	1
10	Элемент ролевой игры	9, 11, 15	3
11	Интерактивная образовательная среда	10	1
	Интерактивное задание	14	1
12	Мини-проект	8	1
	Веб-проект	3, 4, 17	3
	Сценарий проектной деятельности	16	1

Анализ понятия «веб-квест» его основателями и отечественными учёными (см. табл. 1.6) позволил сделать вывод, что все исследователи при определении его сущности выделяют такие обязательные характеристики, как: во-первых, использование сети Интернет для поиска информации; во-вторых – решение учебной задачи проблемного характера с элементами ролевой игры, что предполагает активную познавательную деятельность обучающихся.

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

Основателями веб-квеста была предложена следующая его структура, которая может быть транслирована в целом на квест-технологию (или образовательный квест):

- вступление, где чётко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста;
- центральное задание проблемного характера и итоговый результат самостоятельной работы;
- список информационных ресурсов, включающий ссылки на ресурсы в интернете, адреса веб-сайтов по теме и др.;
- описание процедуры работы;
- описание критериев и параметров оценки веб-квеста;
- руководство к действиям, организующим учебную работу (временные рамки, рекомендации по использованию электронных источников, форма представления результатов и др.);
- заключение, где суммируется приобретённый участниками квеста опыт, и могут ставиться новые задачи.

Согласно критериям оценки качества веб-квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест дол-

жен иметь интригующее введение, чётко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, обеспечивающее разные углы зрения на проблему, и обоснованное использование интернет-источников. Лучшие примеры веб-квестов демонстрируют связь с реальной жизнью, их заключение непосредственно связано с введением, суммирует познавательные навыки и возможность применить их в других дисциплинах или областях [112].

В основе выполнения квеста лежит «центральное» задание проблемного характера, в соответствии с вариантами которого, Дж. Э. Феррени (J. A. Farrery) предложила следующую классификацию квестов: журналистское расследование; аналитическое, творческое или научное исследование; разгадка тайны; поиск истины и др. (см. табл. 1.7) [109].

Таблица 1.7

**Классификация веб-квестов по типу учебной задачи
(по Дж. Э. Феррени)**

<i>Номер пункта</i>	<i>Тип учебной задачи</i>	<i>Характеристика сущности задания</i>	<i>Пример</i>
1	<i>Компиляция</i>	Задание, выполняемое в форме рассказа, собственного вывода на основе чужих исследований, сочинений и требующее изучения нескольких источников. Такое задание в основе самого простого типа квеста, ориентированного на общее ознакомление с предложенной темой с использованием различных источников информации, осмыслением и обработкой полученной информации в форме рассказа, собственного вывода, презентации, составления гербария, книги рецептов и т. д.	Изучив состояние озера Кенон, расположенного в окрестностях г. Читы, составьте презентацию «Экологические проблемы озера Кенон»

Продолжение табл. 1.7

Номер пункта	Тип учебной задачи	Характеристика сущности задания	Пример
2	<i>Переосмысление</i>	Задание, направленное на поиск информации по заданной проблеме, представленное в виде презентации, буклета, рекламного проспекта с учётом личностного восприятия информации	В образовательном квесте «Знакомьтесь, Забайкальский край!» учащимся предлагается изучить информацию по данной теме и разработать презентацию или рекламный буклет о Забайкальском крае. Предлагается работать в группах, по различным направлениям для достижения полного представления о заданной теме. Так, «географы» отвечают за сбор данных о географических особенностях Забайкальского края; «историки» изучают исторические события и вклад учёных, политиков, спортсменов в развитие края; «туристы» ищут информацию по организации поездки для создания виртуального путешествия по краю и т. д.
3	<i>Убеждение</i>	Задание направлено на сбор информации с целью убеждения оппонента в своей точке зрения. Учащимся предлагаются разные варианты точек зрения какой-то конкретной ситуации к осмыслению и изучению. Их задача – разработать такую стратегию, которая бы способствовала убеждению слушателей, выступающих с противоположной точкой зрения	Урок-суд, подтверждение или опровержение гипотезы: «Мобильный телефон: вред или польза?» и т. д.

Продолжение табл. 1.7

<i>Номер пункта</i>	<i>Тип учебной задачи</i>	<i>Характеристика сущности задания</i>	<i>Пример</i>
4	<i>Журналистское расследование</i>	Задание направлено на сбор, систематизацию, описание информации в виде статьи журнала или газеты, выполненные по законам публицистического жанра. Взяв на себя роль журналистов, учащиеся собирают информацию, систематизируют и описывают на примере выбранного издания, в качестве которого могут выступать журналы и газеты, выпускаемые как в регионе, так и центральные издания	Подготовить материал для детской газеты «Чадо» по проблеме использования жевательной резинки
5	<i>Аналитическое исследование</i>	Задание направлено на выявление взаимосвязей. Это может быть оценка влияния на здоровье определённых воздействий, установление причинно-следственных связей, сходства и различия и т. д.	Учащимся предлагается изучить ситуацию по факту обращения более 30 человек в больницы города Читы 20 апреля с жалобами на обострение аллергии, астмы, отёк слизистой глаз и т. д. Группа «медиков» изучает ситуацию со своей стороны, предлагает способы оказания первой помощи. Группа «экологов» оценивает экологическую обстановку в Забайкальском крае в данный период времени. Группа «лесников» изучает пожары и степень их распространённости и т. д.

Продолжение табл. 1.7

<i>Номер пункта</i>	<i>Тип учебной задачи</i>	<i>Характеристика сущности задания</i>	<i>Пример</i>
6	<i>Разгадка тайны</i>	В задании скомпилированы в виде проблемы или загадки увлекательные и интересные факты из любой научной области, которые необходимо раскрыть или разгадать. Для того чтобы разгадать загадку или решить проблему, учащиеся работают в группах, выполняя разные роли, и проводят тщательное расследование с целью получить ответ на поставленную проблему или загадку	Отгадать загадки: «Тайна Яблоневого хребта», «Куда исчезли пальмы в Забайкалье?», «В поисках сокровищ Чингисхана» и т. д.
7	<i>Творческое исследование</i>	Задание направлено на творческое, креативное или нестандартное представление информации, собранной по заданной теме с использованием различных источников. Форматом представления может быть картина, радиоспектакль, агитбригада и др.	Учащиеся исследуют конкретную тему, собирают информацию, которую преобразуют в творческий продукт, например, подготовить выступление агитбригады «В защиту леса»
8	<i>Поиск истины</i>	Задание направлено на поиск информации по определённой теме, сопоставление различных точек зрения на заданную тему, принятие согласованного конечного решения или результата, компромиссного для каждого участника поиска	Работая в разных ролевых группах, каждая из которых движется по своему направлению, анализируя различные точки зрения, группы должны прийти только к одному, общему, согласованному решению

<i>Номер пункта</i>	<i>Тип учебной задачи</i>	<i>Характеристика сущности задания</i>	<i>Пример</i>
9	<i>Научное исследование</i>	Направлено на формирование умения у учащихся использовать методы и методологию исследовательской деятельности. Научная задача включает в себя такие навыки, как создание гипотезы, проверка гипотезы и сравнение результата с первоначальным прогнозом	Учащимся предлагается научная проблема, которую необходимо решить: «Влияние фитонцидов на рост и развитие микробов»

Хотя веб-технология была открыта более 20 лет назад, в российском же образовательном пространстве её распространение началось приблизительно 10 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.

Основная информация представлена в сети Интернет, где преобладает теоретическое описание и практическая реализация веб-квестов. Это, по нашему мнению, ориентирует педагогов на неправильное использование квест-технологии в деятельности детских организаций и объединений: педагогами за пример берутся квесты для виртуального пространства и переносятся в реальное пространство, т. е. проводятся квесты в помещении и т. д. Нет чётко разработанной структуры образовательного квеста, его правил, критериев оценки, вариантов рефлексии и т. д. В результате проведённого нами опроса в 94 % случаев выявилось, что педагоги сами никогда не выступали участниками какого-либо квеста, хотя при этом уже использовали эту технологию в своей профессиональной деятельности [77].

В подтверждении тезиса о незначительном распространении веб-квест технологии в образовательном пространстве приведём данные исследования Е. В. Семенинова и А. А. Ахаяна (2014). Авторами проведено исследование об использовании образовательной технологии «веб-квест» как инструмента повышения познавательного интереса и активности учащихся. Проведённый поиск по ключевым словам в русскоязычном сегменте интернета показал, что веб-квест является термином, наименее часто встречающимся в сочетании со словосочетанием «познавательный интерес» в сравнении с другими терминами, обозначающими форму взаимодействия субъектов и терминами, обозначающими форму представления результатов (см. рис. 1.7) [85].

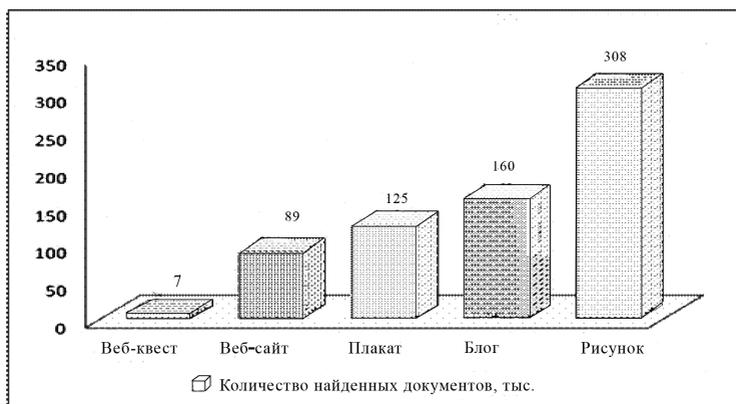


Рис. 1.7. Число документов, содержащих термины «веб-квест», «веб-сайт», «блог», «рисунок», «плакат» в сочетании с термином «познавательный интерес», по данным поисковой системы Yandex в пределах русскоязычного сегмента интернета (по исследованию Е. В. Семенинова и А. А. Ахаяна [85])

По мнению авторов, веб-квест, и как форма взаимодействия, и как форма представления информации, мало знаком пользователям русскоязычного интернета, так или иначе интересующимся «познавательным интересом». Они считают, что веб-квест может служить инструментом развития познава-

тельного интереса школьников, поскольку он сочетает в себе постановку исследовательской задачи с привычной для современного школьника средой глобальной сети.

Анализ диссертационных исследований и научно-методических публикаций последнего десятилетия 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 реальным миром, поэтому правомерно употреблять термин «квест-технология», или «образовательный квест».

Следует заметить, что в развлекательном бизнесе наблюдается активное распространение этой технологии, даже в интернете можно найти статью с таким названием, как «Эпидемия квестов – пора оторваться от монитора и попробовать выбраться из комнаты», в которой отмечается, что «...первые квест-комнаты в реальности появились ещё в 2006 г. в Будапеште. Квесты в реальности – новый увлекательный вид развлечений, который покорила Европу, Азию и Америку. Час в закрытом помещении среди кодов, шифров и головоломок стал популярным отдыхом для компаний от двух до восьми человек, как среди подростков, так и взрослого поколения» [116].

Квест-технология носит интегрированный характер, о чём свидетельствуют следующие тезисы:

– алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии, что 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 в. [30];

– интрига и сюжет, привнесённые 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 представления результата квеста, 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 информационно-коммуникативной технологии (далее – ИКТ); сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и/или игрой по определённому сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

Следует обратить внимание, что сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казаки-разбойники», «Поиск клада» и др.). Небезынтересным является обращение и к классической педагогике, так Я. А. Коменский отмечал, что замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном строе, и об архитектуре, и о многом другом. Можно провести подготовку даже к медицине, если в весеннее время показать ученикам в поле или в саду роды трав, вызывая их на соревнование в том, кто больше узнает. Таким образом, не только будет выяснено, кто от природы склонен к ботанике, но рано будут пробуждены и светочи знания. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать званием доктора, лиценциата или кандидата медицины. Так

же и во всех остальных таких упражнениях: в военной игре учащиеся могут получать звание полководца, трибуна, капитана, знаменосца; в вопросах политических – звание царя, советника, канцлера, маршала, секретаря, посла... подобная игра приводит к серьёзному» [48, с. 299].

Отличаются квест-технологии от традиционных игр в педагогике заданиями проблемного характера и поиском информации в сети Интернет, а веб-квесты – глубоким «погружением» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчёркивает, 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 в системе дополнительного образования и детских общественных организациях и объединениях, что послужило толчком для проектирования технологической карты как основы разработки образовательного квеста.

1.3. Анализ применения современных образовательных технологий в условиях детской общественной организации

В параграфе раскрыта сущность понятия «детская общественная организация». Проведён контент-анализ термина «детская общественная организация» и проанализированы педагогические исследования в контексте применения современных образовательных технологий в детских общественных организациях и подготовки педагогов к реализации квест-технологии.

С 1922 г. до начала 90-х гг. XX в. в понимании структуры и сущности детского движения всё было предельно понятно. В нашей стране существовала одна взрослая политическая

партия, одна молодёжная организация и одна детская общественная (общественно-политическая, как ее называли в те годы) – Всесоюзная пионерская организация.

В 1990-е гг. начался переход от единой, монопольной, и, по сути дела, государственной детской организации к некоему множеству детских формирований. Одна из причин – это критика пионерской организации, выдавливание её за пределы школы, в которой перестали существовать и пионерские комнаты, и сами пионерские организации.

Для отечественного детского движения наступил новый исторический период. Всё, что создавалось на протяжении десятилетий в рамках Всесоюзной пионерской организации (от собственности до системы подготовки кадров, от идеологии до трактовки истории пионерской организации) оказалось жёстко и резко, даже кардинально разрушено. Это был воистину «шок без терапии». Масштабность происшедших перемен в российском движении даже не впечатляла, она поражала [15]:

1. Вместо прежней ситуации, когда только единицы подростков соответствующего возраста не являлись членами детской организации, такими теперь являлись только единицы (в масштабах общей численности).

2. Вместо мощной государственной поддержки деятельности детских объединений, их органов печати, пионерских лагерей (неважно, что формально их финансировали профсоюзы) – полный отказ в государственном финансировании на федеральном уровне с чисто добровольной точечной поддержкой на уровне регионов и муниципий; огосударствление и последующая приватизация собственности пионерской организации.

3. Вместо отстроенной системы подготовки и переподготовки кадров для внеурочной работы с детьми в рамках детских организаций и объединений – полное разрушение такой системы и отсутствие внятных аналогов.

4. Вместо основного базирования детской организации в школах с отдельными очагами объединений на базе учреждений дополнительного образования и по месту жительства –

практически полное отсутствие детских объединений в школах с сохранением отдельных объединений во внешкольной среде.

5. Вместо явно выраженной социальной (в том числе идеологической) направленности пионерской организации с её ясными целями, программами и формами работы – подчёркнутая идеологическая стерильность и центрация целей исключительно на интересах членов объединений.

Начался сложный дискурс от моноорганизации через максимальную вариативность типов и видов объединений, затем через вторичное упорядочение организационных структур к новой моноорганизации. Собственно же на практике в это время происходило становление и развитие различных видов детских объединений и организаций.

С начала 90-х гг. прошлого столетия в России развивается детское движение – один из важнейших факторов социального становления подрастающего поколения. Параллельно идёт исследование феномена детского движения в различных отраслях научных знаний – педагогике, психологии, социологии, политологии.

В докладе экспертной группы «Развитие сферы образования и социализации в Российской Федерации в среднесрочной перспективе» (2012) отмечалось, что практически перестали существовать детские и молодёжные общественные организации (если они и действуют, то очень локально) [78, с. 29].

Жизнедеятельность детских общественных объединений сегодняшнего дня характеризуется иной социально-политической ситуацией, созданной правовой основой деятельности. Ратификация Конвенции о правах ребёнка и принятие Федерального закона «Об общественных объединениях» (1995) в новой редакции от 2 июня 2016 г., Федерального закона «О государственной поддержке молодёжных и детских общественных объединений» (1995) и Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (1998) обеспечили условия роста множества детских общественных организаций. Дети и молодёжь (64,5 %) счита-

ют необходимым создавать и развивать общественные молодёжные и детские объединения. Членами/участниками общественных объединений являются 32 % детей и молодёжи [94].

Согласно статье 7 Федерального закона «Об общественных объединениях», общественные объединения могут создаваться в одной из следующих организационно-правовых форм: общественная организация; общественное движение; общественный фонд; общественное учреждение; орган общественной самодеятельности [67].

Министерство образования РФ в последние годы стало больше уделять внимание общественному движению юных граждан. Так, в феврале 2000 г. издаются «Методические рекомендации о расширении деятельности детских и молодёжных объединений в образовательных учреждениях». В мае 2001 г. было принято постановление по итогам коллегии Министерства образования, посвящённое проблемам взаимодействия органов и учреждений системы образования с детскими общественными организациями – «Об опыте взаимодействия органов управления образованием и детских общественных объединений». Нормативно-правовую базу детского движения Российской Федерации составляют также Указ Президента Российской Федерации от 1 июня 2012 г. № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012–2017 годы» и Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

В настоящее время в развитии детского движения современной России происходят серьёзные преобразования. Этому способствует принятый 29 октября 2015 г. Указ Президента Российской Федерации № 536 «О создании Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации “Российское движение школьников”». Основной задачей нового движения является развитие интеллектуального, профессионального и творческого потенциала подрастающего поколения.

В настоящее время найден один из механизмов развития детского и молодёжного движения через создание госу-

дарственного учреждения «Российский детско-юношеский центр». Учредителем «Российского детско-юношеского центра» с соответствующими исполнительными полномочиями выступает Федеральное агентство по делам молодёжи (Росмолодёжь) – единственный профильный общенациональный орган государственной власти, деятельность которого целиком сосредоточена на развитии молодых граждан России.

Предполагается, что будет вестись практическая работа: по организации специализированных молодёжных лагерей; вовлечению подрастающего поколения в инновационную, предпринимательскую и трудовую деятельность; по развитию гражданского самосознания и активности молодёжи; по формированию здорового образа жизни в качестве приоритета у детей; по организации и проведению разнообразных конкурсов, олимпиад и других соревнований среди молодёжи, способствующих всестороннему развитию подрастающего поколения [81].

За последнее 25 лет облик детских общественных организаций в Российской Федерации претерпел ряд серьёзных изменений. Сегодня они демонополизированы, вариативны по направлениям деятельности, разнообразны по формам и механизмам реализуемых программ и проектов. Детские общественные организации не только стали особым социальным институтом общества, но и на деле доказали свою значимость и роль в процессе социализации подрастающего поколения [64].

Э. А. Мальцева отмечает, что в настоящее время именно в осмыслении основных содержательных категорий молодёжной политики наблюдается глубокий вакуум. Наука, не имея заказчика, практически ушла из этой сферы. Государство за последние 15 лет не сумело сформулировать смысл и цели своих отношений с молодёжью, а, следовательно, и выстроить эффективное управление государственной молодёжной политикой. Молодёжное и детское сообщество не имеет достаточного ресурса, чтобы самостоятельно организовать научное обеспечение, осмысление сложившейся ситуации и тем более повлиять в этом плане на государство [58].

М. Р. Мирошкина подчёркивает, что к настоящему времени в науке так и не устоялся понятийный аппарат по детскому движению. Поэтому каждый исследователь на старте вынужден акцентировать внимание на дефинициях [61].

Проанализируем, как трактуется отечественными исследователями понятие «детская общественная организация» и «детское общественное объединение». Раскрывая сущность понятия «детская общественная организация», Г. Г. Николаев (2002) отмечает, что это такое общественное объединение детей, которое имеет чёткую структуру, общие нормы жизни, нормативные документы (устав, кодекс, положение), единую систему членства и самоуправления [65].

В Педагогическом энциклопедическом словаре (2002) детская общественная организация понимается как добровольное самодеятельное и самоуправляемое объединение детей и взрослых, созданное для совместной деятельности на основе общих целей и интересов; форма детского движения предполагает документальное оформление (разработка устава и других документов, создание системы руководящих органов и пр.). К детским общественным организациям относятся ассоциации, федерации, союзы, лиги, фонды и прочие организации. Создаются международные, национальные, региональные и другие детские общественные организации [13].

