

Владимирский государственный университет

А. И. АГЕЕВА

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ
КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОГО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

Учебно-методическое пособие

Владимир 2026

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

А. И. АГЕЕВА

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ
КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОГО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебно-методическое пособие

Электронное издание



Владимир 2026

ISBN 978-5-9984-2215-7

© ВлГУ, 2026

УДК 37.091.3
ББК 74.202.8

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук
профессор кафедры технологического и экономического образования
Владимирского государственного университета
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых
Г. А. Молева

Кандидат педагогических наук
методист Центра непрерывного повышения педагогического мастерства
Владимирского института развития образования
имени Л. И. Новиковой
Е. А. Беляева

Издается по решению редакционно-издательского совета ВлГУ

Агеева, А. И.

Образовательный квест как форма организации современного учебного процесса [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие / А. И. Агеева ; Владим. гос. ун-т им. А. Г. и Н. Г. Столетовых. – Владимир : Изд-во ВлГУ, 2026. – 216 с. – ISBN 978-5-9984-2215-7. – Электрон. дан. (2,52 Мб). – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel от 1,3 ГГц ; Windows XP/7/8/10 ; Adobe Reader ; дисковод CD-ROM. – Загл. с титул. экрана.

Содержание пособия отражает теоретические и методологические аспекты образовательной квест-технологии. Даны краткая история квест-технологии, её актуальная классификация, структурные элементы, а также методические рекомендации по созданию и внедрению квеста в дошкольное, школьное и вузовское образование.

Предназначено для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлениям подготовки 44.03.01, 44.04.01 – Педагогическое образование, 44.03.05 – Педагогическое образование с двумя профилями. Может быть использовано студентами в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин, теории и методики преподавания профильных предметов, учителями, преподавателями и педагогами дополнительного образования.

Рекомендовано для формирования профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО.

Табл. 1. Ил. 13. Библиогр.: 34 назв.

ISBN 978-5-9984-2215-7

© ВлГУ, 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Глава 1. ИСТОРИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ	9
<i>Контрольные вопросы</i>	36
<i>Практические задания</i>	37
Глава 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА	39
<i>Контрольные вопросы</i>	60
<i>Практические задания</i>	61
Глава 3. СТРУКТУРА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА	64
<i>Контрольные вопросы</i>	128
<i>Практические задания</i>	129
Глава 4. МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ И ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА	131
<i>Контрольные вопросы</i>	144
<i>Практические задания</i>	145
Глава 5. УЧЁТ ПСИХОВОЗРАСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ РАБОТЕ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ КВЕСТОМ	146
<i>Контрольные вопросы</i>	167
<i>Практические задания</i>	168
Глава 6. РЕСУРСЫ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА	171
<i>Контрольные вопросы</i>	206
<i>Практические задания</i>	207
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	209
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	211

ВВЕДЕНИЕ

Современная педагогика на сегодняшний день находится в состоянии непрерывного поиска, тестирования и внедрения новейших эффективных средств обучения и воспитания. В условиях стремительно меняющихся мировых тенденций система образования сталкивается, во-первых, с необходимостью адаптации самой системы к изменениям, а во-вторых, с задачей подготовки учеников к будущей жизни, обучению и работе в нестабильных условиях. В связи с этим на первый план выходят новые умения, навыки и компетенции, на которые необходимо делать упор в процессе обучения нового поколения, однако в то же время они непрерывно конфликтуют с прежними образовательными ориентирами.

В пособии образовательный квест рассматривается в качестве примирительного компромисса, который позволяет на практике выстроить баланс между традициями и инновациями, а также между идеалистическими взглядами и их реализацией в стенах общеобразовательной школы.

Темпы изменений в окружающем мире значительно превышают скорость преобразований в системе образования. Ни для кого не секрет, что такая масштабная, комплексная система не может претерпеть значительные трансформации в одночасье, на изменения в этой структуре требуются годы, если не десятилетия. А тем временем технологический прогресс движется вперёд не по дням, а по часам. Он обуславливает отмирание устоявшихся профессий и развитие новых, привносит иные условия в привычные формы взаимодействия и коммуникации, меняет требования к компетенциям и навыкам специалистов.

Предметные навыки, которые ещё вчера обеспечивали успешному выпускнику стабильную и высокооплачиваемую работу и открывали ряд возможностей для дальнейшей карьеры, сейчас оказываются устаревшими или как минимум требующими масштабной доработки. На первый план выходят новые, актуальные умения и навыки, которые проявляются не в выполнении конкретных задач по заданному алгоритму, а в непрерывном обучении, постоянном освоении новых видов

деятельности, анализе своих и чужих результатов, рефлексии. Особым значением наделяются навыки сотрудничества, гибкость мышления и, конечно же, адаптивность.

Нельзя сказать, что традиционные методы обучения не развивают вышеперечисленные умения и навыки. Однако эти навыки не являются целью традиционного образования, поэтому им не уделяется должного внимания на том уровне, который требуется для их актуального развития в современном мире.

Разумеется, при всём этом требуется, чтобы современные специалисты продолжали осваивать базу предметных знаний, соответствующую каждой отдельной профессии. Невозможно стать хорошим врачом, не изучив биологию, химию и анатомию, нельзя стать успешным инженером без освоения математики и физики. Точно так же сложно представить себе учителя английского языка, который не освоил правил английской грамматики и методики преподавания. Однако в настоящее время планка, позволяющая определить человека как настоящего специалиста, повышается относительно прежних требований на целый ряд дополнительных пунктов. Ведь сегодня хороший врач – это не тот человек, который просто хорошо выучил анатомию и биологию и продолжает лечить людей на основе своего опыта, а тот, кто постоянно находится в процессе изучения актуальных исследований по всему миру, умеет выстроить коммуникацию с коллегами для поиска решения любого спорного кейса, вовлечён в информационный поток по теме своего направления медицины.

Аналогичную мысль можно высказать и про современного учителя. Хороший специалист в области образования сегодня – это не тот, кто выучил английский язык тридцать лет назад и с тех пор применяет его только на уроках в целях преподавания, при этом преподаёт его по методике, усвоенной однажды в университете, а тот, кто постоянно мониторит последние новости в сфере образования, обменивается с коллегами ценными материалами, обладает навыками критического мышления и цифровой грамотности, а также тот, кто постоянно обновляет свой словарный запас, следит за языковыми тенденциями и продолжает ежедневно практиковаться, параллельно с этим осваивая новые методические приёмы, совершенствуя свою педагогическую деятельность.

Словно героям произведения Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес», нам приходится непрерывно бежать, чтобы просто оставаться на месте, а чтобы куда-то добраться (т. е. достичь какого-либо успеха), необходимо бежать в два раза быстрее.

Все эти моменты в той или иной мере касаются практически любой профессии, так как прогресс затрагивает большинство сфер жизни современного человека.

Иными словами, речь идёт о расширении и углублении навыков, которые нынешним учащимся необходимо освоить, закрепить и начать постоянно применять в своей жизни для того, чтобы не оказаться «не у дел» в новом, постоянно спешащем вперёд обществе.

И здесь педагогика сталкивается с важной проблемой: несмотря на то что ведущие учёные и просветители педагогической мысли десятилетия назад уже выработали ключевые подходы и концепции, отвечающие духу нашего времени, такие как, например, системно-деятельностный и личностно-ориентированный подходы, их практическая реализация в условиях современной системы образования до сих пор остаётся трудновыполнимой и в лучшем случае частичной. Это связано со множеством факторов. Сама структура современного обучения, включающая классно-урочный формат, разрозненность изучаемых тем на отдельных предметах, т. е. отсутствие межпредметного и междисциплинарного обучения, направленность на теоретические предметные навыки в соответствии с осваиваемыми программами обучения – всё это тяжело адаптируется под современные требования к системе образования.

Несоответствие требованиям также проявляется на уровне подготовки учителей. Современные курсы методики обучения в педагогических вузах предлагают методы для развития тех или иных предметных знаний, умений и навыков, но в вопросах развития метапредметных навыков, критического мышления и самоорганизации ограничиваются лишь формальными упоминаниями и описанием требований, прописанных в рамках ФГОС. Теоретическая база педагогики и психологии, в свою очередь, предлагает ряд теоретических конструктов, оторванных от практики, которые не подкрепляются конкретными прикладными рекомендациями и поэтапными практическими алгоритмами поведения для учителей.

Распространённым примером формализма в педагогике является обязательная проектная деятельность в школах. Изначально проектный метод в школе задумывался как средство развития самоорганизации, способности учащихся к реализации комплексных учебных проектов, ключевыми принципами которых были инициатива со стороны учащихся, личная вовлечённость и практико-ориентированность, подкрепленная социальным заказом. Методически правильная проектная деятельность не подразумевает создания проекта для галочки, её суть в создании полезного, нужного продукта, который направлен на устранение какой-либо существующей актуальной проблемы. Однако на практике проектная деятельность часто сводится к подготовке элементарных рефератов, которые не соответствуют большинству принципов проектной деятельности и не выполняют никакой функции, кроме средства получения отметки. При этом нельзя сказать, что это вина учащихся. Для того чтобы создать такой сложный конструкт, как методически верный проект, необходимо подробно изучить эту тему, научиться важным методологическим основам проекта, однако на деле такого обучения они не имеют. Нельзя винить и учителей, которым вменили формальную обязанность проводить подобные проекты, но не выделили достаточно часов на консультирование и обучение. Все эти вопросы должны изначально регулироваться в непрерывном общении между разными уровнями системы образования, учитывать мнение работников этой системы. Необходимо постоянно собирать обратную связь по теме и корректировать процесс в соответствии с ней.

В подобной ситуации, когда требования к педагогам и учебным программам формулируются на уровне идеалов, а реальные ресурсы и возможности ограничены, естественным образом возникает разрыв между формальной отчетностью и фактическим состоянием дел. Это приводит к тому, что по завершении обучения в школе ученики демонстрируют недостаточный уровень развития базовых навыков, таких как навыки поиска информации, анализа текста, планирования деятельности, саморефлексии, работы в команде.

Образовательный процесс нуждается в поиске новых прикладных организационных форм и подходов, которые не только формально соответствовали бы современным требованиям, но и реально способствовали развитию ключевых компетенций обучающихся. Именно в этом контексте сегодня растёт интерес к **образовательным квестам**, рассматриваемым как инновационная форма организации учебного процесса, способная соединить теоретические подходы с практической эффективностью и мотивацией студентов.

В учебном пособии рассматривается концепция образовательного квеста применительно как к школьному, так и к вузовскому уровню образования. Особое внимание уделено структуре образовательного квеста, его обширной классификации, вариантам применения различных видов образовательного квеста, его основным составляющим, способам их реализации, а также ресурсам, которые могут быть использованы для создания и внедрения образовательного квеста в условиях современной системы образования как в школе, так и в вузе. Рассматривается потенциал образовательного квеста в сфере отдельных учебных предметов на всех уровнях образования. Приводятся многочисленные практические примеры для отдельных единиц теоретической информации.

Образовательный квест является эффективным инструментом, который способен отвечать консервативным рамкам современной системы образования благодаря возможности активной отработки предметного материала в процессе выполнения заданий. Вместе с тем именно в этих условиях квестовая форма обучения становится особенно ценной, ведь одновременно она формирует важнейшие метапредметные умения и навыки, необходимые для успешной реализации человека в постоянно меняющемся мире, навыки будущего.

Образовательный квест сочетает в себе опору на традиционные подходы с инновационным потенциалом, что делает его уникальным и востребованным инструментом для современных педагогических практик в школах и университетах.

Глава 1. ИСТОРИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Зарубежная история. Откуда квест пришёл в образование?

Для того чтобы всесторонне изучить феномен образовательного квеста, необходимо понять, откуда возникла эта технология, как она развивалась в рамках педагогики, какие претерпела изменения, а также какие показала результаты на международном уровне.

Термин «квест» происходит от английского слова «quest», что означает «поиск» или «стремление к чему-либо». В русскоязычной среде под словом «квест» часто понимают любую игру или задачу, связанную с поиском и преодолением препятствий, хотя изначальное значение термина более узкое.

В широком смысле квест можно определить как интеллектуальную игру, или развлечение, в ходе которой участникам необходимо пройти через серию испытаний, решить несколько заданий различного типа (например, логических, поисковых, коммуникативных, арифметических и многих других), преодолеть сложности и препятствия, чтобы в конечном итоге достичь поставленной конечной цели. Конечная цель тоже может быть вариативна – выбраться из запертой комнаты, раскрыть преступление, помочь квестовому персонажу в каком-то важном деле и т. д.

Типичная структура любого квеста состоит из нескольких ключевых компонентов: сначала задаётся исходная ситуация, в условиях которой разворачиваются события, затем формулируется основная задача, решение которой является центральной целью всего квеста, далее осуществляется разработка набора подсказок, помогающих решить основную задачу. Суть прохождения квеста заключается в выполнении главного связующего сюжетного задания, достижение успеха в котором возможно благодаря решению ряда более простых, подчинённых задач. Решив второстепенное поставленное задание, участник квеста получает подсказку, которая ведёт его к следующему сюжетному звену, а с ним и к следующему заданию. Так шаг за шагом участник собирает пазлы-подсказки и тем самым приближается к раскрытию общей картины.

До недавнего времени квесты не рассматривались как элемент педагогической системы и не использовались в образовательной практике, по крайней мере, под общим названием «квест». Существенный

сдвиг в этом направлении произошёл с развитием цифровых технологий во второй половине XX века, когда форматы соответствующих интерактивных игр приобрели массовую популярность у широкого круга пользователей и начали оказывать влияние на различные сферы жизни людей того времени. В частности, в 1990-х годах компания «Sierra» выпустила достаточно успешную серию компьютерных игр: «King's Quest», «Space Quest», «Police Quest» и др. Эти игры быстро стали популярными у широкой аудитории.

Параллельно с развитием компьютерных игр в формате квестов в разных странах по всему миру появились аналогичные развлекательные форматы, или офлайн-аттракционы, созданные по тому же принципу. Это были развлекательные заведения в реальной жизни, где посетителям необходимо было выбраться из закрытого пространства, решая различные интеллектуальные задачи и проходя испытания. Такой формат получил название «эскейп-рум» (от английских слов «escape» – «сбежать» и «room» – «комната») и быстро завоевал популярность как форма активного командного взаимодействия, так как зачастую эти игры проводились именно в командном формате. Эти развлечения акцентировали внимание на коллективном решении задач, распределении ролей и поиске решений в условиях ограниченного времени и ресурсов. Такие квесты до сих пор широко распространены и достаточно популярны, особенно среди молодёжи.

Возникновение интереса педагогов к формату квеста, как и другим игровым технологиям, связано с необходимостью модернизации традиционных методов преподавания и повышения мотивации обучающихся, а также с поиском эффективных форм вовлечения в процесс образования. Как известно, педагогика нередко заимствует форматы обучения из других сфер жизни. Например, кейс-метод стал одной из широко используемых на Западе образовательных технологий, будучи «позаимствованным» из области юриспруденции и бизнеса. Так и квест-технология заинтересовала педагогов конца XX века своей уникальностью, интеллектуальной направленностью и широкими возможностями применения.

Первая структура образовательного квеста

Впервые термин «квест» в образовательном контексте был введён профессором Берни Доджем из университета Сан-Диего, США, в 1995 году [24]. Он разработал первый веб-квест, который представлял

собой сайт с набором заранее отобранных поисковых заданий. Заходя на этот сайт, учащиеся получали задания по поиску информации в Интернете, находили ответ и вводили его в специально отведённое поле. Когда учащиеся выполняли первое задание, то на сайте открывался доступ ко второму. Квест считался выполненным, когда все задания были успешно пройдены.

Важно уточнить, что квест Берни Доджа представлял собой именно веб-версию данной технологии, т. е. он был полностью реализован на онлайн-платформе.

Берни Додж впервые предложил структуру образовательного квеста и представил её в виде следующих компонентов:

1. Введение – это письменный или устный текст, с помощью которого учащиеся должны быть ознакомлены с форматом квеста, его правилами и требованиями, также вводятся роли учеников и описываются цели и задачи квеста.

2. Задание – отдельный элемент квеста, содержащий задачу, которую ученику необходимо решить. Таких задач внутри квеста обычно несколько, они должны быть взаимосвязаны между собой. В первых веб-квестах задачи обычно имели поисковый характер.

3. Процесс выполнения – предполагаемые шаги, которые учащимся необходимо предпринять для выполнения заданий квеста.

4. Оценивание – процесс выявления сильных и слабых сторон учащихся при выполнении заданий и выставление оценок в соответствии с этими показателями. В рамках этого элемента структуры учитель сам отбирает конкретные методы оценивания, которые будут применяться при проведении отдельно взятого квеста. Каждый учитель сам выбирает, что именно он будет оценивать: скорость выполнения заданий, качество, предметную составляющую ответов учеников и т. д.

5. Заключение – на этом этапе учитель организует завершение квеста, рефлексивное обсуждение процесса его прохождения и результатов. Этот этап проводится не в интернет-пространстве, а непосредственно в классе, при личном взаимодействии учителя с учащимися.

6. Используемые материалы, источники – в данном случае термин «credits», которым обозначается этот элемент структуры квеста в оригинале, относится к тем материалам, из которых была почерпнута какая-либо информация для составления и осуществления квеста. В академической среде он чаще всего переводится как «источники»,

«использованные материалы» или «библиографические ссылки». Например, к таким источникам может относиться сборник загадок и головоломок, из которого было взято одно из заданий. Берни Додж призывает уважать авторское право.

7. Комментарии для преподавателя – если подразумевается, что разработанный квест будет использоваться в дальнейшем не только его автором, но и другими учителями, не причастными к разработке, то составителю важно оставить свой комментарий к элементам квеста и процессу его проведения, чтобы облегчить работу по внедрению соответствующего квеста другими педагогами [24].

Как можно понять из описанных составляющих, в том числе пунктов об использованных источниках и комментариях, структура квеста подразумевает письменное оформление технологии с целью дальнейшей передачи опыта другим учителям, а следовательно, для многократного использования одного и того же квеста с разными группами учащихся.

Однако следует отметить, что в первоначальной структуре, предложенной Берни Доджем, нет ни слова про сюжет, персонажей квеста, а также про ряд потенциальных классификаций и разновидностей квеста, которые предлагает эта образовательная технология сейчас. Описанная система является первоначальной, базовой, и в дальнейшем педагоги значительно обогатили и модифицировали её, добавив новые структурные и содержательные компоненты в образовательный квест, такие как сюжет, ролевая игра и другие эффективные интерактивные элементы.

Первое дополнение к структуре образовательного квеста

Концепция образовательного квеста была впервые значительно развита и расширена Томасом Марчем. В разработке Берни Доджа квест изначально предполагал исключительно задания репродуктивно-поискового характера, а не проблемно-аналитического: учащимся необходимо было просто найти ответы на поставленные в квесте вопросы в сети Интернет. Опираясь на идеи Л. С. Выготского, Марч, в свою очередь, выдвинул идею, что задания квеста должны быть достаточно сложными, чтобы учащимся приходилось думать над их решением, выходить за рамки зоны актуального развития. Важным нововведением Томаса Марча стало переосмысление роли учителя.

В изначальной задумке Берни Доджа она была ограничена составлением квеста (если он не был изначально взят из общей базы образовательных квестов – в таком случае роль учителя состояла в подборе актуального готового квеста) и проверкой его результатов. Идея Марча же была в том, что во время прохождения квеста учащимися учитель должен сопровождать их в этом процессе, создавать для них вспомогательные «опоры» в виде подсказок. Иначе говоря, помогать им освоить зону ближайшего развития.

Качественный квест, по мнению Марча, должен включать следующие элементы:

1. Интригующее введение. В этой концепции квест должен начинаться с погружения его участников в загадочный, мотивирующий контекст. Это погружение может происходить через столкновение с неким вопросом, ответ на который учащимся самим захочется найти. Иными словами, впервые в теме образовательного квеста появляется элемент сюжета, в котором сразу начинают действовать законы драматургии, а также автоматически включается его мотивирующая функция.

Введение очень важно для любого произведения, оно захватывает внимание участника и вовлекает в происходящее, заставляет интересоваться: а что же будет дальше? В вопросе образовательной технологии это вовлечение, которое стимулирует познавательную мотивацию, имеет особое значение. Проблема мотивации всегда актуальна в педагогической практике, а её решение никогда не бывает универсальным.

2. Чётко сформулированная проблема. Т. Марч подразумевает, что конечная цель учеников должна быть конкретно обозначена, достижима и понятна. Например, появляется проблема: кто-то украл важные документы или куда-то пропал персонаж, и теперь его все ищут. Сразу же после знакомства с проблемой перед учениками ставится конкретная цель: найти и вернуть. При этом важно, чтобы проблема провоцировала мыслительный процесс, а не просто была направлена на элементарный поиск информации. Только так можно запустить когнитивную работу мозга учеников.

3. Распределение ролей внутри команды. Это важно в первую очередь для развития умения работать в команде у учащихся, а также

для обеспечения нескольких точек зрения в команде. По мнению Томаса Марча, квесты обязательно должны быть командными, так как эта технология располагает к коллективным размышлениям, а также может включать достаточное количество вариантов заданий, направленных на взаимопомощь, обмен информацией и прочие виды командного взаимодействия.

4. Обоснованное и рациональное использование различных источников, включая интернет-ресурсы. Учителю необходимо мягко контролировать использование поисковых ресурсов учащимися. В то время, когда Т. Марч вводил этот критерий, образовательные квесты во многих случаях использовались для прививания компьютерной грамотности, поэтому важно было подчеркнуть роль учителя в направлении поисковых тенденций учащихся в сети Интернет.

Как можно заметить, Т. Марч внёс значительный вклад в развитие технологии образовательного квеста. Он вывел эту технологию из ограниченной сферы поисковых заданий и позволил ей начать развиваться в сторону расширения, обогащения и стремительного увеличения её потенциала.

В дальнейшем педагоги начали всё с большим энтузиазмом испытывать квест-технологию на своих уроках, добавлять в неё новые смыслы и элементы. Это происходило как за пределами Российской Федерации, так и внутри неё, но так как в первые годы наиболее активное развитие образовательный квест получил всё же за рубежом, нужно отслеживать его историю именно там.

Как образовательный квест развивался за рубежом

Следует отметить, что технология квеста в 1990-е годы представляла собой значительный прорыв не только благодаря тому, что сама по себе являлась новой образовательной технологией, а ещё и потому, что она обеспечивала возможность обучения с помощью всемирной паутины.

Интернет сам по себе являлся инновацией в общемировой практике и ещё не был активно задействован в процессе обучения. Впрочем, уже становилось понятно, что его введение в образование неизбежно, ведь Интернет становился неотъемлемой частью жизни, заходил во всё новые и новые сферы, и школа не могла оставаться в стороне. Кроме того, на школу уже начинали возлагать обязанности по

обучению нового поколения обращению с этой передовой технологией. В связи с этим проводился активный поиск средств по плавной, но уверенной адаптации системы образования к такому нововведению, как информационно-коммуникативные технологии. Образовательный веб-квест стал одним из первых методов, привлёкших интернет-ресурсы в педагогическую сферу.

В январе 1998 года в послании президента США была представлена инициатива по обеспечению каждой школьной аудитории и библиотеки подключением к Интернету. Одной из главных задач такого нововведения было обучение молодого поколения компьютерной грамотности и цифровой гигиене. Планировалось, что в будущем компьютерные технологии и Интернет станут неотъемлемой частью многих важнейших сфер жизни общества. В том числе они будут инструментами в разнообразных профессиональных сферах, что потребует от работников владения необходимыми цифровыми навыками и грамотного использования сетевых ресурсов. Следовательно, возникала необходимость ознакомить учеников с этими технологиями уже на базе школы.

Тогда образовательный веб-квест стал одним из таких методов, которые рекомендовалось использовать учителям для их плавной адаптации к новым технологиям в школе. Можно обратить внимание на то, что с самого начала применения этой технологии она использовалась в целях нерезкого перехода к более инновационным, современным и актуальным методам, которые необходимо было освоить в сфере образования. Если раньше квест был направлен на внедрение в образование передовых интернет-технологий, то в настоящее время их задача состоит в формировании у обучающихся актуальных метапредметных компетенций, таких как критическое мышление, рефлексия, коммуникативные навыки и другие универсальные умения, которые необходимы для успешной жизни и деятельности в условиях цифровизации XXI века. Образовательные системы зачастую не успевают оперативно адаптироваться к динамичному развитию общества и предъявляемым им требованиям. Технология квеста уже не первый раз становится надёжной опорой образовательной системы в этом вопросе.

Итак, возвращаясь к истории, следует пояснить, что впоследствии, до начала 2000-х годов, квест рассматривался в образовании исключительно как часть интернет-пространства, а также интернет-

ориентированного обучения. Создавались отдельные сайты, на которых программировались целые наборы готовых веб-квестов для применения в школе. Эти веб-квесты можно было использовать массово, учителям не приходилось дорабатывать их самостоятельно. Функция учителя состояла в том, чтобы помочь учащимся открыть задания и получить подсказки по ходу прохождения игры, а также в подведении итогов прохождения квеста. Часто учащихся обучали компьютерной грамотности именно через образовательные веб-квесты [28].

В начале 2000-х годов опыт работы с веб-квестами уже значительно расширился и появилась возможность судить о влиянии веб-квестов на образовательный процесс, выявлять их положительные и отрицательные стороны, опираясь не только на теоретическую подоплёку, но и на итоги долгосрочных и краткосрочных экспериментов, опросов, результаты образовательных программ. Начали активно публиковаться научные статьи о результатах внедрения веб-квеста в процесс образования и о влиянии, которое данная технология оказывала на учащихся. Обсуждалась результативность учебного процесса в рамках квеста в целом.

Социальные исследования показывали положительное отношение к новой технологии как учащихся, так и учителей. Например, на рис. 1 представлены диаграммы, отражающие информацию, насколько, по мнению преподавателей, образовательный квест эффективен в рамках внедрения интернет-ресурсов в образовательный процесс (диаграмма а) и в вопросе улучшения предметных умений и навыков учащихся по отдельным дисциплинам (диаграмма б).

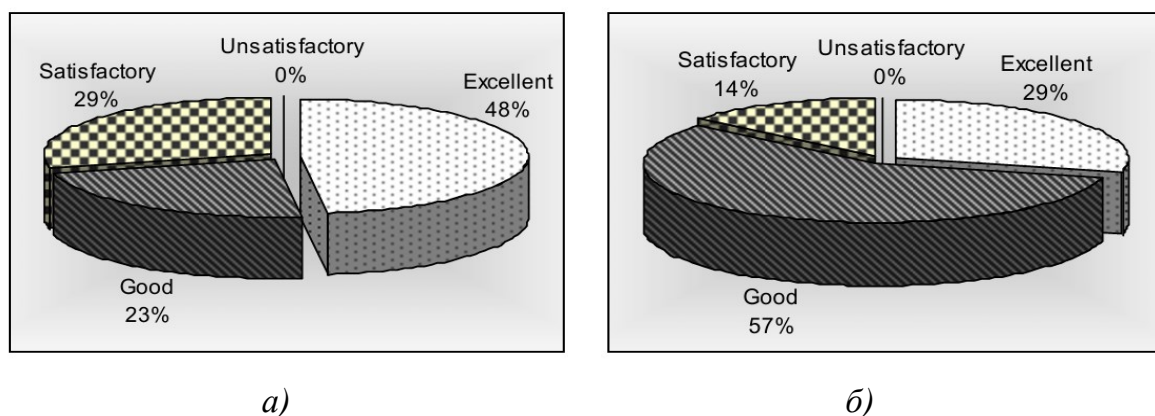


Рис. 1. Социологическое исследование

На диаграммах на английском языке обозначены уровни оценки образовательного квеста учителями: excellent – «отлично», good – «хорошо», satisfactory – «удовлетворительно», unsatisfactory – «неудовлетворительно».