Э. А. Мальцева (2006) под детской общественной организацией понимает самодеятельное, самоуправляемое объединение детей и разделяющих их идеи взрослых, равноправно участвующих в социально значимой деятельности, имеющее регулирующие деятельность нормы и правила, зафиксированные в уставе или другом учредительном документе, выраженную структуру и фиксированное членство [58].

По мнению Л. В. Алиевой (2007), детская общественная организация – одна из форм детского движения и общественного объединения; сложная структура общественно-государственного устройства; определённой приоритетной социальной целевой направленности; структура управляемая (взрослыми) и самоуправляемая; с иерархической взаимозависимостью её первичных звеньев, подструктур, обязательным инди-

видуальным членством, определёнными правами и обязанностями членов, законами, уставом, программой деятельности. Это начальная школа социальной активности подростков, среда выращивания (выявления) лидеров непосредственно в сообществе сверстников [3, с. 10].

В. А. Волохов (2012), проведя сравнительный анализ данной категории, предлагает следующее определение: детская общественная организация – добровольное, самодеятельное, самоуправляемое на основе Устава (и других документов) равноправное объединение детей и взрослых, созданное для совместной деятельности по реализации и защите интересов объединившихся [22, с. 85].

В табл. 1.8 и 1.9 представлены основные характеристики понятия «детская общественная организация».

Таблица 1.8

Контент-анализ термина «детская общественная организация»

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные характеристики понятия</i>
1	М. Р. Мирошкина. Детское движение как социальный институт [61]	Детская общественная организация – самостоятельное самоуправляемое объединение, имеющее своей целью воспроизводство и развитие в подрастающих поколениях личностных качеств, системы взглядов и отношений к окружающему миру, правил поведения в обществе, присущих определённой категории взрослого населения (классу, прослойке, профессиональному, любительскому объединению, партии, молодёжной организации, группе родителей)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Самостоятельное самоуправляемое объединение. 2. Воспроизводство и развитие личностных качеств. 3. Воспроизводство и развитие системы взглядов и отношений к окружающему миру. 4. Воспроизводство и развитие правил поведения в обществе. 5. Совместная деятельность детей и взрослых

Номер пункта	Автор и источник	Трактовка понятия	Основные характеристики понятия
		и реализующее свою цель в совместной деятельности детей и взрослых через определённую систему отношений, структуру, финансовый и кадровый механизмы, определённые в уставе, имеющие особые внешние отличия (символы, ритуалы, церемонии, атрибуты)	6. Устав. 7. Особые внешние отличия (символы, ритуалы, церемонии, атрибуты)
2	Г. Г. Николаев. Воспитание гражданских качеств подростков в детских общественных объединениях [65]	Детская общественная организация – это такое общественное объединение детей, которое имеет чёткую структуру, общие нормы жизни, нормативные документы (устав, кодекс, положение), единую систему членства, самоуправления	1. Чёткая структура. 2. Общие нормы жизни. 3. Нормативные документы (устав, кодекс, положение). 4. Единая система членства. 5. Самоуправление
3	Э. А. Мальцева. Детская общественная организация как пространство социального воспитания подростков [58]	Детская общественная организация – самодеятельное, самоуправляемое объединение детей и разделяющих их идеи взрослых, равноправно участвующих в социально значимой деятельности, имеющее регулирующие деятельность нормы и правила, зафиксированные в уставе или другом учредительном документе, выраженную структуру и фиксированное членство	1. Самодеятельное. 2. Самоуправляемое. 3. Разделяющие идеи детей взрослые. 4. Равноправное участие в социально значимой деятельности. 5. Нормы и правила. 6. Учредительные документы. 7. Выраженная структура. 8. Фиксированное членство

Продолжение табл. 1.8

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные характеристики понятия</i>
4	Б. М. Бим-Бад. Педагогический энциклопедический словарь [13]	<p>Детская общественная организация – добровольное самодеятельное и самоуправляемое объединение детей и взрослых, созданное для совместной деятельности на основе общих целей и интересов; форма детского движения. В практике термины «детская общественная организация» и «детское общественное объединение» иногда употребляются как синонимы, но «детская общественная организация» предполагает более сложную структуру и документальное оформление (разработка устава и других документов, создание системы руководящих органов и пр.) и более масштабную деятельность. К детской общественной организации относятся ассоциации, федерации, союзы, лиги, фонды и прочие организации. Создаются международные, национальные, региональные и др.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Добровольное. 2. Самодеятельное. 3. Самоуправляемое. 4. Объединение детей и взрослых. 5. Совместная деятельность. 6. Общие цели и интересы. 7. Сложная структура. 8. Документальное оформление. 9. Система руководящих органов. 10. Масштабная деятельность

Окончание табл. 1.8

<i>Номер пункта</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные характеристики понятия</i>
5	В. А. Волохов. Искры добрых дел [22]	Детская общественная организация – добровольное, самодеятельное, самоуправляемое на основе устава (и других документов) равноправное объединение детей и взрослых, созданное для совместной деятельности по реализации и защите интересов объединившихся	1. Добровольное. 2. Самодеятельное. 3. Самоуправляемое. 4. Равноправное объединение детей и взрослых. 5. Совместная деятельность. 6. Реализация и защита интересов объединившихся

Таблица 1.9

Сводная таблица основных структурных элементов понятия «детская общественная организация»

<i>Номер пункта</i>	<i>Основные элементы</i>	<i>Номер определения</i>	<i>Сумма</i>
1	Объединение		10
	Самостоятельное, самоуправляемое	1, 2, 3, 4, 5	5
	Самодеятельное	3, 4, 5	3
	Добровольное	4, 5	2
2	Структура (чёткая, сложно выраженная)		3
3	Членство (единое, фиксированное)	2, 3	2
4	Воспроизводство и развитие личностных качеств		2
	Воспроизводство и развитие системы взглядов и отношений к окружающему миру	1	1
5	Система руководящих органов	4	1
6	Нормы и правила жизни		3
	Воспроизводство и развитие правил поведения в обществе	1	1
	Общие нормы жизни	2	1
	Нормы и правила	3	1

<i>Номер пункта</i>	<i>Основные элементы</i>	<i>Номер определения</i>	<i>Сумма</i>
7	Совместная деятельность детей и взрослых		4
	Разделяющие идеи детей взрослые	3	1
	Равноправное объединение детей и взрослых	5	1
	Равноправное участие в социально значимой деятельности	3	1
	Объединение детей и взрослых	4	1
8	Интересы		2
	Реализация и защита интересов объединившихся	5	1
	Общие цели и интересы	4	1
9	Нормативные документы (устав, кодекс, положение)		4
	Нормативные документы	1, 2	2
	Учредительные документы	3	1
	Документальное оформление	4	1
10	Особые внешние отличия (символы, ритуалы, церемонии, атрибуты)	1	1
11	Деятельность		1
	Масштабная деятельность	4	1

На первом этапе проведения контент-анализа понятия «детская общественная организация» мы выделили все основные характеристики понятия, отмеченные исследователями по каждому определению. Далее объединили характеристики по ведущему признаку, что позволило выделить существенные характеристики понятия «детская общественная организация».

Раскрывая сущность детской общественной организации, учёные в разные годы вносили в определение не только направления и сферы деятельности, но и управленческий механизм. В этой связи, важным для нас является мнение М. Р. Мирошкиной, что детская общественная организация есть самостоятельное самоуправляемое объединение, имеющее своей целью воспроизводство и развитие в подрастающих поколе-

ниях личностных качеств, системы взглядов и отношений к окружающему миру, правил поведения в обществе, присутствующих определённой категории взрослого населения (классу, прослойке, профессиональному, любительскому объединению, партии, молодёжной организации, группе родителей) и реализующее свою цель в совместной деятельности детей и взрослых через определённую систему отношений, структуру, финансовый и кадровый механизмы, определённые в уставе, имеющие особые внешние отличия (символы, ритуалы, церемонии, атрибуты) [61].

Б. М. Бим-Бад отмечает, что в практике термины «детская общественная организация» и «детское общественное объединение» иногда употребляются как синонимы, но детская общественная организация предполагает *более сложную структуру и документальное оформление* (разработка устава и других документов, создание системы руководящих органов и пр.), а также более масштабную деятельность [13].

Понятие «детское общественное объединение» так же не имеет однозначной трактовки. С одной стороны, это первичный детский коллектив (пионерская дружина, скаутский патруль, отряд юнармейцев и др.), в котором дети общаются и взаимодействуют, а с другой, согласно Закону «Об общественных объединениях», следует определять каждое общественное формирование (в том числе и детское), независимо от масштабов, видов, типов, численности, и неважно – движение это, организация или небольшой коллектив.

Членами и участниками детских общественных объединений могут быть граждане, достигшие 8 лет, а молодёжных общественных объединений могут быть граждане, достигшие 14 лет [67].

От понимания сути детской общественной организации, её целей во многом зависит выбор форм деятельности и используемых технологий. Характеризуя деятельность детских общественных организаций, учёные-исследователи выделяют следующие образовательные технологии:

– технологии социального проектирования, проектная деятельность (С. Г. Лесникова, Е. В. Сухушина) [56; 93];

– технология программирования деятельности детских организаций (Л. В. Алиева, А. В. Волохов, Е. Е. Чепурных, Г. Ф. Гаврилычева, Г. М. Иващенко) [42];

– игровые технологии, ролевые, сюжетно-ролевые и театрализованные игры (И. В. Герлах, О. В. Солодова) [25; 89];

– пиар-технологии (Е. В. Крыжина) [53];

– коллективная творческая деятельность (КТД) [91];

– кейс-технология (М. А. Бондарь) [16].

Проведённый анализ исследований показал, что в детских общественных организациях квест-технология не применяется, соответственно и педагоги не готовы к её реализации.

В целом кадровый корпус детского движения составляют вожатые образовательных учреждений, методисты учреждений дополнительного образования. Получает распространение практика добровольчества. В детское движение включаются родители, студенты, спортсмены, общественные деятели [90]. Это актуализирует подготовку кадров в системе дополнительного профессионального образования с учётом достижений современной педагогической науки, модернизации её содержания и технологической обеспеченности.

Резюмируя всё изложенное, подчеркнём, что детская общественная организация есть самостоятельное самоуправляемое объединение, имеющее своей целью воспроизводство и развитие в подрастающих поколениях личностных качеств, системы взглядов и отношений к окружающему миру, правил поведения в обществе, присущих определённой категории взрослого населения (классу, прослойке, профессиональному, любительскому объединению, партии, молодёжной организации, группе родителей) и реализующее свою цель в совместной деятельности детей и взрослых через определённую систему отношений, структуру, финансовый и кадровый механизмы, определённые в уставе, имеющие особые внешние отличия (символы, ритуалы, церемонии, атрибуты) [61].

Актуализируется подготовка кадров в системе дополнительного профессионального образования с учётом достижений современной педагогической науки, модернизации её содержания и технологической обеспеченности. На это указывает закономерность, сформулированная М. Барбером и М. Му-

шаред, согласно которой, качество системы образования не может быть выше качества работающих в ней педагогов [9]. В нашем исследовании подготовка педагогов будет рассмотрена в рамках вуза и системы дополнительного профессионального образования.

С. А. Писарева и А. П. Тряпицына отмечают, в направлении обновления содержания подготовки будущих педагогов необходимо ориентироваться на усиление *практико-ориентированности подготовки* в быстро меняющемся мире [74]. В поддержку этого утверждения приведём данные социологического опроса, проведённого в 44 субъектах Российской Федерации. Из 1500 респондентов многие признают, что в ряде вопросов сегодняшней жизни школьники разбираются лучше, чем их наставники (54 %), это, прежде всего, сфера новых информационных технологий (компьютер, интернет, информатика) [88]. Например, наиболее эффективные системы школьного образования нанимают учителей из высшей по успеваемости трети выпускников школ: из 5 % лучших выпускников в Южной Корее, из 10 % – Финляндии, из 30 % – в Сингапуре и Гонконге. По данной квалификационной комиссии сегодня нанимают учителей из нижней (по успеваемости) трети выпускников школ, поступающих в колледжи, поэтому просто невозможно, чтобы учащиеся окончили школу на должном уровне, если их учителя не обладают теми знаниями, умениями и навыками, которыми должны обладать наши дети.

Задания к разделу 1

Задание 1. Проанализируйте современные парадигмы образования, научно обосновывающие образовательные технологии. Выделите их достоинства и недостатки. Заполните таблицу (см. табл. 1.10).

Таблица 1.10

Достоинства и недостатки современных парадигм образования, научно обосновывающие образовательные технологии

Парадигма	«+»	«-»
Эмпирическая		
Алгоритмическая		
Стохастическая		

Задание 2. Прочитайте притчу «Про дровосека»:

«Шёл охотник по лесу и повстречал дровосека. Согнувшись, тот долго и упорно пилил сваленное дерево. С лица его пот лился ручьём, а всё тело было сильно напряжено. Охотник подошёл поближе, чтобы посмотреть, почему работа движется так медленно и с таким колоссальным трудом.

– Да ваша пила совсем затупилась! – обратился охотник к дровосеку. – Почему бы вам её не заточить?

– Что вы! – воскликнул дровосек, удивлённо посмотрев на прохожего. – У меня совершенно нет на это времени, мне нужно спилить ещё 20 деревьев!

И дровосек снова принялся за работу» [116].

Как Вы думаете, с какими идеями системно-деятельностного подхода можно связать мораль этой притчи?

Задание 3. Выберите любую современную педагогическую технологию и охарактеризуйте её с позиции критериев технологичности. Определите, за счёт какого алгоритма она является воспроизводимой?

Задание 4. Учитывая ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта, изучите группы заданных в стандарте результатов освоения основной образовательной программы. Заполните таблицу на примере одной из ступеней обучения, по выбору (см. табл. 1.11).

Таблица 1.11

Обобщённая характеристика результатов освоения основной образовательной программы

<i>Номер пункта</i>	<i>Название группы</i>	<i>Обобщённая характеристика</i>
1	Личностные результаты	
2	Метапредметные результаты	
3	Предметные результаты	

Задание 5. Проанализируйте ФГОС начального, основного и среднего (полного) общего образования на предмет отражения требований, связанных с формированием личностных и метапредметных достижений обучающихся в «портрете вы-

пускника» [97–99]. Какие современные образовательные технологии в наибольшей степени влияют на достижение школьниками этих результатов? Заполните таблицу на примере любой группы результатов (см. табл. 1.12).

Таблица 1.12

Преимственность требований ФГОС общего образования, направленных на формирование у учащихся метапредметных и личностных достижений

<i>ФГОС</i>	<i>Личностные (или метапредметные) результаты, отражённые в «портрете выпускника»</i>	<i>Образовательные технологии</i>
<i>ФГОС: НОО</i>		
<i>ФГОС: ООО</i>		
<i>ФГОС: С(П)ОО</i>		

Задание 6. Существует точка зрения, что традиционная классно-урочная система образования не отвечает вызовам времени. Приведите известные Вам факты, подтверждающие или опровергающие эту точку зрения.

Задание 7. Познакомившись с табл. 1.4, выберите несколько технологий (не менее трёх), которые вас заинтересовали. Заполните таблицу (см. табл. 1.13).

Таблица 1.13

Характеристика современных образовательных технологий

<i>Номер пункта</i>	<i>Название технологии</i>	<i>Краткая характеристика</i>
1		
2		
3		

Задание 8. Образовательные технологии – это система деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии с определённым

ными принципами организации и взаимосвязи целей, содержания, методов (Н. В. Бордовская) [17, с. 125]. Является ли понятие «образовательные технологии» синонимом к понятию «технологии обучения»? Аргументируйте своё мнение.

Задание 9. Известно, что метод проектов был задуман как альтернатива классно-урочной системе. Почему современная педагогика вновь обращается к этой технологии? Ответ аргументируйте.

Задание 10. Познакомьтесь с сайтом «Обучайтесь полезным навыкам онлайн» (URL: <http://www.4brain.ru>). С какими онлайн-курсами или другими ресурсами сайта, связанными с образовательными технологиями, у Вас возникло желание познакомиться?

Задание 11. Массовый открытый онлайн-курс, MOOC (от англ. *Massive Open Online Course*) – технология организации дистанционного обучения посредством интернета. Постройте кластер по теме «Ценности и недостатки технологии MOOC» по материалам «MOOC (MOOK) и их ценность», размещённым на блоге о саморазвитии *BRAIN* (URL: <https://www.4brain.ru/blog>).

Кластер (гроздь) – это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в тот или иной текст. Кластер является отражением нелинейной формы мышления. Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штурмом». Последовательность действий при построении кластера проста и логична [27]:

– Посередине чистого листа (классной доски) написать ключевое слово или тезис, который является «сердцем» текста, идеи, темы.

– Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы: по модели «планета и её спутники».

– По мере записи, появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников», в свою очередь, тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи.

В итоге получается структура, которая графически отображает наши размышления, определяет информационное поле данной темы.

Задание 12. На уроке или любом другом занятии одним из обязательных этапов является рефлексия деятельности обучающихся независимо от применяемой образовательной технологии. В технологической карте образовательного квеста нами тоже выделен раздел – рефлексия. От педагога требуется организовать рефлексию, поэтому важно знать её толкование в психологии в контексте педагогической деятельности, её виды, методы и приёмы. Выпишите определение рефлексии из психологического и педагогического словарей, познакомьтесь с различными классификациями [13]. Познакомьтесь со статьёй О. А. Битюковой «Формирование рефлексивной компетенции учащихся» [14], материалами учителей на сайтах и различных образовательных порталах (Е. В. Ибрагимова и др.) [34], чтобы заполнить таблицу, которой Вы сможете воспользоваться при проектировании своих уроков (см. табл. 1.14).

Таблица 1.14

Методы и приёмы, стимулирующие развитие рефлексии учащихся в ходе урока

<i>Номер пункта</i>	<i>Вид рефлексии, взаимосвязанный с целями урока</i>	<i>Название метода или приёма развития рефлексии</i>	<i>Как проводится</i>
1	Когнитивная (связана с усвоением содержания учебного материала)		
2	Поведенческая (направлена на самооценку приобретённых умений, навыков и способов деятельности)		
3	Эмоциональная (самоанализ эмоционального состояния, своих отношений в процессе учебной деятельности с учащимися и учителем)		

Раздел 2. Инновационный опыт применения квест-технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений

Второй раздел знакомит с инновационной практикой – вариантами авторских квестов разнообразной тематики для обучающихся различных возрастов. На основе авторской технологической карты и в сотрудничестве с преподавателями, учителями, педагогами дополнительного образования и студентами были разработаны и апробированы различные образовательные квесты: монопредметные, междисциплинарные, досуговые и др.

Изучив теорию о квест-технологии в образовании, Вы, могли убедиться, что проектирование квестов и их проведение – процесс творческий и увлекательный, широко вошедший в зарубежную и отечественную образовательную практику. Сюжеты квестов могут быть разнообразными – от детективных и фантастических фильмов и книг, известных компьютерных игр до уникальных авторских сценариев.

2.1. Рекомендации по проектированию образовательных квестов для детских объединений и детских общественных организаций на основе технологической карты

В данном параграфе представлены рекомендации, которые помогут успешно проектировать образовательные квесты на основе технологической карты.

Квест-технология – современная образовательная 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 определённому сюжету. Алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии – что влияет

на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

С учётом структуры квеста, предложенной её основателями (Б. Додж, Т. Марч), а также вариантов технологической карты урока [57; 62], нами, в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности, разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована педагогами при проектировании образовательных квестов (см. табл. 2.1).

Технологическая карта – описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств [84, с. 16].

Таблица 2.1

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 (моноквест) – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. – или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)
Цель и задачи	Цель носит обобщённый 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	Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её 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: жеребьёвка, 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 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. пункт «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.

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и так далее 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 как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (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, отражёнными в технологической карте. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и так далее с учётом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации.

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты заданные ФГОС. При проектировании и проведении образовательных квестов опорой выступают дидактические принципы системно-деятельностного подхода.

Методические рекомендации по разработке образовательных квестов

Структурные элементы аппарата ориентировки при разработке образовательных квестов представлены в табл. 2.2.

Таблица 2.2

Структурные элементы аппарата ориентировки при разработке образовательных квестов

<i>Аппарат ориентировки</i>	<i>Структурные элементы</i>
	Ключевой ориентир
	Методическая подсказка
	Рефлексия

В основе разработки технологии лежит технологическая карта образовательного квеста, в которой поэтапно представлена структура и описаны требования к его содержательному наполнению.

Следует подчеркнуть, что при разработке любого образовательного квеста ориентиром выступают личностные характеристики, обобщённо представленные в «портрете выпускника», определённой ступени обучения (см. табл. 2.3).

Ориентир 1



Опора на системно-деятельностный подход при проектировании образовательного квеста позволит определить цели и задачи квеста с учётом предметных, метапредметных и личностных результатов, заданных в ФГОС, и успешно реализовать на практике его дидактические принципы: деятельности, непрерывности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности, творчества, а также принцип человекообразности А. Хуторского.

Таблица 2.3

**Становление личностных характеристик выпускника –
«портрет выпускника», заданный в Стандарте [97–99]**

ФГОС НОО	ФГОС ООО	ФГОС СОО
<i>Портрет выпускника</i>		
<ul style="list-style-type: none"> – Любящий свой народ, свой край и свою Родину; – уважающий и принимающий ценности семьи и общества; – любознательный, активно и заинтересованно познающий мир; – владеющий основами умения учиться, способный к организации собственной деятельности; – готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьёй и обществом; 	<ul style="list-style-type: none"> – Любящий свой край и свое Отечество, знающий русский и родной язык, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции; – осознающий и принимающий ценности человеческой жизни, семьи, гражданского общества, многонационального российского народа, человечества; – активно и заинтересованно познающий мир, осознающий ценность труда, науки и творчества; 	<ul style="list-style-type: none"> – любящий свой край и свою Родину, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции; – осознающий и принимающий традиционные ценности семьи, российского гражданского общества, многонационального российского народа, человечества, осознающий свою сопричастность судьбе Отечества; – креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир, осознающий ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества;

ФГОС НОО	ФГОС ООО	ФГОС СОО
<p>– доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать своё мнение;</p> <p>– выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни</p>	<p>– умеющий учиться, осознающий важность образования и самообразования для жизни и деятельности, способный применять полученные знания на практике;</p> <p>– социально активный, уважающий закон и правопорядок, соизмеряющий свои поступки с нравственными ценностями, осознающий свои обязанности перед семьёй, обществом, Отечеством;</p> <p>– уважающий других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов;</p> <p>– осознанно выполняющий правила здорового и экологически целесообразного образа жизни, безопасного для человека и окружающей его среды;</p> <p>– ориентирующийся в мире профессий, понимающий значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы</p>	<p>– владеющий основами научных методов познания окружающего мира; мотивированный на творчество и инновационную деятельность;</p> <p>– готовый к сотрудничеству, способный осуществлять учебно-исследовательскую, проектную и информационно-познавательную деятельность;</p> <p>– осознающий себя личностью, социально активный, уважающий закон и правопорядок, осознающий ответственность перед семьёй, обществом, государством, человечеством;</p> <p>– уважающий мнение других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания и успешно взаимодействовать;</p> <p>– осознанно выполняющий и пропагандирующий правила здорового, безопасного и экологически целесообразного образа жизни;</p> <p>– подготовленный к осознанному выбору профессии, понимающий значение профессиональной деятельности для человека и общества;</p> <p>– мотивированный на образование и самообразование в течение всей своей жизни</p>

Ориентир 2



Опора на системно-деятельностный подход при проектировании образовательного квеста позволит успешно реализовать на практике его дидактические принципы (см. рис. 2.1): деятельности, непрерывности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности, творчества, человекообразности.

Дидактические принципы *системно-деятельностного подхода* следующие [86]:

1. Принцип *деятельности* заключается в том, что ученик, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, осознаёт при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему её норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

2. Принцип *непрерывности* означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учётом возрастных психологических особенностей развития детей.

3. Принцип *целостности* предполагает формирование учащимися обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук).

4. Принцип *минимакса* заключается в следующем: школа должна предложить ученику возможность освоения содержания образования на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).

5. Принцип *психологической комфортности* предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, на развитие диалоговых форм общения.

6. Принцип *вариативности* предполагает формирование учащимися способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

7. Принцип *творчества* означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности.

Наряду с вышеприведёнными принципами 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 [103]. Поэтому при разработке и проведении образовательных квестов предлагаем осуществлять творческий поиск совместно с обучающимися.

Ориентир 3



Помните о классическом принципе природосообразности: учитывайте «законы природы», «законы природы человека» и «законы природы самого воспитания» (по Я. А. Коменскому). Знание возрастной психологии поможет Вам разработать увлекательный квест, который будет интересен Вашим воспитанникам (см. табл. 2.4).

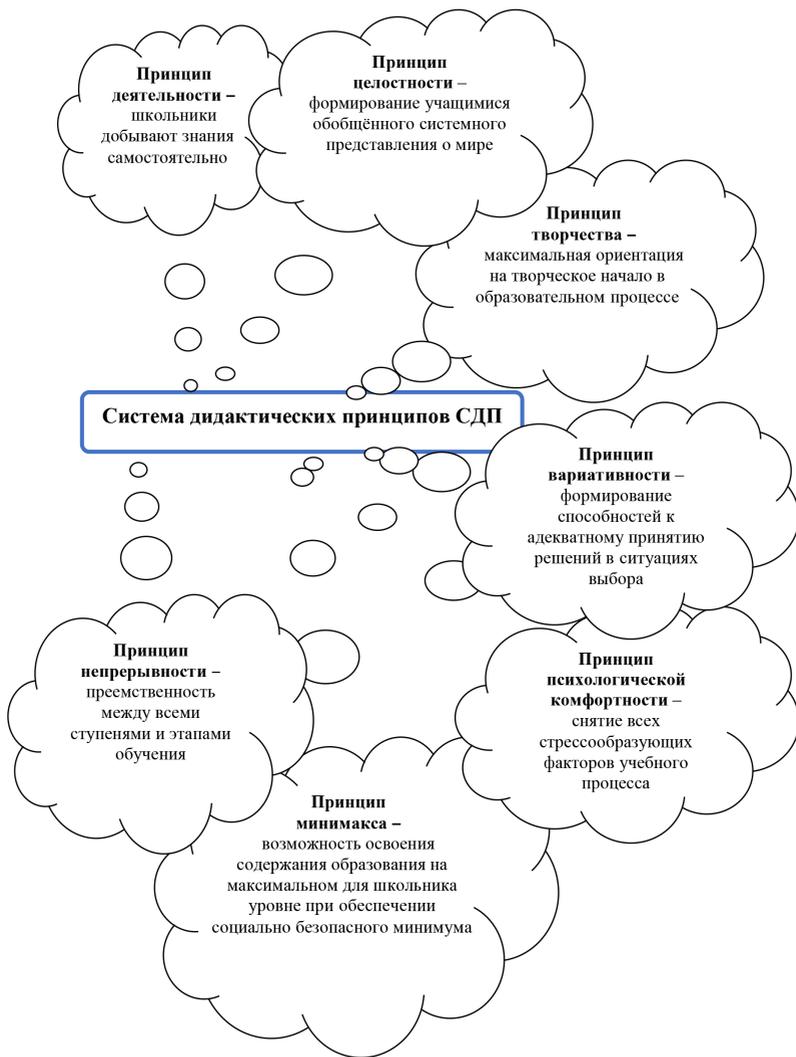


Рис. 2.1. Дидактические принципы системно-деятельностного подхода

Таблица 2.4

Возрастная периодизация по Д. Б. Эльконину [105]

<i>Возраст</i>	<i>Дошкольный возраст</i>	<i>Младший школьный возраст</i>	<i>Подростковый возраст</i>	<i>Ранняя юность</i>
<i>Ведущая деятельность</i>	Ролевая игра	Учение. Деятельность совместная (с учителем)	Межличностное общение со сверстниками. Групповая деятельность	Учебно-профессиональная деятельность. Самостоятельная деятельность
<i>Результаты</i>	Стремление к общественно-значимой деятельности	Произвольность психических явлений, внутренний план действий. Самоконтроль. Рефлексия	Самооценка, критическое отношение к людям, стремление к взрослости, самостоятельности, подчинение коллективным нормам	Формирование мировоззрения, профессиональных интересов, самосознания. Мечты и идеалы

Ориентир 4



При поиске интриги для квеста и разработке легенды, его образного названия используйте сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные Дж. Э. Феррени (компиляция, переосмысление, убеждение, журналистское расследование, аналитическое исследование, разгадка тайны, творческое исследование, поиск истины, научное исследование и др.) (см. табл. 2.5).

Таблица 2.5

**Некоторые варианты объединения различных типов
основного задания [77]**

<i>Тип основного задания</i>	<i>Компиляция</i>	<i>Переосмысление</i>	<i>Убеждение</i>	<i>Журналистское расследование</i>	<i>Аналитическое исследование</i>	<i>Разгадка тайны</i>	<i>Творческое исследование</i>	<i>Поиск истины</i>	<i>Научное исследование</i>
Компиляция		+	+						
Переосмысление	+		+				+		
Убеждение	+	+		+	+	+		+	+
Журналистское расследование			+			+		+	
Аналитическое исследование			+						
Разгадка тайны			+	+			+	+	
Творческое исследование		+				+			
Поиск истины			+	+		+			+



Ориентир 5

На основе Вашего сюжета определите тип квеста по содержанию (моно- или полипредметный), по структуре (линейный, штурмовой, кольцевой), по времени проведения (краткосрочный, долгосрочный).

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 [71].

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

Ориентир 6



При разработке сюжета и заданий образовательного квеста, для продвижения по сюжету и проведения рефлексии важно, чтобы применяемые приёмы, методы и формы как основного («центрального») задания проблемного характера, так и дополнительных заданий проектировались с учётом видологии знаний О. Н. Крыловой (информационные, процедурные, оценочные, рефлексивные/личностные знания), различных типов вопросов по Е. А. Игумновой и другими, а также пирамиды эффективности усвоения учебной информации по Дж. Мартину (см. табл. 2.6, 2.7).

Таблица 2.6

Видология знаний в содержании образования (О. Н. Крылова)

<i>Структура компетентности</i>	<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Знания (когнитивная основа компетентности)	Информационные	Описывают явления, законы, понятия и т. п. Отвечают на вопросы «Что?», «Кто?»	Предметный
Опыт использования знаний (умения)	Процедурные	Отражают способы деятельности, характеризуют то, как явления познавать, как использовать. Отвечают на вопрос «Как?»	

Окончание табл. 2.6

<i>Структура компетентности</i>	<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Отношение к процессу, содержанию и результату компетентностей	Оценочные	Отражают отношения. Отвечают на вопросы «Зачем?», «Какова роль и значение данного явления?»	Межпредметный Надпредметный
Эмоционально-волевая саморегуляция	Рефлексивные (личные)	Отражают чувственное восприятие, мотивацию, личные ценности, самоконтроль и самооценку, предлагают отбор и интерпретацию информации, оценок, мнений, суждений. Отвечают на вопрос «Почему это для меня важно?»	

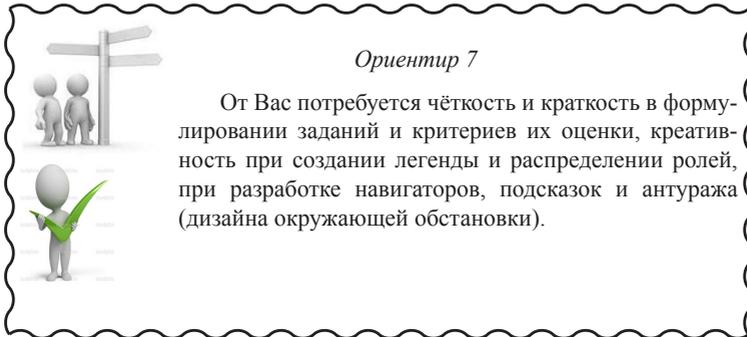
Таблица 2.7

Технология учебных вопросов [35]

<i>Уровни мышления</i>	<i>Характеристика достижения определённого уровня мышления в учебной ситуации</i>	<i>Слова-помощники для составления вопросов</i>	<i>Глаголы, используемые для формулирования целей обучения (когнитивный аспект) и составления заданий</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
Первый уровень – ЗНАНИЕ	Знание терминологии, конкретной информации о предмете или явлении, средств и способов действия с конкретными данными	Кто ...? Что ...? Где ...? Когда ...? Сколько ...? Кем ...?	Определить, описать, выявить, обозначить, перечислить, назвать, составить (список), выделить, рассказать, показать

1	2	3	4
Второй уровень – ПОНИМАНИЕ	Понимание смысла информации, выявление основной идеи, употребление информации не так, как в тексте, преобразование информации в более краткую форму, преобразование слов в символы, иллюстрации, карты, таблицы, графики	Какова главная идея ...? Какой пример соответствует ...? Правильно ли я понимаю, что это означает ...? Как можно перефразировать ...? Можете ли Вы объяснить ...?	Объяснить, определить (признаки), превратить, вычислить, сформулировать (по-другому), привести примеры, переписать
Третий уровень – ПРИМЕНЕНИЕ	Использовать знания в новой ситуации, как можно применить идеи, извлечённые из текста для решения практической задачи	Что будет, если ...? Как применить для решения проблемы ...? Как можно решить проблему, используя знания о ...?	Изменить, использовать, проиллюстрировать, решить, продемонстрировать, видоизменить, показать, решить, связать
Четвёртый уровень – АНАЛИЗ	Классификация материала на составляющие или разбивка его на малые части, чтобы стала понятна структура. Выделение сходства и различия, связей, определение причин происходящего	Как ... связано с ...? В чём различие ...? Каковы составляющие ...? Какие подтверждения можно привести ...? Что свидетельствует о ...?	Проанализировать, дифференцировать, проверить, провести эксперимент, организовать, сравнить, выявить (различия), отобрать, подразделять, устанавливать (связь)
Пятый уровень – СИНТЕЗ	Соединение частей так, чтобы создать что-то новое или решить проблему	Что можно предложить, чтобы ...? Как можно объединить ...? Как включить в ...? Какой вывод можно сделать из ...?	Создавать, соединять, придумать (дизайн), разработать (проект, схему, модель), составить (план), сочинить (стихотворение, рассказ, эссе, рисунок), изобретать, подытоживать

1	2	3	4
Шестой уровень – ОЦЕНКА	Оценка ситуации, высказывание собственной точки зрения и её защита, рекомендация решения, высказывание о ценности информации	Вы согласны ...? Почему ...? С чем Вы не согласны? Почему выбрано именно это ...? Что можно предложить, чтобы ...? Как можно оценить с позиции ...? На чём основывается утверждение ...? В чём сильные и слабые стороны ...?	Оценить, сравнить, обосновывать, сделать вывод, представить (аргументы), защитить, поддерживать (точку зрения), доказать, противопоставить, спрогнозировать



Вариант легенды

«Друзья, приветствуем вас в нашей дружественной галактике “Млечный Путь”! (*Держится за ухо, прислушивается к чему-то*). Мне только что сообщили – у нас прямая связь с новостным центром нашей Галактики. Прямое включение. Посмотрим, что нам хотят сообщить...».

Видеоролик – выпуск новостей: изображение карты Забайкальского края и двух космических кораблей. Идёт в записи речь диктора: «Здравствуйтесь! В эфире – специальный выпуск новостей. Сегодня в 03:15 по местному времени

вблизи орбиты Земли спутниками NASA была зафиксирована некая энергетическая активность. Станцией МКС была осуществлена фотосъёмка входа в атмосферу нашей планеты двух светящихся объектов, предположительно, космических кораблей (*Здесь может быть показан момент входа в атмосферу космических объектов: отрывок из мульт- или кинофильма*). Объекты спустились на территорию Забайкальского края (52°02'00 северной широты, 113°30'00 восточной долготы). Это географические координаты столицы Забайкальского края г. Читы.

Пока гости из Космоса никак себя не проявили, цель их посещения нашей планеты неизвестна. Устанавливается контакт».

Учитель «выключает» пультом экран или телевизор, обращается к командам: «Дорогие гости, приносим вам свои извинения за доставленные неудобства и благодарим за проявленный интерес к нашей планете, краю и городу. Для нас это большая честь. Теперь мы знаем, что вы заблудились, и потому были вынуждены посетить нас.

Ваши корабли ждут вас в намеченных местах. Чтобы добраться до них, вам придётся выполнить несколько наших заданий – пройти ряд препятствий. Пройденные этапы позволят вам составить карту вашего маршрута от указанного места до своего корабля. После каждого успешно пройденного испытания командам будут выдаваться пазлы. Выполнив все задания и соединив полученные детали вместе, вы получите изображение того места, где находится ваш корабль. Успехов вам!» [42].

Ориентир 8



Тщательно и обоснованно подбирайте образовательные ресурсы сети Интернет, предлагаемые для обучающихся.



Ориентир 9

Органично включайте в проведение квеста электронные гаджеты обучающихся, ведь школьникам нравится их использовать. Предоставьте учащимся больше возможностей применения гаджетов в образовательном процессе.

Вариант применения гаджетов. Например, учащимся на сотовые телефоны или в общую группу в социальных сетях в день проведения занятия учителем отправляется видеоролик (отрывок мультфильма «Хороший динозавр» с 7.06 по 8.25 мин) с вопросом от динозавра: «Курица – злое чудовище, или ...? [39]».



Ориентир 10

При разработке и проведении образовательных квестов осуществляйте творческий поиск совместно с обучающимися как проектировщиками, а также своими коллегами.



Творческих Вам успехов и уникальных находок!!!

Приведённые рекомендации по разработке образовательного квеста актуально использовать в деятельности детских общественных организаций, детских объединений, различных образовательных организаций, и это было подтверждено нами в процессе опытно-экспериментальной работы.

2.2. Апробация квест-технологии в детском объединении и в детской общественной организации

Апробация в широком смысле предполагает испытание (одобрение, утверждение) материалов в условиях, наиболее приближенных к реальности, а также принятие решения о внедрении (не внедрении) разработанных учебных материалов в массовую практику. Проведение апробации необходимо для понимания того, как разработанные материалы применимы в жизни, насколько близки к замыслу авторов и заказчиков [59].

Для дальнейшей проверки положений гипотезы мы организовали эксперимент по трём линиям.

Первая линия эксперимента – подготовка будущих педагогов (студентов) для детских общественных организаций по освоению квест-технологии.

Данную линию выделили первой, исходя из того, что в детских общественных организациях и детских объединениях транслировать и внедрять квест-технологии должны «носители» данной технологии, т. е. будущие педагоги.

Данная линия эксперимента предусматривала:

– теоретическую подготовку студентов (лекции и семинарские занятия), в том числе с использованием электронного ресурса: интерактивного модуля «Калейдоскоп педагогических идей»;

– практико-ориентированную подготовку (участие в мероприятиях на базе образовательных организаций города, волонтерские практики и т. п.);

– участие в первом внутривузовском конкурсе образовательных квестов «Калейдоскоп педагогических идей»;

– освещение в новостной ленте на официальном сайте университета информации об участии студентов в мероприятиях.

В ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 *Педагогическое образование (уровень бакалавриата)* и направлению подготовки 44.03.05 *Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата)* одной из

профессиональных компетенций определена ПК-2 – способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.