Отсюда понятно, что 48 % учителей признали квест отличным методом внедрения интернет-ресурсов в процесс обучения. В то же время в качестве образовательной технологии в рамках отдельных предметов уже тогда 29 % учителей оценивали образовательный квест на «отлично» и 57 % учителей на «хорошо», что является неплохим результатом для такой молодой, только начавшей свой путь развития технологии.

Эти диаграммы были предложены в совместном исследовании Г. Горгю, профессора университета Валахии в Тырговиште (Румыния) и В. Гонсалеса, преподавателя центра повышения квалификации учителей и образовательных инстанций Кастилии и Леона (Испания) [26].

Исследование проходило следующим образом: авторами научной статьи был организован десятичасовой онлайн-курс «About WebQuest» (в переводе с английского: «О веб-квесте») на одной из платформ онлайн-курсов. Этот курс предназначался для работников детских садов, учителей младшего и среднего звена школы, а также для студентов педагогических вузов, проходящих педагогическую практику в школах. Доступ к курсу был открыт для всех представителей вышеперечисленных групп, ведущих образовательную деятельность на территории Европейского союза. К моменту написания исследования полностью прошли курс 185 учителей, работников детских садов и студентов. Это означает, что по окончании курса все они смогли внедрить образовательный веб-квест в свою работу, в результате чего в исследовании было задействовано более 3000 учеников.

После получения опыта внедрения образовательного квеста в процесс обучения учителям и учащимся, участвовавшим в этой экспериментальной работе, было предложено ответить на несколько вопросов на тему полученного ими опыта и их личных впечатлений от него.

Цифры, полученные в результате опросов, говорят сами за себя: 83 % учителей посчитали образовательный квест «отличным» или «хорошим» источником вдохновения. 94 % учеников заявили, что веб-квест – это «отличный» (38 %) или «хороший» (56 %) способ изучения нового материала. Учителя, с другой стороны, оценивали веб-квест в

качестве инструмента обучения как «отличный» в 13 % случаев и как «хороший» в 40 % случаев. Скорее всего, это связано с тем, что ученикам были предоставлены подробные инструкции и подсказки, позволяющие легко и уверенно освоить новые технологии, а учителям, наоборот, было непривычно работать с компьютером и ресурсами сети Интернет, одновременно разбираясь в них самостоятельно и предоставляя помощь учащимся. Тем не менее это всё равно неоспоримо положительный результат: более половины учителей высоко оценили возможности образовательного квеста как средства обучения.

При этом 71 % учителей признали, что веб-квест прекрасно справляется с функцией обучения его участников компьютерной грамотности, что и являлось в то время одной из ведущих функций этой образовательной технологии.

Было также ещё несколько пунктов, которые учителя оценивали относительно влияния образовательного веб-квеста. Они представлены в диаграмме на рис. 2.

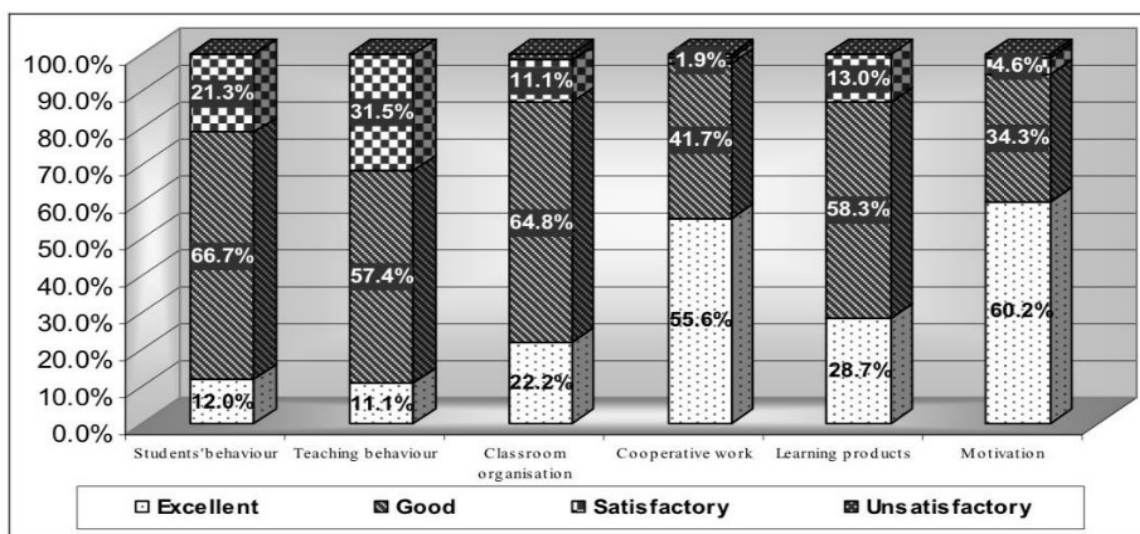


Рис. 2. Оценка влияния веб-квеста

Оценивались следующие показатели, отражённые в диаграммах (см. рис. 2): «students' behaviour» – поведение учащихся (и воспитанников), «teaching behaviour» – стиль преподавания, «classroom organisation» – организация учебного процесса, «cooperative work» – кооперативная работа, «learning products» – учебные результаты, «motivation» – мотивация.

Из диаграммы видно, что учителя высоко оценили квест как средство активизации и улучшения кооперативной работы учеников, а также отметили положительное влияние этой технологии на мотивацию учащихся. Кроме того, не было отмечено негативных влияний веб-квеста ни на один из оцениваемых пунктов, большинство учителей признали, что каждый из пунктов был проявлен до уровня «хорошо» в процессе работы над квестом.

В результате проведённого эксперимента все учителя, прошедшие полный курс, приняли решение проводить образовательные квесты на своих уроках и в дальнейшем с различной периодичностью, от одного раза в год до нескольких раз в семестр.

Таким образом, можно сказать, что уже в 2002 году образовательный веб-квест изучался педагогами по всей Европе, активно внедрялся в процесс обучения, помогал преодолевать сложности, связанные с переходом на новый уровень информационных технологий, а также рассматривался как средство повышения уровня компьютерной грамотности, мотивации и улучшения кооперативной работы.

Тем не менее некоторые педагоги высказывались о технологии веб-квеста с большим скептицизмом. Например, К. Мэддокс и Р. Каммингс в своих работах называли образовательный квест временной модной тенденцией, которая сперва широко внедряется в образование без опоры на доказательные исследовательские данные, но затем быстро оказывается обречена на забвение, так как не оправдывает высоких идеалистических ожиданий педагогов-новаторов [19].

Строго говоря, работа этих авторов, посвящённая веб-квесту, не столько критикует саму технологию, сколько её бездумное использование, которое, без сомнений, может сделать бесполезной и даже вредной абсолютно любую образовательную технологию. Всё есть лекарство, и всё есть яд. Нельзя винить веб-квест в том, что отдельные учителя применяют его без должной методики, не учитывая возрастные и индивидуальные особенности своих учащихся, а также дисциплинарные особенности преподаваемого предмета.

К. Мэддокс и Р. Каммингс в дальнейшем также критикуют веб-квест на почве того, что эта технология в том виде, в котором она была представлена в начале 2000-х годов, не была ориентирована на обучающегося. Это проявлялось в том, что на этапе создания обширной базы

веб-квестов предполагалось, что весь потенциал технологии заключается только в улучшении предметных знаний учеников и погружении их в цифровую среду. При этом не было сделано упора на развитие личностных качеств учащихся, они не оценивались при прохождении квеста, а рефлексия не являлась обязательной темой при подведении итогов квеста [31].

Эти справедливые на момент создания работы К. Мэддокса и Р. Каммингса замечания уже не являются актуальными в наше время. Ведь сейчас образовательный квест можно и нужно рассматривать не как набор разрозненных заданий, поверхностно связанных сюжетом лишь с целью вовлечения учеников в его прохождение, а как полноценное произведение, которое подразумевает анализ персонажей, их поступков, ситуаций, а также совершение выбора, рефлексия на тему собственной деятельности и её результатов и многие другие элементы работы над современным квестом. Актуальный подход к этой технологии полностью покрывает необходимость развития личностных качеств учащихся. Всё это, конечно же, в большей мере зависит от учителя, использующего эту технологию, но для объективной оценки самой технологии необходимо учитывать её изначальный потенциал.

Вполне вероятно, что критика указала на ключевые точки роста образовательной технологии, что и привело к её дальнейшему развитию и усложнению.

Однако необходимо рассмотреть, какие темы, помимо критики, поднимались в научных работах, посвящённых образовательному квесту в начале 2000-х годов.

Всё чаще начали выходить научные статьи о предметном использовании веб-квеста, описывающие сферы эффективности этой технологии. Педагогами-исследователями отмечалось, что образовательный квест показывает высокую продуктивность. Например, положительный эффект после внедрения квеста отмечали в вопросе обучения английскому языку для специальных целей [30]; географии [23]; биологии [22] и других предметов.

Особое внимание в исследованиях уделяется структурированности веб-квестов, которая обеспечивает необходимую организацию учебного процесса. Чётко организованная последовательность заданий, наличие подсказок и распределение ролей внутри учебной группы способствуют более успешному выявлению ключевой информации и

глубинному пониманию учебных текстов. Это особенно важно при обучении иностранным языкам, где организация материала имеет особое влияние на эффективность освоения новых понятий и развитие языковых навыков. Учащиеся отмечают, что веб-квесты способствуют лучшему пониманию требований заданий и повышают уверенность в возможности достижения положительного результата.

Одними из ключевых преимуществ веб-квестов являются формирование и развитие навыков коллективной деятельности, и это тоже подчёркивается в научных статьях указанного периода. Исследования подтверждают, что выполнение заданий в групповой форме способствует развитию навыков сотрудничества и командной работы. Большая часть участников положительно оценивает опыт совместной работы в рамках веб-квестов, что подчёркивает потенциал этой технологии как эффективного средства развития социальных и коммуникативных компетенций обучающихся.

С 2009 по 2019 год образовательный квест приобрёл широкую общемировую популярность. Исследования на тему применения этой образовательной технологии появляются и множатся в таких странах, как Великобритания, Италия, Испания, Финляндия, Турция, Иран, Казахстан, Китай, Россия и многих других.

Можно отметить несколько важных фактов о развитии роли технологии образовательного квеста именно в этот период.

1. В педагогическом сообществе образовательный веб-квест начинают воспринимать не только как средство развития предметных навыков, но и как актуальную технологию для совершенствования метапредметных умений, отдельных качеств личности. Например, критического мышления [20] и регулятивных УУД [27].

2. Активное рассмотрение образовательного квеста как средства обучения не только в школе, но и в вузе [21], а также в специализированных образовательных учреждениях, например в полицейской академии [25].

3. Внедрение образовательного квеста в сферы образования для детей с особыми образовательными потребностями, например для слабослышащих [32].

Таким образом, квест как образовательная технология постепенно расширяет зону своего применения, переходя от инструментального средства развития компьютерной грамотности и отдельных

предметных навыков к устойчивой методологической платформе, используемой в самых разных образовательных контекстах. Это отражает как общую глобальную тенденцию к внедрению игровых форм в обучение, так и осознанный запрос со стороны образовательной политики и практики на инструменты, способные одновременно решать задачи формирования ключевых компетенций, социализации и инклюзии. В этот период квест закрепляется как педагогическая технология с высоким потенциалом адаптивности и универсальности, позволяющая эффективно интегрировать традиционные и инновационные подходы в обучении.

Наивысшей точки развития на данный момент структура квеста достигла за период с 2020 по 2025 год. В научных работах за этот временной отрезок уже разрабатываются и активно обсуждаются сложные структурные элементы квеста, углубляется его значение как в предметной, так и в метапредметной сферах образования.

Например, в статье преподавателей педагогического университета Индонезии приведена методика создания и отыгрыша персонажей для образовательного квеста, что показывает серьёзный и глубокий подход к процессу разработки этой технологии. Квест уже не просто содержит некую сюжетную основу, на которой строится игра, но и снабжён дополнительными активными субъектами этого сюжета – персонажами, которых необходимо прорабатывать и отыгрывать. Раздел о персонажах также сопровождается подробным описанием значения персонажей как элемента квеста, приводятся аргументы о том, что персонажи отражают моральную сторону истории и должны служить поучительным инструментом для детей – участников квеста, чтобы оказывать на них действенную воспитательную функцию [33].

Также в статье уделяется внимание сюжетной основе квеста: авторы научной работы выделяют балийские народные сказания как глубокий, обширный и культурно значимый источник для сюжета образовательного квеста. Народные сказания анализируются, из них выявляются ключевые элементы, мотивы, персонажи, после чего формируется полноценный отдельный игровой сюжет с соответствующими моральными и этическими посылами.

В исследовании детализирована организация ролей персонажей по актантной схеме Греймаса, которая содержит шесть функций: субъект, объект, отправитель, получатель, помощник, противник.

Времяпровождение в игре предполагает множество заданий и постоянное взаимодействие с помощниками и противниками. По задумке авторов, это способствует развитию у игроков положительных качеств, характерных для балийской культуры: честности, взаимовыручки, уважению, мудрости. Авторы подчёркивают значимость сюжетных ролевых игр как инструмента передачи культуры и воспитания характера. Особое внимание уделяется вопросу интеграции традиционных ценностей в современные игровые формы. Актуальные образовательные технологии, наполненные образовательным и нравственным содержанием, могут и должны быть платформой для передачи культурного наследия детям.

Так, из приведённого примера можно понять, что на этом этапе квест выходит далеко за рамки первичной онлайн-технологии, исполняющей исключительно предметные цели и задачи. Авторы представленной выше работы рассматривают квест в качестве учебной активности, позволяющей развивать личность ученика, прививать ему уважение к родной культуре, формировать важнейшие личностные качества, углублять исторические знания. Всё это становится возможным благодаря усложнению структуры этой образовательной технологии, раскрытию её истинного глубокого потенциала.

Также в научной сфере можно наблюдать возрастание интереса к следующей ступени мультимедийных технологий и исследованию образовательного квеста в рамках более совершенного их вида. Например, квест активно используется в качестве образовательной игры при обучении с использованием компьютерных технологий дополненной реальности. При этом такие игры реализуются как на этапе школьного образования [29], так и университетского [34].

Создатели игр для технологий альтернативной реальности в образовании также подчёркивают высокую эффективность сюжетной связки для предлагаемых заданий. Иными словами, с использованием технологий нового уровня квест продолжает оставаться глубокой, связной, целостной деятельностью, где учебные задачи органично вплетаются в повествование. Такая интеграция позволяет учащимся воспринимать задания не как изолированные упражнения, а как часть общего нарратива, усиливающего мотивацию, создающего эмоциональное вовлечение и обеспечивающего долгосрочное запоминание материала.

В настоящее время технология квеста широко применяется в образовательных системах большинства стран мира. Такая популярность этой технологии даёт возможность российским педагогам-исследователям глубоко изучить опыт зарубежных коллег, выявить наиболее удачные практики применения образовательной технологии и избежать типичных ошибок при её внедрении. Соответствующий анализ международного опыта позволяет адаптировать и оптимизировать квест-технологии под особенности отечественного образовательного процесса и обеспечить её максимально результативное использование в школах и вузах.

Исторические корни образовательного квеста в России

Важно отметить, что, хотя официально образовательный квест стал частью образовательного процесса лишь в конце 1990-х – начале 2000-х годов аналогичные игры существовали в советской педагогической практике и детской культуре и раньше. Так, А. В. Василенко утверждает, что квест следует рассматривать как усложнённую головоломку, а головоломки всегда представляли интерес для человека и были частью его досуга и обучения на протяжении всей истории цивилизации [5].

Продолжая эту идею, О. В. Панишева предлагает обратиться к примерам отечественных игр, которые были очень близки по смыслу и образу действия к описываемой образовательной технологии [14].

Для исследования О. В. Панишева выявляет основные признаки квест-игры, среди которых она выделяет активную поисковую и познавательную деятельность, формирование ряда подсказок и заданий, ведущих к достижению конкретной игровой цели, а также наличие антуража и игрового сюжета с элементами интриги и приключений. На основе созданной формулы автор предлагает сравнить с образовательным квестом такую игру, как «казаки-разбойники».

«Казаки-разбойники» – это старая уличная игра, название и правила которой могли варьироваться в зависимости от места действия, как и детали процесса, но наиболее усреднённая суть сохранялась.

Участники игры делятся на два лагеря – один лагерь называется «казаки», другой, соответственно, «разбойники». Сначала участники договариваются, где будет проходить игра, – это может быть двор, парк, улица или даже подъезд. «Разбойники» прячутся и придумывают

секретное слово. Пока «казаки» стоят к «разбойникам» спиной, команда «разбойников» убегает, оставляя ориентиры для дальнейшего поиска, например стрелки на деревьях, бордюрах, стенах и других поверхностях. Сначала «разбойники» движутся вместе, а затем расходятся в разные стороны и прячутся. Задача «казаков» состоит в том, чтобы по этим меткам обнаружить соперников и узнать загаданное слово. Побеждает команда «казаков», если ей удаётся выведать кодовое слово либо отыскать всех «разбойников».

По сути, игру «казаки-разбойники» можно назвать настоящим прообразом командного квеста: есть конфликт двух сторон («казаки» против «разбойников»), цель игры, система подсказок (стрелки-навигация), элементы поиска и финальное испытание с секретом. Однако есть важные отличия от современных квестов: во-первых, отсутствует ведущий, вся организация строится на договорённостях самих игроков; во-вторых, в игре предусмотрено только одно основное испытание, тогда как в современных квестах создаётся последовательность разных задач; в-третьих, для выполнения условий нужны не знания или логика, а в первую очередь физические способности: скорость, меткость, внимательность, умение ориентироваться.

Автор также приводит ряд дополнительных примеров аналогичных дворовых игр, основа которых имеет определённую схожесть с форматом квеста, например лапта, «гуси-лебеди».

Ещё один вид досуга, отдалённо сравнимый с современным образовательным квестом, – настольные игры. Они появились ещё в XIX веке, в них было принято играть при дворе, и некоторые из них даже носили обучающий характер, например историческая игровая стратегия «Синопское сражение». Впрочем, изначально это была забава не для детей, а для взрослых.

Детскими настольные игры стали уже в XX веке во времена СССР. Уже тогда многие из них имели в себе обучающий элемент, в том числе развивали исторический кругозор школьников.

Ещё большее сходство с современными квестами обнаруживается в разработках советских педагогов. В частности, в методическом пособии 1930 года военный педагог М. Н. Занегин описывает свою разработку активной игры для кружка юных моряков. Игра носит название «Дети капитана Гранта». Согласно замыслу участники в условной речной заводи находят бутылку с посланием, в котором зашифрованы

указания о том, где искать капитана Гранта. В действительности обозначенное место представляет собой шалаш, в котором участники находят записку, адресованную победителям. В игре, по словам М. Н. Занегина, участвовали два отряда, которые должны были соревноваться друг с другом. По условиям игры они передвигались на лодках, имели право высадиться на берег лишь трижды за всю игру и ориентировались главным образом по описаниям места, приведённым в записке.

М. Н. Занегин подчёркивал, что при творческом подходе руководителя игра способна стать увлекательным приключением со множеством эпизодов: воображаемыми переходами через прерии, встречей с акулой, в чьей утробе спрятано письмо, нападениями «дикарей» на Огненной Земле и другими элементами, превращающими детское занятие в яркое и насыщенное событие [9].

Здесь связь с современными квестами достаточно очевидна: присутствуют и сюжет, вдохновлённый литературным произведением, и ряд заданий с наградами в виде подсказок к дальнейшим действиям, внутренняя взаимосвязь элементов, а также командная работа внутри единой группы и конкуренция между группами.

Аналогичные командные игры были элементом ежедневного досуга детей в пионерских лагерях. Например, практиковались игры типа «поиска сокровищ», причём существовало достаточно много различных вариаций течения таких игр. Так, участники могли собирать записки с указаниями маршрута, решать интеллектуальные задачи, за ответ на которые давалась следующая подсказка, собирать особые предметы, выполнять специальные задания и т. п. Конечная цель игры тоже могла быть разной: это и поиски клада пропавшей экспедиции, и игра в помощь партизанскому отряду и т. д. Всё это зависело от фантазии и опыта вожатых, курирующих игру.

Ещё одним ярким примером близкой к квесту игры О. В. Панишева называет военную игру «Зарница», которая проводилась в пионерских лагерях в СССР с 1967 года. Игровым сюжетом выступала имитация военных действий. Кураторы игры организовывали ряд конкурсов, которые участники должны были выполнить за определённое время. Наполнение конкурсов представляло собой широкое разнообразие заданий, включая преодоление препятствий, спортивное ориентирование, передачу сообщений азбукой Морзе с помощью ярких флажков,

оказание первой помощи «пострадавшим» товарищам и многое другое. Основными целями игры выступали патриотическое воспитание, общее физическое развитие детей, развитие навыков командной работы.

Своим исследованием О. В. Панишева обращает внимание на то, что образовательный квест имеет достаточно прочные основания и уходит корнями глубоко в историю. Он является надёжной, проверенной временем технологией, которая развивалась и укреплялась на территории России долгие годы. Также подчёркивается цикличность формирования этой технологии: зародившись в образовательной среде, она затем перекечевала в мир компьютерных технологий, чтобы после, выйдя на новый уровень эффективности и значимости, снова вернуться в ряды образовательных методик.

Таким образом, исследование О. В. Панишевой убедительно демонстрирует, что технология образовательного квеста не является заимствованной извне практикой, навязывающей чуждые культурные ориентиры, а, напротив, органично соотносится с исторически сложившимися формами отечественной педагогики и детской игровой культуры. В её истоках можно найти отсылки к традиционным сюжетным играм и народным формам досуга жителей России. Квест опирается на те же ценности коллективизма, предприимчивости, находчивости и воображения, которые испокон веков воспитывались через игру в российском социокультурном пространстве.

Подобная преемственность позволяет рассматривать образовательный квест как закономерное развитие отечественных игровых педагогических практик, где сохраняется уважение к культурным корням и традиции синтезируются с инновациями. Это открывает возможность интегрировать данную образовательную технологию в образовательный процесс на основе ценностной сообразности и исторической оправданности.

Такой подход отвечает общественному запросу на сохранение национальной идентичности и культурного наследия при одновременном движении навстречу современным образовательным целям и мировым вызовам. Таким образом, квест в образовании можно рассматривать как мост между прошлым, настоящим и будущим, который объединяет воспитательный потенциал и традиции с перспективными инструментами XXI века.

Примечательно, что в приведённом перечне значительная часть игр, имеющих схожую с квестом структуру, изначально проводилась в воспитательных и развивающих целях. Это в очередной раз, теперь и через историческую призму, подтверждает глубокий воспитательный потенциал квеста как образовательной технологии.

История образовательного квеста в русскоязычном пространстве

Возвращаясь к теме развития образовательных квестов в современном их понимании, следует отметить, что в русскоязычном пространстве образовательный веб-квест не сразу получил широкое распространение, но единичные научные работы на эту тему появились уже в 2000 – 2005 годах.

Например, в этот период Г. А. Воробьёв защитил диссертацию кандидата педагогических наук по теме «Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции (английский язык, лингвистический вуз)». В рамках работы над диссертацией были разработаны и апробированы проекты лингвострановедческих веб-квестов, а также выявлены их основные преимущества [6].

Широкое распространение в русскоязычной научной среде образовательный квест начал приобретать в 2008 – 2009 годах. Появились обширные исследования темы веб-квеста, причем они сразу затрагивали квест не только в качестве средства развития предметных знаний, умений и навыков, но и личностных качеств и метапредметных умений. Из ряда научных статей, относящихся к тому же периоду, можно сделать вывод, что образовательный квест в России изначально рассматривался в качестве образовательной технологии, используемой на уроках иностранного языка с различными целями, включая знакомство с культурой стран изучаемого языка, развитие лингвострановедческих компетенций, предметных умений и т. д.

Например, в статье М. А. Мосиной веб-квест представлен в качестве средства развития критического мышления у студентов. На этом этапе квест, хоть и остается исключительно интернет-ориентированной технологией, уже представляет собой ролевую игру, в которой есть определённый сюжет. В список его основных задач входят не только предметно-ориентированные пункты, но и наблюдается упор на воспитание критически мыслящей, интеллектуально развитой личности [13].

В отличие от зарубежной линии развития этой технологии веб-квест в России был исследован с самых разных ракурсов уже в самом начале своего развития и внедрения. Так, в этот же период образовательный квест уже изучался с точки зрения технологии для вузов, а также выявлялись связанные с этим потенциальные проблемы и их возможные решения. Например, поднимались вопросы критериев оценки выполнения веб-квестов студентами [3].

Среди студентов колледжей устраивались конкурсы, условием которых было создание социально значимого или образовательного веб-квеста с определённым сюжетом и рядом заданий. Таким образом, понятно, что студентов обучали не только проходить, но и собственно-ручно создавать эту новую образовательную технологию. Это говорит о понимании преподавателей, что веб-квест – это эффективная и полезная образовательная технология, которой должны владеть современные педагоги. В рамках этой программы создавались списки и описания лучших веб-квестов, созданных студентами. Стоит отметить, что веб-квесты создавались на самые разные темы, в том числе на тему изучения специфики различных профессий, развития бизнеса, противодействия терроризму и др. [7].

Обзорные статьи по теме веб-квеста выпускались в 2010 году, в том числе работа Е. И. Багузиной «Разработка веб-квестов и преимущества их использования в процессе обучения» 2010 года, где автор приводит ряд аспектов положительного влияния квеста на учащихся, например на развитие навыков командной работы и поисковых умений, расширение кругозора. Также акцентировались широкие возможности для дифференциации заданий для учащихся на базе квеста [2].

Автор подчёркивает междисциплинарный характер образовательного веб-квеста и предлагает учителям, заинтересованным во внедрении такой технологии в процесс обучения на своих уроках, уделить внимание расширению предметного материала с помощью веб-квеста через междисциплинарный подход.

Несмотря на появление сложных, сюжетно-ориентированных трактовок квеста, в тот же период сохранялся и более утилитарный подход, при котором веб-квест всё ещё воспринимается не как полноценная сюжетно-ролевая игра, а как список заданий, выполнение которых основано на поиске учащимися ответов в Интернете. Это отражено

и в списке составляющих образовательного веб-квеста, указанного в статье Е. И. Багузиной. В список составляющих входили следующие:

1. «Путеводитель», или список сайтов, который учитель рекомендует использовать участникам квеста для поиска информации.

2. Таблица, которую учащимся по ходу прохождения квеста необходимо постепенно заполнять недостающими элементами информации. В таблицу учитель может вносить подсказки, вопросы, варианты ответов. Таблица может выдаваться индивидуально каждому ученику, либо она одна на всю группу в зависимости от замысла преподавателя и его целей.

3. Итоговая презентация. Её необходимо составить самим учащимся по результатам прохождения веб-квеста, чтобы продемонстрировать успешность освоения пройденного материала и дополнительно закрепить его.

Автор также указывает на ряд проблем, связанных с поиском информации в Интернете, в том числе предостерегает о наличии непроверенной информации, а также о трудностях восприятия приводимых данных из-за мешанины форм их представления в мультимедийном пространстве. Е. И. Багузина подчёркивает, что только специалист-предметник имеет возможность полноценно оценить информацию на конкретном сайте и принять решение, насколько она достоверна и можно ли использовать этот источник в учебных целях. Кроме того, если происходит обсуждение информации на каком-либо сайте в Интернете, необходимо подтверждать отдельные факты заметками из официальных энциклопедий и учебной литературы.

В целом, рассматривая такую технологию, как веб-квест в начале пути его развития в рамках системы образования, можно сравнить его с обычной работой со списком литературы. Только вместо списка учебников, которые необходимо взять в библиотеке, ученикам даётся список заранее проверенных, вычитанных и одобренных сайтов. В остальном деятельность учащихся мало чем отличается: они изучают заранее отобранные веб-источники, выискивают в них ответы на заранее подготовленные вопросы, заполняют таблицу, а затем презентуют полученный багаж знаний. Точно так же, как и в случае с зарубежными веб-квестами, в России это связано с освоением новых уникальных интернет-технологий.