Таким образом, Стандарты определяют необходимость подготовки будущих педагогов к использованию современных образовательных технологий. Нами была разработана серия лекционных и практических занятий в рамках курсов психолого-педагогических дисциплин «Педагогика», «Организация детского отдыха», а также система практико-ориентированных заданий по проектированию и реализации образовательных квестов в рамках летней педагогической практики в детских оздоровительных лагерях. В рамках проведения семинарских занятий мы имели возможность устроить командные соревнования внутри отдельной группы студентов посредством разработанного нами электронного ресурса: интерактивный модуль «Калейдоскоп педагогических идей» как фрагмента локации образовательного квеста. Приведём пример: 27 октября 2016 г. в ЗабГУ проходила интерактивная игра «Педагогический калейдоскоп». Представители факультета физической культуры и спорта, а также исторического факультета смогли проверить прочность своих знаний в области педагогики. Перед началом мероприятия участникам было предложено придумать названия для своих групп, таким образом образовалось четыре команды: «Ананас», «Коловрат», «Налётовцы» и «Элизиум». Мероприятие проходило в три раунда, каждый из которых отличался своим оригинальным содержанием и интересными вопросами.

В первом раунде участники могли проверить свои знания в таких дисциплинах, как «Педагогика. Теория обучения в тестах» и «Теоретические основы воспитания». По итогам 1-го тура команда «Элизиум» смогла закрепить лидерство за собой, заработав 1400 баллов. Во 2-м туре произошло включение новых игровых модулей, которые предполагали просмотр отрывков как из фильмов, так и из других художественных произведений. Стоит отметить, что игра с каждым раундом набирала новые обороты, и лидерство переходило от одной команды к другой достаточно стремительно. Подтверждением

этого явился переход 1-го места от команды «Элизиум» к команде «Налётовцы», которая завершила тур с 3000 баллов.

Финальный этап – это время, когда, с одной стороны, отстающие команды могли собраться с последними силами и сделать решающий рывок для сокращения разрыва, а с другой – это возможность для лидирующих команд укрепить свои позиции. Третий раунд давал возможность участникам самостоятельно оценивать ответ на один единственный вопрос, который был задан всем командам. Участникам давалось фиксированное количество времени, по истечению которого были подведены итоги. Почётное первое место заняла команда «Элизиум» (3100 баллов). Второе место, немного отставая, получила команда «Налётовцы», заработав в общей сложности 2900 баллов. Команда «Коловрат» завершила игру с 2400 баллами. Последнее место досталось команде «Ананас», которая смогла заработать 500 баллов [43].

Разработанные в ходе семинарских занятий квесты студенты имели возможность апробировать на базе образовательных организаций города. Например, в рамках научной Студенческой весны 20 марта на базе средней школы № 25 г. Читы был организован экологический квест «Наука в защиту заповедной природы»: в 2017 г. исполнилось 100 лет создания первого заповедника в России. В квесте приняли активное участие пять команд из учеников 6-х классов, многие из которых входят в состав детского объединения школьного лесничества «Лесная страна». Чтобы отгадать загадку в экологическом квесте, команды прошли испытания на следующих этапах: природная звуковая сигнализация; следопыт в природе; заповедные легенды; путаница; «декодировка» дзерена. На каждом этапе участников встречали интересные задания. Организаторами и разработчиками этапов выступили наши студенты. Ученикам 6-х классов очень понравилась такая форма проведения интерактивного занятия, а рефлексия среди организаторов квеста показала, что и студентам понравилось работать в команде. У всех отмечены положительные эмоции и желание разработать и провести экологический квест на природе [32].

В 2016 г. мы инициировали первый внутривузовский конкурс образовательных квестов «Калейдоскоп педагогических идей». Конкурс организовывался и проводился психолого-педагогическим факультетом, кафедрой педагогики ЗабГУ при взаимодействии с Управлением воспитательной и социальной работы ЗабГУ. В конкурсе приняли участие отдельные авторы и группы авторов различных профилей педагогического направления. Об интересе студентов к освоению новых образовательных технологий говорит тот факт, что в конкурсе приняло участие 104 студента разных профилей подготовки по направлению «Педагогическое образование». Так, одним из победителей в номинации: «Лучший образовательный квест-2016» стал образовательный моноквест по литературе «Гоголь путешествует во времени» Анастасии Локтеевой. Жюри отметило не только оригинальность авторской задумки, высокую уникальность авторского текста, представленного студенткой на конкурс (99,28 %), но и глубину проработки материала о смысле поэмы «Мёртвые души», о её значении для русской культуры, а также проблемность заданий, систематизированность интернет-источников, представленных в дидактическом материале для учителя и учащихся, и создание интернет-страницы с примерами выполненных заданий (URL: <https://www.vk.com/club119514021>). Кроме вышесказанного, сама идея-легенда квеста – путешествие автора произведения из прошлого в будущее посредством машины времени – позволяет выстраивать диалогические взаимоотношения с автором, осмысливать художественное произведение в контексте социокультурной среды его создания.

С целью выявления отношения студентов к овладению ими технологией образовательного квеста нами была разработана анкета (см. прил.). За два года апробации методики в анкетировании приняли участие 151 студент, из них – 24 мужского пола и 127 женского.

Анкета содержит несколько групп вопросов. Первая группа (вопросы 1–6) касается исследования оценки разработки квеста автором и своей работы над ним, выявления необходимых навыков и умений. Вторая группа (вопросы 7–9) позволя-

ет проанализировать отношение студентов к использованию квестов в образовательном процессе, их заинтересованность в проектировании квестов. Третья группа (вопросы 10–12) ориентирована на осмысление студентом квеста как образовательной технологии. Четвёртая группа вопросов касается прогнозирования работы с квест-технологиями в будущей образовательной практике. Респонденты заполняли анкеты в спокойной обстановке, после проведения предварительного инструктажа, в котором оговаривалась цель анкетирования и его анонимность.

Полученные ответы студентов на вопрос анкеты *«Какова Ваша личная цель участия в Конкурсе квестов?»* были группированы следующим образом: овладение новой технологией, приобретение навыков по разработке квеста, личная заинтересованность студентов. В итоге, на первом месте для студентов была цель, связанная с личной заинтересованностью: 53 % отметили, что основной целью участия в конкурсе для них являлся личный интерес. Наиболее любопытные ответы звучали так: «Хочу проявить свой потенциал», «Узнать, что это такое, как его делать, и с чем придётся столкнуться в будущем», «Хочу стать ведущим собственного квеста и рассказать об этом друзьям из другого вуза» и др. На втором месте целью студентов было приобретение навыков по разработке квеста – 41 % опрошенных студентов. Наиболее частым был следующий ответ: «Научиться чему-то новому, мне было очень интересно попробовать себя в роли разработчика квеста». На третьем месте стоят навыки овладения новой технологией – 29 % ответов.

Второй вопрос анкетирования был сформулирован следующим образом: *«Какие трудности у Вас возникали на разных этапах разработки квеста?»*. Предполагалось разделение на подгруппы, соответствующие этапам разработки образовательного квеста: определение названия, направленности квеста, цели и задачи, продолжительности, целевой группы и ресурсов квеста (подготовительный этап). Разработка легенды, проектирование сюжета и продвижение по нему, выбор квест-героев, проектирование заданий-препятствий и навигаторов (проектировочный этап). Определение критериев оце-

нивания деятельности обучающихся, образовательного «продукта» и проведение рефлексии (рефлексивный этап). В результате, это позволило установить перечень проблем и трудностей на каждом этапе создания образовательных квестов, обозначенные проблемы учитывались и корректировались нами при разработке лекционных и семинарских занятий. Например, на подготовительном этапе «определение названия, направленности квеста, цели и задачи, продолжительности, целевой группы и ресурсов квеста», студенты в большинстве испытывали трудности с поиском ресурсов будущего квеста. С этой проблемой столкнулось 58 % опрошенных респондентов. Наиболее часто встречается формулировка, касающаяся «подбора материала».

Среди единичных проблем студенты отмечали проблему выбора названия квеста, например: «Дали название квесту, когда дошли до этапа – легенда, поняли, что надо менять название». Однако такую проблему испытало не более 1 % опрошенных студентов.

В рамках следующего «проектировочного этапа» студенты сталкивались с трудностями на стадии написания «выдумывания» легенды, пошагового описания продвижения по сюжету квеста. Вероятнее всего, данная трудность обусловлена полной или частичной неразрешённостью трудностей подготовительного этапа. Часть студентов (37 %) отметили, что «Детальная проработка каждого этапа вызвала у них затруднение», 34 % – «Сломали голову над легендой» и «Нехватка творчества» или «Отсутствие изначально творческого похода к проектированию квеста» повлияло на разработку легенды.

Третий, рефлексивный, этап не вызвал даже единичных проблем у студентов. Однако есть несколько ответов (2 %) студентов, которые столкнулись со следующей проблемой: «Стояла проблема пространства – как распределить участников, чтоб всем всё было видно-слышно».

Несмотря на то, что студенты испытывали определённые трудности на подготовительном и проектировочном этапах разработки образовательного квеста, на вопрос «*Будете ли Вы в своей педагогической практике использовать квест-технологии? Если да, то где?*» мы получили только положительные

варианты ответов. В данном случае приведём уточняющие ответы: 74 % студентов планируют использовать образовательные квесты в детских оздоровительных и пришкольных лагерях; 68 % планируют применять квесты на уроках; 42 % – во внеурочной деятельности; 8 % – считают необходимым применение образовательных квестов при проведении экскурсий. Были получены несколько следующих единичных ответов: «Обязательно буду. При прохождении особо сложных тем, ведь, пока руки не сделают – голова не запомнит», «Постараюсь использовать, т. к. пока не работаю педагогом, а только учусь. А если не буду работать учителем то, скорее всего, буду использовать в семье с собственными детьми».

Вторая линия эксперимента – подготовка педагогов для детских общественных организаций и объединений по освоению квест-технологии в системе дополнительного образования.

В ходе эксперимента был разработан модуль «Квест-технология в образовании» и внедрён в программу повышения квалификации Института развития образования Забайкальского края и дополнительного профессионального образования ЗабГУ. Модуль включал теоретическое изучение квест-технологии и практикум по её апробации на базе Забайкальского ботанического сада (октябрь 2016 г., март–апрель 2017 г.), а также в процессе квест-экскурсий на ценный природный объект «Красная горка» в окрестностях города Читы (сентябрь 2015 г., октябрь 2016 г.) и рефлексивного наблюдения квестов в рамках мероприятий, организованных под нашим руководством на базе средних общеобразовательных школ № 25, 36, 17 города Читы (январь–апрель 2017 г.), на эколого-патриотическом марафоне школьных природоохранных агитбригад (апрель 2016 г., октябрь 2016 г.). Обучение по данному модулю прошли 168 педагогов города Читы и Забайкальского края, среди них – 54 педагога дополнительного образования, 53 учителя начальных классов, 25 учителей биологии, 36 преподавателей ЗабГУ.

Приведём точки зрения педагогов, участвовавших в семинаре по освоению квест-технологии, о применении образовательных квестов [39]:

– «Я испытываю некоторое затруднение в восприятии квест-технологии, особенно в форме реал-квеста, поскольку в моём обыденном сознании квест ассоциируется с развлечениями (в частности квесты в компьютерных играх, квест-комнаты). Образовательный квест, в свою очередь, подразумевает проблемность и реальную значимость результата».

– «Наиболее интересной и результативной частью семинара о квест-технологии было совместное составление квеста, в соответствии с предложенной технологической картой. В процессе обсуждения стало очевидно, что квест интересная, но достаточно трудоёмкая технология в части разработки заданий».

– «Образовательные квесты дают возможность учащимся работать в команде и проявлять творческие способности, могут разнообразить уроки и содействовать достижению метапредметных и личностных результатов обучения, заданных в современных стандартах».

– «Квест – технология универсальная, т. е. один разработанный квест можно применить как на уроке, так и адаптировать для внеурочной деятельности».

Нами в сотрудничестве с преподавателями, учителями, педагогами дополнительного образования и студентами были разработаны и апробированы различные образовательные квесты: монопредметные, междисциплинарные, досуговые и др. Например, прошли успешную апробацию среди школьников г. Читы и Забайкальского края такие образовательные квесты, как «Динокурица», «Мистическая территория» «Поиск браконьера», «Птица года», «Путешествие по родного городу», «Заповедные символы Забайкалья» и другие, а также образовательный квест «Дачный вопрос» на базе МОБУ «Средняя образовательная школа № 100» г. Сочи.

Третья линия эксперимента – внедрение квест-технологии в деятельность детских общественных организаций и объединений.

Проведённый нами анализ использования современных образовательных технологий в условиях детской общественной организации показал, что в детских общественных организациях квест-технология не применяется. Самая крупная

детская общественная организация в Забайкальском крае – «Республика юных забайкальцев», субъектами которой являются 118 первичных детских и молодёжных объединений. Общая численность членов организации составляет 25 000 человек из 26 муниципальных образований Забайкальского края Российской Федерации [79].

Забайкальская краевая детская общественная организация «Республика юных забайкальцев», созданная в 2002 г. строится на основе зонтичной модели. Это позволяет собрать в своих рядах детские объединения разные по типу, тематике и базированию, а также осуществлять взаимодействие как по горизонтали, так и по вертикали.

В основе работы детской общественной организаций лежит проектная деятельность и вариативно-программный подход, что предполагает наличие комплекса программ, отличающихся друг от друга содержанием, формами, методами работы, с учётом возрастного подхода, интересов и потребностей детей. Масштабы и уровни проектов – международные (например, региональный этап международного фестиваля «Детство без границ», программа «Культура мира в рюкзаке», «Детский экспресс»), региональные, районные, городские, на уровне микрорайона.

Приоритетными направлениями работы в первичных детских организациях являются: социально-экономическое; военно-патриотическое; проектное; экологическое; художественно-эстетическое; туристско-краеведческое; лидерское; спортивно-оздоровительное. В большинстве случаев детские общественные организации работают по нескольким программам, т. е. являются многопрофильными организациями.

Большую роль в развитии организации играют стремительно развивающиеся современные информационные технологии. У организации есть свой сайт, группы в сетях «ВКонтакте», «Одноклассники», «Фейсбук» и «Твиттер». Администраторами групп являются как руководители, так и лидеры организации.

Об устойчивом росте интереса к проектам и программам Забайкальской краевой детской общественной организации

«Республика юных забайкальцев» можно наглядно убедиться по результатам статистических данных в группе «ВКонтакте» (см. рис. 2.2, 2.3).

В настоящее время в детской общественной организации «Республика юных забайкальцев» под нашим руководством апробировалась и в настоящее время реализуется квест-технология. Например, на зимней смене «Хрустальная сказка», которую Республика юных забайкальцев традиционно проводит на площадке курорта «Дарасун» был реализован образовательный квест профориентационной направленности «Горгород». В 2017 г. смена проводилась совместно с региональным отделением Российского движения школьников. В рамках проекта «Детский экспресс-2017» Анастасией Николаюк, наставником которой выступает Ирина Валерьевна Радецкая, реализовывался инновационный проект, не имеющий аналогов в России – «Шахматы на колесах» одним из мероприятий которого был образовательный квест «Путешествие шахмат по России», а также многие другие образовательные квесты, ставшие неотъемлемым видом деятельности детской общественной организации.

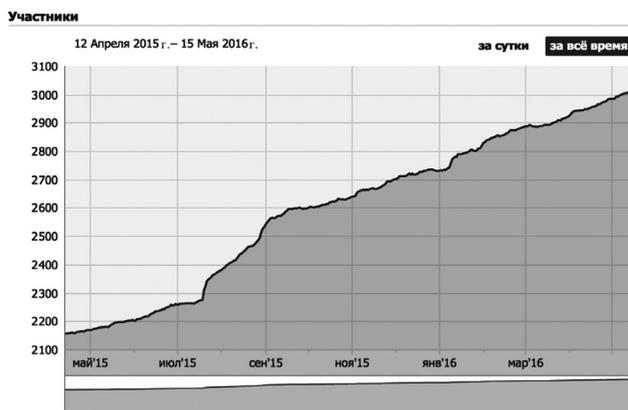


Рис. 2.2. Рост количества участников группы

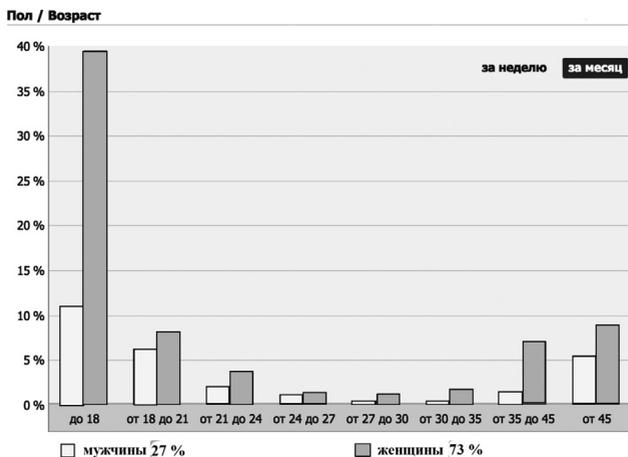


Рис. 2.3. Половозрастные данные участников группы

Для детского объединения – школьное лесничество «Лесная страна» в сотрудничестве с МБУ ДО «Детский оздоровительно-образовательный центр детско-юношеского туризма и краеведения города Читы» нами был разработан и апробирован десятидневный квест «Охота на браконьера».

Квест «Охота на браконьера» выстроен в логике традиционной структуры расследования и содержит три этапа, в соответствии с которыми разработаны оперативные задания – игровые задания:

I этап – сбор, фиксация доказательств, выдвижение следственных версий. Задания направлены на то, чтобы участники игры определили мотивы и цели охоты, материальный ущерб от браконьерства и его экологические последствия, собрали улики.

II этап – выявление подозреваемого. Задания направлены на совершение следующих следственных действий: допрос подозреваемого, проведение обыска на месте проживания подозреваемого.

III этап – подведение итогов расследования. Задания направлены на формулировку и предъявление обвинения подозреваемого.

Разоблачение браконьера является общей игровой целью для всех участников лагеря. Участники профильного палаточного лагеря «Лесная страна» делятся на розыскные группы, которые выполняя оперативные задания, ведут расследование по поиску браконьера. Последовательное выполнение оперативных заданий и сбор улик выводит розыскные группы на браконьера.

С целью определения эффективности организации деятельности обучающихся в профильном лагере экологической направленности на основе современных образовательных технологий нами была изучена степень удовлетворённости воспитанников участием в лагерной жизни. Для проведения исследования была разработана анкета, включающая пять вопросов. Один из вопросов анкеты – «Какие из формы работы в лагере Вам понравились больше всего?». Рейтинг ответов на него представлен на рис. 2.4. Самой интересной формой подработки считают квест-игру (41 %), на втором месте – природоохранные акции (36 %), далее – эколого-психологический тренинг (10 %) и практическая работа в лесном питомнике (9 %). Затруднились ответить на этот вопрос 4 % респондентов.

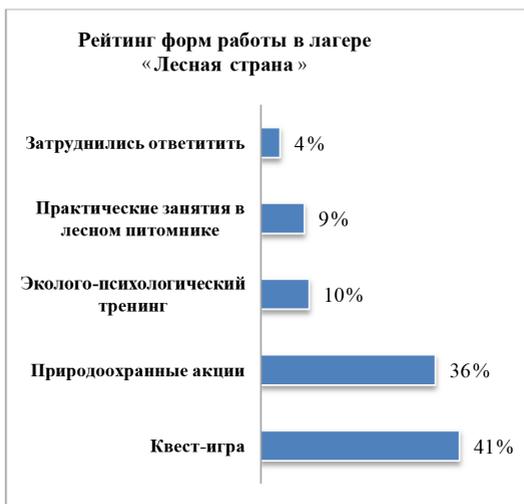


Рис. 2.4. Рейтинг форм работы в лагере

Таким образом, разнообразие форм работы предусматривает вовлечение детей в разные виды деятельности, объединённые единой темой, с целью самореализации большого количества школьников. При этом, по мнению подростков, квест-игра более привлекательная и интересная форма для организации их досуга [40].