Однако сюжетные элементы всё же присутствовали и на этом этапе внедрения веб-квестов. Например, в обзорной статье А. А. Левицкой «Роль и значение веб-квеста в современном образовании» того же 2010 года веб-квест тоже представляет собой способ ознакомления учащихся с мультимедийным пространством Интернета, однако это представление заключается не просто в выполнении отдельных заданий и изучении списка сайтов, но в целом виртуальном путешествии [11].

Ученикам предлагалось посетить виртуальную экскурсию по стране Медиа, в которую входило ознакомление с основными интернет-порталами России, связанными с осуществлением медиаобразования. В ходе экскурсии учащихся знакомили с новыми понятиями, а также обучали пользоваться полезными интернет-ресурсами, соблюдать цифровую гигиену и отличать полезные источники информации от непроверенных и опасных.

Из научных работ 2010 – 2016 годов также понятно, что образовательный квест сразу приобрёл популярность в качестве технологии обучения не только в школе, но и в вузе. Например, А. Ю. Шестакова описывает форматы применения веб-квеста в высшей школе [17], Е. М. Шульгина предлагает квест как эффективную технологию обучения иностранному языку для студентов неязыковых факультетов [18].

Уже с 2013 года образовательный квест как технология выходит из интернет-пространства. Учителя начинают создавать цепочки заданий, выполнение которых осуществляется прямо в классе и имеет под собой интригующую сюжетную основу. Квест приобретает всё больше черт сюжетно-ролевой игры, развиваются виды заданий, которые могут быть использованы в рамках квеста, появляются новые направления. Разумеется, вместе с тем растёт воспитательная и развивающая ценность квеста. Так, например, Е. С. Акопян в статье «Квест-игра “По улицам родного города”» описывает проект образовательного квеста, направленного на усиление патриотического воспитания учащихся. При этом квест сочетает в себе как задания, выполняемые в веб-формате, так и офлайн-задания урочного типа [1].

На фоне стремительного расширения сфер, в которых используется образовательный квест, И. Н. Сокол создала первую подробную классификацию образовательных квестов, по которой можно отследить уровень развития технологии на момент 2014 года [15].

В классификации есть несколько системных и инструментально значимых признаков, которые включают форму проведения. И. Н. Сокол приводит в своей работе несколько цифровых форм проведения квестов, в том числе компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты. Однако к этому списку также добавляются и такие формы, которые не включают взаимодействие с цифровым пространством, например квесты на природе.

Отдельное внимание в классификации уделено критерию «по режиму проведения». И. Н. Сокол предлагает различать три варианта организации образовательных квестов: полностью проводимые в реальном режиме; реализуемые в виртуальной среде (онлайн-платформы, сайты); а также комбинированные форматы, где происходит объединение реального и виртуального пространств при создании игры.

Не менее ценной в классификации становится и идея о разграничении квестов «по предметному охвату». И. Н. Сокол предлагает различать моно-квесты, опирающиеся на содержание конкретной учебной дисциплины, и межпредметные форматы, в которых квест становится пространством интеграции знаний из разных областей. Например, выполнение заданий может одновременно требовать математических расчетов, знаний исторического контекста и навыков работы с текстом. Такая модель открывает возможность использовать квестовую методику как инструмент для реализации междисциплинарных проектов. В педагогической перспективе это создает условия для формирования целостной картины мира, а также практических умений видеть взаимосвязи явлений и применять знания в комплексных задачах. Важно, что этот пункт в классификации уже был существенен к моменту написания статьи, а значит, образовательный квест уже на этом этапе развития технологии понимался как метод междисциплинарной работы с учащимися.

Таким образом, классификация, предложенная И. Н. Сокол в 2014 году, демонстрирует, что уже тогда существовало понимание, что квест может быть очень широкой, разнообразной, многофункциональной технологией, которая позволяет учащимся освоить любые горизонты, а учителю применить эту технологию практически в любых условиях. Несмотря на то что квест ещё не использовался в образовании достаточно активно, теоретическая база по данной технологии постепенно нарабатывалась и уже позволяла видеть серьёзные перспективы в его применении.

Большое значение для развития любой образовательной технологии имеют её структуризация и написание полноценных учебных пособий. Примером такого явления выступает учебное пособие Е. А. Игумновой и И. В. Радецкой под названием «Квест-технология в образовании» 2016 года, в котором были кратко представлены основные теоретические тезисы по теме образовательного квеста, собранные к моменту выхода пособия, а также ряд примеров образовательных квестов в различных дисциплинах. Были приведены квесты в рамках естественно-научных предметов, филологии, математики и информатики, а также образовательные квесты во внеурочной деятельности [10].

После появления этого пособия в научной среде статьи на тему образовательного квеста начали появляться всё чаще, у педагогов возрос интерес к этой необычной игровой технологии.

Таким образом, квест-технология постепенно раскрывалась в научной литературе с самых разных сторон. Описывались методы её создания, приводились примеры как веб-квестов, так и квестов в офлайн-режиме, создавались обширные классификации, критерии оценивания. Придя из зарубежного педагогического пространства, веб-квест изначально был освоен учителями иностранных языков, а затем стремительно распространился на остальные школьные дисциплины, занял определённую нишу в воспитательной работе, нашёл своё место в вопросе междисциплинарного образования.

В дальнейшем ключевые исследования в рамках квест-технологии затрагивали индивидуальные случаи расширения его влияния, наполнения и функций. Например, в научной разработке 2020 года автора Е. Д. Васьковой «STEM-квест как новый формат профориентации старшеклассников» образовательный квест является важным элементом профориентационной деятельности. STEM (аббревиатура, которая расшифровывается как «наука, технологии, инженерия и математика» в переводе на русский язык) предполагает усвоение учебных дисциплин посредством проектной деятельности, которая объединяет научные концепции, инженерное моделирование, использование информационных технологий и математическую обработку данных. В этом проекте учтены многие функциональные преимущества образовательного квеста, широко освоена междисциплинарность, приведены и подробно описаны все этапы подготовки к проекту и его осуществления [4].

Таким образом, квест – это многогранная, многофункциональная технология с глубоким потенциалом, которая уходит корнями глубоко в отечественную историю. Она апробирована и одобрена в передовом педагогическом опыте как за рубежом, так и в Российской Федерации. Её изучение и применение – это верный путь к совершенствованию как собственных педагогических результатов, так и всей системы образования России в целом. Пройдя путь от набора заданий для поиска информации в Интернете до комплексной сюжетно-ролевой деятельности, интегрирующей предметное содержание, метапредметные умения и воспитательные задачи, квест доказал свою гибкость и эффективность в условиях отечественной системы образования. Дальнейшее изучение его потенциала связано с углублением междисциплинарного компонента и интеграцией в передовые образовательные контексты.

Различие путей развития квест-технологии в России и за рубежом

Если сравнивать научные работы, посвящённые образовательному квесту начиная с 1990-х годов, можно выявить ряд отличительных черт в вопросе развития этой технологии в образовательных сферах разных стран.

Во-первых, в России образовательный квест достаточно быстро перешёл из онлайн-пространства в область урочных мероприятий. Несмотря на то что за рубежом такой переход тоже происходил, всё же до настоящего времени именно веб-квест является наиболее упоминаемой и используемой технологией в зарубежной педагогической практике. Даже если вы найдёте научные работы, посвящённые проведению образовательного квеста в офлайн-формате, скорее всего, авторами этого научного исследования окажутся представители из России или других стран – членов СНГ. Квест-технология за рубежом продолжает активно развиваться, но большая часть её развития происходит в онлайн-сфере.

Возможно, это связано с тем, что российское образование в целом больше ориентировано на традиции и традиционный подход к обучению, даже когда дело касается инновационных технологий. Кроме того, в российском образовании в целом важное место занимает человеческий фактор, личностное общение между учениками и учителем, чем обуславливаются такая адаптация компьютерной технологии и

углубление её смыслов для развития навыков межличностного общения. Кроме того, нельзя не отметить, что в период начала развития квеста как образовательной технологии школы на Западе были лучше оснащены технически, чем школы в России, в связи с чем у российских учителей было меньше возможностей по применению виртуального формата квеста на уроках.

Ещё одно отличие состоит в том, что в России образовательный квест на начальном этапе внедрения получил наибольшее распространение именно на уроках английского языка, в то время как за рубежом во многих случаях эта технология демонстрировала более широкий предметный охват.

На сегодняшний день в России тоже есть примеры использования образовательных квестов на самых разных дисциплинарных направлениях, однако большая часть именно научной работы, посвящённой этой технологии, связана с анализом образовательных квестов в качестве средства обучения на уроках английского языка.

Можно предположить, что это связано с двумя причинами. Во-первых, образовательный квест изначально возник как образовательная технология в англоязычном пространстве, и, следовательно, учителя английского языка имели более ранний доступ к первоисточникам и методикам, чем их коллеги, занимающиеся другими школьными дисциплинами. Во-вторых, освоение новых технологий учителями иностранного языка в первых рядах является устоявшейся профессиональной традицией в сфере российского школьного образования. На уроках иностранного языка постоянно происходят обновление и апробация самых разных методов и средств повышения коммуникативных компетенций учащихся. Часть из этих средств впоследствии оказывается настолько интересной, многогранной и разнообразной, что и учителя других школьных предметов распознают в ней потенциал для собственной деятельности, после чего адаптируют их.

Таким образом, квест-технология оказала значительное влияние на сферу образования как за рубежом, так и в России, и везде прошла длинный, ценный и богатый путь развития. Важно изучать опыт применения этой технологии как у коллег-соотечественников, так и у зарубежных коллег, чтобы иметь возможность научиться новому, избежать ошибок и выявить самые интересные новшества и идеи, полезные для каждого ученика на любом школьном предмете.

Контрольные вопросы

1. Опишите первоначальную структуру образовательного квеста, предложенную Берни Доджем.
2. В чём состоят основные отличия концепции веб-квеста Берни Доджа от современной трактовки этой образовательной технологии?
3. В чём заключался основной вклад Томаса Марча в развитие концепции образовательного квеста? Назовите и охарактеризуйте основные элементы качественного квеста согласно его утверждению.
4. Какую первоначальную, утилитарную функцию выполнял образовательный веб-квест за рубежом в конце 1990-х – начале 2000-х годов в связи с активным внедрением Интернета в школы?
5. Согласно исследованиям Г. Горгю и В. Гонсалеса, какие основные положительные эффекты на процесс обучения в результате внедрения образовательного квеста отмечали учащиеся и учителя?
6. В чём состояла суть критики образовательного квеста со стороны К. Мэддокса и Р. Каммингса? Являются ли их аргументы актуальными для современной трактовки этой технологии?
7. Приведите примеры советских игр и педагогических практик, которые, согласно исследованиям, являются историческими предшественниками современного образовательного квеста. В чём заключаются сходство и различие этих практик с современным образовательным квестом?
8. Охарактеризуйте эволюцию роли учителя в образовательном квесте от концепции Берни Доджа до современных представлений.
9. Как изменилась основная цель образовательного квеста с начала 2000-х годов до настоящего времени?
10. Какие новые сложные структурные элементы стали добавляться в образовательный квест в актуальный период его развития (2020 – 2025 гг.)?
11. Как проходило освоение технологии образовательного квеста в русскоязычном научном и педагогическом пространстве? На материале каких дисциплин и для решения каких задач он изначально исследовался отечественными педагогами?

12. Какие критерии, приведённые в классификации квестов И. Н. Сокол, свидетельствуют о выходе квеста за рамки исключительно онлайн-формата?

13. В чём заключаются основные различия в путях развития квест-технологии в России и за рубежом?

14. Почему, образовательный квест в России достаточно быстро перешел из онлайн-пространства в сферу урочных мероприятий, в отличие от зарубежной практики?

Практические задания

Задание 1. Проверка понимания. Прочитайте главу. Ответьте письменно на следующие проверочные вопросы:

1. Какие основные компоненты включала изначальная структура квеста? Какое дополнение к изначальной структуре квеста сделал Т. Марч?

2. Какую задачу образовательный квест выполнял в эпоху появления интернет-ориентированных технологий?

3. Какие основные критические замечания высказывались против образовательного квеста в начале 2000-х годов?

4. К каким досоветским и советским играм восходит корнями образовательный квест?

5. В чём основные отличия путей развития квеста как образовательной технологии в России и за рубежом?

Задание 2. Сравнительная хронология. Тезисно сформулируйте хронологию развития образовательного квеста за рубежом и в Российской Федерации в виде двух списков. Схематично покажите, как эти списки взаимосвязаны.

Задание 3. Анализ практики: сравнительный конспект. Найдите в Интернете или в библиотеке одну зарубежную и одну российскую научную статью на тему образовательного квеста, в каждой из которых подробно описан один пример образовательного квеста с указанием конкретных целей, заданий, систем оценивания, ожидаемых результатов и по возможности других деталей проведения данной технологии. Законспектируйте обе статьи и сравните их. Учитывайте временные рамки: для корректного сравнения время между публикациями выбранных статей не должно превышать пяти лет.

Задание 4. Перспективы будущего: доклад. Подумайте, в каком направлении образовательный квест может развиваться в современных образовательных условиях, в чём это будет проявляться и каким образом вы можете на это повлиять. Ответ представьте в форме доклада с мультимедийной презентацией.

Задание 5. Кейс «Консервативный коллега». Проанализируйте предложенный ниже кейс и предложите пути решения описанной проблемы, аргументированно ссылаясь на исторический опыт развития квест-технологии.

Кейс «Консервативный коллега»

Учитель-новатор хочет внедрить образовательный квест на уроке истории. Его опытный коллега, уважаемый в школе педагог и методист, скептически отмечает: «Зачем вам эти модные штучки? Вот в мои года мы в “Зарницу” играли – вот это была настоящая игра с пользой, а не беготня с планшетами».

Задача. Предположите, как новатору можно ответить на эту критику и убедить коллегу в целесообразности современного квеста, отталкиваясь от исторического контекста.

Глава 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА

Определение образовательного квеста

Для того чтобы понять, как создавать и применять образовательный квест на практике, необходимо для начала разобраться, что же это всё-таки такое в понимании современных педагогов. В этой главе приводится и разбирается по составу актуальное определение образовательного квеста, а также выводится наиболее полная и подробная классификация образовательных квестов, чтобы предоставить полноценный выбор инструментов, которые любой учитель может использовать и адаптировать под свой предмет, требуемый уровень, отдельный класс и т. д.

Е. А. Игумнова в своей работе «Квест-технология в образовании» проводит обширный анализ определений термина «образовательный квест» как в иностранных, так и в отечественных источниках, начиная с представлений о веб-квесте Берни Доджа и заканчивая актуальными на тот момент разработками В. В. Толмачевой. В результате проведённого анализа Е. А. Игумнова выводит следующее определение: **образовательный квест** – это 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 [10].

Данное определение лаконично и может быть использовано в качестве основы. Однако на данный момент квест-технология эволюционировала, выйдя далеко за рамки первоначальной модели веб-квеста. Она активно развивалась в офлайн-формате, что подтверждается современными педагогическими практиками. Следовательно, определение требует уточнений.

Например, образовательный квест на сегодняшний день не обязательно всегда должен быть связан с использованием ИКТ. Урочный образовательный квест может проходить в онлайн-, смешанном или в офлайн-режиме, его гибкая структура позволяет подбирать условия под любую форму взаимодействия.

Также имеет смысл подчеркнуть в определении интерактивную составляющую квеста, которая проявляется в активном диалоге между участниками, совместном поиске решений и динамичном взаимодействии с педагогом. Это позволяет сделать упор на базовый системно-деятельностный подход, который на данный момент принимается в федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС) в образовании в качестве основы.

Таким образом, актуальное определение образовательного квеста, соответствующее современным тенденциям развития этой технологии и общему образовательному направлению, будет звучать следующим образом:

Образовательный квест – это интегрированная интерактивная педагогическая технология, которая сочетает в себе элементы сюжетно-ролевого взаимодействия, командного, проблемного и игрового обучения и включает в свою структуру выполнение главной проблемы через решение серии вспомогательных задач, что обеспечивает освоение предметных и метапредметных компетенций.

Из актуального определения понятно, что основными отличительными чертами квеста являются его многогранность и широкие возможности интеграции других образовательных технологий в его структуру. При этом неизменной остаются сюжетно-ролевая практика, наличие главной задачи, к которой ведёт череда более мелких заданий, а также элементы игрового обучения.

Это определение задаёт ключевые неизменные точки опоры, по которым образовательный квест можно отличить от других интерактивных технологий, например, кейс-метода. В то же время здесь нет чётких ограничений, наоборот, подчёркивается широкая вариативность этой технологии, её адаптивность и гибкость.

Классификация образовательного квеста

Образовательный квест может быть направлен на решение целого ряда различных учебных задач. Для того чтобы правильно построить квест, который позволит решить конкретный набор учебных и воспитательных задач, необходимо подробно ознакомиться с классификацией квестов. В ней представлены самые разные виды образовательных квестов, которые могут быть использованы как в классе, так и вне

его, как при взаимодействии с учителем, так и в качестве самостоятельной работы.

Квест-технология может быть представлена широким спектром различных видов игр, объединённых общей концепцией, но имеющих свои характерные особенности, которые отличают одни виды от других. Эти особенности могут по-разному влиять на процесс образования при внедрении этой технологии, поэтому важно тщательно изучить их и выявить основные преимущества для той или иной ситуации в процессе обучения.

Следующая классификация, представлена в трудах И. Н. Сокол [15], Дж. Э. Фэррени [10], О. В. Горбуновой, Н. С. Кузьмина [8]. Эти педагоги провели широкий спектр исследований, позволяющих подробно изучить вопрос вариативности квеста.

Проанализировав их работы, можно выделить следующие основания для классификации образовательных квестов и их виды:

I. По режиму проведения

1. Веб-квест (или онлайн-квест)

Веб-квест – это самая первая форма образовательного квеста, в которой эта технология появилась в образовании. Если изначально веб-квест представлял собой просто список вопросов, к которому прилагался список сайтов, на которых следовало искать ответы, то сейчас веб-квест – это намного более сложная и в то же время интересная система, мало в чем уступающая аналогичному офлайн-формату.

Веб-квест на современном этапе представляет собой, согласно определению образовательного квеста, сюжетно-ролевую игру, действие которой происходит онлайн. Ученику даются определённые задания, а также подсказки по их решению, и с помощью этих подсказок участник квеста постепенно продвигается по заданному сюжету.

Веб-квест предполагает создание специального веб-ресурса (сайта, блога или странички в социальных сетях), на котором будет открыто написано или зашифровано задание и где ученики также смогут спросить подсказку, проверить правильность своего маршрута и т. п. Также при выполнении веб-квеста в группе участникам необходимо иметь общий чат в какой-либо социальной сети, чтобы иметь возможность обмениваться информацией, мыслями и идеями, при необходимости устраивать мозговой штурм.

2. Офлайн-квест

Офлайн-квест, в противоположность онлайн-квесту, проводится без использования интернет-ресурсов. В таком случае учащиеся решают задания, которые даются им лично учителем, а также имеют возможность напрямую взаимодействовать друг с другом. Офлайн-квест даёт возможность для погружения в игру в реальной жизни через организацию интересных интерактивных заданий, взаимодействие с различными предметами, ролевой потенциал.

3. Комбинированный квест

Как следует из названия, комбинированный квест позволяет совмещать элементы офлайн- и онлайн-взаимодействия внутри игры. Такой формат даёт возможность использовать все плюсы обоих режимов взаимодействия и чередовать их в соответствии с сюжетом и запланированными результатами.

У каждого из этих видов есть свой потенциал и свои преимущества и недостатки. Так, онлайн-квест позволяет учащимся лучше освоить навыки работы с компьютером и развить компьютерную грамотность, а также через онлайн-версию квеста можно представить учащимся множество интересных и полезных ресурсов, которые они будут использовать в будущих проектах и процессе самообразования. Возможности поиска в онлайн-пространстве ничем не ограничены: учитель может задействовать самые разные ресурсы и сайты. Например, с помощью виртуальных карт учащиеся могут отправиться в путешествие до любой точки мира, онлайн-галереи продемонстрируют им шедевры изобразительного искусства, которые хранятся в отдалённых от нас музеях, а онлайн-энциклопедии погрузят в факты, которые не изучаются на уроках, но могут по-настоящему завлечь учеников в мир науки и знаний.

В то же время офлайн-квест – это настоящее живое приключение для учащегося любого возраста. Это возможность в режиме реального времени потренировать свои социальные навыки, повысить уверенность, почувствовать себя участником интересной и увлекательной истории. Если офлайн-квест проводится на уроке, то это ещё и отличный способ отвлечься от стресса, вызываемого учёбой, при этом не отвлекаясь от учебного процесса, а ещё глубже погружаясь в него.

Таким образом, каждый из вариантов подходит для выполнения своего набора целей и задач. Ряд преимуществ обоих видов квеста становится достижим при выборе комбинированного квеста, который частично происходит в офлайн- и частично в онлайн-режимах.

II. По месту проведения

1. Урочный квест

Это квест, который проводится в процессе урока. Это может быть как короткий квест, который длится всего один урок или даже только его часть, так и длительный квест, охватывающий сразу несколько уроков.

2. Квест на открытой местности

Образовательный квест, который проводится на улице: во дворе школы, на стадионе, на природе и т. п. Такой квест может быть проведён, например, в летнем лагере или на продлёнке в младших классах, когда учащиеся выходят на прогулку во двор школы.

Разумеется, при проведении квеста на открытой местности необходимо учитывать ряд факторов, связанных с мобильностью и безопасностью участников. Любые игры необходимо проводить в не слишком людных местах, отдалённых от проезжей части; нельзя включать в структуру квеста взаимодействие с транспортом и незнакомцами, а также задания, которые потенциально могут привести к порче чужого имущества; нельзя создавать помехи прохожим. Перед созданием и проведением образовательного квеста на улице необходимо заранее тщательно подобрать локацию, согласовать проведение игры с администрацией школы, создать чёткий и понятный свод правил поведения на квесте и ознакомить учащихся с ним, а затем убедиться, что они всё поняли.

Также следует иметь в виду, что учителю необходимо держать учащихся в поле зрения на протяжении всего квеста. Важно всегда помнить, что во время проведения образовательного процесса учитель несёт полную ответственность за всех своих учеников, поэтому следует особенно внимательно следить за их деятельностью.

3. Домашний квест

Это квест, который проводится учащимися у себя дома. Домашний квест может быть предложен, например, в качестве домашнего задания на время каникул, когда у учащихся есть длительный перерыв

между занятиями и появляется время на такое интересное, объёмное и полезное дело, которое позволит эффективно закрепить материал и при этом весело провести несколько часов или даже дней.

Стоит учесть, что при полноценном выполнении квеста дома у учителя нет возможности пошагово сопровождать учащихся в прохождении сюжета и помогать при выполнении заданий, поэтому следует заранее создать подробный список подсказок и инструкций, привязанный к соответствующим заданиям, а также организовать подготовительный этап на уроке, предшествующем такому объёмному заданию. Не менее важно провести углублённую рефлексию на уроке, следующем после выполнения домашнего квеста, обсудить с учащимися позитивные и негативные моменты процесса участия в квесте, а также проанализировать все результаты.

Чтобы учащиеся имели возможность самостоятельно определить свой результат, необходимо также заранее предложить им ряд критериев для самооценки. Например, учитель может предложить учащимся зафиксировать время прохождения квеста, а затем на уроке сравнить получившийся результат и обсудить причины наиболее короткого и наиболее длинного прохождения. А чтобы учащиеся не оценивали успешность прохождения квеста только по времени, учитель может заранее создать рефлексивный опросник, который учащиеся должны заполнить после прохождения игры и поделиться им с учителем. Тогда на первом уроке после завершения каникул учитель сможет обсудить с учениками основные рефлексивные моменты результатов квеста.

Одним из продуктивных вариантов домашнего квеста является такой частный случай, как *семейный квест*. В этом варианте учащиеся выполняют задания не самостоятельно, а с помощью родителей, братьев, сестёр, бабушек и дедушек. При правильной подаче семейный квест окажет положительное влияние на сплочение семьи и подарит возможность провести время вместе интересно и с развивающим потенциалом для всех. Однако перед тем как давать задание, содержащее семейный квест, необходимо убедиться, что у учащихся в классе нет серьёзных проблем в семье, которые нивелируют все позитивные стороны этой технологии.

4. Квест со сменой локаций

Это квест, который предполагает частичное выполнение заданий в школе, дома, на улице и в любых других локациях, которые предложит учитель. Так, часть квеста может выполняться на уроке, во время занятий в школе, а часть – дома в качестве домашнего задания.

Обычно перед учителем не стоит широкий выбор, где проводить образовательный квест, этот выбор диктуется обстоятельствами. Если педагог работает в детском лагере, то, соответственно, квест будет проводиться на открытой местности, на улице. Если же речь идёт о разгаре учебного года, то вряд ли у учителя-предметника появится возможность выводить учащихся на улицу и проводить квест там. Здесь встанёт выбор между тем, задавать ли прохождение квеста на дом, или лучше выполнять его на уроке.

Стоит учитывать, что один и тот же квест нельзя задать на дом в одном классе и провести на уроке в другом. Каждый квест подготавливается в соответствии с заранее определённой классификацией и должен быть составлен сообразно с заданным уровнем сложности. Вполне естественно, что выполнение квеста в классе при помощи учителя и с возможностью в любой момент получить подсказку гораздо легче, чем попытки выполнить тот же квест дома в одиночестве.

III. По сроку реализации

1. Краткосрочный

Краткосрочные квесты проводятся на протяжении от одного до трёх уроков. Это удобный формат для быстрого, интересного и эффективного закрепления какой-либо изученной и отработанной темы. Краткосрочные квесты не позволяют учащимся глубоко погрузиться в сюжет, однако это должно компенсироваться другими качествами игры: интригующим началом, быстрым течением и неожиданной, увлекающей кульминацией.

2. Долгосрочный

Это квесты, которые делятся от трёх уроков до месяца. Реже можно встретить ещё более длинные квесты. В целом их максимальная длительность ничем не ограничена, но наиболее разумно не затягивать игру слишком надолго, чтобы она не приелась участникам и не стала для них очередной скучной учебной рутинной.

В то же время глубокие сюжетные квесты следует проводить не меньше двух-трёх недель, чтобы учащиеся успели привыкнуть к персонажам, антуражу квеста, а также сумели побывать в нескольких сюжетных ситуациях и пронаблюдать развитие истории в результате принятия их собственных решений.

Сложность составления такого квеста зависит сразу от нескольких пунктов. Во-первых, долгосрочный образовательный квест практически невозможно полностью продумать с самого начала и до конца заранее, так как учащиеся должны так или иначе влиять на сюжет, а в долгосрочном периоде это влияние будет слишком велико, чтобы следовать строгому сценарию. Кроме того, в долгосрочном квесте нужно серьёзнее отнестись к проработке персонажей квеста и заданий.

Необходимо подстраиваться под учебную программу и в то же время учитывать прогресс учащихся относительно этой программы. Приведём такой пример: на уроке английского языка запланировано прохождение двух грамматических тем параллельно с участием в квесте. Учитель уже распределил задания на грамматику по сюжету квеста заранее. А учащиеся не смогли успешно освоить первую грамматическую тему, и следующий урок приходится снова посвящать ей. В таком случае придётся либо переделывать часть квеста, которая была выстроена заранее, либо переносить квест на следующий урок.

В целом долгосрочный квест может показаться по-настоящему сложным проектом, так как требует высокого уровня развития фантазии, личной заинтересованности педагога, гибкости, умения импровизировать в сложных ситуациях. Однако долгосрочный квест стоит того благодаря широкому спектру предметных, метапредметных и воспитательных результатов, к которым позволяет прийти работа над ним.

IV. По форме работы

1. Групповой

Групповые квесты – это квесты, в процессе прохождения которых участники объединяются в команду и выполняют задания совместно.

Групповые квесты предполагают несколько вариантов работы. Первый: весь класс объединяется в единую команду, у которой есть общая цель, и все задания участники впоследствии выполняют вместе.