Анализ организации деятельности краткосрочной смены профильного палаточного лагеря экологической направленности «Лесная страна», организованной на основе сюжетно-ролевого взаимодействия обучающихся с применением комплекса современных образовательных технологий, включая квест-технологии, позволил сделать выводы, что квест-технология выступает наиболее интересной формой организации занятий, отличающейся от организации обучения в школе, что и было отмечено обучающимися.

2.3. Образовательный квест профориентационной направленности «Горгород»¹

Нами был разработан и апробирован образовательный квест профориентационной направленности «Горгород» на основе Атласа новых профессий (см. табл. 2.8) [7]. Проведение профориентационного мероприятия в форме образовательного квеста не только вызывает интерес у современной молодёжи, но и способствует дальнейшему выстраиванию их индивидуальной образовательной траектории, способствует собственному восприятию в качестве субъекта профессионального самоопределения.

¹ В подготовке данного параграфа использованы материалы работы: Радецкая И. В., Бусоедова Т. А., Бусоедов А. А. Образовательный квест как инновационная форма профессионального самоопределения молодёжи (<https://www.elibrary.ru>).

Таблица 2.8

Технологическая карта образовательного квеста «Горгород»

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
<i>Название</i>	«Горгород» – виртуальный город профессий будущего
<i>Цель и задачи</i>	<p>Содействие становлению личностных характеристик молодёжи на основе приобретения первоначального опыта в процессе профессиональной ориентации в мире новых профессий, направленного:</p> <ul style="list-style-type: none"> – на формирование у целевой аудитории представления об Атласе новых профессий; – оказание помощи молодёжи в профессиональном самоопределении; – профессиональное просвещение с учётом тенденций изменения рынка труда; – формирование у молодёжи мотивированных профессиональных намерений; – на «формирование способности выражать и отстаивать свою общественную позицию, критически оценивать собственные намерения, мысли и поступки» [4]
<i>Целевая аудитория</i>	Учащиеся 7–11-х классов школ № 3, 30, 49 г. Читы – пилотные площадки Забайкальского регионального отделения общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников» (далее – РДШ)
<i>Продолжительность квеста</i>	Три дня, с учётом времени для организационных моментов (в том числе обед)
<i>Направленность квеста</i>	Профессиональная ориентация. Реализуется в Забайкальском региональном отделении РДШ в рамках направления «Личностное развитие»
<i>Легенда</i>	Участники квеста становятся гостями Горгорода. На главной площади города с приветственной речью их встречает сити-менеджер. Для того чтобы стать полноправным жителем города, каждый участник должен доказать свою социальную значимость посредством прохождения всех локаций и определения будущей профессии

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
<i>Основное задание</i>	<p>В результате квеста учащиеся должны доказать свою социальную полезность и трудоустроиться.</p> <p>Проориентационный образовательный квест «Гóргород» выстроен в следующей логике:</p> <p>I этап (2 дня) – сбор участников квеста, объяснение правил, знакомство с профессиями будущего, прохождение семи локаций, заполнение трудовой книжки – маршрутного листа.</p> <p>II этап – выбор участниками квеста профессии будущего, «трудоустройство», командное представление своей профессии.</p> <p>III этап – подведение итогов квеста: награждение и рефлексия.</p> <p>Необходимым условием участия в проориентационном образовательном квесте является наличие гаджета с установленной программой для считывания QR-кодов</p>
<i>Сюжет</i>	<p>Участники квеста с учётом маршрутного листа делятся на семь команд и проходят I этап, при этом каждый участник получает баллы в личный зачёт. На прохождение каждой локации командам отводится 35 минут.</p> <p>Локации квеста:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Менеджер краудфандинговых и краудинвестиционных платформ (МККП). 2. Проектировщик личной безопасности (ПЛБ). 3. Специалист по адаптации мигрантов (САМ). 4. Модератор платформы общения с госорганами (МПОГ). 5. Прораб-вотчер (ПВ). 6. Дизайнер носимых энергоустройств (ДНЭ). 7. Сити-фермер (СФ). <p>Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.).</p>
<i>Задания</i>	<p>Для продвижения по сюжету разработаны основные задания I этапа квеста и основное задание II этапа квеста, представленные в дидактическом материале</p>

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Квест-герои	<p>«Сити-менеджер» – глава города, координатор игры. Встречает гостей на главной площади и знакомит их с правилами, традициями и законами города.</p> <p>«Модераторы локаций» – ответственный за определённую локацию. Организует работу участников квеста на своей локации.</p> <p>«Проектировщик личной безопасности» – это специалист, оценивающий и проектирующий жизнь человека с точки зрения всех возможных рисков (от генетической предрасположенности к определённым заболеваниям до вероятности аварий и того, что человек станет жертвой преступления) и их предотвращения.</p> <p>«Сити-фермер» – это специалист по обустройству и обслуживанию агропромышленных хозяйств на крышах зданий и небоскрёбов крупных городов.</p> <p>«Менеджер краудфандинговых и краудинвестионговых платформ» – организатор работы краудфандинговых платформ. Проводит предварительную оценку проектов для получения краудфандингового финансирования, разбирает конфликты между вкладчиками и держателями проектов.</p>
	<p>«Прораб-вотчер» – специалист по строительству с применением цифровых проектов сооружений. Может использовать систему оценивания процесса строительства и корректировать его с учётом результата анализа данных.</p> <p>«Дизайнер носимых энергоустройств» – специалист, который занимается созданием товаров индивидуального пользования (в том числе одежды и обуви) с функцией микрогенерации энергии.</p> <p>«Модератор платформы общения с госорганами» – это специалист, который организует онлайн-и офлайн-диалог между общественными активистами и чиновниками, отвечающими за конкретные сферы (например, образование, ЖКХ, строительство, пенсионное обеспечение и др.) для выработки совместных решений.</p> <p>«Специалист по адаптации мигрантов» – это профессионал, который обучает мигрантов национальному языку и культуре, в том числе через онлайн-платформы</p>

Элементы структуры	<i>Требования к разработке квеста</i>	
Навигаторы	 Проектировщик личной безопасности (ПЛБ)	 Прораб-вотчер (ПВ)
	 Сити-фермер (СФ)	 Дизайнер носимых энергоустройств (ДНЭ)
Навигаторы	 Менеджер краудфандинговых и краудинвестиционных платформ (МКиКП)	 Модератор платформы общения с госорганами (МПОГ)
	 Специалист по адаптации мигрантов (САМ)	
1. Виртуальные прогулки по Русскому музею. URL: http://www.virtualrm.spb.ru/rmtour 2. Данилюк А. Я., Кондаков А. М., Тишков В. А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. URL: http://www.shatki-oosh.ru/pdf/2016/konceptcia.pdf 3. Лукша П., Лукша К., Варламова Д., Судаков Д., Песков Д., Коричин Д. Атлас новых профессий. URL: http://www.atlas100.ru 4. Панорама. URL: http://www.polska.travel/panorama 5. Просмотр улиц = Street View. URL: https://www.google.com/intl/ru/streetview		

Элементы структуры	Требования к разработке квеста	
<i>Ресурсы</i>	<i>Локации</i>	<i>Оборудование</i>
	МПОГ	Ноутбук, экран для проектора, проектор, звуковые колонки, микрофон, трибуна, урна для голосования
	ДНЭ	Бумага формата А3, карандаши, гуашь, фломастеры
	МКиКП	Карандаш – 4 шт., линейка – 4 шт., бумага формата А4, ножницы – 4 шт., шаблоны фигур (см. далее дидактический материал)
	ПЛБ	Конверты с заданиями для участников квеста (см. далее дидактический материал)
	СФ	Ноутбук, проектор, экран для проектора
	САМ	Бумага формата А4, ручки
	ПВ	Ноутбук, экран для проектора, проектор, бумага формата А4, ручки, персональные электронные гаджеты с установленной программой для считывания QR-кодов
<i>Критерии оценивания</i>	Модератор локации выставляет баллы от 1–10 в «Трудовую книжку» участника квеста	

Дидактический материал к проведению квеста

Вариант легенды

«Уважаемые гости нашего города, разрешите мне от лица всех граждан поздравить вас с визитом в наш замечательный современный город и выразить неподдельную, искреннюю радость. Инфраструктура, система социально-экономического развития и устройства нашего города, гармоничное соотношение затраченных средств и производимых ресурсов не позволяют нам содержать граждан, не занятых в какой-либо деятельности, не являющихся полезными обществу. Поэтому всем мигрантам предоставляется возможность доказать свою полезность, попробовать себя в различных профессиях и заинтересовать работодателей Гóргорода. Каждому из

вам будет выдана личная трудовая книжка – маршрутный лист (см. рис. 2.5). За четыре часа вы можете попробовать себя в определённом круге профессий, самостоятельно определить будущую направленность деятельности или же проявить свои индивидуальные способности, которые могут быть полезными для развития, функционирования и организации управления нашего города.

Желаем всем удачи, пусть у каждого будет возможность проявить свои сильные стороны. Мы будем рады каждому социально-полезному гражданину».

На каждой из локаций, содержательное наполнение организации деятельности участников квеста основывается на смысловом понимании сущности каждой из профессий, приведённом в Атласе профессий будущего [7].



Трудовая книжка
дл. № 5786545

Фамилия _____
 Имя _____
 Отчество _____
 Дата рождения _____
 Образование _____
 Профессия, специальность _____
 Дата заполнения книжки «.....»..... 20...г.
 Подпись владельца _____

Подпись лица,
ответственного за выдачу
трудовых книжек

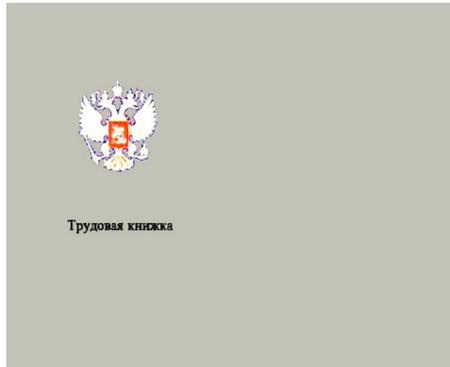
а

Сведения о работе

№	Название профессии	Место нахождения локации	Оценка	Роспись модератора
1	Менеджер краудфандинговых и краудинвестивных платформ (МККИП)			
2	Проектировщик личной безопасности (ПЛБ)			
3	Специалист по адаптации мигрантов (САМ)			
4	Модератор платформы общения с госорганами (МПОГ)			
5	Прораб-вопчер (ПВ)			
6	Дизайнер носимых энергоустройств (ДНЭ)			
7	Сити-фермер (СФ)			

Центральное управление «Горгорода»

б



6

Рис. 2.5. Образец маршрутного листа

*Маршрутный лист продвижения
по локациям квеста «Горгород»*

**Локация 1. Менеджер краудфандинговых
и краудинвестинговых платформ (МКиКП)**

МКиКП – это человек, который организует работу краудфандинговых платформ, проводит предварительную оценку проектов для получения краудфандингового финансирования, разбирает конфликты между вкладчиками и держателями проектов. В России этот набор навыков ещё не сформировался в отдельную профессию, но на Западе менеджеры, консультанты и маркетологи, специализирующиеся на работе с краудфандинговыми проектами, уже активно предлагают свои услуги.

Модератор локации предоставляет информацию о данной профессии, раскрывая понятия: «краудфандинговая платформа», «краудфандинговое финансирование». Участникам квеста предстоит сыграть в экономическую игру, которая подразумевает раскрытие навыков и умений для данной профессии.

Правила игры. Все участники делятся на четыре команды и распределяются по стартовым площадкам (далее – СП) внутри локации, на каждой из которых имеется свой ресурс:

СП-1 – карандаш – 4 шт.;

- СП-2 – линейка – 4 шт.,
- СП-3 – бумага формата А4 – 4 шт.;
- СП-4 – ножницы – 4 шт.

Цель игры: заработать как можно больше денежной валюты («целковых») путём изготовления определённых геометрических фигур (см. рис. 2.6).

В начале игры участники осуществляют вынужденный бартер имеющимися ресурсами на стартовых площадках, которые необходимы им для изготовления геометрических фигур по синему шаблону (см. рис. 2.6а), предоставленному модератором (квадрат 3×3 см, равносторонний треугольник со стороной 7 см, круг $d = 10$ см). Каждая геометрическая фигура имеет свою денежную стоимость.

Во время игры модератор объявляет о появлении новых геометрических фигур (параллелограмм 10×6 см; трапеция $4 \times 6 \times 10$ см; звезда, с длиной луча 10 см) – «денежных единиц» определённой стоимости (см. рис. 2.6б).

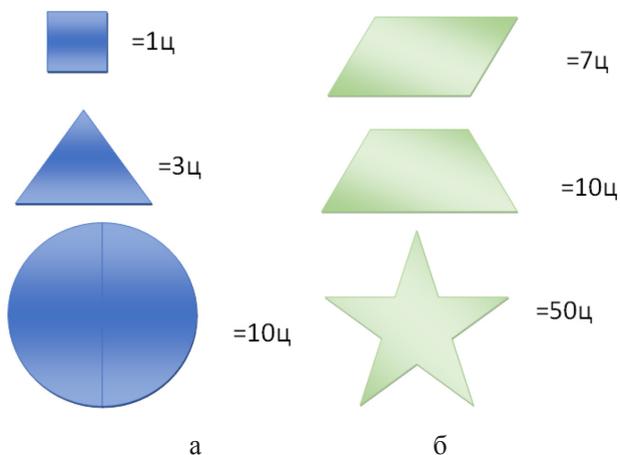


Рис. 2.6. «Валюта»

По истечении времени игры проводится подсчёт заработанной валюты за изготовление геометрических фигур по определённым размерам.

Локация 2. Проектировщик личной безопасности (ПЛБ)

ПЛБ – это специалист, оценивающий и проектирующий жизнь человека с точки зрения всех возможных рисков (от генетической предрасположенности к определённым заболеваниям до вероятности аварий и того, что человек станет жертвой преступления) и их предотвращения. Он может быть как постоянным консультантом, так и оказывать разовые услуги – например, если клиенту предстоит командировка в опасный регион.

Участники квеста становятся героями ролевой игры. Каждому игроку выдаётся индивидуальная карточка с ролью и заданием. Задача игрока – выполнить своё индивидуальное задание, не раскрыв его другим участникам квеста. Сюжет игры основан на пяти историях разных персонажей (комиссар, частный детектив, индивидуальный предприниматель, старушка-процентщица, генеральный директор ООО «ГорБанк», Раскольников, сотрудник органов опеки, безработный дровосек, работник отдела кадров, уличный музыкант, попрошайка, девушка в красном, студент), связанных, так или иначе, друг с другом. Модератор площадки объясняет правила игры, следит за ходом развития событий и за хронометражем, а также может давать дополнительные задания, на своё усмотрение, контролируя развитие ролевой игры (см. табл. 2.9).

Таблица 2.9

Содержание миссии персонажей ролевой игры «Однажды в Гóргороде»

<i>Персонаж</i>	<i>Миссия</i>
<i>Комиссар</i>	Найти свидетеля убийства «старушки-процентщицы»
<i>Частный детектив</i>	1. Найти «индивидуального предпринимателя» и поймать его с поличным на взяточничестве. 2. Расследовать дело краденой шапки «уличного музыканта»
<i>Индивидуальный предприниматель (свидетель преступления)</i>	1. Подкупить «комиссара» (дать взятку), чтобы он договорился с налоговой комиссией о списании долгов с его компании. 2. Следить за мужчиной с топором

Окончание табл. 2.9

Персонаж	Миссия
<i>Старушка-процентщица, генеральный директор ООО «ГорБанк»</i>	1. Когда последний «безработный дровосек» устроится на работу, объявить для всех горожан максимальное понижение ставок по кредитам. Уходит в отдел кадров. 2. Выдать как можно больше кредитов
<i>Раскольников (с начала игры владеет определённой суммой денег, на которую он сможет купить топор)</i>	1. Купить топор у «безработного дровосека». 2. Убить «старушку-процентщицу» (это можно сделать только тогда, когда старушка останется одна)
<i>Сотрудник органов опеки</i>	1. Найти «старушку-процентщицу», опекать и не оставлять её одну. 2. Узнать тайну «попрошайки»
<i>Безработный дровосек</i>	1. Подать топор «Раскольникову». 2. Устроиться на работу
<i>Работник отдела кадров</i>	1. Трудоустроить «безработного дровосека» и выдать ему документ о трудоустройстве. 2. Объявить главе Горгорода, что последний безработный трудоустроен
<i>Уличный музыкант (должен собирать выручку в шапку)</i>	1. Познакомиться с «девушкой в красном». 2. Устроиться на работу через отдел кадров
<i>Попрошайка</i>	1. Отозвать «сотрудника органов опеки» на личный разговор. Рассказать ему тайну о его семье. 2. Украсть у «уличного музыканта» шапку с вырубкой
<i>Девушка в красном</i>	1. Найти «уличного музыканта», чтобы от неё «отстал» бывший парень, «студент». 2. Взять кредит в ООО «ГорБанк» на выгодных условиях
<i>Студент (бывший парень «девушки в красном»)</i>	1. Подкинуть «деньжат» «уличному музыканту», похвалить его за хорошую игру. 2. Уговорить «девушку в красном» вернуться к нему

**Локация 3. Специалист
по адаптации мигрантов (САМ)**

САМ – это профессионал, который обучает мигрантов национальному языку и культуре, в том числе через онлайн-платформы. Модератор локации рассказывает об одном из старейших и красивейших сёл Забайкалья – Красный Чикой, и, конечно же, о главном сокровище – это людях, которые бережно сохраняют свою древнюю культуру «семейских Красночикийского района».

Участникам квеста предлагаются различные красночикийские диалекты и их значения, но они перепутаны между собой (см. табл. 2.10). Задача участников – найти и соотнести их правильно [52].

Таблица 2.10

<i>Диалектные слова</i>	<i>Эквиваленты из литературного языка</i>
Всамделе	Хотя
Полюбовница	Материнское сердце
Ихний	Милостыня
Вишь	Кого
Хошь	Кажется
Кому-кому	Возглас удивления
Издаля	Выйди
Сойкнуть	Этому
Вот-де	Издалика
Проздравить	Их
Выдь	Вот
Материнско сердце	Поздравить
Ончо!	Вскрикнуть от испуга
Хоть	Любовница
Каво	Хочешь
Милостинка	Видишь
Кажись	В самом деле

Локация 4. Модератор платформы общения с госорганами (МПОГ)

МПОГ – это специалист, который организует онлайн- и офлайн-диалог между общественными активистами и чиновниками, отвечающими за конкретные сферы (например, образование, ЖКХ, строительство, пенсионное обеспечение и др.) для выработки совместных решений.

Умение выступать перед большой аудиторией является неотъемлемой составляющей частью профессии. Участникам квеста модератор показывает видеоролик о тренинге по ораторскому искусству Родислава Гандопаса (URL: <https://www.radislavgandapas.com/trainings/182>) с кратким описанием приёмов публичного выступления. Модератор площадки проводит короткий мастер-класс по использованию микрофона. Далее всем предстоит выполнить основное задание: каждый из участников локации становится представителем – лидером одного из предложенных направлений (образование, ЖКХ, строительство, пенсионное обеспечение и др.) и баллотируется на должность депутата Думы Горгорода.

Кандидаты на должность в депутаты составляют свою предвыборную речь, с которой выступают перед аудиторией. Выступление проходит за трибуной, оратор обязательно говорит в микрофон, демонстрируя умение владеть им. После выступлений ораторов проводится голосование: каждый участник отдает свой голос за понравившегося ему кандидата в депутаты думы Горгорода!

Локация 5. Прораб-вотчер (ПВ)

ПВ – это специалист по строительству с применением цифровых проектов сооружений. Он может использовать систему оценивания процесса строительства и корректировать его с учётом результата анализа данных.

Модератор площадки предоставляет участникам квеста схему с изображением QR-кодов. Участники должны посчитать, проанализировать и ответить на вопросы модератора о данной профессии в их последовательности (см. табл. 2.11).