Такая форма взаимодействия, с одной стороны, положительно повлияет на сплочение коллектива, с другой – позволяет отдельным ученикам совсем расслабиться и переложить груз ответственности за результат на более вовлечённых и инициативных одноклассников. Чтобы этого не произошло, необходимо стимулировать каждого ученика к проявлению своей инициативы в команде и вкладу в общее дело. Учитель, как дирижёр, должен со стороны осторожно управлять процессом работы в команде, пока учащиеся не обретут достаточные навыки, чтобы контролировать свою группу самостоятельно.

Второй вариант группового взаимодействия предполагает разделение класса на несколько команд. Таким образом, происходит сплочение внутри образующихся микрогрупп, но между отдельными командами зарождается конкуренция. Конкуренцию можно подкрепить, если задать ряд определённых критериев выполнения квеста и пообещать приятный приз для команды, которая сможет лучше остальных выполнить квест согласно перечисленным критериям.

Конкуренция может выступать как в позитивном, так и в негативном ключе, поэтому необходимо использовать этот инструмент осторожно. Например, не стоит злоупотреблять им в классе, в котором у учащихся нет базовой сплочённости и эмпатии друг к другу. Лучшим вариантом в несплочённом классе будет именно общая работа, объединение в одну команду, это усилит внутренние связи в классе и поможет учащимся лучше узнать друг друга, что должно оказать позитивное влияние на их внеурочные взаимоотношения.

2. Индивидуальный

Это образовательные квесты, которые учащиеся выполняют самостоятельно, а не в составе какой-либо группы.

Индивидуальный квест имеет весомое преимущество, которое проявляется в том, что у выполняющего его ученика нет возможности безответственно отлынивать от работы, пока его сокомандники выполняют задания. Каждый отвечает сам за себя.

Отсюда сразу вытекает очевидный минус: учителю сложнее работать в таких условиях, когда индивидуальная помощь и подсказки требуются не целым группам учеников сразу, а каждому отдельно. С каждым необходимо обсудить вопросы по заданиям, оценить индивидуальный процесс и результат работы. Разумеется, при объединении

в группы тоже существует задача обращать внимание на работу каждого учащегося и его индивидуальный прогресс, однако она более выполняется благодаря общему наблюдению за командной работой.

Полностью индивидуальное выполнение квеста актуально в таких случаях, когда в группе мало учащихся, а учителю необходимо создать мотивационный фон в виде конкуренции.

Ещё один вариант – это автоматизированный квест. Например, учитель заранее создаёт специальный сайт, на котором размещает ряд заданий, которые открываются по порядку: следующее задание открывается только после выполнения предыдущего. При этом по запросу учащегося автоматически появляется подсказка. В таком случае учителю остаётся только наблюдать за прогрессом учащегося, совершаемыми им выборами и длительностью выполнения каждого задания.

При этом учителю совсем не нужно обладать какими-либо серьёзными навыками программирования. На сегодняшний день доступно множество способов автоматизации такого вида заданий. Например, в социальной сети можно бесплатно создать чат-бот, который будет реагировать заранее заданным способом на конкретные сообщения учащихся. В онлайн-доступе есть инструкции о том, как создать такой бот и как запрограммировать его.

Эти две формы работы – командную и индивидуальную – можно также комбинировать в квесте. Например, изначально учащиеся могут работать в команде, но домашнее задание по квесту каждый выполняет индивидуально. Либо же, наоборот, сначала ученики работают индивидуально, но какое-нибудь одно задание квеста будет требовать взаимопомощи, навыков убеждения и эффективной коммуникации для обмена необходимой информацией.

Приведём пример ситуации: в процессе выполнения задания квеста каждому участнику достался цифровой код, однако у каждого участника не его код, а чужой. Заранее неизвестно, кому именно он принадлежит. Тогда всем ученикам необходимо поговорить друг с другом, поэкспериментировать с введением и проверкой этих кодов, чтобы распределить их между собой и чтобы каждый нашёл тот код, который нужен именно ему. Такое задание позволит учащимся развить не только социальные навыки общения, но и заставит работать их смекалку, так как они могут выявить способы более быстрого и эффективного перебора и распределения полученных кодов между друг другом.

Пример другой ситуации: у ученика А есть информация, которая нужна ученику Б, а у ученика Б есть подсказка к заданию ученика А. Им необходимо пообщаться и выяснить информацию друг друга. Особенно интересным и вдумчивым будет это взаимодействие, если в квесте будет элемент соревнования.

V. По характеру взаимодействия участников

1. Соревновательный

При соревновательном или конкурентном характере взаимодействия участников у них развивается ряд важных личностных качеств: лидерство, ответственность за себя и за команду, инициативность, целеустремлённость. При правильном построении квеста и грамотном контроле со стороны преподавателя конкуренция превращается в мощный стимул для активного участия и усвоения учебного материала.

Однако важно учитывать, что чрезмерное соперничество может привести к стрессу, конфликтам и демотивации у некоторых учащихся, поэтому педагог должен внимательно наблюдать за эмоциональным состоянием участников и при необходимости корректировать ход игры, смещая акцент с победы на процесс и сотрудничество.

2. Сотруднический

Участники квеста могут сотрудничать как в групповой, так и в индивидуальной форме работы. При сотрудническом формате квеста конкуренция не подразумевается. Однако это ожидаемо может сказаться на мотивации: при конкурентном варианте работы уровень мотивации выше, без него – может значительно понизиться. В связи с этим следует при разработке квеста делать упор на другие мотивирующие стороны этой формы работы, такие как захватывающий сюжет, интересные и интригующие задания и т. п.

VI. По предметному содержанию

1. Моно-квест

Моно-квест – это квест, основанный на содержании одного школьного предмета, одной программы. Например, квест по историческим событиям определённой эпохи на уроке истории.

Подобный квест наиболее лёгок в организации, так как в основном опирается на предметные знания учащихся, не требует сотрудничества с другими учителями и администрацией школы, а также организации отдельного полноценного совместного занятия под началом двух учителей.

Этот вид квеста подходит для отработки предметного материала на практике, повышения познавательного интереса учащихся к изучаемому предмету.

2. Межпредметный квест

Большинство квестов так или иначе имеют определённую степень межпредметного взаимодействия. Так, если учитель английского языка хочет составить для своих учащихся образовательный квест и берёт за основу детективное литературное произведение, то, по сути, это уже междисциплинарный квест, охватывающий иностранный язык и литературу. А если это литературное произведение ещё и написано более 20 – 30 лет назад, включает в себя некие культурные, социальные, политические и другие особенности того времени, а также если эти особенности из текста произведения перенимаются в структуру квеста, то можно назвать этот квест ещё и историческим.

Однако официально квест может называться межпредметным в том случае, если он базируется на двух и более образовательных программах школьных дисциплин. Например, если реализуется образовательный квест по географии на английском языке с применением изучаемой лексики, то это действительно межпредметный квест.

Тем не менее межпредметность – это очень важный и актуальный элемент современного образования, который необходимо активно внедрять в практику обучения, и квест хорошо подходит для этих целей. В рамках сюжета квеста можно раскрыть множество тем.

Разумеется, если речь идёт о межпредметном взаимодействии, необходимость координировать как свои действия, так и действия учащихся на пару с другим педагогом может вызвать определённые трудности. В том числе необходимость выделять отдельное внеучебное время на прохождение квеста, индивидуальные встречи для составления и обсуждения квеста.

Однако элементы межпредметности можно использовать в образовательном квесте самостоятельно. Например, если учитель хочет составить образовательный квест по английскому языку с упором на географию и знает, какой учебник учащиеся используют на уроках в данный момент, а также какие темы они уже изучили, то эту информацию

можно самостоятельно включить в свой образовательный квест. В таком случае от учителя географии понадобится только его личное согласие этого глубокого междисциплинарного проекта.

Ещё один вариант благоприятных условий для создания межпредметного квеста – это ситуация, когда один учитель преподаёт сразу несколько дисциплин в школе. Например, учитель английского языка и истории может комбинировать два этих предмета на своих уроках с большой пользой для учащихся. В настоящее время в школах учителя часто вынуждены вести несколько предметов, однако эту трудность можно адаптировать для достижения наилучшего результата у обучающихся.

3. Метапредметный квест

К метапредметным квестам относятся такие квесты, которые направлены на развитие метапредметных умений и навыков. Их основная цель включает в себя не отработку предметного материала, а воспитание умения работать в команде, проявлять рефлексивность, выполнять универсальные учебные действия.

Такой квест целесообразно проводить, например, во время классного часа, на продлёнке или в детском лагере. Иными словами, не во время урока, так как плотные предметные программы в основном не оставляют педагогу места для экспериментов и исключительно воспитательной деятельности.

В каждом образовательном квесте заложена определённая степень метапредметности, каждый квест так или иначе оказывает положительное влияние на развитие соответствующих умений и навыков, однако основной целью всё равно остаются работа над отдельными предметными умениями, отработка усвоенных знаний. Поэтому для метапредметного квеста лучше выделять время, отведённое под воспитательные и развивающие цели.

Как уже было упомянуто при описании исторической справки по вопросу образовательного квеста, этот вид деятельности в отечественной педагогике уходит корнями именно в воспитательную и развивающую деятельность, в связи с чем его использование для таких целей и сейчас не вызывает трудностей.

VII. По структуре сюжета

1. Линейный

Линейные квесты представляют собой чёткую последовательность заданий. Учащиеся выполняют сначала задание номер один, затем задание номер два, и перейти к заданию номер два невозможно, пока задание номер один не решено. Сюжет движется будто бы по одной прямой линии, события происходят одно за другим, как и в жизни. Так, ученики будто бы являются персонажами книги, которые сталкиваются с определёнными событиями и должны оперативно искать выход из складывающихся ситуаций, принимать судьбоносные решения и встречаться лицом к лицу с последствиями собственных выборов.

Такой тип квеста подходит как для краткосрочных, так и для долгосрочных квестов.

2. Нелинейный

Это квесты, которые не подразумевают последовательной структуры. В нелинейных квестах учащимся выдаётся сразу весь набор заданий и подсказок, который изначально может представлять собой некий хаос. В этом хаосе учащимся необходимо разобраться, постепенно распутав клубок фактов.

Если говорить о сюжете нелинейного квеста, то обычно он не является активной частью игры. Сюжет как будто бы уже произошёл, и участники квеста распутывают дела уже минувших дней. По такому принципу созданы современные настольные детективные игры: игроки получают коробку с набором различных улик, записок, показаний, фотографий и тому подобного, и их задача – проанализировать все данные и сделать из них вывод о том, кто совершил преступление. Все персонажи, которые существуют в рамках квеста, также не являются его активными участниками, не вступают в диалог с учениками, их психологические портреты можно составить только по существующим «следам» их деятельности, которые входят в набор квеста.

Нелинейные квесты логично делать краткосрочными, так как учащимся необходимо проанализировать и постоянно держать в голове определённый объём заданных материалов.

Нелинейные квесты развивают у учащихся аналитическое мышление, умение выстраивать причинно-следственные связи и работать с большим объёмом информации одновременно. Участники учатся са-

мостоятельно принимать решения, выбирать порядок выполнения заданий и строить собственную стратегию расследования или решения проблемы.

При этом педагог играет роль организатора, а также может давать определённые подсказки учащимся, если у них возникают трудности. Он создаёт условия для свободного исследования, поддерживает мотивацию и направляет внимание учеников на ключевые элементы готовой информации. Такой формат особенно полезен для формирования навыков критического мышления и самостоятельного поиска информации.

Нелинейный вид квеста может быть хорошим вариантом обработки предметного материала. При разработке квеста учитель может поместить в раздаточные материалы большое количество заданий, затрагивающих именно предметные вопросы. В то же время краткосрочный квест обеспечивает широкие возможности для развития метапредметных умений и навыков, в том числе очень важны умения работать в команде и распределять обязанности, так как материалов много, а анализировать их нужно быстро. Это приводит к необходимости распределения обязанностей в группе.

На следующем этапе обнаруживается необходимость поделиться своими находками, догадками, мыслями, что приводит к развитию командного взаимодействия, умению участвовать в коллективном мозговом штурме. Всё это происходит автономно, без вмешательства в игру сторонних персонажей и даже учителя, если того не требует ситуация, зашедшая в тупик. Такая автономность весьма полезна для учащихся. Благодаря ей участники квеста осваивают способы решения задач самостоятельно, не дожидаясь посторонней помощи и постоянной подсказки.

Однако нелинейный квест требует от учителя тщательной подготовки материалов и продуманной системы подсказок. Чтобы учащиеся могли автономно решать задания и при этом проявлять интерес к игре, необходимо чётко выверить уровень сложности и следовать ему во всех подготавливаемых материалах. Кроме того, необходимо убедиться, что справиться с составленными заданиями действительно возможно. Иногда так бывает, что учитель, составляя квест, придумывает сюжет и держит его в голове, параллельно работая над заданиями,

однако не отражает всего того, что задумал, в своих наработках. К сожалению, ученики не телепаты, и если какая-то информация не указана в готовых материалах через намёки, подсказки и символы, то они не смогут до этого додуматься сами, прочитав мысли учителя. В этом вопросе необходимо быть последовательными и проверять, всё ли необходимое вложено в систему квеста заранее.

Контроль прогресса участников при этом становится более сложным, так как учащиеся работают с сюжетом квеста не через учителя, а непосредственно с материалом напрямую. В процессе прохождения нелинейного квеста учащимися необходимо выделять время на обсуждение прогресса, обмен мнениями, общий мозговой штурм. Это нужно по нескольким причинам.

Во-первых, чтобы дать возможность всем учащимся проговорить свои идеи вслух, повторить их, даже если они уже были сказаны в процессе игры. Зачастую такой подход позволяет освежить мысли, помогает им развиваться дальше, а иногда на их основе появляются новые идеи, ведущие ближе к разгадке.

Во-вторых, учителю важно отслеживать прогресс учащихся, наблюдать, не ушли ли они слишком далеко от пути к решению, верно ли они интерпретируют предложенный им материал.

3. Кольцевой

Кольцевые квесты аналогичны линейным – участники двигаются от одной контрольной точки к другой, не пропуская ни один пункт. Однако в отличие от линейных квестов, где есть определённая последняя точка, т. е. финал, в кольцевом квесте финальная точка маршрута совпадает со стартовой, замыкая цикл.

Такой формат часто используется в подвижных играх и спортивных ориентированиях, где целью является возвращение на базу после выполнения всех заданий на маршруте. Примером кольцевого квеста может выступать игра «Зарница».

VIII. По доминирующей деятельности учащихся

1. Исследовательский квест

Как следует из названия, этот вид квеста направлен на исследование какого-либо объекта с научной, познавательной или какой-либо другой точки зрения. Исследовательский квест – это один из примеров

индуктивного метода обучения, когда учащиеся самостоятельно осваивают какой-либо предмет, выводя закономерности и правила из собственного опыта. Квест такого вида эффективен в среде естественно-научных предметов, но в определённых случаях может быть использован и в контексте изучения других дисциплин, в том числе истории, литературы, иностранного языка.

Пример применения исследовательского квеста в рамках предмета история: по программе учащимся необходимо познакомиться с каким-либо историческим событием. Например, это событие – восстание декабристов. Учитель, вместо того чтобы просто задать ученикам прочитать параграф в учебнике, подготавливает для них набор исторических документов. В этот пакет документов могут входить такие исторические источники, как письма декабристов, отрывки из биографий и автобиографий современников, вырезки из следственных дел, карта, текст конституции Н. М. Муравьёва, а также художественные произведения, отражающие соответствующие события. Учителю необходимо удостовериться, что его собрание файлов действительно достаточно для того, чтобы прийти к верному и полноценному умозаключению о том, что происходило, по какой причине и какой имело результат.

В этот проект можно добавить определённую междисциплинарность, если подобрать в иностранных источниках комментарии об этом событии на английском языке. Разумеется, эти комментарии необходимо адаптировать, чтобы учащиеся могли понять их при прочтении.

Таким образом, этот набор файлов образует собой нелинейный квест, разгадкой которого является знание о восстании декабристов в 1825 году, а также основные подробности этого события.

В результате исследования учащиеся ознакомятся с событием по конкретным настоящим историческим документам, увидят его глазами современников этого события, причём как отечественных, так и зарубежных. Они также смогут составить определённую хронологическую последовательность, сориентироваться в географической области вопроса и в конце концов предложить своё мнение по поводу произошедшего.

Такой исследовательский квест позволит учащимся индуктивным методом добраться до новых знаний, изучить вопрос с необычной стороны, сделать собственные аргументированные выводы, не опосредованные мнением авторов учебников.

2. Творческий квест

Творческий квест имеет своей целью создание творческого продукта. Чаще всего такой вид квеста рекомендуется для учащихся в возрасте от семи до четырнадцати лет.

Несмотря на то что обычно в квесте заранее задаётся определённый финал (или его отсутствие), а также определённый сюжет, в творческом квесте эти элементы видоизменены. Участникам предоставляется определённая свобода действий, их задача – выполнять творческие задания. Итогом прохождения квеста становится создание учащимися индивидуального или коллективного творческого продукта, например портфолио.

3. Поисковый квест

Этот вид квеста направлен на поиск конкретной информации, её сбор и анализ. Первые веб-квесты были именно поисковыми, большая часть составляющих их заданий заключалась в поиске конкретных ответов на ряд определённых вопросов.

Поисковый квест также может проходить офлайн и представлять собой физический поиск каких-либо подсказок на специально отведённой для этого территории.

4. Игровой (ролевой) квест

Игровой (или ролевой) квест представляет собой разновидность квеста, в котором участники погружаются в определённые игровые сценарии, принимая на себя роли конкретных персонажей. Такое погружение и перевоплощение делают процесс участия более эмоционально насыщенным, мотивирующим и вовлекающим.

Персонажи квеста, которыми ученики становятся, могут быть двух видов. В первом случае учитель предлагает учащимся какое-либо хорошо знакомое им литературное произведение, в котором уже есть готовый набор персонажей, и именно этими персонажами становятся ученики. Во втором случае всё в таком же знакомом мироустройстве литературного произведения ученики становятся не теми персонажами, которые прописаны в оригинале, а придумывают собственных. Какой из этих подходов будет использован в квесте, необходимо решить учителю заранее, чтобы впоследствии организовать квест в соответствии с этим выбором.

Первый вариант более сложный в аспекте распределения и реализации. Если в группе у учителя более шести-восьми человек, то в большинстве популярных литературных произведений становится затруднительно найти столько активных персонажей, выступающих на первых ролях, а роль второстепенного персонажа может оказаться менее мотивирующей для учащихся. Ученики могут высказывать недовольство из-за несправедливого, по их мнению, распределения ролей, если играть главного персонажа достанется не им.

Ещё одной сложностью первого варианта является то, что учащимся необходимо адаптироваться к прописанным характерам персонажей. Образовательный квест – это не спектакль, где у каждого есть заранее заученные реплики, это настоящая ролевая игра, в которой важную роль играют импровизация и умение мыслить так же, как мыслит бы занятый персонаж. Это достаточно сложный навык. А если произведение учащимся знакомо достаточно хорошо, то на этой почве могут даже возникать конфликты: «Он бы так не поступил, я лучше знаю!»

В связи с этим более лёгким, но не менее интересным видится второй вариант. В нём учащиеся не занимают роли уже готовых и подробно прописанных персонажей, но создают своих собственных. В создании персонажей могут помочь анкеты, куда ученики смогут вписать данные своих героев, которых хотели бы сыграть.

Есть ряд очевидных плюсов такого решения: учащиеся могут почувствовать себя персонажами любимого литературного произведения, при этом не вступая в конфликты о том, кто из них должен играть главного героя, а кто – второстепенного. В той истории, которую они создадут в игре сами, каждый учащийся получит возможность стать главным героем в меру своей активности и творческой инициативы. Ещё один плюс – это отсутствие необходимости подстраиваться под чужие ожидания о готовом персонаже. Если ученик сам придумал своего персонажа, то ему и решать, как он будет себя вести.

В ролевом квесте сюжет развивается в зависимости от действий и решений самих игроков, благодаря чему создаётся уникальная, живая история, где каждый участник влияет на развитие событий. Такой формат способствует развитию навыков коммуникации, эмпатии, критического мышления и способности решать нестандартные задачи в условиях неопределённости.

Ролевые квесты могут включать различные механики взаимодействия: переговоры между персонажами, совместное принятие решений, выполнение ролей в командных ситуациях, отыгрыши конфликтов и сотрудничества. Педагог выполняет роль ведущего или мастера игры, направляя сюжет, помогая удерживать баланс и поддерживая вовлечённость участников.

Этот тип квеста особенно полезен для развития социальных навыков, творчества, а также для углублённого изучения тем, связанных с историей, литературой, иностранными языками и другими дисциплинами гуманитарного цикла. Ролевые квесты подходят для разновозрастных групп, но требуют от участников некоторой готовности к импровизации и активному взаимодействию.

Важно заранее продумывать сценарии, роли и правила взаимодействия, а также предусматривать гибкость в развитии сюжета, чтобы учесть различные варианты решений игроков и сохранить динамику игры. Хорошо организованный ролевой квест создает атмосферу погружения и способствует формированию глубокого и осмысленного опыта обучения.

IX. По характеру контактов

1. Учащиеся одного класса или параллели

Такой характер контактов организовать наиболее просто, и это самый частый вариант проведения образовательного квеста. Учащиеся одного класса или одной параллели могут участвовать в образовательном квесте в рамках обычного учебного процесса без дополнительных сложных организационных действий и согласований. К тому же в таком случае учителю легко и удобно контролировать прохождение игры и при необходимости сразу оказывать помощь учащимся. Кроме того, тесное социальное взаимодействие между участниками способствует развитию коммуникационных навыков и коллективной ответственности.

2. Учащиеся одной школы

Обычно если квест проходит в рамках целой школы, то он направлен скорее на поиск каких-либо предметов или информации и является по большей части развлекательным, чем образовательным. Тем не менее образовательный квест в рамках школы тоже возможен,

но требует более тщательной подготовки, согласования с администрацией и координации между преподавателями разных предметов. В квесте можно дифференцировать задания для различных классов, тем самым обеспечивая соответствие учебным программам и уровню подготовки. Кроме того, школьный квест способствует формированию чувства единства и корпоративного духа среди учащихся, если в нём присутствуют задания на взаимопомощь между учащимися разных параллелей и классов. Он может иметь как образовательную, так и игровую направленность, например, тематические дни или интерактивные соревнования между классами.

3. Ученики одного района или одной страны

Зачастую такие квесты организуются в онлайн-формате, позволяющем объединить большое число участников, которые физически находятся в разных местах. Это могут быть конкурсы, квест-марафоны в виде прохождения игры на скорость или проектные игры с образовательным содержанием, направленные на развитие определённых компетенций. Онлайн-квесты позволяют использовать разнообразные цифровые инструменты, обеспечивают доступность и гибкость участия.

Однако важно знать, что для успешной реализации требуется хорошая техническая инфраструктура и продуманная система коммуникации. Их обеспечение либо является ответственностью школы, если квест проходит в здании учебного заведения, либо семей участников, если участие происходит из дома.

Такие квесты могут способствовать расширению кругозора, обмену опытом и установлению новых контактов среди учащихся разных школ и регионов.

4. Учащиеся из разных стран

Международные квесты создают уникальную платформу для межкультурного обмена, сотрудничества и развития глобальных компетенций. В них могут участвовать команды или отдельные учащиеся из разных стран, что способствует развитию языковых навыков, пониманию культурных различий и толерантности. Обычно такие квесты проводятся онлайн с использованием мультимедийных технологий и интерактивных платформ, что требует тщательного планирования, перевода заданий и учёта часовых поясов.

Международный формат стимулирует интерес к изучению иностранных языков и расширяет горизонты учащихся, помогая им освоить навыки дистанционного общения и совместной работы в глобальном сообществе.

Представленная классификация носит многомерный характер. Конкретный образовательный квест обычно будет одновременно принадлежать к нескольким видам по разным основаниям, например, быть краткосрочным, групповым межпредметным веб-квестом.

Таким образом, многообразие видов образовательного квеста, систематизированное в данной классификации, наглядно демонстрирует его гибкость и уникальность, что полностью соответствует данному нами определению квеста как интегрированной интерактивной технологии.

Образовательный квест дарит учителю и обучающимся обширные возможности для реализации самых смелых планов и идей в любой среде, при любом количестве учащихся и размахе. Главное – правильно подобрать тип квеста из предложенной классификации, креативно построить сюжет и провести свой первый урок с использованием этой уникальной разносторонней технологии.

Контрольные вопросы

1. Приведите актуальное определение образовательного квеста. Какие ключевые элементы технологии в нём подчеркиваются?
2. Опишите три основных режима проведения образовательного квеста. Какой из них, по вашему мнению, обладает наибольшим потенциалом для развития социальных навыков и почему?
3. Каковы основные методические рекомендации и ограничения при организации образовательного квеста на открытой местности?
4. В чем состоят основные сложности и преимущества использования долгосрочного квеста по сравнению с краткосрочным?
5. Каковы потенциальные риски использования соревновательного (конкурентного) характера взаимодействия в квесте? Как педагог может их минимизировать?
6. В чем разница между моно-квестом, междисциплинарным и метапредметным квестами?

7. Охарактеризуйте линейную, нелинейную и кольцевую структуры сюжета образовательного квеста.

8. Каковы главные преимущества и методические сложности для учителя в организации нелинейного квеста?

9. В чем состоит основная цель исследовательского квеста и какой метод обучения он реализует?

10. Сравните два подхода к распределению ролей между учащимися в ролевом (игровом) квесте: использование готовых литературных персонажей и создание собственных. Какие преимущества и недостатки у каждого из этих подходов?

11. Проанализируйте классификацию квестов по характеру контактов. Какой вид контактов является наиболее сложным в реализации и какие уникальные образовательные возможности он предоставляет?

12. Почему представленная классификация образовательных квестов является многомерной?

Практические задания

Задание 1. Сводная таблица типологии квестов. Составьте опорную таблицу со всеми видами образовательных квестов и тезисно охарактеризуйте их. Используйте таблицу в качестве шаблона.

Основание классификации	Название классификации	Характеристика
I. По режиму проведения	1. Веб-квест	Проводится в онлайн-формате. Предполагает создание веб-ресурса с заданиями и общего чата для обмена информацией
	2.

Задание 2. Типологический анализ квеста. В тексте далее описан кейс проведения образовательного квеста. Определите, к какому типу в каждой из категорий относится этот квест в соответствии со всеми классификациями.

Кейс: учитель математики показывает учащимся мультимедийную презентацию, в которой рассказывается про тайные утерянные сокровища пиратов. Чтобы достать сокровища, учащимся необходимо выполнить серию действий: построить корабль, преодолеть океан и найти спрятанный сундук. Учащиеся объединяются в две команды и соревнуются, кто из них доберётся до сокровищ первым. Экран делят на две части, и учитель выводит каждой команде её задание по мере продвижения команды по игре. Чтобы построить корабль, ученикам необходимо правильно решить задачу по геометрии. Чтобы перебраться через океан, необходимо решить задачу по выбору наилучшего пути из нескольких предложенных с учётом препятствий, ветра и течения. Чтобы найти сундук, необходимо разгадать шифр, оставленный пиратами. Шифр закодирован в виде уравнений, каждое из которых нужно решить, а правильные ответы откроют правильные координаты на карте. Команда, которая первой пройдёт все испытания и расшифрует координаты, найдёт тайный сундук и станет победителем квеста. Квест длится 45 минут.

Задание 3. Практическая типологизация. Ниже дан список задач и контекстных ситуаций. К каждому пункту подберите формат квеста, который позволит наиболее эффективно решить данную задачу. Объясните свой выбор. Приведите примеры заданий внутри квеста, которые помогут решить каждую задачу.

1. Учащиеся 8 – 9-го класса изучают тему «Великие географические открытия». Нужно повторить географические факты, освоить навыки работы с картами и историческими источниками.