Таблица 2.11

Вопрос	QR-код
1. Раскрыть понятие профессии «прораб»	
2. Значение слова <i>watcher</i>	
3. Что такое «теория графов»?	
4. Надпрофессиональные навыки и умения данной профессии	

Ответы на вопросы участники должны разместить у себя на стене в социальной сети (например, VKontakte) и создать QR-код на ссылку своей страницы, отправив код модератору данной локации.

Локация 6. Дизайнер носимых энергоустройств (ДНЭ)

ДНЭ занимается созданием товаров индивидуального пользования (в том числе одежды и обуви) с функцией микрогенерации энергии. Модератор площадки предоставляет информацию о профессии, раскрывая понятия: «дизайнер», «энергоустройство» и другие составляющие понятийного минимума в данной сфере, а также даёт четыре темы – направления работы «будущих дизайнеров»: 1) бытовые энергоустройства; 2) SMART-одежда; 3) устройства для автомобиля; 4) аксессуары. Участники получают задание разработать концепцию энергоустройства, его изображение, описать характеристики и представить свою разработку комиссии. Модератор площадки выступает независимым экспертом, выставляет персональные оценки участникам.

Локация 7. Сити-фермер (СФ)

СФ – это специалист по обустройству и обслуживанию агропромышленных хозяйств на крышах зданий и небоскрёбов крупных городов.

Модератор площадки предоставляет информацию о профессии, раскрывая понятие «сити-фермер». Для участников квеста проводится виртуальная экскурсия. Участники должны ответить на предоставленные модератором следующие вопросы, ответы на которые они найдут в ходе экскурсии:

1. Сосчитать сколько горшков с цветами в саду костёла св. Архангела Михаила в Польше.
2. Указать местоположение роз в Летнем саду в Санкт-Петербурге.
3. Указать, в какой геометрической форме подстрижены газоны замков Луары во Франции.

2.4. Образовательный квест «Космическая одиссея»²

Нами разработан и внедрён образовательный квест «Космическая одиссея» в рамках краевой профильной смены «Союз-2018» на площадке пансионата санаторного типа «ВОСТОК» РКК «Энергия» им. С. П. Королёва (Краснодарский край, Туапсинский район, посёлок городского типа Новомихайловский).

Таблица 2.12

**Технологическая карта образовательного квеста
«Космическая одиссея»**

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
<i>Название</i>	Космическая одиссея
<i>Целевая аудитория</i>	Члены краевой детской общественной организации «Республика юных Забайкальцев» – участники смены «СОЮЗ» распределённые с учётом возраста по трём отрядам

² Radetskaya I.V., Rudenko I.V., Nikolayuk A.E., Busoedov A.A. Educational quest as an innovative form of professional self-determination of the youth // International journal of applied exercise physiology. – 2019. – Vol. 10. – No 2.

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
<i>Продолжительность квеста</i>	Один день, с учётом времени для организационных моментов (в том числе обед и ужин)
<i>Направленность квеста</i>	Профессиональная ориентация. Образовательный квест «Космическая одиссея» реализуется в Краевой детской общественной организации «Республика юных забайкальцев» при поддержке гранта на развитие гражданского общества Фонда Президентских грантов
<i>Основное задание</i>	<p>В процессе выполнения заданий квеста участникам необходимо определить цель миссии пришельцев на планете Земля и завершить данную миссию. В результате квеста все участники должны сформировать собственное представление о профессиях, связанных с космосом с учётом тенденций изменения рынка труда и приобрести первичные профессиональные навыки.</p> <p>Профориентационный образовательный квест «Космическая одиссея» выстроен в следующей логике:</p> <p>I этап «Космодром-1» (2 часа) – сбор участников квеста, объяснение правил, поиск самоуничтожающихся секретных пакетов.</p> <p>II этап «Космодром-2» (2 часа) – на локациях данного этапа участникам необходимо продемонстрировать умения и навыки, которыми должен обладать космонавт: физическая подготовка, специальные теоретические знания, умения принимать ответственные решения в нестандартной ситуации и умения быстро адаптироваться к условиям окружающей среды.</p> <p>III этап «Космодром-3» (2 часа) – участникам предлагается провести виртуальную экскурсию, связанную с космосом с использованием программы «Панорама 360°», а также продемонстрировать своё понимание профессии «Менеджер космотуризма» в творческой, игровой, презентационной, интерактивной и других формах. Время выступления от 10–15 минут. Подведение итогов квеста: награждение и рефлексия.</p> <p>Необходимым условием участия в профориентационном образовательном квесте является наличие гаджета с установленной программой для считывания QR-кодов</p>

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>										
<i>Сюжет</i>	<p>Участники квеста с учётом маршрутного листа и распределения по отрядам делятся на три команды и проходят II этап, при этом каждая команда может получить штрафные баллы в процессе прохождения локаций квеста. На прохождение каждой локации командам отводится 20 минут.</p> <p>Локации квеста: (II этап):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Пояс астероидов (8). – Космос и археология (9). – Ремонт солнечной батареи (10). – Голографическая проекция света (11). – Солнечная система (12). <p>Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.)</p>										
<i>Задания</i>	<p>Для продвижения по сюжету разработаны основные задания трёх этапов (космодромов), представленные в дидактическом материале, а также задание-препятствие</p>										
<i>Квест-герои</i>	<p><i>«Косморепортёр»</i> – представитель средств массовой информации в космическом пространстве, занимающийся фото- и видеосъёмкой деятельности своего отряда на локациях квеста, а также составляющий описание локаций и их прохождения. Данный квест-герой присутствует в каждой команде. Результат работы косморепортёров должен быть представлен на вечернем мероприятии</p>										
<i>Ресурсы</i>	<p>Лукша П., Лукша К., Варламова Д., Судаков Д., Песков Д., Коричин Д. Атлас новых профессий. URL: http://www.atlas100.ru</p> <table border="1" data-bbox="362 1070 926 1386"> <thead> <tr> <th data-bbox="362 1070 493 1102"><i>Локации</i></th> <th data-bbox="493 1070 926 1102"><i>Оборудование</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" data-bbox="362 1102 926 1134" style="text-align: center;"><i>Космодром 1</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="362 1134 493 1286">Секретный пакет</td> <td data-bbox="493 1134 926 1286">Карандаши цветные, фломастеры, клей. Конверты с заданиями для участников квеста (см. далее дидактический материал). Гаджеты с установленной программой для считывания QR-кодов</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="362 1286 926 1318" style="text-align: center;"><i>Космодром 2</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="362 1318 493 1386">Пояс астероидов</td> <td data-bbox="493 1318 926 1386">Толстая леска – 30 м, бубенчики – 30 шт</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Локации</i>	<i>Оборудование</i>	<i>Космодром 1</i>		Секретный пакет	Карандаши цветные, фломастеры, клей. Конверты с заданиями для участников квеста (см. далее дидактический материал). Гаджеты с установленной программой для считывания QR-кодов	<i>Космодром 2</i>		Пояс астероидов	Толстая леска – 30 м, бубенчики – 30 шт
<i>Локации</i>	<i>Оборудование</i>										
<i>Космодром 1</i>											
Секретный пакет	Карандаши цветные, фломастеры, клей. Конверты с заданиями для участников квеста (см. далее дидактический материал). Гаджеты с установленной программой для считывания QR-кодов										
<i>Космодром 2</i>											
Пояс астероидов	Толстая леска – 30 м, бубенчики – 30 шт										

Элементы структуры	Требования к разработке квеста	
	Космос и археология	Большие камни с написанным на них словосочетанием «Диск из Небры» – 11 шт. Цветное изображение самой археологической находки – диск из Небры. Гаджеты
	Ремонт солнечной батареи	Файлы А4 – 30 шт. Катушка с яркими нитками – 4 шт. Перчатки трикотажные с ПВХ – 30 шт.
	Голографическая проекция света	Заготовки пирамидок – 80 шт. Скотч. Гаджеты
	Солнечная система	Гаджеты
<i>Космодром 3</i>		
	Менеджер космотуризма	Гаджеты
<i>Критерии оценивания</i>	Модератор локации начисляет штрафные очки, которые вычитают из итоговых баллов, полученных за прохождение локации космодрома 3	

Дидактический материал к проведению квеста

Вариант легенды

«Уважаемые участники профильной смены “Союз”! Сегодня утром сотрудница музея “Космическая эра человечества” РКК “Энергия” обнаружила в спускаемом аппарате космического корабля “Союз ТМ-32”, который вернулся на землю после завершения космического полёта 31 октября 2001 г., секретные материалы пришельцев, касаемо их миссии на Земле. Она отдала секретные пакеты кому-то из участников нашей смены, теперь ваша задача – расшифровать зашифрованное послание пришельцев, определить цель миссии пришельцев на планете Земля и завершить данную миссию.

Желаем всем удачи, пусть у каждого будет возможность проявить свои сильные стороны и да прибудет с вами сила Вселенной!!!».

Капитанам трёх команд выдаётся зашифрованное послание пришельцев. Каждая команда получает персональное послание, с одинаковой основной частью и различной в части кодового слова для получения секретного пакета. В качестве дешифратора используется русский алфавит (см. табл. 2.13).

Таблица 2.13

Три варианта послания пришельцев

<i>Послание 1 в зашифрованном виде</i> 17 16 19 13 1 15 10 6 № 1
9 6 14 13 33 15 6! 3 29 15 1 26 1 17 16 19 13 6 5 15 33 33 15 1 5 6 8 5 1 15 1 21 19 17 6 26 15 16 6 3 29 17 16 13 15 6 15 10 6 14 6 8 4 1 13 1 12 20 10 25 6 19 12 16 11 14 10 19 19 10 10. 14 29 17 16 20 6 18 33 13 10 19 3 33 9 28 19 17 16 19 13 6 5 15 10 14 31 12 10 17 1 8 6 14, 16 20 17 18 1 3 13 6 15 15 29 14 15 1 9 6 14 13 32 5 13 33 6 7 3 29 17 16 13 15 6 15 10 33. 15 16 9 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 16 17 10 19 1 15 10 6 14 14 10 19 19 10 10 3 19 6 6 27 7 15 1 9 6 14 13 6. 20 6 17 6 18 28 3 1 14 15 6 16 2 23 16 5 10 14 16 15 1 11 20 10 10 23 10 17 18 16 5 16 13 8 10 20 28 5 6 13 16 15 1 26 10 23 12 16 19 14 10 25 6 19 12 10 23 17 21 20 6 26 6 19 20 3 6 15 15 10 12 16 3, 2 21 5 21 27 6 6 9 6 14 13 10 3 3 1 26 10 23 18 21 12 1 23! 19 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 21 12 1 9 1 15 10 33 14 10 15 1 23 16 5 33 20 19 33 21 6 5 10 15 19 20 3 6 15 15 16 4 16 3 29 8 10 3 26 6 4 16 15 1 26 6 4 16 19 16 2 18 1 20 1 3 18 1 9 15 16 24 3 6 20 15 29 23 15 16 19 12 1 23. 3 1 26 10 14 12 16 5 16 3 29 14 19 13 16 3 16 14 2 21 5 6 20: 22 18 1 9 1, 17 18 16 10 9 15 6 19 6 15 15 1 33 32 18 10 6 14 1 13 6 12 19 6 6 3 10 25 6 14 4 1 4 1 18 10 15 29 14 17 18 10 19 20 1 18 20 6 18 1 12 6 20 29
<i>Расшифрованное послание 1</i>
Земляне! Вы наша последняя надежда на успешное выполнение межгалактической миссии. Мы потеряли связь с последним экипажем, отправленным на Землю для её выполнения. Но секретные пакеты с описанием миссии всё ещё на Земле. Теперь вам необходимо найти их и продолжить дело наших космических путешественников, будущее Земли в ваших руках! Секретные пакеты с указаниями находятся у единственного выжившего нашего собрата в разноцветных носках. Вашим кодовым словом будет фраза, произнесённая Юрием Алексеевичем Гагариным при старте ракеты

<p>Послание 2 в зашифрованном виде 17 16 19 13 1 15 10 6 № 2</p>
<p>9 6 14 13 33 15 6! 3 29 15 1 26 1 17 16 19 13 6 5 15 33 33 15 1 5 6 8 5 1 15 1 21 19 17 6 26 15 16 6 3 29 17 16 13 15 6 15 10 6 14 6 8 4 1 13 1 12 20 10 25 6 19 12 16 11 14 10 19 19 10 10. 14 29 17 16 20 6 18 33 13 10 19 3 33 9 28 19 17 16 19 13 6 5 15 10 14 31 12 10 17 1 8 6 14, 16 20 17 18 1 3 13 6 15 15 29 14 15 1 9 6 14 13 32 5 13 33 6 7 3 29 17 16 13 15 6 15 10 33. 15 16 9 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 16 17 10 19 1 15 10 6 14 14 10 19 19 10 10 3 19 6 6 27 7 15 1 9 6 14 13 6. 20 6 17 6 18 28 3 1 14 156 16 2 23 16 5 10 14 16 15 1 11 20 10 10 23 10 17 18 16 5 16 13 8 10 20 28 5 6 13 16 15 1 26 10 23 12 16 19 14 10 25 6 19 12 10 23 17 21 20 6 26 6 19 20 3 6 15 15 10 12 16 3, 2 21 5 21 27 6 6 9 6 14 13 10 3 3 1 26 10 23 18 21 12 1 23! 19 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 21 12 1 9 1 15 10 33 14 10 15 1 23 16 5 33 20 19 33 21 6 5 10 15 19 20 3 6 15 15 16 4 16 3 29 8 10 3 26 6 4 16 15 1 26 6 4 16 19 16 2 18 1 20 1 3 18 1 9 15 16 24 3 6 20 15 29 23 15 16 19 12 1 23. 3 1 26 10 14 12 16 5 16 3 29 14 19 13 16 3 16 14 2 21 5 6 20: 22 18 1 9 1, 17 18 16 10 9 15 6 19 6 15 15 1 33 32 18 10 6 14 1 13 6 12 19 6 6 3 10 25 6 14 4 1 4 1 18 10 15 29 14 17 18 10 19 20 1 18 20 6 18 1 12 6 20 29</p>
<p>Расшифрованное послание 2</p>
<p>Земляне! Вы наша последняя надежда на успешное выполнение межгалактической миссии. Мы потеряли связь с последним экипажем, отправленным на Землю для её выполнения. Но секретные пакеты с описанием миссии все ещё на Земле. Теперь вам необходимо найти их и продолжить дело наших космических путешественников, будущее Земли в ваших руках! Секретные пакеты с указаниями находятся у единственного выжившего нашего собрата в разноцветных носках. Вашим кодовым словом будет ответ на вопрос «Кто и когда совершил первый суточный космический полёт?»»</p>

Послание 3 в зашифрованном виде**17 16 19 13 1 15 10 6 № 3**

9 6 14 13 33 15 6! 3 29 15 1 26 1 17 16 19 13 6 5 15 33 33 15 1 5 6 8 5 1 15
 1 21 19 17 6 26 15 16 6 3 29 17 16 13 15 6 15 10 6 14 6 8 4 1 13 1 12 20 10
 25 6 19 12 16 11 14 10 19 19 10 10. 14 29 17 16 20 6 18 33 13 10 19 3 33 9
 28 19 17 16 19 13 6 5 15 10 14 31 12 10 17 1 8 6 14, 16 20 17 18 1 3 13 6
 15 15 29 14 15 1 9 6 14 13 32 5 13 33 6 7 3 29 17 16 13 15 6 15 10 33. 15
 16 9 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 16 17 10 19 1 15 10 6 14 14 10
 19 19 10 10 3 19 6 6 27 7 15 1 9 6 14 13 6. 20 6 17 6 18 28 3 1 14 156 16 2
 23 16 5 10 14 16 15 1 11 20 10 10 23 10 17 18 16 5 16 13 8 10 20 28 5 6 13
 16 15 1 26 10 23 12 16 19 14 10 25 6 19 12 10 23 17 21 20 6 26 6 19 20 3
 6 15 15 10 12 16 3, 2 21 5 21 27 6 6 9 6 14 13 10 3 3 1 26 10 23 18 21 12 1
 23! 19 6 12 18 6 20 15 29 6 17 1 12 6 20 29 19 21 12 1 9 1 15 10 33 14 10
 15 1 23 16 5 33 20 19 33 21 6 5 10 15 19 20 3 6 15 15 16 4 16 3 29 8 10 3
 26 6 4 16 15 1 26 6 4 16 19 16 2 18 1 20 1 3 18 1 9 15 16 24 3 6 20 15 29 23
 15 16 19 12 1 23. 3 1 26 10 14 12 16 5 16 3 29 14 19 13 16 3 16 14 2 21 5 6
 20 6 5 10 15 16 20 3 6 15 15 1 33 15 1 17 1 14 33 20 10 25 6 13 16 3 6 25 6
 16 20 3 1 12 18 21 17 15 16 14 1 19 26 20 1 2 15 1 33 12 16 19 14 10 25 6
 19 12 1 33 12 1 20 1 19 20 18 16 22 1, 9 16 17 16 19 20 1 3 10 14 1 33 17
 16 19 3 16 10 14 17 16 19 13 6 5 19 20 3 10 33 14 19 33 5 6 18 15 29 14 21
 5 1 18 16 14, 17 18 16 10 9 16 26 6 5 26 1 33 **30** 10 32 15 33 **1908** 4 16 5 1

Расшифрованное послание 3

Земляне! Вы наша последняя надежда на успешное выполнение межгалактической миссии. Мы потеряли связь с последним экипажем, отправленным на Землю для её выполнения. Но секретные пакеты с описанием миссии всё ещё на Земле. Теперь вам необходимо найти их и продолжить дело наших космических путешественников, будущее Земли в ваших руках! Секретные пакеты с указаниями находятся у единственного выжившего нашего собрата в разноцветных носках. Вашим кодовым словом будет единственная на памяти человечества крупномасштабная космическая катастрофа, сопоставимая по своим последствиям с ядерным ударом, произошедшая 30 июня 1908 г.

Маршрутный лист продвижения**по локациям квеста «Космическая одиссея»**

На каждой из локаций содержательное наполнение организации деятельности участников квеста основывается на смысловом понимании сущности и специфики космического пространства (см. табл. 2.14).

Маршрутные листы

	<p><i>Маршрутный лист № 1</i> (1; 2; 3; 4; 5)</p>
	<p><i>Маршрутный лист № 2</i> (2; 3; 4; 5; 1)</p>
	<p><i>Маршрутный лист № 3</i> (3; 4; 5; 1; 2)</p>

Локация 1. Космический транспорт

Модератор локации выдаёт командам 16 элементов гигантской ракеты, которые нужно склеить и оформить в соответствии с космическими стандартами: выбрать цветовое решение, знать названия всех элементов изображенных на модели, придумать и обосновать название ракеты (см. рис. 2.7).

Готовую модель необходимо представить на отрядном месте до 14-00.

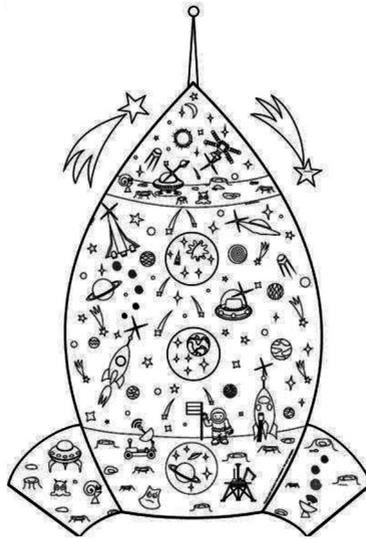


Рис. 2.7. Модель гигантской ракеты

Локация 2. Экипаж космического корабля

Модератор локации выдаёт командам одинаковые пакеты с заданием, в которых представлена подборка информации о 10 российских и зарубежных космонавтах, закодированная в виде QR-кодов (см. табл. 2.15). Участники должны проанализировать данную информацию, подобрать экипаж космического корабля, выбрав трёх космонавтов – членов экипажа, и быть готовыми обосновать данный выбор. Имя участника

необходимо подписать напротив каждого QR-кода имён и фамилий зашифрованных космонавтов: 1) Юрий Алексеевич Гагарин; 2) Валентина Владимировна Терешкова; 3) Алексей Архипович Леонов; 4) Герман Степанович Титов; 5) Валерий Владимирович Поляков; 6) Евгений Игоревич Тарелкин; 7) Нил Олден Армстронг; 8) Харрисон Хэйган «Джек» Шмитт; 9) Джон Гёршель Гленн-младший; 10) Юджин Эндрю «Джин» Сернан.