2. Учащиеся 5-го класса закончили изучать тему «Мой распорядок дня» по английскому языку, требуется закрепление темы.

3. Подростки приехали в летний лагерь, необходимо провести активную и интересную адаптацию с элементами игры и приключения.

Задание 4. Анализ педагогической неудачи. Прочитайте описание кейса неудачно проведённого образовательного квеста. Проанализируйте, какие ошибки в выборе характеристик квеста привели к провалу. Предложите, каким образом можно было бы не допустить такой ситуации, изменив типологию квеста.

Кейс: учитель биологии для развития навыков самостоятельной работы решил провести в 6-м классе (12 – 13 лет) долгосрочный индивидуальный нелинейный исследовательский квест по теме «Грибы». Ученикам было выдано 15 разрозненных научно-популярных статей, даны библиографические ссылки на главы в энциклопедиях и виртуальные ссылки на сайт с заданием, которое заключалось в следующем: за три недели самостоятельно создать подробную таблицу с классификацией грибов и написать подробный отчёт о роли этих организмов в природе. В результате большинство учащихся не справились. Многие работы были скачаны из Интернета. Мотивация к изучению предмета упала.

Глава 3. СТРУКТУРА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА

Прежде чем переходить к процессу составления и реализации образовательного квеста, следует изучить его структуру и составные элементы. Это позволит не только понять принцип функционирования этой педагогической технологии, но и выстроить собственную систему создания квеста с учётом особенностей конкретной образовательной среды, преподаваемого предмета, индивидуальных потребностей учащихся и целей обучения.

В этой главе рассматриваются структурные составляющие квеста, их основные вариации и практические примеры применения этих вариаций при соответствующих условиях. Такое глубокое понимание структуры квеста обеспечивает осознанный подход к подбору и интеграции его ключевых компонентов, способствует эффективному планированию взаимодействия с учащимися на всех этапах образовательного процесса, а также позволяет своевременно выявлять и минимизировать возможные затруднения при реализации квеста на практике.

Далее рассмотрены следующие структурные элементы образовательного квеста:

- сюжет: виды сюжета в квесте, функции, источники сюжетов, жанры;
- персонажи: виды, функции, методика создания, взаимодействие, визуальное представление;
- локации: функции, визуальное представление;
- задания: виды, примеры;
- обсуждение;
- домашняя работа;
- оценивание.

СЮЖЕТ

Анализ сюжета как элемента квеста логично начать с важной оговорки: не в каждом квесте присутствует полноценный сюжет. Изначально сюжет не был обязательным элементом структуры веб-квеста, и некоторые педагоги до сих пор не прибегают к его использованию в этой технологии, сознательно ограничиваясь бессюжетными форматами. Следует рассмотреть различные уровни проявления сюжета в квесте – от его отсутствия до роли центрального организующего элемента.

1. Отсутствие сюжета

В случае, когда сюжет полностью отсутствует, квест представляет собой цепочку заданий, которые не объединены какой-либо сопроводительной историей.

Как пример представим себе квест на открытой местности, где учащимся просто дали листок с подсказкой, где зашифрованы координаты какого-то места. Учащиеся находят это место и обнаруживают там ещё один листок с новым шифром, в котором закодировано название памятника, к которому они должны подойти. Учащиеся раскрывают код, подходят к памятнику, и там им вручают грамоту за успешное прохождение квест-игры.

Если в квесте отсутствует сюжет, это ещё не значит, что он обязательно будет бесполезным, не содержащим никаких воспитательных мотивов или не развивающим предметные умения. Например, описанный выше бессюжетный квест может развивать у учащихся смекалку, умение применять анализ и синтез для дешифровки кодов, умение пользоваться онлайн-картами для ориентации по координатам, навыки командной работы.

Плюсами бессюжетного квеста являются простота создания и прагматичность. Любой учитель может легко составить цепочку заданий по своему предмету, где ответ на первое задание будет ключом к открытию второго задания и т. д.

Однако бессюжетный формат значительно сокращает возможности квеста как образовательной технологии, так как учитель не вводит в процесс его прохождения рефлексивное обсуждение, общение с персонажами квеста, изучение локаций, а также ряд других креативных вариаций заданий, которые могут являться только следствием взаимодействия с персонажами квеста, окружением, миром и историей в целом. Это существенно ограничивает развивающий и воспитательный потенциал технологии. Кроме того, при отсутствии сюжета исчезает мощный мотивационный рычаг – личная вовлечённость участников в историю. В результате мотивация учащихся остаётся на том же уровне, что и при работе на обычном уроке, так как не происходит завлекающей интригующей ситуации, ученики продолжают работать над заданиями, механически связанными между собой, но не погружёнными в общий контекст. Бессюжетный вариант не даёт того уровня эмоционального вовлечения, который обеспечивает хороший сюжет.

2. Сюжет «за кадром»

Этот формат работы предполагает, что набор заданий квеста имеет сопроводительную историю, которая является основой и источником соответствующих загадок. Однако эта история предлагается участникам только для ознакомления и выполняет объяснительную функцию, но не является интерактивной. Иными словами, учащиеся не могут взаимодействовать с локациями и историей, как-либо значимо влиять на неё, общаться с персонажами и т. д.

Таким образом, сюжет «за кадром» имеет много общего с форматом квеста, в котором отсутствует сюжет.

Плюсом, выделяющим этот вариант работы с сюжетом, становится повышение мотивации учащихся в сравнении с квестом без сюжета. Это связано с тем, что даже закадровый сюжет имеет определённую долю интриги, которая интересует учащихся и позволяет им проникнуться предложенной историей. При этом сохраняется относительная простота создания технологии: учителю нет необходимости продумывать и прорабатывать детали характеров персонажей, особенности локаций, вести диалоги с учащимися от лица персонажей и т. д.

Зачастую закадровый сюжет характерен для нелинейных квестов. Когда учащиеся получают полный комплект заданий или улики, связанных между собой какими-либо событиями прошлого, это отлично вписывается в концепцию закадрового сюжета. Некая ситуация, которую необходимо распутать, уже произошла, и учащиеся имеют дело с её конечным результатом.

Тем не менее в связи с большим количеством ограничений, которые накладывают на технологию образовательного квеста бессюжетный режим и вариант с сюжетом «за кадром», нами в дальнейшем будут рассматриваться в большей мере те квесты, которые содержат интерактивный сюжет.

3. Интерактивный сюжет

Интерактивный сюжет предполагает наличие некоторой истории, которая разворачивается в рамках квеста в реальном времени. В ситуации интерактивного сюжета учащиеся становятся её активными участниками: они посещают места, в которых происходят сюжетные события, могут их осматривать, изучать, взаимодействовать с предметами. Кроме того, в таком сюжете обязательно должны присутствовать

различные персонажи, которые также по-своему влияют на историю и игроков, имеют свой характер, цели и планы.

Так, при применении квеста с интерактивным сюжетом учитель обеспечивает постоянное взаимодействие учащихся с задуманной историей, в том числе через персонажей, окружение, варианты выполнения заданий.

Так как квест с применением интерактивного сюжета раскрывает наиболее широкие возможности работы как с предметной, так и с воспитательной частью обучения через эту многогранную технологию, в дальнейшем внимание будет уделяться именно этому варианту квеста. В сюжете заключается большая часть его интерактивности, и именно такой сюжет даёт возможность значительно расширить границы квеста, включить в него различные дополнительные элементы эффективных технологий и развивать именно те качества, компетенции, умения и навыки, которые учитель запланировал изначально.

Сюжет выполняет ряд важных функций в структуре квеста.

Мотивационная функция. Благодаря активному погружению в сюжетную линию, а также возможности взаимодействовать с окружением и персонажами, совершать значимые выборы между различными ветками сюжета, ведущими к отличным друг от друга последствиям, и даже непосредственно сталкиваться с этими последствиями, интерактивный сюжет оказывает серьёзное, неоспоримое влияние на уровень мотивации учащихся. С большей вероятностью они проникнутся именно той историей, которая предоставляет им шанс почувствовать себя её частью, углубиться в её атмосферу через особый интерактивный нарратив.

Нарративная функция. Это функция создания контекста. Иными словами, именно сюжет создаёт возможность ввести в квест целый ряд сопровождающих условий, таких как историческое время, персонажи, локации и задания, связанные со всеми этими условиями. Благодаря сюжету обуславливаются задания, направленные на общение с персонажами, а также задаются обоснованные условия этого общения. Например, если по сюжету персонаж напуган, то участники квеста должны подобрать определённые слова, чтобы его успокоить, а также им следует соблюдать особый тон в разговоре с ним. Такие тонкости

очень важны, например, при отработке конкретной лексики на английском языке, а также в ситуации, когда основная цель квеста – воспитательная, включая развитие эмпатии и рефлексивных умений.

Навигационная функция. Так как зачастую сюжетная линия присутствует именно в линейном квесте, она позволяет учащимся плавно и обоснованно передвигаться от одной точки к другой, от одного задания переходить к другому, наполняя каждое действие дополнительным нарративным смыслом.

Навигаторами в рамках сюжетного квеста могут служить различные элементы.

1. События, «двигателем» которых становятся участники квеста. Например, выполнив задание в рамках квеста, ученики разбудили древнего дракона, и теперь необходимо выполнить новое задание, чтобы от него защититься. Одно действие влечёт за собой следующее, за ним третье, и так создаётся целая цепочка, из которой и строится сюжетный квест.

2. Персонажи. Персонажи могут оказывать направляющее влияние на участников квеста. Они могут рассказывать суть происходящего, давать необходимую информацию участникам, делиться с ними подсказками, предлагать посетить определённые локации.

3. Учитель. Хотя в рамках сюжетного квеста учитель также становится персонажем, он в то же время имеет особую роль, в рамках которой он как рассказчик может направлять участников к нужному пути. Однако учителю следует быть осторожным и не переусердствовать в этом вопросе, так как автономность, самостоятельность и свобода полёта мыслей учащихся являются важными условиями успешного и интересного квеста.

Образовательная функция. Каждый сюжет имеет образовательный элемент в своей основе. Если сюжет основан на исторических событиях, то у учащихся происходит активное развитие познавательного интереса в области истории. Если же квест имеет в качестве основы мир литературного произведения, то образовательный контекст сосредоточен вокруг расширения литературоведческого кругозора, а также изучения соответствующих научных, культурных или творческих дисциплин. Даже если сюжет был придуман учителем, фантастический или мистический мир может стимулировать развитие критического

мышления, творческих способностей, навыков анализа и синтеза информации, а также углубленное понимание литературных жанров и культурных архетипов.

Дополнительно на образовательную функцию могут положительно влиять отдельные повороты сюжета, речь персонажей. Также образовательное влияние имеют последствия, которые настигают учащихся после определённых сделанных ими выборов в процессе прохождения игры. Именно квест обеспечивает почву для создания ситуаций выбора, когда перед игроком есть несколько возможных действий, и ему необходимо определить наиболее правильное или наиболее продуктивное в конкретный момент.

Это далеко не полный набор функций сюжета в образовательном квесте. В каждом квесте индивидуально формируются свои функции в зависимости от заданных целей, задач, а также от фантазии и умения учителя преобразовывать.

Источники сюжета

Существует несколько форматов источников, из которых можно почерпнуть сюжет для образовательного квеста. Каждый из этих форматов имеет свои особенности, преимущества и недостатки. Рассмотрим некоторые из таких форматов на конкретных примерах.

1. Литературные произведения. Ни для кого не секрет, что литература – это настоящая кладёшь различных сюжетов, все из которых невозможно перечислить даже за всю жизнь.

Конечно, существует мнение, что на самом деле количество сюжетов ограничено. Жорж Польшти, например, считал, что в мире литературы есть всего тридцать шесть драматических сюжетов, а Хорхе Луис Борхес и вовсе сокращал количество сюжетов до четырёх. Но это так называемые основные сюжеты, к которым метафорически можно отнести ту или иную историю, опустив все ключевые подробности, которые и делают отдельную историю особенной, не повторяющей никакую другую. Даже относясь к одному из классических основных сюжетов, две истории могут быть друг на друга совершенно не похожи, потому что их суть составляют детали, события, персонажи. А это именно то, что и нужно. Именно поэтому, ища сюжет для образовательного квеста в литературе, учитель сталкивается с невообразимым количеством вариантов.

В качестве основы учитель может взять литературное произведение любого жанра, который соответствует основным жанрам сюжета квеста: детектив, фэнтези, фантастика, мемуары, исторические хроники.

Существенный плюс литературного сюжета – учащиеся через игру осваивают не только различные предметные умения и навыки и достигают воспитательных целей, но и знакомятся с самим произведением, по которому построен квест. При этом это знакомство точно запомнится учащимся надолго и не окажется безвозвратно забытым после прохождения учебной темы по литературе. Долгое и глубокое знакомство с персонажами квеста, культурным и историческим контекстом происходящего действия станет для учащихся частью их собственной жизни, а значит, оставит свой след в их развитии, в том числе интеллектуальном.

Это также является предпосылкой к реализации междисциплинарного подхода, который так актуален в современной системе образования и активно продвигается как администрацией, так и педагогами.

2. История. История, как отечественная, так и мировая, – это один из наиболее богатых и разноплановых источников для создания образовательных квестов. Под историей здесь понимаются не только те события, которые традиционно включены в школьные учебники и стандартизированные программы, но и широкий спектр малоизвестных или недооценённых событий, исторических эпизодов и отдельных фактов, которые не получили широкой огласки в образовательном контексте. Причём не получили её не в связи со своей малоинтересностью, а по большей части по причине ограниченности программы и времени, выделяемого на историю в школах. Это не является серьёзным недостатком школьной программы, так как, очевидно, на уроках невозможно освоить абсолютно всю историю в мельчайших подробностях. Однако некоторые сюжеты можно выделить и рассмотреть более пристально именно с использованием образовательного квеста, в котором любая деталь может стать частью сюжета.

Такие события могут включать локальные конфликты, забытые открытия, истории отдельных личностей, социальные и культурные явления, не вошедшие в основной курс. Они часто обладают большим потенциалом для пробуждения интереса учащихся, так как дают возможность увидеть историю с нестандартной, оригинальной стороны.

Плюсом исторических квестов являются в первую очередь аутентичность и связь с реальностью. Исторические сюжеты основаны на фактических данных, что придаёт им правдоподобность, глубину. Кроме того, если участниками подобного квеста становятся учащиеся класса с гуманитарной направленностью, то исторический контекст квеста служит элементом инструментальной мотивации.

Ещё одно преимущество исторического квеста – это многоуровневость информации. Одна и та же историческая тема может рассматриваться с разных точек зрения (политической, экономической, культурной), что позволяет варьировать глубину и широту учебного материала.

Исторический контекст предполагает широкое поле для полемики. В истории практически не существует исключительно отрицательных и исключительно положительных персонажей, особенно если речь идёт не о глобальных событиях. В связи с этим ученики могут по-разному смотреть на одну и ту же ситуацию, обсуждать её, вступать в споры, которые учителю, впрочем, необходимо тщательно контролировать. Если подобные обсуждения становятся частью игры, то обязательно следить за соблюдением этики спора, пресекать переход на личности между учащимися и другие возможные нарушения.

Работа с историей предполагает анализ источников, оценку разных версий событий, что способствует формированию у учащихся навыков критической оценки информации. Исторический квест в целом имеет большой потенциал развития именно метапредметных умений и навыков и расширения кругозора.

К недостаткам именно исторических квестов можно отнести высокий уровень требований к подготовке учителя. При создании исторического квеста необходима тщательная подготовка и проверка всех используемых фактов, чтобы избежать ошибок и мифов. Также следует найти и включить в квест аутентичные исторические источники, на основе которых учащиеся должны выполнять задания. К таким источникам относятся документы изучаемого времени, фотографии, мемуары, письма, художественные произведения соответствующего времени.

Ещё одним недостатком является низкая мобильность исторического сюжета. В отличие от вымышленных миров в нашем мире реальный исторический контекст неизменен, а история, как известно, не терпит сослагательного наклонения. Попытки внедрить в квест ситуации

выбора, существенно влияющие на сюжет, могут обернуться так, что ученики не запомнят реального положения дел и будут в дальнейшем путаться. В связи с этим если и вводить подобный элемент в исторический квест, то стоит это делать в старших классах или в вузе, когда историческая картина мира уже относительно стабильна и сформирована.

Существует возможность также совмещать художественное и историческое в образовательном квесте. Например, существуют литературные произведения, написанные на основе исторических событий, обыгрывающие их в особой манере жанра. Так, исторический контекст романа Стивена Кинга «11/22/63» связан с периодом конца 1950-х – начала 1960-х годов в США, в частности с ключевым событием – убийством 35-го президента США Джона Ф. Кеннеди 22 ноября 1963 года. Главный герой, Джейк Эппинг, через портал возвращается в 1958 год, чтобы прожить несколько лет в той эпохе и попытаться предотвратить это убийство. Роман рассказывает о путешествии во времени и показывает жизнь Америки в середине XX века, в том числе важные социальные, политические и культурные аспекты той эпохи: страх ядерной войны, развитие рок-н-ролла, бытовые мелочи и атмосферу времени. Важной темой произведения является идея, что прошлое активно сопротивляется изменениям и вмешательство в историю несёт за собой сложные последствия.

Можно создать квест на основе похожей идеи через несколько шагов.

Первым шагом необходимо задать конкретное историческое событие, которое учащимся самим хотелось бы изменить, вернувшись в прошлое. Здесь очень важно учитывать мнение учащихся. Узнать его можно, например, попросив каждого написать сочинение на тему «Какое событие истории с IX по XIX в. я хотел(а) бы изменить и почему», а затем проверив эти сочинения на предмет наиболее часто упоминаемых событий.

Затем учитель конструирует «фундамент» квеста: подробно изучает выбранный период, находит и структурирует исторические материалы, которые будут сопровождать квест, создаёт на их основе ряд сопутствующих заданий, прорабатывает персонажей.

После происходит погружение учащихся в квест. Задачами участников при этом становятся освоение в том времени, куда они «перенеслись» с помощью игры, взаимодействие с персонажами и выполнение заданий, которые ведут их к главной цели: «исправлению» исторической ошибки, которую они сами выбрали. В подобном квесте главным преимуществом является тот факт, что цель выбирают сами ученики.

В финале подобного квеста при его успешном прохождении учителю важно сделать упор на мораль, аналогичную морали в книге С. Кинга: прошлое нельзя менять. Углубить эту идею можно аргументами: прошлое привело человечество к настоящему, такому, какое оно есть сейчас, и неизвестно, смогли ли бы мы достичь всех тех успехов, которые имеем сейчас, если бы не те исторические «ошибки», которые учащиеся хотели бы исправить.

Чтобы подтвердить этот аргумент, учителю следует тщательно изучить вопрос исторического контекста выбранного события и проследить последующие причинно-следственные связи, ведущие к дальнейшим важным научным и географическим открытиям, а также экономическим, социальным и политическим изменениям. Всё в истории так или иначе взаимосвязано.

Вывод: использование исторических событий как источника для сюжета в образовательном квесте даёт мощный инструмент для развития познавательного интереса, формирования аналитических навыков и междисциплинарного мышления. Главное, подбирать такие сюжеты, которые будут одновременно образовательными и увлекательными, соответствующими уровню и интересам учащихся, а также тщательно продумывать структуру и подачу материала.

3. Кино и сериалы

Фильмы и сериалы могут быть не менее интересным источником сюжетов, чем литература. В этом случае широкое разнообразие жанров дополняется визуальной составляющей. В квесте можно использовать не только сюжетные элементы какого-либо фильма, но и фото актёров, сыгравших определённые роли в этом фильме, фото отдельных сцен, помещений, а при должной подготовке даже подключать видеоматериалы как часть игры.

Это повышает уровень заинтересованности учащихся. Визуальное, а иногда и аудиальное погружение в атмосферу игры усиливает эффект участия. Кроме того, видеоформат добавляет дополнительный

простор для создания различных заданий на его основе. Например, учащимся необходимо послушать разговор в отрывке из фильма и выявить из него определённую информацию или составить по нему психологический портрет персонажей.

4. Фантазия учителя

Разумеется, нельзя исключать и такой источник сюжета образовательного квеста, как фантазия учителя.

Может показаться, что придумать сюжет для образовательного квеста – это сложная, долгая и муторная задача, на которую у обычного школьного учителя нет ни времени, ни сил после долгого рабочего дня. Однако есть способы облегчить эту задачу и сделать её не более сложной, чем составление подробного конспекта урока.

Во-первых, нет необходимости на постоянной основе создавать сложные, многоуровневые квесты. Можно начинать с простых краткосрочных квестов, которые будут направлены на отработку конкретных предметных тем и учебного материала. Такие мини-квесты можно легко интегрировать в повседневный учебный процесс и постепенно накапливать опыт и идеи для более масштабных проектов.

Во-вторых, существуют простые пошаговые алгоритмы, которые помогают учителю структурировать свои мысли и последовательно создавать сюжет. Например, можно начать с определения учебной темы, затем продумать основные задания, которые помогут учащимся усвоить материал, а в конце связать эти задания в логическую последовательность, придав им форму истории со вспомогательными персонажами, препятствиями-заданиями и финальным достижением. Таким образом, каждая задача получает свое игровое значение и смысл. Один из таких алгоритмов – в разделе «Методика создания образовательного квеста».

В-третьих, фантазия в настоящее время считается не врождённым талантом, а навыком, который можно и нужно тренировать и развивать. Регулярное создание сюжетов для квестов способствует развитию креативного мышления, позволяет учителю экспериментировать с разными форматами подачи информации, использовать разнообразные жанры и стили повествования. Это не только обогащает учебный процесс, но и помогает сохранить собственную вовлечённость и интерес к преподавательской деятельности.

Кроме того, творческий подход учителя может значительно повысить мотивацию учеников, так как живой, оригинальный сюжет вызовет у них эмоциональный отклик и желание участвовать в учебной игре. Учитель может опираться не только на учебные темы, но и на личный опыт, культурные и литературные знания, современные события и локальные особенности, что сделает квест уникальным и остроактуальным.

Также преимуществом такого квеста является отсутствие необходимости опираться на какой-либо существующий контекст. Хотя в литературных произведениях этот контекст менее строгий, чем в исторических, всё же он существует, и учителю при работе с трудами чужой фантазии необходимо принимать во внимание особенности сюжета и мироустройства, а также подстраиваться под характеры продуманных и заранее разработанных другим человеком персонажей. Если же дело касается квеста, созданного с нуля, то учитель имеет полную свободу в выражении собственных идей, создании своих персонажей и правил. В таком случае намного легче подстроить сюжет под требуемые цели и задачи, которые определяются актуальной ситуацией в образовательной сфере у учащихся, для которых готовится квест.

Таким образом, фантазия учителя – это мощный и доступный ресурс для создания образовательных квестов, который при всей своей открытости и творческой свободе может опираться на четкие, отработанные методы и алгоритмы. Регулярная практика разработки таких квестов облегчает задачу работы с этим форматом в дальнейшем и формирует у педагога новые компетенции, позволяющие делать уроки более живыми, интересными и результативными. Это способствует устойчивому развитию как учащихся, так и самого учителя, поддерживая высокий уровень мотивации и профессионализма в образовательной деятельности.

Источники образовательного квеста не ограничиваются только этими вариантами, всегда можно найти вдохновение для квеста в другой, иногда совершенно неожиданной области. Тем не менее эти примеры – наиболее распространённые и надёжные, к ним всегда можно обратиться.

Следующая важная тема, которую необходимо иметь в виду при составлении сюжета образовательного квеста, – это его жанр. Жанр игры не менее важен, чем жанр книги, фильма или спектакля.

Его выбор следует обуславливать не только теми целями и задачами, которые вы преследуете (хотя и ими, конечно, тоже), но и личными предпочтениями учащихся. Жанровое разнообразие квестов достаточно велико, но основные, наиболее удобные для создания квеста и актуальные для системы образования жанры следующие.

Жанры сюжета

1. Детектив

Детектив как жанр образовательного квеста представляет собой интерактивное повествование, построенное вокруг расследования загадочного происшествия.

В этом формате учащиеся становятся своего рода сыщиками, которым предстоит анализировать собранные в ходе игры улики, сопоставлять факты, делать логические выводы и постепенно раскрывать тайну. Этот жанр обладает четкой структурой: есть центральная загадка или преступление, набор подсказок и свидетелей, ряд персонажей с разными ролями, от жертв и подозреваемых до помощников и антагонистов, создающих препятствия. В образовательном квесте это помогает вовлечь учащихся в процесс изучения учебного материала посредством увлекательного сюжета, побуждая их мыслить критически и системно. Таким образом, выбирая детективную историю для образовательного квеста, учитель экономит достаточно много сил, так как ему не приходится продумывать важнейшие детали заново самостоятельно. Необходимо лишь подкорректировать уже существующие детали, чтобы добиться их соответствия ряду требований, например возрасту участников, а также их актуальным предметным и метапредметным целям и задачам.

Детективная история как основа образовательного квеста – это самый очевидный и распространённый вариант. Детектив легко адаптируется под формат квеста за счёт того, что законы этого жанра автоматически делают само литературное произведение своеобразным квестом: читая детективную историю, читатель часто вместе с сыщиком изучает улики, обращает внимание на детали, вовлекается в процесс расследования и даже пытается самостоятельно догадаться, кто же совершил преступление. Авторы, зная об этом стремлении читателей, идут навстречу своей целевой аудитории и оставляют на страницах

книг достаточно подсказок, чтобы читатель мог делать различные выводы, но до самого конца выдерживают интригу, не давая никакого очевидного ответа. В этом заключается своеобразная игра.

С точки зрения образовательного процесса детективный жанр позволяет развивать целый комплекс навыков: внимательность, аналитическое мышление, умение работать с информацией, коммуникативные способности при взаимодействии с другими участниками или виртуальными персонажами.

Чтобы привести пример преимуществ детективного сюжета, возьмём в качестве примера детективное литературное произведение «Имя Розы» Умберто Эко. Сюжет этого произведения разворачивается в XIV веке, место действия – бенедиктинский монастырь в Италии. Детективная линия романа состоит в том, что два главных героя расследуют серию странных убийств, происходящих в монастыре.

Это произведение можно успешно и достаточно легко преобразовать в квест-игру для учащихся старших классов или студентов колледжа или вуза. Это обуславливается несколькими факторами. Во-первых, сюжет «Имя Розы» происходит на ограниченной территории, что позволяет определить список локаций, которые учащиеся могут изучать. Какие-то локации, например комнаты библиотеки, могут быть закрыты, но учащиеся будут знать об их наличии и о том, что в закрытых локациях хранятся особые тайны и там же можно найти путь к разгадке преступления.

Во-вторых, в самом тексте произведения автором приведены некоторые изображения. Во-первых, изображения плана монастыря, по которому можно сделать в дальнейшем карту для участников. Во-вторых, предложено изображение одной из загадок – шифр. Хоть этот шифр и достаточно сложный, но в тексте также найден ключ и дана полная расшифровка. Учитель может самостоятельно определить, насколько подробную подсказку следует сделать из этих сведений, чтобы учащиеся приняли участие в разгадке этого шифра.

В-третьих, роман безусловно предлагает многообразие персонажей с разными ролями, которые можно включить в игровой сюжет: от жертв и подозреваемых до свидетелей и антагонистов. Персонажи имеют сложные мотивации и взаимоотношения, что делает сюжет многослойным и интересным для обсуждения, развития навыков эмпатии и критического мышления.

При переложении сюжета «Имя Розы» на игровой манер учитель имеет возможность в большей мере выбирать ситуации и только отсекал лишнее, чем создавать что-то полноценно новое. В этом случае нужна только качественная визуализация и хороший отыгрыш соответствующих персонажей со стороны учителя. При этом положительный эффект будет ощутимым, так как погружение учащихся или студентов в сюжет столь значимого, основательного и глубокого произведения несомненно произведёт на них сильное позитивное впечатление.

Ещё один пример переложения детективного сюжета на игровую механику квест-технологии – сериал «Шерлок» (BBC, 2010 – 2017), основанный на произведениях Артура Конан Дойла и адаптированный к современному лондонскому контексту. Сюжет этого сериала построен вокруг расследования различных сложных преступлений, где главные герои – сыщик Шерлок Холмс и доктор Джон Ватсон. Каждая серия представляет собой завершённое дело со множеством улик, подозреваемых, свидетелей и сюжетных поворотов. При этом целевой аудиторией такого квеста могут быть как учащиеся средней школы, так и ученики старших классов и даже студенты.

Преобразование сюжета «Шерлока» в образовательный квест возможно за счёт классического отражения жанра детектива: в каждой серии есть своя общая загадка, несколько основных локаций, разнообразные персонажи с разной степенью вовлечённости и мотивацией. Ограничение места действия (например, несколько районов Лондона или конкретные здания) позволяет создать чёткую игровую карту и маршруты для участников. Разнообразные улики, которые необходимо добыть путём расспроса персонажей, изучения места преступления, выведения сложных гипотез и раскрытия шифров, соответствуют духу жанра и отлично вписываются в структуру образовательного квеста. Конечно, в сериале Шерлок представлен гением дедукции, который самостоятельно находит все важнейшие пазлы и складывает их воедино, но учитель может помочь учащимся и указать на то, какие именно пазлы необходимо сложить, чтобы получилась целостная картина. Тогда учащиеся тоже ненадолго почувствуют себя настоящими гениями и «Шерлоками».

Кроме того, сериал «Шерлок» современен и интерактивно устроен: герои часто используют новейшие технологии, социальные

сети, данные и методы анализа, что может помочь интегрировать современные информационные технологии и цифровую грамотность в образовательный процесс. Также сериал демонстрирует современный Лондон, особенности менталитета его жителей и некоторые социальные проблемы. Если эти элементы будут включены в квест, то учащиеся смогут значительно расширить кругозор, и у них повысится страноведческая мотивация к изучению культуры Англии.

Учитель также может выбирать элементы сюжета для включения или исключения в зависимости от уровня подготовки учеников, расширять и усложнять задания, добавлять роль игровых персонажей и разные сценарные ходы. Разнообразие серий и сюжетов даёт учителю простор выбора наиболее подходящего контекста для тех или иных целей и задач.

Ещё один плюс использования сериалов – это возможность показа видеофрагментов, включающих диалоги персонажей, локации и даже отдельные улики, которые могут содержать что угодно: предмет, действие персонажа, звук и т. д. Благодаря наличию видеофрагмента появляется возможность создать более интересные и многогранные задания на основе таких необычных подсказок и улик.

Адаптация сюжета сериала «Шерлок» в образовательный квест выглядит эффективным инструментом для организации интерактивного квеста, позволяющего объединить классические детективные элементы с современными образовательными технологиями и социальными навыками.

2. Фэнтези

Жанр фэнтези в образовательном квесте представляет собой увлекательное повествование, построенное на основе вымышленных миров, магии, мифических существ и необычных приключений. В таком квесте учащиеся погружаются в атмосферу фантазии, где они становятся героями, выполняющими задачи в волшебной или альтернативной реальности.

Фэнтези-квест обладает высоким потенциалом для развития творческого и критического мышления, потому что участникам приходится решать нестандартные задачи, придумывать оригинальные способы преодоления препятствий и взаимодействовать с богатым миром персонажей и событий, которые не ограничены законами нашей при-

вычной реальности. В образовательном плане это помогает формировать умения планировать, анализировать и принимать решения в условиях неопределённости и постоянных изменений.

Кроме того, фэнтези способствует развитию воображения и эмоциональной вовлечённости, что обеспечивает глубокое усвоение учебного материала. В таких квестах интерактивно интегрируются различные учебные предметы – от истории и иностранных языков до естественных наук и искусства, что создаёт междисциплинарный подход и расширяет образовательный кругозор.

Приводя пример такой интеграции, стоит упомянуть, что в уроки иностранного языка квест легко интегрируется на основе языка проведения игры и произведения, являющегося сюжетной основой квеста. Все остальные предметы интегрируются через большее количество шагов, но ненамного сложнее.

Так, биологию, в том числе раздел ботаники, можно включить в качестве предметного материала квеста, если сделать главной задачей учащихся поиск особого растения. Сперва учащиеся должны выяснить свойства этого растения, анализируя его описание, которое состоит из сравнений этого растения с другими, настоящими и изучаемыми в курсе ботаники. Затем это растение нужно найти, изучив особенности ареала его распространения и соседствующие с ним цветы.

В мире фэнтези по-новому могут раскрыться и задачи по физике. Например, участникам квеста будет необходимо передвигаться на различных видах транспорта и рассчитывать свой путь с помощью формул из раздела механики; создавать иллюзии, пользуясь законами оптики; заново изобретать электричество в мире, где всё держалось на магии, но магия исчезает.

Еще один важный аспект жанра фэнтези – это возможность гибкого оформления и адаптации сюжета под конкретные учебные цели и возрастные особенности учащихся. В зависимости от поставленных задач учитель может создать множество различных вариантов фэнтезийного мира и взаимодействия с ним. Этому способствуют разнообразие существующих произведений в этом жанре, а также сама вариативность жанра.

Фэнтези делится на два основных поджанра: низкое фэнтези и высокое фэнтези. *Низкое фэнтези* – это поджанр, когда действие происходит в привычной нам реальности, в которой есть некий тайный волшебный мир, скрытый от глаз обычных людей.

Примеры низкого фэнтези – книги Джоан Роулинг, повествующие о Гарри Поттере, так как в них существует современный мир, а магия становится его тайным дополнением. Волшебную школу, в которой учится Гарри Поттер, знают и любят многие представители молодого поколения, поэтому использование этого волшебного мира в качестве основы сюжета – это достаточно удачный ход. При этом даже не обязательно прибегать к внедрению в квест тех же главных героев, которые участвовали в книге. Вместо этого можно сохранить второстепенных персонажей, учителей и учеников, а главными героями станут участники квеста. Для них можно также придумать новые волшебные истории, которые проведут их по знакомым коридорам и движущимся лестницам школы к её новым захватывающим тайнам. Такой подход открывает широкие возможности для любой школьной дисциплины и не только.

Высокое фэнтези – это поджанр, в котором действие происходит в совершенно иной реальности, не связанной с нашей, и весь основной фокус произведения направлен именно на сверхъестественную его составляющую.

Яркий пример высокого фэнтези в литературе – «Властелин колец» Дж. Р. Толкиена. Безграничный волшебный мир, населённый самыми разными видами волшебных существ, представляет собой необъятный простор для фантазии и реализации самых смелых идей через образовательный квест.

Ученики могут как сосредоточиться на едином блоке локаций, между которыми они могут перемещаться и постоянно исследовать их, общаясь с конкретным набором заранее знакомых персонажей, так и отправиться в длинное путешествие, состоящее из ряда уникальных мест и неожиданных знакомств.

Таким образом, жанр фэнтези в образовательном квесте – это эффективный и гибкий инструмент сочетания обучения и игры. В нём существует безграничный простор для деятельности и идей, а также широкий выбор произведений, на которые можно сделать упор для дальнейшей разработки любого вида квеста.

3. Фантастика

Жанр фантастики в образовательном квесте – это захватывающая форма повествования, основанная на научных или технических идеях, которые выходят за рамки обыденного опыта, но при этом опираются на логические и научно обоснованные предпосылки. В таком квесте учащиеся оказываются в мире будущего или параллельной реальности, где им предстоит столкнуться с неизвестными технологиями, необычными научными открытиями и яркими социальными дилеммами.

Фантастические произведения часто включают широкий спектр сюжетных линий: от космических путешествий до сложных этических вопросов, связанных с робототехникой и искусственным интеллектом. Благодаря этому квесты на их основе могут включать разнообразные задания, стимулирующие одновременно освоение самых разных предметных навыков и умений, развитие эмпатии, эмоционального интеллекта, общего кругозора и творческого мышления.

Как и фэнтези, фантастика представляет собой обширный жанр с множеством вариаций его использования в рамках игры. Это может быть как длительное приключение по широкой карте, так и работа над каким-либо научно-техническим проектом, который требует решения множество задач, связанных с определённой предметной сферой.

В области биологии это может быть выращивание какого-то нового вида растений, который спасёт планету от истощения кислорода в атмосфере. В области истории – учитель может предложить учащимся взглянуть на отдельные исторические события с точки зрения далёкого будущего или же разыграть идею с использованием машины времени, как в фильме «Назад в будущее». А с точки зрения физики ученики могут углубиться в изучение принципов работы механизмов, которые позволят человеку путешествовать между галактиками.

Отличными примерами произведений в жанре фантастики, которые могут быть использованы в качестве основы для квест-технологии, могут быть названы:

- «451 градус по Фаренгейту» Рэя Брэдбери. Это произведение, уже ставшее классикой антиутопии, подходит для квестов по обществознанию и литературе. Оно позволяет исследовать темы контроля информации, свободы слова и этики технологий. Также можно задействовать его на уроках истории с целью проведения параллелей с реальными случаями цензуры и уничтожения культурного наследия.

- «Дюна» Фрэнка Герберта может быть рассмотрена как основа для квеста по биологии и экологии, поскольку в центре внимания произведения находится редкая экосистема планеты Арракис, поднимаются вопросы адаптации организмов к экстремальным условиям, обсуждаются проблемы экологического взаимодействия. Кроме того, темы географии можно включить при изучении ландшафта пустыни, климатических особенностей и влияния человека на природу.

- «Темная материя» Блейка Крауча замечательно подходит для квестов по физике и математике, так как в книге исследуются параллельные миры, теории многомерности и вероятностей. Задания могут включать моделирование физических процессов, рассуждения об альтернативных реальностях и практику вычислительных навыков.

Фэнтези – это многогранный жанр, который в качестве основы образовательного квеста может предложить самые разные варианты взаимодействия и задач.

4. Документальное повествование

Образовательный квест может представлять собой игру не только по какой-либо выдуманной истории, но и по историческим событиям, как уже было выяснено нами ранее. Это в то же время даёт возможность учителю создавать квест в документальном жанре. В таком случае события игры отражают собой события реального мира. При этом документальный квест может отражать не только какой-либо исторический контент, он также может быть реализован на основе актуальных событий.

Образовательный квест в документальном жанре, основанный не только на исторических событиях, но и на актуальных ситуациях, открывает новые возможности для практического обучения и развития у учащихся навыков принятия решений в реальных условиях. Так, например, учитель основ безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) может организовать профилактический квест, посвящённый безопасному поведению в лесу. Ни для кого не секрет, что посещение леса – это мероприятие, которое требует особой осторожности, и даже имея опыт в этой сфере, человек может заблудиться и не суметь самостоятельно найти выход.

Пример работы с документальной информацией и составления актуального образовательного квеста

Для того чтобы создать реалистичный сюжет, учитель ОБЖ может провести анализ реального опыта деятельности различных поисковых отрядов, специальных служб и волонтерских организаций, занимающихся поиском пропавших в лесу людей. При этом по понятным этическим соображениям для игры не стоит брать полноценные реальные истории пропажи. Наилучшим вариантом будет создание усреднённого сюжета, охватывающего типичные проблемы и задачи, с которыми сталкиваются поисковые отряды в процессе своей работы.

Подобная игра может быть выстроена в виртуальном режиме, а её целью будет закрепление полученных на уроке знаний о соблюдении мер предосторожности при посещении леса.

Учитель проводит урок и даёт учащимся информацию о правильном поведении в лесу. Когда до конца урока остаётся пятнадцать минут, учитель при помощи специальной доски и проектора включает слайды квеста. Во введении учитель сообщает ученикам, что теперь они играют роль грибников, которые планируют отправиться в лес. На каждом из слайдов есть отдельное задание для учащихся.

Сперва ученикам необходимо выбрать одежду, в которой они пойдут в лес. На слайде должно быть представлено несколько вариантов, только один или два из которых будут правильными.

На втором слайде учащимся должен быть представлен рюкзак, который им нужно собрать и взять с собой в лес, а также большое количество различных предметов, из которых они смогут выбрать то, что действительно необходимо в лесу. Следует на слайде определить число предметов, которые поместятся в рюкзак, чтобы учащиеся выбирали вдумчиво. Например, среди предлагаемого инвентаря могут встретиться компас, фонарик, зажигалка, любимая игрушка, книжка, сачок, удочка и другие варианты вещей, а учащимся нужно будет выбрать всего три, которые они точно с собой возьмут. Учащиеся подтвердят усвоение полученных на уроке знаний, если выберут компас, фонарик и зажигалку, так как эти предметы более необходимы в лесу, чем остальной набор.

Третий и последующий слайды могут демонстрировать лесные пейзажи в стиле панорамной прогулки по лесу. Учащиеся могут самостоятельно решать, куда им повернуть, на что ориентироваться, какие предметы из инвентаря использовать.

Учитель также может разыграть с учащимися ситуацию, в которой они всё-таки заблудились, чтобы выяснить, насколько хорошо они усвоили правила поведения в такой ситуации и какими будут их дальнейшие действия.

Разумеется, можно справедливо заметить, что ученики, находясь в классе, не будут испытывать паники из-за ситуации в виртуальной игре, поэтому эмоции не повлияют на их поведение так, как могли бы повлиять в случае такой нежелательной ситуации в реальной жизни. Однако выработка готовых верных паттернов поведения в любом случае является полезным и верным решением для учителя. Такой подход формирует не абстрактные знания, а умение применять их в конкретных жизненных ситуациях.

Для создания максимально достоверного и практико-ориентированного квеста целесообразно привлекать волонтеров и специалистов из поисковых организаций, таких как «ЛизаАлерт», которые могут поделиться актуальной информацией и опытом, а также помочь корректно построить сценарий и обучающие задания.

Перенос такого квеста из виртуального формата в реальный требует более серьезной подготовки и соблюдения множества формальностей. В частности, проведение настоящих учений в лесной зоне предполагает обязательное получение разрешений от местных властей, согласование с лесничеством, организацию мер безопасности для участников, страхование ответственности, разработку плана эвакуации и взаимодействие с экстренными службами. Такая подготовка значительно повышает логистическую и административную сложность мероприятия, а также требует серьезных затрат времени и ресурсов. В связи с этим нам видится, что проведение профилактического квеста на виртуальной основе экономит много сил и ресурсов на всех вовлеченных уровнях.

Подобный квест можно проводить также не только среди учащихся школ, но и среди студентов, так как занятия подобного профиля редко проводятся в общеобразовательных учреждениях, и зачастую такие важные знания остаются не усвоенными учащимися даже к моменту поступления в вуз.

Таким образом, квесты, основанные на документальном повествовании, могут иметь глубокую привязку к реальной жизни и актуальным проблемам общества, помогать проводить профилактику подобных проблем и распространять жизненно важную информацию среди молодёжи, а также прочно закреплять эту информацию в сознании учащихся.

ПЕРСОНАЖИ

Говоря о сюжетном квесте, нельзя обойти стороной такую основательную тему, как персонажи квеста. Персонажи являются «движущей силой» сюжета, а вместе с ним воспитательного и в целом образовательного процесса внутри этой игры.

Персонажи могут быть положительными и отрицательными, постоянными и временными, важными и второстепенными. Положительные персонажи выступают помощниками, наставниками или союзниками игроков, направляя их, предоставляя полезную информацию или ресурсы, поддерживая мотивацию и стимулируя активность. Они создают положительный эмоциональный фон и способствуют формированию ценностей, которые заложены в образовательном замысле квеста.

Отрицательные персонажи, напротив, могут выступать антагонистами или препятствиями, создавая конфликты, ставя задачи и провоцируя игроков искать новые решения. Их роль важна для развития критического мышления, умения анализировать ситуацию и преодолевать трудности.

Постоянные персонажи присутствуют на протяжении всего квеста, обеспечивая связность сюжета и стабильность в восприятии истории. Временные персонажи появляются лишь в отдельных эпизодах или ситуациях, служат для внесения новых сюжетных поворотов, введения дополнительных задач или раскрытия определённых аспектов темы.

Персонажи могут обладать разным уровнем детализации и глубины проработки: от простых функциональных фигур, необходимых

для выполнения игровых действий, до многогранных образов с индивидуальными чертами, мотивацией и предысторией. В образовательном квесте это позволяет удерживать внимание и интерес учащихся, а также формировать эмпатию, способствуя более глубокому усвоению материала через эмоциональное включение.

Важным аспектом при создании персонажей представляется их связь с образовательной целью квеста: каждый персонаж должен нести в себе смысл и функцию, направленную на развитие умений, знаний и навыков, заложенных в сценарий. Таким образом, персонажи становятся ключевыми элементами, через которые воплощается педагогический замысел и достигается интерактивное обучение в рамках квест-технологии.

1. Проводники и помощники

Проводники, как правило, сопровождают учащихся на протяжении всего квеста. Их цель – помогать участникам сориентироваться в новой среде, в которую их погружает образовательный квест. Они могут помогать ученикам найти разгадку к поставленной задаче, направить их к верному решению.

Через персонажей-помощников учитель может реализовывать свою функцию модератора игры и давать учащимся подсказки.

Воплощением персонажа-проводника может быть, например, клиент, который обратился в детективное агентство в связи с тем, что у него что-то украли. Тогда этот персонаж сопровождает учащихся на протяжении всего квеста, направляет их по локациям, раскрывает подробности проблемы, знакомит с другими персонажами и является главным лицом, с которым необходимо проводить обсуждение хода расследования в случае необходимости. Также именно этот персонаж в итоге помогает оценить, насколько успешно учащиеся справились с задачей, так как он служит своего рода заказчиком расследования и заинтересованным в его результате лицом. Он оценивает полноту и точность собранной информации, умение участников анализировать данные, делать выводы и презентовать итоги своих действий, а также нести за них ответственность как личную, так и коллективную в случае групповой работы над квестом. Так персонаж-проводник становится связующим звеном между игровым процессом и образовательными целями, позволяя учителю контролировать и направлять учебный процесс ненавязчиво и органично.

Кроме того, проводник может выполнять функцию эмоциональной опоры для участников, поддерживая их мотивацию и заинтересованность на протяжении всего квеста. Его диалоги и взаимодействия с игроками помогают структурировать ход игры, не давая им потеряться или застрять на сложных этапах, что особенно важно в образовательных сценариях, где сохранение вовлечённости является ключевым фактором успеха.

Таким образом, персонаж-проводник – это одновременно навигатор в сюжетном и игровом пространстве и педагогический инструмент, через который реализуются элементы поддержки, оценки и обратной связи в процессе обучения посредством квеста. Это позволяет обеспечить баланс между вызовом для учащихся и необходимой поддержкой для успешного освоения материала.

2. Носители информации

Это персонажи, которые обладают информацией, необходимой учащимся для дальнейшего прохождения квеста. Такие персонажи обычно вводятся для стимуляции учащихся к общению по каким-либо определённым правилам, которые учащимся необходимо соблюдать, чтобы гарантированно получить нужную им информацию.

В образовательном контексте носители информации могут быть задействованы для создания ситуаций, требующих внимательности, такта и этичности при взаимодействии. Например, случайные свидетели преступления в детективном квесте – это носители информации, с которыми необходимо общаться очень осторожно и вежливо, чтобы не вызвать слишком эмоциональную реакцию.

Также носителями информации могут быть обитатели магического леса в реалиях фэнтези, знающие верную дорогу, но требующие выполнить ряд заданий, прежде чем поделиться с учениками своими знаниями. Например, мудрые обитатели волшебного леса часто становятся своеобразными «стражами» знаний, готовыми раскрыть секреты лишь после того, как учащиеся выполнят определённые действия: найдут для них волшебный предмет или разгадают загадки. Это стимулирует развитие у учащихся навыков анализа, синтеза, дедукции, индукции, внимательности, эмоционального интеллекта, коммуникативной рефлексии и других метапредметных умений.

Таким образом, носители информации создают интерактивные, контролируемые условия общения, способствующие углублению понимания материала и развитию личностных компетенций.

3. Злодеи

Разумеется, в некоторых квестах находится место и для такой группы персонажей, как злодеи. Эти персонажи мешают учащимся достичь цели, подтасовывают подсказки, вводят участников в заблуждение, а также устраивают им препятствия и запутывают следы. Порой сама цель квеста – это так или иначе «победить» или «обезвредить» злодея, который и является причиной возникновения основной, центральной проблемы квеста.

Иногда злодеи выступают в качестве катализаторов группового взаимодействия, побуждая игроков объединяться для совместного преодоления трудностей. Это усиливает командный дух и развивает навыки сотрудничества, коммуникации и разрешения конфликтов.

Важно, чтобы образ злодея в образовательном квесте не был чрезмерно стереотипным или однообразным. При продуманном подходе злодей может обладать мотивами и внутренними противоречиями, что позволяет учащимся лучше понять сложность возникающих проблем и формирует более широкий взгляд на изучаемую тему.

Например, если в конце детективного квеста выяснится, что злодей украл важное изобретение для того, чтобы оно не попало в руки к неправильным людям и не принесло большого вреда, у учащихся возникает пища для размышления о том, насколько этот поступок можно назвать действительно неправильным. Такие дилеммы особенно полезны для развития рефлексивных умений.

4. Как создать живого и интересного персонажа

Если речь идёт о построении квеста на основе какого-либо существующего произведения и замысел квеста подразумевает привлечение нескольких образов уже существующих персонажей, то важно хорошо ознакомиться с наполнением этих персонажей. А именно с их характерами, образом мыслей, принципами, целями, прописанной историей.

Чем весомее и длиннее роль персонажа в образовательном квесте, тем более проработанным должен быть его образ и тем лучше должен быть знаком с этим образом учитель.

Персонаж в образовательном квесте может проявляться в двух вариантах: заочном и очном. *Заочное проявление* – такое взаимодействие с персонажем, когда учащиеся знают о нём, могут анализировать результаты его деятельности, например, читать его записки, изучать его комнату, обсуждать его с другими персонажами и так далее, но при этом не взаимодействуют с персонажем напрямую. *Очное проявление* персонажа – это непосредственное взаимодействие учащихся с этим персонажем, например, диалог с ним, оказание ему помощи, просмотр и другие варианты прямого взаимодействия.

Если персонаж появляется в квесте исключительно заочно, то учителю не требуется досконально прорабатывать его характер, модель поведения и другие детали. Необходимо проработать только те элементы, с которыми учащиеся напрямую взаимодействуют. Однако всё же стоит учитывать, что эти элементы не должны быть разрозненными и противоречащими друг другу. В конечном итоге образ персонажа должен быть целостным и понятным.

Если у персонажа есть небольшая эпизодическая очная роль, в условиях которой взаимодействие с учащимися всё-таки происходит, это тоже не обязывает учителя прорабатывать его детально. Например, если в детективном квесте учащимся необходимо допросить официанта, который видел в кафе некую сцену, гораздо больше внимания следует уделить проработке этой сцены, чем характеру официанта. В диалогах и взаимодействиях важнее делать акцент на их целях, чем на самих персонажах. Функция персонажа-официанта из примера состоит в передаче информации, поэтому упор делается на эту информацию, а не на самого персонажа.

Когда дело касается персонажей-помощников, которые появляются несколько раз в процессе квеста, или даже персонажей-проводников, которые сопровождают участников практически непрерывно, также следует держать в фокусе именно их функцию при проработке их образов. Однако функции таких персонажей обычно намного шире, чем простая передача информации, и напрямую связаны с их характерами и личными особенностями. В основу этих персонажей могут войти одновременно и навигационная функция, и контекстуальная, и рефлексивная – т. е. стимулирование к саморефлексии, и все они реализуются через прямое общение участников с персонажем. Кроме того, с такими персонажами учащиеся общаются больше и на более широкий

круг тем. Например, вместе с клиентом, который заказал расследование, детективы могут обсуждать свои теории и гипотезы, делать предположения по дальнейшим шагам, а также расспрашивать его обо всех деталях его жизни для сбора полноценной картины преступления. Такого персонажа, разумеется, важно проработать как можно лучше.

При этом не обязательно, чтобы образ персонажа в квесте на сто процентов совпадал с тем, что прописано автором в изначальном произведении. Так же как учитель меняет сюжет произведения, чтобы подстроить его под изучаемую тему, он может изменить и персонажа, чтобы тот выполнял требуемые функции более эффективно. Чего не стоит менять, так это главных отличительных черт, по которым этого персонажа в целом можно узнать и без которых это уже будет не он.

Например, Гермiona из серии книг Джоан Роулинг о Гарри Поттере начитанная, умная, ответственная, предпочитает соблюдать правила и всегда готова помочь друзьям. Эти качества нельзя убирать из её характера, иначе потеряется её узнаваемость и связь с оригинальным образом.

Работа с оригинальными персонажами, т. е. теми, которых учитель придумывает сам, с нуля, в определённых аспектах становится одновременно и проще, и сложнее. Проще в том плане, что нет необходимости подстраиваться под известный, уже выработанный образ. Ведь чем лучше персонаж знаком учащимся, тем выше вероятность, что в какой-то момент они отвергнут вашу интерпретацию этого персонажа, особенно если дело касается учащихся младшей и средней школы. Они легко могут сказать: «Этот персонаж так бы не сказал!» или «Этот персонаж так бы не поступил». Это нарушит ход игры.

Однако при этом оригинального персонажа учителю необходимо создавать самому, придумывать ему историю, характер, отличительные черты.

Для того чтобы упростить проработку персонажей квеста, как оригинальных, так и авторских, можно использовать такой известный и простой способ, как составление **анкеты персонажа**. В рамках анкеты указывается и систематизируется основная информация о персонаже, которая может понадобиться при прохождении квеста. Этот способ эффективен как при изначальном формировании персонажей, так и при их дальнейшем внедрении и участии в квесте, так как учителю может быть нелегко удерживать всю эту информацию на протяжении нескольких недель, пока идёт квест.

Примерная анкета персонажа

1. Имя.
2. Возраст.
3. Пол.
4. Функция в квесте (роль)
5. Цель и задачи в квесте.
6. Эпизоды появления (описание сцен и ситуаций, где персонаж появляется).
7. Основные черты характера.
8. Внешний вид (краткое описание).
9. Взаимодействие с игроками: тип и стиль общения. Ключевые слова или фразы, которые использует персонаж.
10. Мотивация и цели персонажа.
11. Особые навыки или знания, которые персонаж предоставляет.
12. Связь с другими персонажами (отношения, конфликты, союзники).
13. Возможные подсказки или информация, предоставляемая персонажем.
14. Эмоциональное влияние на участников (что вызывает у игроков персонаж).
15. Дополнительные заметки для учителя.

При необходимости анкету можно сокращать, убирая отдельные пункты, или добавлять дополнительные пункты в особых случаях.

5. Визуальное представление персонажа

Для наилучшего погружения в атмосферу квеста и повышения реалистичности персонажа удачным решением будет использовать визуальные образы, изображения персонажей квеста. При этом если визуальное изображение заочных персонажей является желательным, то визуализация персонажей, с которыми у учащихся есть очное взаимодействие, – это обязательное условие.

Если есть такая возможность, во время взаимодействия с персонажем его изображение следует выводить на большой экран. Если экрана нет, то следует распечатать это изображение и зафиксировать его на видном месте.

Где же взять изображение персонажа? Если речь идёт о составлении квеста на основе фильма или сериала, то это простая задача: можно

взять образ актёра в роли этого персонажа, найти фотографии с ним или сделать скриншоты, а затем использовать эти изображения. Так же можно поступить, если персонаж – это герой мультфильма: просто использовать нарисованное изображение героя.

Если берётся персонаж из какой-либо книги, и, соответственно, каноничного визуального образа этого персонажа нет, то можно прибегнуть к трём вариантам решения этой проблемы.

1. Рисунки фанатов. К известным произведениям зачастую рисуют много иллюстраций. Можно поискать рисунки с изображением нужного персонажа в Интернете и выбрать такую работу, которая визуализирует персонажа наиболее близко к его описанию.