Таблица 2.15

QR-коды

<i>Информация</i>	<i>QR-код</i>	<i>Информация</i>	<i>QR-код</i>
Космонавт № 1		Космонавт № 6	
Космонавт № 2		Космонавт № 7	
Космонавт № 3		Космонавт № 8	
Космонавт № 4		Космонавт № 9	
Космонавт № 5		Космонавт № 10	

КОСМОДРОМ 2. «КОСМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ»

На локациях данной площадки участникам необходимо продемонстрировать умения и навыки, которыми должен обладать космонавт: физическая подготовка, специальные теоретические знания, умения принимать ответственные решения в нестандартной ситуации и умения быстро адаптироваться к условиям окружающей среды.

Ответственные за локации:

Локация 1. «Пояс астероидов» – Базыр Бадмажапов.

Локация 2. «Космос и археология» – Екатерина Коробова.

Локация 3. «Ремонт солнечной батареи» – Тамара Гармаева.

Локация 4. «Голографическая проекция света» – Виктория Орловская.

Локация 5. «Солнечная система» – Анастасия Васильевская.

Задание-препятствие – Дмитрий Андреевич Ракитин.

Локация 1. Пояс астероидов

Всей команде предлагается преодолеть искусственное препятствие в виде натянутой между деревьями лески, кроме того, на леску надеты бубенчики, что усложняет задание. То есть необходимо преодолеть препятствие так, чтобы бубенчики не звенели. Каждый звук бубенчика добавляет команде штрафное очко.

Локация 2. Космос и археология

На заранее подготовленной территории площадью 100–150 м² раскладываются камни, на которых написаны буквы словосочетания «Диск из Небры». Камни раскладывают естественным образом, буквами вниз. Модератор локации рассказывает о том, что на данной территории пришельцы оставили послание, которое необходимо найти, расшифровать и пояснить, что оно означает. Оптимальный тайминг составляет 10 минут.

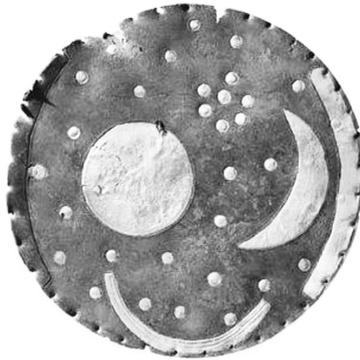


Рис. 2.8. «Диск из Небры»

Данную находку признали самым древним изображением космоса среди всех, которые когда-либо находили археологи. Назвали диск в честь германского города, в котором его нашли в 1999 г. В захоронении, где лежал диск, нашли также орудия труда: топор, долото, мечи, отдельные части кольчужного доспеха, возраст которых 3600 лет. Сам диск, диаметром 30 см был изготовлен из бронзы, покрытой патиной. На нем имелись вставки из ценного материала золота, изображающие космические тела (см. рис. 2.8). Среди данных тел имелись светило, Луна, звёзды Ориона, Андромеды, Кассиопеи [83].

Локация 3. Ремонт солнечной батареи

Модератор рассказывает о том, что космонавтам постоянно приходится выполнять сложные и трудоёмкие операции, по поддержанию в космосе жизнеспособности станции. И о том, то все инструменты сделаны с учётом того, что космонавт работает в скафандре. Приводит следующий пример:

«У каждого земного мастера есть обязательный набор инструментов: молоток, гаечный ключ, пила и какие ни будь кусачки, вот только в космосе свои законы. В космосе если ударить молотком о корабль, космонавт отскочит от него как мячик. Ведь он намного легче корабля. Та же ситуация и с закручиванием болта, корабль тяжелеет и вокруг болта придется крутиться космонавту. Поэту для работы в космосе

нужны специальные инструменты. Космический молоток на первый взгляд ничем не отличается от своего земного собрата, но ударная часть космического молотка полая. Внутри неё приблизительно до половины объёма засыпана металлическая дробь. В момент удара шарики стремительно перемещаются вниз и гасят энергию отдачи. Поэтому космический молоток не отскакивает при ударе» [51].

Далее участникам необходимо починить солнечную батарею, поломка которой оставила весь космический корабль без электропитания. Выдаётся набор «космических инструментов»: файлы, нитки и перчатки. Условно перчатки выступают как часть скафандра, не снимая которых, необходимо в отверстия файловой папки продеть нитку. Затем все файлы, как части солнечной батареи, соединить последовательно в одну цепочку. В этом случае задание считается полностью выполненным электропитание на космическом корабле полностью восстановленным и перчатки – часть скафандра можно снять.

Локация 4. Голографическая проекция света

На данной локации участникам квеста необходимо создать голографическую проекцию света из специальных материалов в виде 3D-голограммы пирамидки и изучить характерное свету преломление в космическом пространстве.

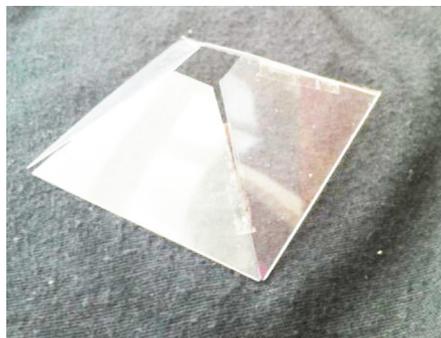


Рис. 2.9. Голографическая проекция пирамидки

Пирамидка состоит из четырёх трапеций, высота которых – 4 см, длина большего основания – 6 см, меньшего – 1 см. Между собой трапеции склеиваются скотчем, как показано на рис. 2.9. После создания голограмм, ребятам необходимо проверить исправность своих творений с помощью гаджетов и специально адаптированных для этого видео, например, «Земля как небесное тело: её обитатели», «Вращение планеты Земля» [117].

Локация 5. Солнечная система

На данной локации командам необходимо собрать полную модель Солнечной системы. Для этого модератор локации задаёт девять вопросов. За каждый правильный ответ команда получает один элемент Солнечной системы. При неправильном ответе на вопрос командам начисляются штрафные очки. Оптимальный тайминг на каждый вопрос и составляет 1 минуту.

Вопросы к локации 5:

1. Какое количество планет составляет Солнечную систему? *(8 планет).*
2. Назовите планеты земной группы *(Меркурий, Венера, Земля, Марс).*
3. Какая планета самая яркая из видимых с Земли? *(Венера).*
4. На какой планете самые высокие горы? *(На Марсе).*
5. Сколько времени будет гореть спичка на Луне? *(Только вспыхнет и погаснет, т. к. на Луне отсутствует кислород).*
6. В какой галактике мы живём? *(Млечный путь).*
7. Кто стал первым человеком, ступившим на поверхность Луны? *(Нил Армстронг).*
8. Кто из учёных нашей страны является основоположником космонавтики? *(Константин Эдуардович Циолковский).*
9. Какая из планет Солнечной системы имеет самое наибольшее количество спутников? *(69 спутников у Юпитера).*

Задания-препятствия

Каждой команде на пути встретиться три препятствия – это три варианта карточек с изображением змей обитающих на территории Забайкальского края. Одна из змей – ядовитая, другая – нет. Участникам предлагается выбрать змею, которая не представляет опасности, т. е. неядовитую. В случае неправильного выбора команда возвращается на локацию 1 для повторного её прохождения.

Задание-препятствие выбрано исходя из того, что все участники квеста являются представителями Забайкальского края, в котором в результате длительных ливневых дождей произошло наводнение, спровоцировавшее миграцию змей. «Змеи в крае в значительной степени обитают в поймах рек, где находят себе еду в виде земноводных, мелких грызунов. В связи с затоплением пойменных участков на многих реках Забайкальского края змеи мигрируют на соседние с поймами более возвышенные участки. Для этого змеи выползают на открытые, хорошо прогреваемые участки, которыми нередко являются дороги, тропинки, другие участки, лишённые растительности, открытые для солнечных лучей» [60].

В Забайкальском крае встречаются преимущественно представители двух видов змей: обыкновенный щитомордник и узорчатый полоз. Щитомордник относится к ядовитым змеям (его укус крайне болезненен, хотя очень редко приводит к летальным исходам), а полоз – не ядовит. Отличить ядовитую змею от не ядовитой в Забайкальском крае довольно просто. Все ядовитые виды (щитомордники, гадюка) имеют вертикальный зрачок, не ядовитые – круглый.

Данное задание направлено на формирование безопасного поведения при встрече со змеёй.

КОСМОДРОМ 3. «МЕНЕДЖЕР КОСМОТУРИЗМА»

Участникам предлагается провести виртуальную экскурсию, связанную с космосом с использованием программы «Панорама 360°»:

1. Mars Panorama – Curiosity rover (URL: <https://www.360cities.net/sets/curiosity-mars>). Это программа НАСА

по исследованию Марса, в которой обобщены результаты пребывания марсохода на поверхности планеты за три года.

2. Музей ракетно-космической корпорации им. С. П. Королева «Энергия» (URL: <https://www.360cities.net/image/museum-of-the-korolev-rocket-and-space-corporation-energiarussia>) Демонстрирует развитие космических и ракетостроительных технологий в России.

3. Космический и ракетный центр в Хантсвилле, штате Алабама (URL: <https://www.360cities.net/image/huntsville-space-center-rocket-alley>). Здесь находятся известные американские ракеты, выставленные по обеим сторонам пешеходной дорожки. Можно увидеть знаменитую реплику Сатурна-5 (Saturn V). Ракетами-репликами, начиная с ближайшей и далее по часовой стрелке, являются: «Меркурий-Редстоун», «Сатурн-5», «Юпитер», «Сатурн-1», «Юнона-2», «Редстоун», «Юпитер-Си» и лежащая ракета «Атлас».

«Менеджер космотуризма» – профессия будущего, которая появится после 2020 г. Это специалист, разрабатывающий программы посещения околокосмического пространства, а впоследствии – орбитальных комплексов и других космических сооружений (в том числе лунных баз).

Участникам предлагается продемонстрировать своё понимание профессии «Менеджер космотуризма» в творческой, игровой, презентационной, интерактивной и других формах. Время выступления от 10–15 минут.

Задание к разделу 2

Изучив теорию о квест-технологии в образовании и рекомендации по проектированию образовательных квестов, ознакомившись с вариантами авторских квестов, разработанных преподавателями, учителями, педагогами дополнительного образования и студентами, перед вами стоит творческая задача – найти идею сюжета для разработки собственного квеста. Разработайте образовательный квест для урочной или внеурочной деятельности на основе технологической карты (см. табл. 2.1) и методических рекомендаций по проектирова-

нию квеста (см. табл. 2.2–2.7), а также алгоритма для составления вопросов, влияющих на развитие мышления на высоком уровне (см. табл. 2.16).

Таблица 2.16

**Алгоритм для учащихся «Учусь задавать вопросы»
(по Е. А. Игумновой, И. Б. Баруховой [36])**

<i>Виды вопросов</i>	<i>Слова-помощники</i>	<i>Формируемый уровень мышления (по Б. Блуму)</i>
Вопросы-описания	Какая окраска ...? Какова форма и размер ...? Где находится ...? Как используется ...?	1-й уровень (знание)
Вопросы-объяснения	Почему ...? Зачем ...? Для чего ...? Как ты понимаешь ...?	2-й уровень (понимание)
Вопросы-причины	В чём причина ...? Что является причиной ...? Каковы последствия ...? Почему это произошло ...?	
Вопросы-действия	Как применить для решения проблемы ...? Как поступить, чтобы ...? Как сделать ...?	3-й уровень (применение)
Вопросы-классификации	На какие группы можно разделить ...? Как можно объединить ...?	4-й уровень (анализ)
Вопросы-сравнения	Чем отличается ...? В чём состоит отличие...? Отличаются ли ...? Чем похожи ...?	
Вопросы-обобщения	Какой вывод можно сделать ...? К какому выводу можно прийти ...?	5-й уровень (синтез)
Вопросы-оценки	Что ты думаешь о ...? Как ты относишься к ...? Почему ты считаешь, что ...? Ты согласен с утверждением, что ...? С чем ты не согласен?	6-й уровень (оценка и обоснование)
Вопросы-прогнозы	Что произойдёт, если ...? Каким образом события будут развиваться дальше, если ...? Что делать, если ...?	
Вопросы-доказательства	Чем ты можешь доказать, что ...? Как ты можешь доказать, что ...? Согласен ли ты, что ...? Можно ли считать, что ...?	

Окончание табл. 2.16

Виды вопросов	Слова-помощники	Формируемый уровень мышления (по Б. Блуму)
Вопросы-ассоциации	Что ты представляешь, когда слышишь ...? На что похоже ...? Что напоминает ...?	Особый тип, относится к эмоциональной сфере психики
Рефлексивные вопросы	Что я узнал(а) нового? Какую тайну открыл(а)? Что меня удивило? Что особенно мне понравилось? Что было трудно? За что я могу похвалить себя? Чему я научился? Что вызвало сегодня у меня радость (огорчение или другое чувство) ?	Вопросы к самому себе для осмысления своей деятельности и отношения к ней

Заключение

Авторы надеются, что учебное пособие поможет познакомиться с современными образовательными технологиями и овладеть более глубоко одной из них – технологией образовательных квестов.

Считаем, что квест-технология (технология образовательных квестов) *можно считать самостоятельной технологией*, т. к. она отвечает методологическим конструктам технологичности.

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 определённому сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

В основе концепции рассматриваемой технологии лежит идея организации самостоятельной деятельности обучающихся с целью их личностного развития в команде при решении главной проблемы квеста (центрального задания), выполнении дополнительных заданий и продвижения по сюжету с использованием навигаторов, подсказок, информационных ресурсов сети Интернет. Кроме этого, при реализации технологии в деятельности детских общественных организаций и объединений необходимо умение создавать дружескую атмосферу, стимулировать обучающихся к самостоятельному поиску и творчеству.

Технология образовательных квестов содержит инвариантную часть наряду с вариативной, что предполагается в каждой педагогической технологии. Нами разработана её инвариантная часть, которая строится с учётом авторской технологической карты. Системность технологии обеспечивается благодаря этой карте, в основу которой положено проектирование образовательного квеста, отвечающее современным требованиям к образовательному процессу, системно-деятельностному подходу, учитывающее опыт зарубежных и отечественных исследователей веб-технологий.

Технологическая карта как пошаговая инструкция по разработке квеста может быть успешно применена другими педагогами, т. е. носит воспроизводимый характер.

Предлагаем *рекомендации, которые помогут успешно проектировать образовательные квесты на основе разработанной технологической карты*, представляющие поэтапно структуру квеста и описывающие требования к его содержательному наполнению с учётом современных образовательных стандартов к организации познавательной деятельности обучающихся, начиная от цели и шагая к рефлексии:

1. Опора на системно-деятельностный подход при проектировании образовательного квеста позволит определить цели и задачи квеста с учётом предметных, метапредметных и личностных результатов, заданных в ФГОС, и успешно реализовать на практике его дидактические принципы: деятельности, непрерывности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности, *творчества*, а также принцип человекообразности А. Хуторского.

2. Необходимо помнить о классическом принципе природосообразности: учитывать «законы природы», «законы природы человека» и «законы природы самого воспитания» (по Я. А. Коменскому). Знание возрастной психологии поможет разработать увлекательный квест, который будет интересен воспитанникам.

3. При поиске интриги для квеста и разработке легенды, его образного названия используйте сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные Дж. Э. Феррени (компиляция, переосмысление, убеждение, журналистское расследование, аналитическое исследование, разгадка тайны, творческое исследование, поиск истины, научное исследование и др.).

4. На основе собственного сюжета определите тип квеста по содержанию (моно- или полипредметный), структуре (линейный, штурмовой, кольцевой), времени проведения (краткосрочный, долгосрочный).

5. При разработке как сюжета образовательного квеста, так и заданий для продвижения по сюжету и проведения реф-

лекции важно, чтобы применяемые приёмы, методы и формы как *основного («центрального») задания проблемного характера*, так и дополнительных заданий, проектировались с учётом видологии знаний О. Н. Крыловой (информационные, процедурные, оценочные, рефлексивные (личностные) знания), различных типов вопросов (Е. А. Игумновой, И. Б. Барахоевой и др.) и пирамиды эффективности усвоения учебной информации (по Дж. Мартину).

6. Потребуется чёткость и краткость в формулировании заданий и критериев их оценки, креативность при создании легенды и распределении ролей, при разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна) окружающей обстановки.

7. Необходимо тщательно и обоснованно подбирать образовательные ресурсы сети Интернет, предлагаемые для обучающихся.

8. Органично включайте в проведение квеста электронные гаджеты обучающихся. Так как школьникам нравится их использовать, давайте дадим учащимся больше возможностей применения гаджетов в образовательном процессе.

9. При разработке и проведении образовательных квестов осуществляйте творческий поиск совместно с обучающимися, а также своими коллегами.

Творческих вам успехов и уникальных находок!

Библиографический список

1. Авраменко, А. П. Модель интеграции мобильных технологий в преподавание иностранных языков для развития устных видов речевой деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / А. П. Авраменко. – Москва, 2013. – 23 с.
2. Актуальные проблемы образования: вызовы и тенденции / К. Г. Эрдынеева, А. В. Рогова, А. И. Улзытуева [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 272 с.
3. Алиева, Л. В. Детское общественное объединение в системе социального воспитания детей и юношества: учеб.-метод. пособие / Л. В. Алиева. – Москва: ДДОО, 2007. – 72 с.
4. Асмолов, А. Г. Дополнительное персональное образование в эпоху перемен: сотрудничество, сотворчество, самотворение / А. Г. Асмолов // Образовательная политика. – 2014. – № 2/64. – С. 2–6.
5. Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов // Педагогика. – 2009. – № 4. – С. 18–22.
6. Асмолов, А. Г. Изменения изменений как дискурс современности / А. Г. Асмолов // Проблема личности в контексте современной социальной ситуации развития детей, подростков и молодёжи: X Левитовские чтения: сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. – Москва: МГОУ, 2016. – С. 6–8.
7. Атлас новых профессий / П. Лукша, К. Лукша, Д. Варламова [и др.] // Агентство стратегических инициатив. Сколково. 2015. – URL: <http://www.atlas100.ru> (дата обращения: 08.12.2018). – Текст: электронный.
8. Багузина, Е. И. Веб-квест-технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е. И. Багузина. – Москва, 2011. – 238 с.
9. Барбер, М. Как добиться стабильно высокого качества обучения в школах / М. Барбер, М. Муршед // Вопросы образования. – 2008. – № 3. – С. 1–54.

10. Бершадский, М. Е. Понимание как педагогическая категория (мониторинг когнитивной сферы: понимает ли ученик то, что изучает?) / М. Е. Бершадский. – Москва: Педагогический поиск, 2004. – 176 с.

11. Бершадский, М. Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии / М. Е. Бершадский, В. В. Гузеев. – Москва: Педагогический поиск, 2003. – 256 с.

12. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. – Москва: Педагогика, 1989. – 192 с.

13. Бим-Бад, Б. М. Педагогический энциклопедический словарь / Б. М. Бим-Бад. – Москва: Большая Рос. энциклопедия, 2002. – С. 64–65.

14. Битюкова, О. А. Формирование рефлексивной компетенции учащихся / О. А. Битюкова // Биология в школе. – 2011. – № 11. – С. 20–25.

15. Богуславский, М. В. Детское движение в России: между прошлым и будущим / М. В. Богуславский. – Тверь: Научная книга, 2007. – 112 с.