2. Фотографии актёров, моделей. Поискать в Интернете фотографии людей в образе, близком к персонажу. Если у персонажа нет каких-то особенно ярких отличительных черт, то можно использовать обычное фото актёра, подходящего по типуажу. В этом случае важнее становится показать функцию, чем внешность. Например, если персонаж врач, то следует найти фото человека в белом медицинском халате.

3. Генерация изображений с помощью нейросетей. Обычно в нейросетях есть возможность сделать несколько бесплатных попыток, поэтому не придётся платить за это. Примером такой нейросети может послужить Leonardo.AI. Прямая ссылка: <https://leonardo.ai/>.

6. Взаимодействие

В рамках квеста существуют две субъектные стороны: участники и персонажи. Персонажи тоже могут совершать сюжетные действия, говорить и даже влиять на ход истории, но при этом всеми действиями персонажей управляет всего один человек – учитель. В связи с этим все взаимодействия с персонажами для учащихся происходят через учителя.

Как это происходит? Например, по сюжету квеста персонаж приходит к учащимся, чтобы попросить у них как у детективов помощи в поиске пропавшего изобретения. Чтобы воплотить в жизнь эту сцену, учитель показывает на экране локацию – офис детективного агентства. В этой локации появляется изображение персонажа. Затем учитель озвучивает реплики этого персонажа, учащиеся вступают с ним в диалог. Учитель, на основе собственного понимания персонажа, отвечает на вопросы, делает ремарки. При этом от собственного лица учитель

может комментировать действия персонажа, например «Он нахмурился», «Он сложил руки на груди и встал в закрытую позу».

Таким образом, взаимодействие осуществляется через игру и описания.

Разумеется, виртуальный вариант представления персонажей и взаимодействия с ними не единственный из возможных. Например, если рассматривать более сложный вариант организации, образовательный квест может разрабатываться учителем для младших или средних классов с привлечением старшеклассников, и старшеклассники в таком случае берут на себя роль персонажей и отыгрывают их в режиме реального времени. Тогда квест приобретёт черты иммерсивного театра, что позволит всем участникам этой игры приобрести неповторимый интересный опыт.

ЛОКАЦИИ

Важный элемент квеста – локации, т. е. места действия, в которых разворачивается сюжет образовательного квеста. Такими местами могут быть дома персонажей внутри и снаружи; место преступления в детективном квесте; путь, по которому персонажам необходимо пройти; улица; лес; кафе и множество других вариантов, соответствующих сюжету конкретного квеста.

Локации могут быть использованы тремя разными способами.

1. Фон

Локации образовательного квеста могут выступать в качестве обыкновенных фоновых декораций для основных сюжетных событий. В таком случае они либо обозначаются устно, либо представляют собой не привлекающие внимания изображения на фоне персонажей или заданий квеста. С фоновыми локациями нельзя взаимодействовать, они не несут серьёзного смысла. Однако это не самое эффективное использование возможностей технологии квеста.

2. Виртуальные интерактивные локации

Интерактивная локация – это место, с которым участники квеста могут как-либо взаимодействовать. Такие локации уже несут определённый смысл и выполняют какую-то функцию. Есть несколько способов взаимодействия с местностью в виртуальном режиме.

Во-первых, учащиеся могут осматривать локацию. Например, если это дом какого-либо персонажа, то по виду этого дома можно сделать некоторые выводы о его жильце. Учитель, в свою очередь, заранее составляет локацию так, чтобы в ней были заметны предметы, говорящие что-то о персонаже. Так, если через локацию учащимся необходимо выяснить, что персонаж – художник и у него есть собака, то в его комнате можно разместить краски, холсты, картины, а под столом спрятать собачью миску.

Во-вторых, участники квеста могут обращать внимание на отдельные предметы и рассматривать их. Например, если в комнате есть включённый ноутбук, не требующий пароля, можно предположить для учащихся возможность изучить содержимое ноутбука. А если учащихся сопровождает какой-либо персонаж, то следует дать участникам возможность расспросить его о некоторых предметах. Так, если в комнате находится собранный чемодан, можно спросить у хозяина комнаты, был ли он в путешествии или только собирается, или, может быть, к нему приехали гости. Такое внимание к деталям развивает коммуникативные рефлексивные умения, так как участники учатся создавать психологический портрет персонажей через образ результата их деятельности.

В-третьих, среди вещей внутри локации можно также спрятать подсказку к дальнейшим действиям в виде улики, шифра, записки. Например, в комнате персонажа можно сделать шкафчик, в котором участники квеста найдут записку с тайным кодом. Ещё вариант: выложить тайный код картинами на стене комнаты персонажа.

3. Интерактивные локации в реальной жизни

Наиболее сложный, но при этом реалистичный образовательный квест предполагает создание физических декораций, которые имитируют определённые локации внутри квеста. Такие декорации непросто воссоздать в рамках школы, однако если квест планируется, например, в летнем лагере, то это предоставляет больше возможностей для подобных экспериментов. В настоящих офлайн-декорациях участники квеста будут чувствовать большее погружение в атмосферу игры.

Иногда можно совмещать виртуальные локации с элементами игры в реальной жизни. Например, основная часть сюжета может затрагивать виртуальную локацию, и на экране в классе будет демонстрироваться комната персонажа, но одним из заданий будет поиск

настоящего листка с подсказкой в самом помещении класса. Это позволит одновременно использовать преимущества виртуальной среды и в то же время сильнее погрузить учащихся в атмосферу квеста, перенеся часть игры в более реальные условия.

Таким образом, локации могут быть как простым фоновым дополнением, так и важным интерактивным элементом квест-технологии в зависимости от целей, планов и фантазии учителя, разрабатывающего игру.

4. Визуализация виртуальных локаций

Чтобы добиться убедительной и функциональной визуализации локаций, необходимо подбирать соответствующие изображения. Их можно искать в поисковиках, подбирая запросы под свои нужды. Этот способ подойдёт для стандартных локаций, таких как лес, природа, пляж, городская улица.

Если требуется конкретная городская улица, можно воспользоваться картами в режиме панорамы. В этом режиме, нажимая на стрелочки, можно перемещаться по городу, совершая виртуальную прогулку. Учитель может сделать скриншот нужной улицы и дома, а может использовать сами панорамы прямо внутри квеста, чтобы учащиеся тоже «прогулялись» таким образом по нужному кварталу. Однако для этого следует заранее позаботиться о доступе к хорошей технике и стабильному интернет-соединению.

Если же появляется необходимость визуализировать что-то уникальное, например комнату персонажа с конкретным набором предметов, то можно снова воспользоваться нейронными сетями для генерации изображений по запросу.

Визуализация локаций очень важна для полноценного погружения в атмосферу квеста и повышения реалистичности игры, поэтому к подбору изображений следует подходить ответственно, не помещать на фон лишних отвлекающих деталей, которые выбиваются из времени или места повествования. При должном внимании локации могут служить отличным полем для изучения, поиска загадок и раскрытия тайн.

ЗАДАНИЯ

Наконец, главная интерактивная часть образовательного квеста — это задания. В них сосредоточен весь обучающий, воспитательный и развивающий потенциал этой образовательной технологии.

Спектр заданий в квесте не ограничен ничем, кроме фантазии учителя. Они должны естественным образом быть связаны с сюжетом и происходящими в нём событиями. Наилучшим вариантом будет тот, когда сама суть задания переплетена с сюжетом игры и логически объясняется через этот сюжет.

Существует несколько основных видов заданий, которые можно органично использовать в самых разных сюжетах.

1. Шифры

Именно задания, содержащие шифры и загадки, являются самыми интригующими и интересными для участников любого квеста. Ни с чем не сравнится удовольствие от того момента, когда ты наконец разгадываешь зашифрованный код и отгадываешь решение той загадки, которая особенно долго заставляла тебя ломать над ней голову.

Для того чтобы вплести в сюжет квеста целый ряд взаимосвязанных загадок, необходимо учесть несколько важных факторов.

Во-первых, учителю следует всегда держать в голове уровень знаний и когнитивных способностей своих учеников. Если даже загадка выглядит для учителя невероятно интересной, но окажется слишком сложной для учащихся, то никакого удовольствия бессмысленное сидение над ней часами никому не принесёт. И даже когда её смысл будет раскрыт, её мотивирующая и познавательная функции не будут выполнены.

Одним из главных факторов мотивации для учащихся выступает ситуация успеха. Самый лучший урок – это урок, на котором ученик приложил много усилий, постарался и у него получилось всё, что он задумал в самом начале. По такому же сценарию должен двигаться и образовательный квест. В связи с этим у каждой загадки должно быть решение, достигнуть которого можно, если приложить обоснованное, реалистичное количество усилий.

Во-вторых, с некоторыми видами загадок учащиеся должны быть ознакомлены заранее. Как это ни удивительно, ученики могут просто не знать о существовании большинства тайных шифров. Если они столкнутся с незнакомым видом шифра, они опять-таки застрянут надолго, не зная, как подступиться к этой загадке. Не стоит заставлять учеников изобретать велосипед. Даже лучших профессиональных шпионов обучают разгадывать шифры на десятках успешных примеров.

Загадки можно составлять как на основе уже существующих шифров, так и придумывая шифры самостоятельно.

Шифр Цезаря – это шифр подстановки, когда каждая буква в слове заменяется на другую букву, находящуюся на фиксированном числе позиций левее или правее от неё в алфавите. Например, если в слове «Квест» каждую букву заменить на следующую по алфавиту, то получится слово «Лгёту».

Шифром Цезаря можно писать тайные записки и послания или называть файлы на рабочем столе персонажа, которому есть что скрывать. Для шифра Цезаря нужен ключ, так как зачастую подобрать его бывает непросто, особенно для неопытных участников. Ключ в виде цифры, обозначающей количество шагов от изначальной буквы, а также в виде стрелочки, обозначающей направление этих шагов, может быть получен участниками в качестве бонуса за успешное выполнение какого-либо задания.

Шрифт Брайля – рельефно-точечная система письма, предназначенная для чтения и письма незрячими и слабовидящими людьми. Эта система использует точки для обозначения букв, и её также можно использовать в качестве шифра. Через эту систему какое-либо слово можно зашифровать в изображении, сделав заметный, но не очевидный узор.

Вот так выглядит слово «квест», зашифрованное шрифтом Брайля (рис. 3):

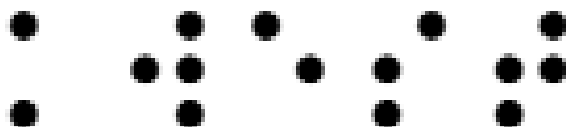


Рис. 3. Слово «квест» шрифтом Брайля

Такой паттерн теперь можно использовать в записке какого-либо персонажа в неизменном виде либо поступить тоньше и спрятать паттерн в локации, чтобы учащимся пришлось проявить особую внимательность для поиска подсказки. Например, можно разместить картины в рамках на стене по этому паттерну. Ещё один вариант: показать в локации книжный шкаф, на полках которого книги расположены в чётком соответствии с тем, как расположены точки в зашифрованном слове.

Например, это может выглядеть так, как на рис. 4.



Рис. 4. Шифровка слова в локации

На рис. 4 каждый предмет на полке обозначает точку. При этом есть ещё одна визуальная подсказка: одинаковый цвет гирлянд означает, что полки относятся к единому элементу паттерна, т. е. образуют собой одну букву.

Азбука Морзе – система знакового кодирования, в которой буквы, цифры и знаки препинания представляются в виде последовательностей коротких сигналов («точек») и длинных сигналов («тире»). Азбука Морзе может использоваться для кодирования в рамках образовательного квеста как в звуковом варианте, так и в печатном.

Вот так выглядит слово «квест» на азбуке Морзе: $-. \cdot - \cdot \dots -$

Её также можно применять в качестве паттерна, в соответствии с которым предметы могут быть размещены на локации. Также учитель может использовать азбуку Морзе при взаимодействии учащихся с персонажами. Например, во время диалога он может параллельно настукивать послание карандашом об стол до тех пор, пока учащиеся не обратят на это внимание и не запишут передаваемое тайно послание.

Аффинный шифр – это шифр, в котором каждой цифре соответствует определённый номер и этот номер записывается в послании вместо цифры. Так, если пронумеровать весь алфавит от А-1 до Я-33, то слово «квест», закодированное с помощью аффинного шифра, будет выглядеть как следующий набор чисел: 12 3 6 19 20.

Слово, записанное таким шифром, может быть замаскировано в записке персонажа под номер телефона, чтобы не выглядеть слишком очевидно. Такой вариант удобен ещё и тем, что в номере между его частями часто пишутся чёрточки (8-920-810...), а это важный элемент для аффинного шифра. В нём важно разделять номера букв друг от друга, чтобы они не сливались в одно целое, иначе разобрать закодированное слово будет невозможно.

Qwerty – это шифр, основанный на стандартной клавиатуре, имеющей как русскую, так и английскую раскладку. На ней каждой букве русского алфавита соответствует либо буква английского алфавита, либо, в случае отдельных букв, знак. Пример клавиатуры с пропечатанной русской и английской раскладками представлен на рис. 5.

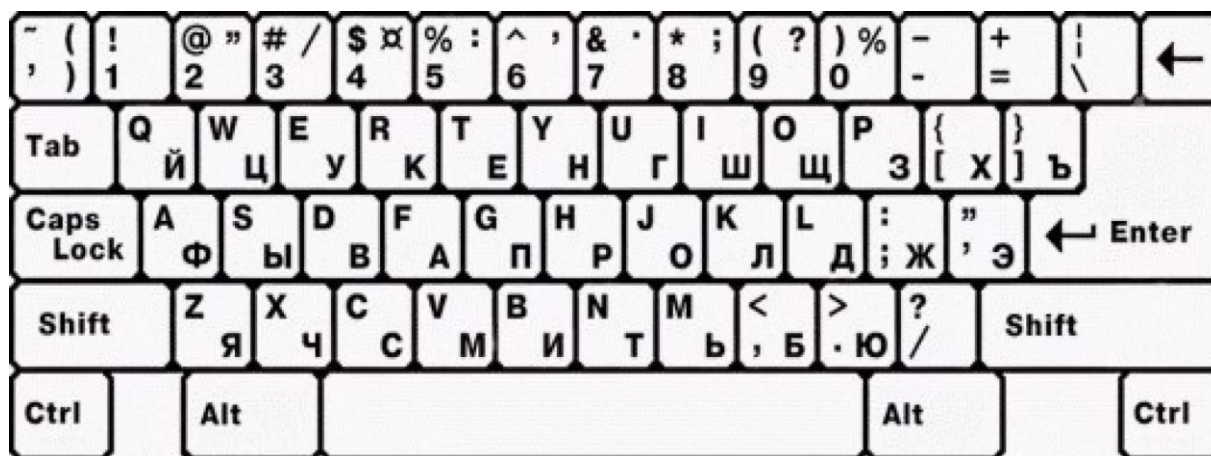


Рис. 5. Клавиатура с русской и английской раскладками

Так, слово «квест», зашифрованное с помощью метода переключения раскладок, будет выглядеть следующим образом: «rdtсn».

Наиболее аутентично такой способ шифрования может смотреться в электронных документах в рамках квеста, а также в зашифрованных онлайн-переписках. Например, если персонажи замышляют совершить что-то противозаконное, они могут переписываться с помощью такой шифровки, а участникам квеста необходимо будет раскрыть их план, расшифровав их сообщения друг другу.

Двоичный код – это способ кодирования информации, при котором все символы, такие как буквы и знаки препинания, трансформируются в последовательность, состоящую из чередования двух символов – «0» и «1», т. е. в двоичную систему счисления. Этот код является фундаментальным для современных вычислительных систем и широко используется в программировании и цифровой обработке данных. Однако помимо технических приложений двоичный код также применяется как средство шифрования информации в образовательных и игровых контекстах, что делает его особенно полезным в области информатики и технического образования. Слово «квест» в двоичном представлении может быть записано следующим образом: 11010000 10011010 11010000 10110101 11010001 10000001 11010001 10000010 00001010.

Использование двоичного кода для постановки учебных заданий целесообразно в классах с техническим и математическим профилем, а также при обучении информатике, поскольку способствует формированию у учащихся навыков работы с системами счисления, развивает логическое и аналитическое мышление.

В более широком педагогическом контексте целесообразно адаптировать методы шифрования и задания под профиль класса и интересы учеников, что способствует повышению мотивации и эффективности обучения. Использование двоичного кода для шифрования является особенно актуальным в случае, если учитель работает с классом, у которого есть уклон в технико-математическую сферу, а также информатику.

Авторские шифры – это шифры, которые учитель может создать и запрограммировать сам. Такие шифры могут включать, например, полностью выдуманный алфавит, который учитель создаёт специально для отдельно взятого квеста.

Авторский шифр имеет несколько преимуществ перед существующими шифрами. Во-первых, его сложнее разгадать. Нельзя просто вбить информацию в поисковик и через специальные сайты-декодеры раскрыть авторский шифр. Учащимся придётся самостоятельно поломать голову над разгадкой.

Ещё одно преимущество авторского шифра состоит в том, что его можно адаптировать к теме квеста. Например, если квест связан с биологией, то в качестве символической системы шифра могут выступать изображения листьев различных растений, а ключ к такому шифру будет состоять в выписывании первых букв из названий этих растений.

Разумеется, следует учитывать уровень когнитивных способностей учащихся и давать подсказки к поиску ключа, чтобы задача оставалась посильной для участников квеста. Например, в случае с вышеописанным шифром на основе изображений листьев растений можно предварительно обсудить с учащимися интересные названия разных цветов и их значение. Привлечение внимания к этой теме может в дальнейшем натолкнуть учащихся на путь к разгадке.

Шифры – это многогранный, разнообразный вид заданий в образовательном квесте. Они добавляют в игру элемент таинственности, активно развивают когнитивные способности участников и позволяют погрузиться в атмосферу интерактивного сюжета.

Разгадка шифра может быть использована в образовательном квесте во многих случаях: с помощью шифра может быть спрятан специальный пароль (от компьютера, сейфа или даже для входа в пещеру бандитов); шифр может являться частью более обширной загадки; с помощью шифра может быть закодировано имя персонажа, к которому необходимо обратиться; шифр может намекать на место, к которому необходимо прийти. Существует и множество других способов внедрить шифрование в свой квест, всё это зависит от контекста и фантазии учителя, составляющего игру.

2. Координаты

Координатные задачи развивают пространственное мышление и навыки ориентирования на местности, а также логику, внимательность, наблюдательность.

Примеры заданий, связанных с координатами, которые учитель может предложить в рамках квеста

Первый вариант: получив координаты, учащимся необходимо найти по ним конкретное место на карте, которое они обозначают. Это место – географический объект с определённым названием. Это название и является ответом на задание и его необходимо сохранить и использовать в дальнейшем.

Второй вариант: учащиеся находят указанное место на карте и связывают его непосредственно с каким-либо персонажем квеста. Например, эти координаты указывают на место, откуда этот персонаж родом, и это имеет критическое значение для сюжета. Или же это место, где у персонажа была назначена важная встреча. В таком случае учащимся необходимо будет в дальнейшем изучить это место вместе с учителем, который создаст для этого отдельную локацию.

Третий вариант: найдя место на карте, участники квеста открывают уличный панорамный вид на это место. Здесь они могут увидеть какую-то деталь, которая выделяется на фоне домов и непримечательных улиц. Это может быть дорожный знак, какое-то особенное заведение, необычное происшествие, зафиксированное камерой. Разумеется, чтобы привлечь внимание учащихся к нужному элементу, он должен иметь прямую связь с сюжетом. Например, у персонажа в комнате учащиеся видели украденный дорожный знак и тот же самый дорожный знак будет запечатлён на панораме улиц онлайн-карты.

Четвёртый вариант: если дело касается квестов на природе или в лагере, учитель может зафиксировать координаты, которые будут указывать на близкое и безопасное место. В таком случае учащиеся, расшифровав эти координаты, смогут лично подойти к указанному месту в реальной жизни и найти там следующую подсказку в виде какого-то особого предмета или записки.

3. Поиск предмета

Поисковые задания зачастую направлены на развитие зрительной памяти, внимания и детального восприятия информации.

Один из вариантов задач – это обнаружение одного или нескольких предметов среди множества объектов на сложной и насыщенной визуальной локации. Например, учащимся необходимо изучить слайд, на котором изображён стол. На столе может быть настоящий беспорядок, и среди этого беспорядка ученикам необходимо найти определённый документ или конкретную печать.

Ещё один вариант: поиск предмета, размещённого на одной из известных локаций, но спрятанный где-то в привычных текстурах. Учащиеся могут подолгу заново изучать те локации, которые они уже рассматривали, в поисках нового элемента, который подвинет их на шаг ближе к общей разгадке.

4. Диалог

Этот тип заданий развивает коммуникативные и аналитические умения, так как предполагает получение значимой информации через взаимодействие с игровыми персонажами.

Диалоги – это в целом такая часть квеста, которая пронизывает весь активный сюжет. У учащихся постоянно должно так или иначе происходить общение с персонажами, однако, как и в жизни, с разными персонажами необходимо говорить по-разному, а также следует соблюдать ряд правил, заранее устанавливаемых учителем.

Первый вариант ведения диалога включает следующие условия: участники должны задавать персонажу вопросы, соблюдая определённые правила, например, проявлять вежливость, формулировать вопросы чётко и понятно, обеспечивая получение необходимой информации без излишнего эмоционального перенапряжения.

В качестве дополнительного условия могут вводиться временные ограничения, стимулирующие умение быстро адаптироваться и работать в стрессовой ситуации.

Третьим условием может стать необходимость комбинирования информации от нескольких персонажей или источников и её анализ для построения единой логической картины. Это важное задание для критического мышления и синтеза данных.

5. Работа с текстом

В рамках квеста учащиеся могут сталкиваться с различными видами текстов: официальными документами, записками, письмами, переписками персонажей, газетными заметками и объявлениями, записями в блогах и т. д. Текст представляет собой глубокий источник информации, причём он содержит не только ту информацию, которую освещает его тематика, но и сведения об авторе текста, что порой бывает даже важнее.

Через текст учащиеся могут составить определённый психологический портрет персонажа, который его написал. Для этого учителю следует научить участников квеста обращать внимание на такие составляющие, как тон текста, его стиль, уровень грамотности, наличие в тексте искажений и манипуляций. Разумеется, тема текста также имеет вес в составлении психологического портрета. Также через текст можно попытаться выявить мотивы персонажа.

Ещё один вариант работы с текстом – это создание «второго слоя», т. е. зашифрованного послания. Для этого можно использовать не такие очевидные приёмы, как перечисленные выше шифры, а что-то более тонкое. Например, первые буквы каждого слова могут складываться в предложение.

Пример такой записки: «Привет! Отправь мне описание города – и тогда еду!». Если смотреть только на первые буквы каждого слова в этом послании, то они складываются в слово «Помогите». Такая тревожная просьба может быть сформулирована в письме в том случае, если его отправитель писал это письмо под надзором того, кто представляет для него опасность.

6. Предметные знания

Данная категория включает прикладные задачи из разных учебных дисциплин в соответствии с тематикой квеста. Так как моно-квесты включают задачи по развитию определённых предметных умений и навыков, необходимо всегда иметь в виду такие задания.

Например, в английском языке учащиеся могут анализировать тексты на предмет грамматических ошибок, стиля, семантики или выделять ключевые элементы для ответа на вопросы.

В физике в рамках квеста решаются задачи, где необходимо вычислить параметры, например скорость, силу или энергию, исходя из сюжетных данных.

В квесте по истории может присутствовать задание на восстановление хронологии событий, сопоставление фактов, анализ причинно-следственных связей. Например, расставить события революции в правильном порядке, чтобы получить шифр или ключевой код.

Чем больше предметное задание интегрировано в сюжет квеста, тем эффективнее и правильнее составлено это задание. Учащимся необходимо быть постоянно погружёнными в атмосферу игры, и предметные задания должны быть её неотъемлемой частью, чтобы квест полноценно мог выполнять свои функции.

7. Задания на распознавание паттернов

Включают задачи на нахождение закономерностей, последовательностей и нестандартных решений.

Примером может служить задание продолжить серию фигур или чисел, определить следующий или лишний элемент в логической по-

следовательности. В рамках сюжета квеста подобный вид заданий может реализовываться как взлом сейфа, в котором хранится важная под-сказка, или подбор комбинации к дверному замку.

8. Задания с элементами командной работы и коммуникации

В коллективном квесте всё взаимодействие учащихся направлено на коллективную работу и взаимную коммуникацию.

Во время планирования следующих шагов и принятия решений им необходимо высказывать свою точку зрения и выслушивать других, идти на компромиссы, применять техники убеждения, принимать на себя ответственность за действия группы.

В процессе сбора информации учащимся следует распределять роли: одни участники квеста опрашивают персонажей, другие фиксируют информацию. В дальнейшем также необходимо обмениваться этой информацией, делиться ей друг с другом с целью создания полной картины.

В индивидуальном соревновательном квесте тоже есть место для коллективной работы. Например, если учащимся необходимо также обмениваться информацией, то каждому участнику необходимо выбрать наиболее выгодные для себя паттерны, чтобы соперник одновременно поделился необходимым блоком информации, но не получил существенного преимущества.

Таким образом, квест может развивать различные стороны коммуникативных умений: с одной стороны, сплочение, повышение командного духа, с другой – умение вести переговоры, аргументировать свою позицию и находить компромиссы. Учащиеся учатся активно слушать собеседников, грамотно формулировать вопросы и высказывания, адаптироваться к условиям и ожиданиям разных участников, а также эффективно обмениваться информацией для достижения общих целей. Такой процесс способствует развитию навыков сотрудничества и стратегического мышления, необходимых не только в учебной деятельности, но и в реальных жизненных ситуациях.

9. Задания на креативность

Зачастую задания, предполагающие креативность и творческий подход, сложно включить в саму структуру квеста, так как квест обладает определённым сюжетом, который устанавливает рамки. Эти рамки достаточно мягкие, если дело касается рассуждений в русле сюжета, однако они всё же не допускают широкого творческого размаха.

Тем не менее место для творчества находится как внутри сюжета квеста, так и за его пределами.

Например, после прохождения образовательного квеста учитель может предложить учащимся задание предположить, что бы произошло, если бы в рамках квеста не было определённого персонажа, выполнявшего одну из главных или средних ролей. Ответ учащиеся могут представить как устно, так и письменно, в любом случае его выработка будет задействовать творческое вовлечение.

Кроме того, учащимся можно предложить разработать альтернативные варианты развития сюжета или придумать дополнительные задания и персонажей, которые расширили бы смысловую нагрузку квеста. Это стимулирует не только творческое мышление, но и умение анализировать и синтезировать информацию, искать нестандартные решения и проявлять инициативу. Также возможны творческие проекты вне самой игры, например, создание иллюстраций, статей, видеоотчётов и презентаций, основанных на событиях квеста. Такой подход помогает закрепить знания, развивает воображение и поддерживает мотивацию к обучению. А также, что не менее важно, подобные задания обеспечивают преемственность квест-технологии.

10. Задания на саморефлексию и оценку собственного прогресса

Рефлексия – неотъемлемая часть современного урока. В той же мере она является неотъемлемой частью каждого этапа квеста. Необходимо обращать внимание учащихся на анализ их успехов и ошибок, выявление их отношения к команде и их мнения по поводу общих принятых решений. Важно помогать учащимся обучаться рефлексивной деятельности через наводящие вопросы. Содержание этих вопросов во многом зависит от сюжета квеста, а также от заданий, выполняемых учениками, их решений, а также от общей динамики прохождения квеста.

11. Элемент выбора

Сюжетные квесты обладают серьёзным преимуществом, которое значительно повышает формирующие и воспитательные возможности образовательного квеста, особенно в сфере личностного развития. Этим преимуществом является возможность создания заданий, в которых учащиеся не просто следуют по одной заранее заданной ветке, а совершают определённый выбор, в том числе моральный.

В целом сюжетный квест весь состоит из ситуаций выбора разной масштабности. Учащиеся самостоятельно в процессе обсуждения предлагают, какой следующий шаг предпринять для решения той или иной игровой задачи, и тем самым они выбирают между различными путями, по которым в дальнейшем пойдёт игра. Однако если говорить про задания, направленные на совершение выбора, то следует учитывать более серьёзный подход к этому элементу квеста.