16. Бондарь, М. А. Творческая активность школьников в детской общественной организации: педагогические условия / М. А. Бондарь // Вестник Брянского госуниверситета. – 2016. – № 2. – С. 226.

17. Бордовская, Н. В. Педагогика: учебник для вузов / Н. В. Бордовская, А. А. Реан. – Санкт-Петербург: Питер, 2000. – 304 с. – (Сер. Учебник нового века).

18. Бордонская, Л. А. Высшая средняя школа Китая в условиях современных реформ образования / Л. А. Бордонская, Чэнь Чжаомин. – Новосибирск: Наука, 2011. – 258 с.

19. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании-99. – URL: <http://www.ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 10.03.2018). – Текст: электронный.

20. Веб // Википедия. Свободная энциклопедия. – URL: <https://www.ru.wikipedia.org/wiki/веб> (дата обращения: 14.03.2018). – Текст: электронный.

21. Волкова, О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / О. В. Волкова. – Белгород, 2010. – 217 с.
22. Волохов, В. А. Искры добрых дел: науч.-метод. пособие / В. А. Волохов. – Москва: СПОФДО, 2012. – 133 с.
23. Воробьев, Г. А. Веб-квест-технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Г. А. Воробьев. – Пятигорск, 2004. – 220 с.
24. Гайсин, И. Т. Педагогический процесс и проблема его технологизации / И. Т. Гайсин, А. Р. Камалеева // Образование и саморазвитие. – 2009. – № 3/13. – С. 63–68.
25. Герлах, И. В. Развитие воспитательного потенциала молодёжных общественных организаций средствами социально-культурной деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05 / И. В. Герлах. – Москва, 2008. – 23 с.
26. Гин, А. Школа-фабрика умрёт. А что дальше? Образование на смене цивилизаций / А. Гин // ТРИЗ + педагогика. – 2001. – № 6. – URL: <http://www.trizminsk.org/e/26005.htm> (дата обращения: 15.06.2018). – Текст: электронный.
27. Гуманитарные технологии и компетентностная модель современного педагога: метод. материалы для проведения тренингов руководителей образовательных учреждений / И. С. Батракова, Е. В. Люликова, А. В. Тряпицын [и др.]; под ред. И. С. Батраковой. – Санкт-Петербург: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена. 2007. – 103 с.
28. Данилюк, А. Я. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России / А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишко. – Москва: Просвещение, 2009. – 24 с.
29. Дроботенко, Ю. Б. Организация самостоятельной работы студентов в вузе при изучении педагогических дисциплин: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Ю. Б. Дроботенко. – Омск, 2006. – 215 с.
30. Дьюи, Дж. Демократия и образование / Дж. Дьюи. – Москва: Педагогика-Пресс, 2000. – 384 с.

31. Жук, Л. Г. Интернет-технологии как средство организации самостоятельной работы студентов технических вузов: на материале обучения иностранному языку: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Л. Г. Жук. – Санкт-Петербург, 2006. – 265 с.
32. ЗабГУ провёл экологический квест для школьников // ЗабГУ: офиц. сайт. – URL: <http://www.zabgu.ru/php> (дата обращения: 13.05.2018). – Текст: электронный.
33. Зинченко, В. П. Аффект и интеллект в образовании / В. П. Зинченко. – Москва: Тривола, 1995. – 64 с.
34. Ибрагимова, Е. В. Некоторые возможные приёмы организации рефлексии на уроке / Е. В. Ибрагимова. – URL: <http://www.nsportal.ru/shkola> (дата обращения: 14.09.2018). – Текст: электронный.
35. Игумнова, Е. А. Формирование у учащихся умения задавать вопросы, стимулирующие мышление / Е. А. Игумнова // Биология в школе. – 2011. – № 4. – С. 33–39.
36. Игумнова, Е. А. Родное Забайкалье: учусь задавать вопросы: рабочая тетрадь. 3-й класс / Е. А. Игумнова, И. Б. Барахоева. – Чита: Экспресс-издательство, 2009. – 104 с.
37. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – С. 313.
38. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании: учеб. пособие для студ. высш. и сред. учеб. зав. / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 176 с.
39. Игумнова, Е. А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Биология в школе. – 2016. – № 6. – С. 31–40.
40. Игумнова, Е. А. Опыт применения квест-технологии в профильном лагере экологической направленности / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая, И. Ю. Сорока // Учёные записки Забайкальского государственного университета. Сер. Педагогические науки. – 2016. – Т. 11, № 5. – С. 17–27.
41. Исакова, Г. С. Формирование организационной культуры обучающихся колледжа с использованием электронных ресурсов: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Г. С. Исакова. – Москва, 2014. – 24 с.

42. Искандирова, Т. Н. Деятельность детских общественных объединений как фактор социализации подростков: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Т. Н. Искандирова. – Магнитогорск, 2005. – 21 с.

43. Калейдоскоп педагогических идей-2016 // ЗаБГУ: офиц. сайт. – URL: <http://www.zabgu.ru/php/special/php> (дата обращения: 13.05.2018). – Текст: электронный.

44. Катержина, С. Ф. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием Web-технологий: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / С. Ф. Катержина. – Ярославль, 2010. – 174 с.

45. Квест // Википедия. Свободная энциклопедия. – URL: <https://www.ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 14.03.2018). – Текст: электронный.

46. Кларин, М. В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта / М. В. Кларин. – Москва: Знание, 1989. – 402 с.

47. Клименко, Т. К. Модернизация образования в первом десятилетии XXI века: опыт реализации в Забайкальском крае / Т. К. Клименко // Учёные записки Забайкальского государственного университета. Сер. Педагогические науки. – 2011. – № 5. – С. 100–103.

48. Коменский, Я. А. Избранные педагогические произведения / Я. А. Коменский; под ред. А. А. Красновского. – Москва: Учпедгиз, 1955. – 650 с.

49. Кононец, Н. В. Веб-квест як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання інформатики / Н. В. Кононец. – URL: <https://www.rbl3.webnode.com.ua/news> (дата обращения: 10.03.2018). – Текст: электронный.

50. Концепция развития дополнительного образования детей: утв. распоряжением Правительства Рос. Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р. - URL: <http://www.government.ru/media/files> (дата обращения: 06.04.2018). – Текст: электронный.

51. Космический инструмент. – URL: <http://www.liubopishka.ru/kosmicheskii-instryment> (дата обращения: 20.08.2018). – Текст: электронный.

52. Красный Чикой. Особенности культуры семейских Красночикийского района. – URL: <https://www.krasnyj-chikoj.ru/culture> (дата обращения: 13.12.2018.). – Текст: электронный.

53. Крыжина, Е. В. Инновационные технологии в работе детских общественных организаций / Е. В. Крыжина. – URL: <https://www.infourok.ru> (дата обращения: 28.03.2018). – Текст: электронный.

54. Крылова, О. Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы / О. Н. Крылова // Человек и образование. – 2012. – № 1/30. – С. 28–31.

55. Кузнецова, Т. А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда / Т. А. Кузнецова // ИТО-Иванова-2011. – URL: <http://www.ito.edu.ru/2011> (дата обращения: 15.07.2018). – Текст: электронный.

56. Лесникова, С. Г. Проектная деятельность как средство развития социальной инициативности подростка в условиях детской общественной организации: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / С. Г. Лесникова. – Ижевск, 2005. – 21 с.

57. Логвинова, И. М. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И. М. Логвинова, Г. Л. Копотева // Управление начальной школы. – 2011. – № 12. – С. 12–18.

58. Мальцева, Э. А. Детская общественная организация как пространство социального воспитания подростков: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01 / Э. А. Мальцева. – Ижевск, 2006. – 20 с.

59. Менг, В. А. Учебный фильм как средство развития общекультурных компетенций студентов в образовательном процессе вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / В. А. Менг. – Санкт-Петербург, 2006. – 335 с.

60. Миграция змей из-за наводнения началась в Забайкалье // Чита.Ру: инф. агентство. – URL: <https://www.chita.ru/news/118466> (дата обращения: 20.08.2018). – Текст: электронный.

61. Мирошкина, М. Р. Детское движение как социальный институт. / М. Р. Мирошкина. – URL: <http://www.lektsii.net/3-185486.html> (дата обращения: 24.12.2018). – Текст: электронный.

62. Мороз, Н. Я. Конструирование технологической карты урока: науч.-метод. пособие / Н. Я. Мороз. – Витебск: ВОГ ИПК и ПРР и СО, 2006. – 56 с.

63. Напалков, С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / С. В. Напалков. – Саранск, 2013. – 25 с.

64. Никитина, Л. Е. Программы ДИМСИ / Л. Е. Никитина, С. В. Тетерский. – Москва: АCADEMIA, 2010. – 88 с.

65. Николаев, Г. Г. Воспитание гражданских качеств подростков в детских общественных объединениях: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Г. Г. Николаев. – Челябинск, 2002. – 170 с.

66. Николаюк, И. В. Содействие адаптации студентов младших курсов педагогического вуза к учебной деятельности посредством технологии проектного обучения: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / И. В. Николаюк. – Чита, 2009. – 245 с.

67. Об общественных объединениях: федер. закон № 82-ФЗ от 19.05.1995 г. (ред. от 02.06.2018 г.). – URL: <http://www.consultant.ru/document> (дата обращения: 15.04.2018). – Текст: электронный.

68. Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства: указ Президента Рос. Федерации № 240. от 29.05.2017 г. – URL: <http://www.publication.pravo.gov.ru/Document> (дата обращения: 12.04.2018). – Текст: электронный.

69. Образовательная галактика Intel. – URL: <https://www.edugalaxy.intel.ru> (дата обращения: 24.02.2018). – Текст: электронный.

70. Образовательная технология XXI века: деятельность, ценности, успех / В. В. Гузев, А. Н. Дахин, Н. В. Кульбеда [и др.]. – Москва: Педагогический поиск, 2004. – 96 с.

71. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1/2. – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article> (дата обращения: 04.08.2018). – Текст: электронный.

72. Официальный сайт Г. К. Селевко. – URL: <http://www.selevko.net/bio.php> (дата обращения: 12.03.2018). – Текст: электронный.

73. О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012–2017 годы: указ Президента Рос. Федерации № 761. от 01.06.2012 г. – URL: <http://www.ivo.garant.ru/document> (дата обращения: 12.04.2018). – Текст: электронный.

74. Писарева, С. А. Ориентиры обновления содержания профессиональной подготовки будущих учителей / С. А. Писарева, А. П. Тряпицина // Человек и образование. – 2016. – № 3/48. – С. 12–18.

75. Пискунова, Е. В. Социокультурная обусловленность изменения функций профессионально-педагогической деятельности учителя: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01 / Е. В. Пискунова. – Санкт-Петербург, 2005. – 45 с.

76. Питюков, В. Ю. Основы педагогической технологии: учеб.-метод. пособие / В. Ю. Питюков. – Москва: Гном и Д, 2001. – 192 с.

77. Радецкая, И. В. Современные образовательные технологии в системе дополнительного образования детей = Contemporary education al technologies in additional education of children / И. В. Радецкая, И. Ю. Сорока, О. Г. Варфоломеева // Педагогический журнал Башкортостана. – 2015. – № 5/60. – С. 84–90.

78. Развитие сферы образования и социализации в Российской Федерации в среднесрочной перспективе: доклад экспертной группы // Вопросы образования. – 2012. – № 1. – С. 6–58.

79. Республика юных забайкальцев: Забайкальская краевая детская общественная организациями. – URL: <http://www.guz.m-zab.ru/> (дата обращения: 13.01.2019). – Текст: электронный.

80. Роджерс, К. Вопросы, которые я бы себе задал, если бы был учителем. Хрестоматия по педагогической психологии: учеб. пособие для студ. / К. Роджерс. – URL: <http://www.psychlib.ru/mgppu/hre> (дата обращения: 14.09.2018). – Текст: электронный.

81. Российское движение школьников. – URL: <http://www.движение-школьников.пф/lenta/2016/aprel> (дата обращения: 24.04.2018). – Текст: электронный.

82. Самостоятельная работа студентов в современном вузе / Л. А. Бордонская, Г. И. Голобокова, Е. А. Игумнова [и др.]; под ред. Л. А. Бордонской. – Чита: ЗГГПУ, 2015. – 358 с.

83. Самые интересные инструменты, с помощью которых в прошлом изучали космос // Мир космоса. Всё самое интересное. – URL: <http://www.mirkosmosa.ru> (дата обращения: 20.08.2018). – Текст: электронный.

84. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.

85. Сементин, Е. В. О проблеме исследования возможностей технологии «веб-квест» по развитию познавательного интереса и активности учащихся / Е. В. Сементин, А. А. Ахаян // Письма в «Эмиссия. Оффлайн». – 2014. – № 5. – URL: <http://www.emissia.org> (дата обращения: 20.10.2018). – Текст: электронный.

86. Система и структура учебной деятельности в контексте современной методологии / Л. Г. Петерсон, Ю. В. Агапов, М. А. Кубышева [и др.]. – Москва: Школа-2000, 2006. – 92 с.

87. Советский энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – Москва: Советская энциклопедия, 1985. – 1600 с.

88. Современный учитель: образ профессии. Результаты опроса общественного мнения. – URL: http://www.moifond.ru/for_parents (дата обращения: 02.06.2018). – Текст: электронный.

89. Солодова, О. В. Гражданское воспитание школьников в детской общественной организации (на примере деятельно-

сти межрегиональной общественной организации детей и молодёжи «Новая цивилизация»): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / О. В. Солодова. – Москва, 2004. – 21 с.

90. Состояние детского движения в России и перспективы его развития: материалы парламентских слушаний (декабрь, 2012 г.). – URL: <http://www.gosduma.net/analytics> (дата обращения: 14.08.2018). – Текст: электронный.

91. Социально-педагогические технологии работы в детских и молодёжных объединениях и организациях. – URL: <http://www.studfiles.ru/preview/6354173> (дата обращения: 28.03.2018). – Текст: электронный.

92. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 г.: утв. распоряжением Правительства Рос. Федерации № 996-р. от 29.05.2015 г. – URL: <http://www.government.ru/media/files> (дата обращения 10.05.2018). – Текст: электронный.

93. Сухушина, Е. В. Модели использования социального проектирования в деятельности детских общественных организаций / Е. В. Сухушина // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2012. – № 8. – С. 58.

94. Теория и методика пионерской работы: учеб. пособие для пед. училищ / под ред. В. В. Лебединского. – Фрунзе: Мектеп, 1983. – 304 с.

95. Толмачева, Е. В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. В. Толмачева. – Москва, 2015. – 25 с.

96. Тряпицына, А. П. Исследования взаимообусловленности процессов модернизации общего и педагогического образования / А. П. Тряпицына // Вестник ТОГИРРО. – 2013. – № 3/27. – С. 88–90.

97. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – URL: <http://www.минобрнауки.рф/documents/922> (дата обращения: 24.12.2018). – Текст: электронный.

98. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – URL: <http://www.минобрнауки.рф/documents/938> (дата обращения: 24.12.2018). – Текст: электронный.

99. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – URL: <http://www.минобрнауки.рф/documents/2365> (дата обращения: 24.12.2018). – Текст: электронный.

100. Хуторской, А. В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному?: пособие для учителя / А. В. Хуторской. – Москва: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2005. – 383 с.

101. Хуторской, А. В. Является ли модернизация образования инновационным процессом? / А. В. Хуторской // Эйдос. – 2005. – 29 марта – URL: <http://www.eidos.ru> (дата обращения: 20.12.2018). – Текст: электронный.

102. Шмідт, В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей / В. В. Шмідт. – URL: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10> (дата обращения: 15.07.2018). – Текст: электронный.

103. Шульгина, Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. М. Шульгина. – Томск, 2014. – 25 с.

104. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология / Н. Е. Щуркова. – Москва: Педагогическое общество России, 2002. – 224 с.

105. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. зав. / Д. Б. Эльконин. – 4-е изд., стер. – Москва: Академия, 2007. – 384 с.

106. Юдин, В. В. Технологическое проектирование педагогического процесса: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01 / В. В. Юдин. – Москва, 2009. – 365 с.

107. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании / А. В. Яковенко. – URL: <http://www.rusnauka.com> (дата обращения: 24.12.2018). – Текст: электронный.

108. Bernie Dodge, Q uest Garden. – URL: <http://www.questgarden.com> (дата обращения: 24.04.2018). – Текст: электронный.

109. Farreny, J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching / J. A. Farreny. – URL: <http://www.apac.es/publications/documents> (дата обращения: 22.11.2018). – Текст: электронный.

110. March, T. Web-Quests for Learning. 1998 / T. March. – URL: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2018). – Текст: электронный.

111. March, T. What’s on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995–2001 / T. March. – URL: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html> (дата обращения: 24.04.2018). – Текст: электронный.

112. March, T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997–2001 / T. March. – URL: <http://www.ozline.com/learning/theory.html> (дата обращения: 20.04.2018). – Текст: электронный.

113. Merlot, I. Multimedia Educational Resource for Learning and Onlain Teaching / I. Merlot. – URL: <https://www.merlot.org/merlot/index.htm> (дата обращения: 24.04.2018). – Текст: электронный.

114. Pearson. Рейтинг эффективности национальных систем образования 2014 года // Центр гуманитарных технологий (09.06.2014 г.). – URL: <http://www.gtmarket.ru/news/2014/06/09/6795> (дата обращения: 15.06.2018). – Текст: электронный.

115. The Boston Consulting Group. – URL: <https://www.bcg.com> (дата обращения: 10.05.2018). – Текст: электронный.

116. VC.ru. – URL: <https://www.vc.ru> (дата обращения: 14.10.2018). – Текст: электронный.

117. YouTube. Видеохостинг. – URL: <https://www.youtube.com> (дата обращения: 10.12.2018).

Приложение

Анкета

Уважаемые участники первого внутривузовского конкурса образовательных квестов среди бакалавров и магистрантов

«КАЛЕЙДОСКОП ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ»!

Кафедра педагогики просит вас принять участие в анкетировании, с целью более глубокого осмысления образовательной квест-технологии. Результаты анкетирования будут использованы в обобщённом виде.

001. Какова Ваша личная цель участия в Конкурсе квестов?

002. Какие трудности у Вас возникали на разных этапах разработки квеста?

003. Выделите из структуры технологической карты три пункта, которые были самыми трудными для разработки.

004. Удовлетворены ли Вы разработанным квестом?

005. Что бы Вы сейчас улучшили в уже разработанном квесте?

006. Как Вам удобнее разрабатывать квест: одному, в группе или в паре?

007. Что изменяется, по Вашему мнению, при использовании квест-технологии на уроке и во внеурочной деятельности?

008. Как Вы считаете, эффективно ли использование квест-технологии в образовательном процессе?

009. Какие трудности могут возникнуть при использовании квестов на уроке и во внеурочной деятельности?

010. Образовательный квест – это ...

011. С какими педагогическими технологиями, по Вашему мнению, квест-технология имеет сходство и в чём различия от названной Вами технологии?

012. Какие критерии оценки образовательных квестов Вы можете выделить?

013. Чему Вы научились при разработке квестов?

014. Будите ли Вы в своей педагогической практике использовать квест-технологии? Если да, то где?

015. Что Вы пожелаете студентам, которые только приступают к разработке квеста?

*Ответы просим отправлять
по указанной электронной почте.*

Спасибо за участие!

Учебное издание

Радецкая Ирина Валерьевна
Игумнова Екатерина Александровна

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ДЕТСКИХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ
И ОБЪЕДИНЕНИЙ**

Редактор Е. В. Валюкова
Вёрстка Н. Ю. Добрецкой

Подписано в печать 18.04.2019.

Формат 60×84/16.

Бумага офсетная. Способ печати цифровой.

Усл. печ. л. 8,4. Уч.-изд. л. 5,7.

Заказ № 19021. Тираж 100 экз.

(1-й з-д 1–29 экз.)

ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет»
672039, г. Чита, ул. Александрo-Заводская, 30