Учителю необходимо заранее разработать, во-первых, ситуацию, в которой учащимся потребуется сделать выбор, во-вторых, несколько вариантов развития этой ситуации в зависимости от решения учеников. При этом выбор не должен выглядеть очевидно, каждый из вариантов выхода из ситуации должен иметь определённые преимущества для игроков.

Пример задания с элементами выбора

В рамках детективного квеста учащиеся обнаруживают персонажа, который является преступником, и у них появляется шанс поймать его с поличным. Это обеспечит им успешное завершение игры, раскрытие главной загадки квеста. Однако в то время, когда им необходимо бежать и ловить преступника, другому персонажу квеста становится плохо, ему требуется помощь, и если участники в этот момент оставят его одного, то последствия могут быть непоправимыми. Учащимся необходимо быстро принять общее командное решение: помочь персонажу в беде или броситься ловить преступника, выполняя свою первостепенную задачу.

Если учащиеся выбирают помощь персонажу в беде, то они выполняют задание по поиску и применению аптечки. Если всё выполнено правильно, то они получают ответ, кто преступник, от этого персонажа, а также доказательства этого и дополнительную игровую информацию. В дальнейшем им не составит труда поймать этого преступника вновь и доказать его виновность.

Если же учащиеся выбирают не помогать персонажу, а ловить преступника, то попытка поймать его заканчивается ничем: преступник успеваёт от них сбежать. При этом учащиеся также не получают дополнительной информации, которую могли бы получить от попавшего в беду персонажа. Задача квеста усложняется, и учащимся необходимо продолжать прохождение.

В заданиях с выбором есть также ещё два этапа, следующие за осуществлением выбора. Первый – это обсуждение результатов выбора между учащимися после прохождения соответствующего эпизода. Учитель спрашивает у учеников, довольны ли они результатом своей работы, повторили ли бы они этот выбор в реальной жизни и почему, а также как они относятся к последствиям, с которыми они встретились в результате сделанного выбора. Второй этап происходит уже после полноценного завершения всей игры. Во время рефлексивной работы над квестом учитель раскрывает учащимся, какой был бы результат, если бы они совершили иной выбор. Участникам демонстрируются сюжетные ветки, расходящиеся в разные стороны от исходного события. По одной из веток пошли участники, а учитель рассказывает про другую, альтернативную ветку. Тогда происходит обсуждение, какой из вариантов лучше, какой из них ученики выбрали бы, если бы заранее знали последствия обоих из них.

Такие задания направлены на развитие личностных и моральных качеств, эмоционального интеллекта, коммуникативных, кооперативных и личностных рефлексивных умений.

Каждый из вышеперечисленных пунктов, освещающих различные виды заданий в рамках образовательного квеста, можно и нужно адаптировать по сложности и тематике к актуальному уровню развития учащихся, обеспечивая глубокий и многогранный образовательный опыт в формате квеста. Следуя идеям Л. С. Выготского, необходимо отталкиваться от зоны актуального развития и сопровождать учащихся в их зону ближайшего развития, предлагая им посильную задачу, над которой, впрочем, необходимо подумать, прежде чем её решить.

12. Письменные задания

На сегодняшний день существует проблема, которая заключается в том, что многие ученики школ и даже вузов с трудом могут формулировать свои мысли в письменном виде. При этом современные образовательные практики заточены на подготовку учащихся к стандартизированным экзаменам, ОГЭ и ЕГЭ, в которых нет возможности для проявления творчества. Сочинения, которые включены в качестве заданий на этих экзаменах, на самом деле не предполагают выражения собственного мнения, они направлены на шаблонную демонстрацию знаний. Тем не менее умение высказывать собственное отношение к

действительности, а также составлять письменные работы различного уровня и стиля – это очень важный навык.

Его можно развивать с помощью письменных заданий внутри образовательного квеста. Благодаря широким возможностям этой технологии и неограниченности сюжета, эти задания могут быть самого разного характера.

Примеры письменных заданий

- Авторитетное письмо. В литературном журнале появился рассказ, в котором анонимный автор описывает преступление, которое действительно произошло после публикации этого рассказа. Учащимся необходимо написать письмо в литературный журнал, чтобы выяснить данные автора этого рассказа. Условия задания предполагают, что письмо должно быть написано в официальном стиле, в нём должны быть приведены убедительные аргументы, а также призыв к сотрудничеству для журнала. Всё это следует сочетать с уважительным тоном и лаконичностью. Задание может быть выполнено в группах: три группы отдельно пишут соответствующие письма, а после весь класс совместно выбирает наилучший вариант письма, который и будет «отправлен» в издательство журнала.

- Разгромная рецензия. Учащимся необходимо связаться с персонажем, который ведёт затворнический образ жизни и не хочет ни с кем контактировать. Однако он является учёным, который очень ревностно относится к своим научным статьям. Он выходит на связь с любимым критиком, который плохо выскажется о его научной работе. Учащимся необходимо ознакомиться с одной из этих работ (учитель заранее готовит соответствующую статью, в которой намеренно допускается несколько ошибок). Участники квеста изучают работу, находят ошибки и составляют рецензию, критикующую эту статью.

- Дневник квеста. Учащиеся могут как индивидуально, так и совместно вести периодические записи по теме своего расследования. Например, учащиеся могут совместно создать онлайн-документ, в котором в общей таблице они будут отмечать новые улики, описывать персонажей, их связь друг с другом, сюжетные события, а также выдвигать свои предположения и предложения в письменном виде. Такой дневник позволит учащимся всегда быть в курсе событий квеста, даже если они пропустили один эпизод по каким-либо обстоятельствам.

Также этот дневник позволит держать в памяти всю необходимую информацию, что особенно актуально при прохождении долгосрочных квестов.

- **Рекламное объявление.** Учащимся необходима информация от персонажа, но персонаж не хочет выдавать эту информацию просто так. Однако он готов поделиться ей за оказание ему услуги. А услуга заключается в написании рекламного объявления. Учащимся необходимо кратко ознакомиться с законами маркетинга и написать цепляющий текст о том, что персонажу необходимо продать. Это задание также может выполняться по группам, и та группа, чей текст покажется всему классу самым лучшим, сможет получить доступ к информации, а остальным группам необходимо будет, в свою очередь, договариваться с победителями о дальнейшем обмене.

Такое задание развивает не только умение составлять интересный рекламный текст, но и умение поиска и применения актуальной информации, самообучения и ведёт к развитию коммуникативных навыков, умению работать в команде, а также навыков стратегического мышления и переговоров. В итоге учащиеся учатся применять теоретические знания на практике, а также взаимодействовать с другими, выстраивая эффективные коммуникации для достижения общей цели.

ОБСУЖДЕНИЕ

В обсуждении проявляется командная работа, оно даёт возможность высказаться по поводу предпочтений отдельных учащихся по части сюжета, оно раскрывает взгляды учащихся на пройденный путь, а также на ожидаемые события. Кроме того, в рамках обсуждения зачастую рождаются новые идеи и планы.

В рамках долгосрочного сюжетного квеста с активным взаимодействием обсуждение должно стать обязательным этапом каждого эпизода (урока). Это означает, что по итогам прохождения отдельного эпизода устраивается «собрание» учащихся, и они вместе с учителем обсуждают итоги своей работы на этом этапе. Обсуждение не обязательно должно начинаться с рефлексивной работы, оно может зародиться после вопроса учителя о том, какие шаги ученики предпримут теперь, после прохождения эпизода. Здесь учащиеся предлагают свои гипотезы, теории, выдвигают на обсуждение предложения по дальнейшему прохождению сюжета.

Затем следует плавно перевести тему в более рефлексивное русло. Например, обсудить личное отношение учащихся к идеям друг друга, а также к отдельным персонажам; выявить представление учащихся об отдельных сюжетных поворотах и действиях; вместе предположить дальнейшее течение сюжета.

Важный аспект обсуждения – создание атмосферы доверия и уважения, где каждый участник чувствует себя услышанным и ценным. В таком случае обсуждение способствует развитию навыков активного слушания, критического мышления и умения аргументировать свою позицию.

Кроме того, обсуждение помогает учителю своевременно выявлять затруднения и потребности учащихся, корректировать ход квеста и адаптировать задания под интересы и уровень группы. Таким образом, обсуждение становится инструментом для анализа прошлого опыта и для коллективного планирования дальнейших действий, что повышает мотивацию и вовлечённость в учебный процесс. Регулярные обсуждения также развивают социальные компетенции, навыки работы в группе и умение договариваться.

В итоге такой подход формирует у учащихся как учебные, так и жизненно важные коммуникативные и рефлексивные умения.

ДОМАШНЯЯ РАБОТА

Образовательный квест действительно может сопровождаться определённой домашней работой, к этому элементу квеста следует подходить с не меньшим вниманием, чем к общей разработке сюжета.

Вот несколько вариантов домашней работы, которая может проводиться учащимися между эпизодами квеста на уроке. Во-первых, дома участники могут проводить анализ всей той информации, которую получили в процессе прохождения очередного эпизода квеста в классе. Новая информация должна быть систематизирована и изучена. Хорошим вариантом для коллективной систематизации информации является онлайн-документ, к которому имеют доступ все участники квеста. Тогда они смогут коллективно вносить в него правки, одновременно обмениваясь данными и дополняя друг друга.

Ещё один вариант домашней работы в рамках квеста – это выполнение заданий на основе собранной информации. Особенно таких

заданий, которые требуют вдумчивой индивидуальной работы. Примером такого задания можно назвать составление фоторобота подозреваемого на основе описания, полученного от нескольких персонажей. Учащиеся получают описание из диалога с персонажами в классе, а затем дома структурируют эту информацию, обмениваются ей при необходимости и используют специальный сайт, чтобы создать фоторобот, наиболее приближённый к соответствующему описанию.

При этом важно, чтобы при прохождении следующего эпизода учитывалась выполненная домашняя работа. Так, если учащиеся составили фоторобот, то у них должна быть возможность увидеть нескольких новых персонажей и попытаться найти среди них того, кто наиболее похож на результат их домашней работы.

Третий вариант домашней работы – это создание дополнительных материалов, расширяющих сюжетную линию квеста. Например, учащимся можно предложить написать дневник от лица одного из персонажей или подготовить новостную заметку о событиях, происходивших в квесте. Такие задания позволяют глубже погрузиться в сюжет, развивают навыки письменной речи и критического мышления. Разумеется, они также должны быть встроены в сюжет и соответствовать роли учащегося в этом сюжете.

Кроме того, домашней работой может стать сбор реальных научных или исторических фактов, связанных с темой квеста. Так, если квест имеет исторический сюжет, учащиеся могут дома искать документы, биографии, карты или описания событий, чтобы на следующем занятии использовать их для подтверждения или опровержения версии, предложенной участниками квеста. Если квест связан с естественными науками, учащиеся могут подготовить небольшие мини-исследования или опыты, результаты которых будут встроены в дальнейшее развитие сюжета.

Наконец, интересным видом домашней работы может стать подготовка вопросов и заданий для других участников. Таким образом, ученики сами выступают в роли соавторов квеста, что усиливает их вовлечённость и ответственность за общий результат, а также развивает навыки проектирования и организации учебного процесса. Однако этот вариант подходит для тех учащихся, кто уже имеет опыт работы с образовательным квестом.

Домашняя работа над заданиями квеста позволяет удерживать вовлечённость учащихся в сюжет даже во время перерывов между уроками, на которых проводится эта интерактивная деятельность. Однако домашней работы не должно быть слишком много, не следует давать больше одного задания за раз, так как квест – это не основная учебная деятельность учеников. Задача домашнего задания – это удержать внимание учащихся, напомнить им об игре и дать возможность поучаствовать в этой игре даже из дома.

При этом у учащихся может быть постоянный доступ к онлайн-документу, дневнику квеста, о котором говорилось выше. В этом документе при желании они могут работать в любое время и столько, сколько им захочется, без ограничений. Таким образом, в рамках квеста существует некоторая часть обязательной домашней работы и возможность интенсивного погружения на более длительный срок через общее онлайн-пространство, содержащее все необходимые данные.

ОЦЕНИВАНИЕ

Вопрос оценивания образовательного квеста ставился с самого начала появления этой технологии в сфере образования. Образовательный квест хоть и является по своей сути игровой формой деятельности, всё-таки в первую очередь в школьных реалиях его следует воспринимать как образовательную технологию. В связи с этим каждый квест должен обладать своими критериями, по которым его участники будут впоследствии оцениваться. Необходимо также тщательно подобрать способы и методы оценки деятельности участников квеста.

В первую очередь следует понимать, что квест – это многофункциональная, сложная по своей структуре технология, которая может быть направлена на развитие предметных навыков, метапредметных умений и на воспитательный процесс. Каждый из этих разделов имеет собственную систему оценивания, к каждому необходимо подбирать соответствующий подход. И если цели квеста охватывают сразу несколько разделов, то, соответственно, и оценка должна производиться по нескольким отдельным блокам критериев.

Здесь мы разделяем понятия «оценка» и «отметка». Отметка – это числовое выражение оценки, которое выставляется в журнал, обычно в соответствии со стандартной пятибалльной шкалой в общеобразовательных учреждениях. Оценка – это более широкое понятие, которое включает в себя качественный анализ деятельности ученика, его прогресса, приложенных усилий и достигнутых результатов. В контексте образовательного квеста в первую очередь нас интересует именно оценка, как основополагающее понятие. Отметка, как формальное и часто упрощённое выражение, при работе с квестом выставляется уже после обсуждения деятельности ученика с оценочной точки зрения.

Многоуровневый процесс оценивания участников образовательного квеста может включать несколько важных компонентов.

1. Критериальное оценивание. Критерии – это основа объективности. Для каждого квеста заранее разрабатывается чёткий, доступный и понятный набор критериев, который необходимо донести до учащихся. Критерии делятся на предметные и метапредметные. Метапредметные, в свою очередь, включают познавательные критерии, коммуникативные, регулятивные и личностные.

Критериальное оценивание в предметном поле

В первую очередь необходимо чётко определить границы предметного материала, который должен быть включён в квест, чтобы впоследствии оценивать усвоение именно этого материала учащимися. Это является важным шагом при планировании квеста, создании заданий к нему и отработке соответствующего материала через них и закрепляет эту необходимость критериального оценивания. На базе этого чётко отобранного материала должны быть сформулированы понятные, конкретные, измеримые и достижимые цели, а также задачи, охватывающие познание всего выделенного материала. Процедура оценивания должна быть направлена на выявление того, в каком объёме были выполнены поставленные цели и задачи.

В рамках квеста присутствует большое количество различных видов взаимодействия, в том числе как репродуктивного, так и продуктивного, как устного, так и письменного. Различные виды работы и заданий перетекают один в другой, постоянно происходит общение. В связи с этим нельзя составить единый список критериев для всех заданий квеста сразу. Ещё на этапе формирования заданий необходимо отдельно продумывать список критериев для каждого из них.

Например, если на уроке английского языка планируется проведение эпизода квеста, в котором учащиеся проводят устный опрос, читают записку преступника и выдвигают свои дальнейшие теории и предложения, то мы понимаем, что этот эпизод содержит сразу три отдельных вида речевой деятельности: говорение, аудирование и чтение. Формы работы тоже разные: ведение диалога, чтение и импровизированные высказывания. При этом каждое из этих заданий может затрагивать разный языковой материал и разные аспекты языка, зафиксированные в задачах. При таких условиях подобный набор никак нельзя оценивать единым блоком критериев.

Например, в качестве основных предметных задач эпизода учитель выделил следующие элементы:

а) активизация и закрепление рецептивного и продуктивного лексического запаса по теме «Описание внешности» в условиях смоделированной речевой ситуации;

б) совершенствование грамматического навыка употребления утвердительных и вопросительных конструкций в Past simple для описания завершённых действий в прошлом в рамках диалогического общения;

в) формирование начальных социолингвистических компетенций через анализ стилистических особенностей письменного текста.

При этом в диалоге задействуется упоминание всех требуемых лексических единиц на тему внешности. Их употребляет персонаж, речь которого озвучивает учитель, что обеспечивает восприятие обрабатываемой лексики на слух и работу над навыками аудирования. Задача учащегося – понимать, о каких чертах внешности идёт речь, какие характеристики этих черт описывает персонаж, с которым ведётся диалог, и какой образ ему следует представить, получив это подробное описание. Для того чтобы собрать как можно больше информации о внешности подозреваемого, учащиеся также должны задавать вопросы на тему внешности, используя простое прошедшее время (Past simple), оттачивая навык употребления как утвердительных, так и вопросительных предложений.

По тому, как быстро и чётко отвечает ученик, какие вопросы он задаёт, о чём переспрашивает, можно сделать соответствующий вывод,

во-первых, о том, насколько он понимает на слух речь персонажа, с которым общается, во-вторых, насколько он сам устно владеет данными понятиями и может их применять в диалоге.

В соответствии с ожидаемым результатом учитель может составить ряд критериев, по которым он будет иметь возможность оценивать учащегося одновременно с выполнением задания.

Первый набор критериев может оценивать лингвистическую компетенцию учащегося в процессе диалога. Здесь оценивается лексика, а именно адекватное использование изученной лексики по теме; грамматика – правильность построения вопросов в необходимом грамматическом времени *Past simple*; разборчивость речи, использование правильной интонации в вопросах и утверждениях, а также общая фонетическая грамотность.

Каждый из перечисленных пунктов в рамках лингвистической компетенции может оцениваться от нуля до трёх баллов, где ноль – это отсутствие проявления соответствующей компетенции, а три – это самый высокий уровень её проявления.

Оценку учителю стоит производить в момент говорения ученика, сразу же фиксируя все успехи и недочёты говорящего, чтобы впоследствии обсудить их с ним и помочь учащемуся исправить ошибки.

Второй блок критериев должен касаться другого вида деятельности – чтения. Этот блок должен оценивать навыки извлечения информации и аналитического мышления на иностранном языке.

Учитель может оценивать такие компетенции, как понимание общего содержания текста; лексико-грамматический анализ, включающий понимание значения незнакомых слов из контекста, распознавание стилистических особенностей речи и типичных лексических или грамматических ошибок персонажа. Уровень проявления каждой из оцениваемых компетенций может также оцениваться от нуля до трёх, т. е. от самого низкого до высокого.

Процесс оценки можно осуществлять следующим способом. Учитель заранее разрабатывает оценочные материалы, например, таблицу со списком учащихся и критериями оценивания. При взаимодействии с каждым учащимся учитель письменно отмечает его уровень компетенции в таблице. По окончании прохождения эпизода полученные баллы складываются, происходит сопоставление итогового балла

каждого учащегося с максимальным баллом, и учитель переводит полученные первичные баллы в отметку по пятибалльной шкале. Важно при этом также прокомментировать для учащегося его ошибки и недоработки, чтобы ученик хорошо понимал источник полученной отметки, и чтобы произведённая оценка оказала на него положительное влияние.

Метапредметное критериальное оценивание предполагает аналогичный алгоритм работы, включая постановку конкретных целей и задач, разработку заданий, соответствующих этим задачам, оценку в процессе выполнения заданий и комментарии для учащегося. Однако предметом оценивания выступают не знания, умения и навыки по конкретной дисциплине, а демонстрация владения отдельными универсальными учебными действиями.

2. Формирующее оценивание. Особенность квеста в том, что процесс его прохождения не менее важен, чем результат, поэтому оценивание должно быть глубоким, поэтапным и непрерывным.

Ключевая задача формирующего (или процессуального) оценивания в контексте квеста – получить максимально развёрнутую картину продвижения каждого ученика и всей команды в целом по линии прогресса в отдельно взятых компетенциях. Это необходимо для нескольких целей. Во-первых, таким образом можно отследить наиболее мотивирующие и интересные самим учащимся темы, так как в рамках таких тем учитель увидит явное возрастание активности на уроке; во-вторых, последовательное формирующее оценивание служит для своевременной корректировки процесса при обнаружении недочётов, «затыков». Главная характеристика формирующего оценивания в том, что оно направлено на развитие, а не на констатацию.

К методам формирующего оценивания относят *наблюдение*. При этом для обеспечения научной основы и, соответственно, объективности этого метода, оно должно быть структурированным и целенаправленным. Стихийное фиксирование сложной динамики «на глаз» не даст системных результатов и не может считаться основанием для каких-либо серьёзных выводов. В связи с этим необходимо заранее разработать карты наблюдения, которые впоследствии используются на каждом эпизоде квеста и напрямую отслеживают вовлечённость учащихся в решение конкретных задач.

Объектом наблюдения при этом являются учащиеся, а предметом – проявление с их стороны наблюдаемого навыка или умения. Таким образом, уже в процессе проведения квеста учитель сможет с помощью внимательного наблюдения обратить внимание на то, какие учащиеся вовлечены в игру, а какие нет; какие задания позволяют активнее включить учащихся в процесс игры, а какие, наоборот, затормаживают; присутствует ли прогресс в развитии выбранных умений и навыков, и если присутствует, то от чего он зависит.

Собранные с помощью таких карт данные – бесценный материал для анализа. Таким образом диагностируется уровень вовлечённости: учитель видит, кто из учеников активен, а кто остаётся в пассивной позиции; какие типы заданий вызывают скачок интереса у учащихся, а какие вызывают определённые трудности. Эта информация даёт возможность учителю гибко управлять динамикой квеста прямо в процессе его прохождения, например, добавлять элементы интересных учащимся заданий более часто для повышения инструментальной мотивации.

Ещё более важно, что происходит динамическая оценка прогресса. Фиксация проявления навыка на разных этапах наглядно демонстрирует динамику развития отдельно взятого умения у ученика. Например, в начале квеста учащиеся с трудом составляли вежливые и при этом грамматически верные вопросы на английском языке, а к завершению третьего эпизода смогли построить аналогичные вопросы быстро и с гораздо меньшим количеством ошибок.

Формирующее оценивание, таким образом, становится основой для качественной обратной связи. По итогам урока учитель имеет возможность представить учащимся не отметку, а развёрнутый рефлексивный отзыв.

Взаимооценка – это второй популярный метод формирующего оценивания. В ходе взаимооценки учащиеся по завершении этапа или всего квеста анализируют и оценивают работу друг друга.

Взаимооценка способствует формированию критического мышления и активизирует метапредметные навыки, в том числе рефлексивные и регулятивные умения, умение аргументировать свою позицию, формулировать и выражать свою точку зрения, навыки коммуникации. При проведении взаимооценки в процессе обсуждения эпизодов квеста

учащимся необходимо развёрнуто прокомментировать взаимодействие с другими участниками, их поведение, решения, влияние друг на друга. При этом важно, чтобы участники выделяли как отрицательные, так и положительные стороны каждого оцениваемого компонента.

Взаимооценка по своей сути не только акт оценивания другого, но и задание на совершенствование определённых метапредметных навыков и развивающая технология. Это связано с тем, что взаимооценка сама по себе является важным навыком, которому тоже необходимо обучаться. Причём у взаимооценки есть сразу две функции: с одной стороны, учащиеся выступают в роли критиков, которые выдвигают собственные суждения по поводу своей команды, с другой – сами являются объектом аналогичной критики и учатся принимать её. Важно, что при этом об их достоинствах и недостатках говорит не учитель, а другие учащиеся.

Взаимооценка может проводиться как в устной, так и в письменной форме, и в рамках квеста можно прибегать к использованию обоих этих вариантов.

Устная взаимооценка – это традиционное обсуждение, которое проводится в формате живого разговора со всей командой участников квеста. Этот разговор может принять форму полилога, когда каждому учащемуся даётся возможность высказаться. Учитель может предложить учащимся поделиться своим мнением о различных ситуациях, происходивших в процессе принятия решений, обсуждения, выполнения заданий. Такие высказывания также направлены на активное развитие коммуникативной рефлексии.

Также устная взаимооценка может быть выполнена в форме диалогов, когда учащиеся объединяются в пары и обмениваются оценками друг друга. Этот вариант подходит, если учащиеся выполняли задания в парах.

Так как осуществление оценки другого – это навык, который выработан далеко не у всех школьников, на первых этапах введения такой формы оценки необходимо помогать учащимся осваивать её. Если этого не делать, учитель может столкнуться с молчанием и непониманием как на этапе рефлексии, так и в процессе обсуждения. При этом зачастую учащимся на самом деле есть что сказать, и они хотели бы похвалить кого-то из своих одноклассников или, наоборот, высказать

свои пожелания о том, чтобы какие-то действия больше не повторялись, но при этом у них не хватает коммуникативного опыта, чтобы это сделать. Квест и этапы его обсуждения и рефлексии являются отличными тренажёрами для приобретения этого опыта и развития соответствующих навыков.

<i>Примеры фраз и подсказок</i>
Так, после эпизода, в котором учащиеся выполняли совместное командное задание, можно вывести следующие подсказки:
1. «Мне понравилось, как [имя] предложил(а), чтобы мы ..., потому что это привело нас к ...»;
2. «Я оценил(а), когда [имя] заметил(а) ..., потому что это позволило нам ...»;
3. «Мне не понравилось, что [имя] делал ..., потому что из-за этого мы ...»;
4. «Я бы хотел(а), чтобы [имя] проявлял больше..., потому что...».
5. «Во время выполнения ... нашей команде не хватило ..., поэтому мы не смогли сделать ...».
Пропуски в этих фразах учащиеся могут заполнить именами и действиями, которые им хотелось бы прокомментировать в своём высказывании.

Ещё один вариант подсказок при взаимооценке во время квеста – это выведение на экран отдельных вспомогательных слов, которые означали бы тезисы и темы, на которые учащиеся могут высказываться. Эти слова вызовут у учащихся воспоминания об отдельных моментах квеста, натолкнут на мысль, которую они смогут высказать. Этот уровень подсказок более высокий, чем фразы с подстановками, так как в этом случае учащиеся формулируют свои идеи от начала до конца самостоятельно.

Слова, используемые для подсказок, зависят от темы эпизода и событий, которые в нём происходили. Учитель может заранее подготовить список таких слов, основываясь на ожидаемых действиях учащихся, а также может вписать несколько слов в процессе прохождения. Сами слова демонстрируются учащимся только непосредственно на этапе обсуждения, когда им предлагается высказаться.

Пример общих опорных слов: «Командная работа», «Лучший сыщик», «Невнимательный игрок», «Блестящая идея» и т. п. Сама их суть наталкивает на размышления, попытку подобрать учащихся под определения.

Также в качестве подсказок учитель может использовать наводящие вопросы. Если учащиеся продолжают стесняться высказывать свои мысли или с трудом формулируют их, учитель может напрямую спрашивать отдельных учащихся об их впечатлениях от эпизода и работы над ним в команде с его одноклассниками.

Нет ничего страшного в применении таких подсказок. Часто даже взрослые не всегда могут быстро придумать, что именно прокомментировать в том событии, которое они только что наблюдали или в котором участвовали. Как уже было сказано ранее, это навык, и его необходимо тренировать, а тренировки никогда не начинаются сразу с самых сложных и неподъёмных заданий. Чтобы пробежать марафон, необходимо начать заранее бегать по десять минут в день. Чтобы научиться коммуникативным навыкам, надо для начала воспользоваться помощью учителя.

Письменная самооценка – это такая самооценка, в ходе которой участники образовательного квеста анализируют и фиксируют в письменной форме результаты деятельности своих товарищей по команде и участников других групп на основе заранее известных критериев.

Если в рамках устной самооценки критерии вырабатываются в процессе прохождения квеста и учитель может помочь сформулировать мысль в моменте, то для письменной самооценки критерии необходимо фиксировать заранее и знакомить учащихся с ними до выполнения заданий.

Письменная самооценка может проводиться по тем же пунктам, что и устная: содержание и логика действий сокомандников, уровень их коммуникации, культура ведения дискуссии и т. д.

Письменная самооценка может быть организована двумя способами. Первый – это мини-сочинение, эссе на рефлексивную тему. Для того чтобы учащиеся имели некую опору в этом задании и представляли, о чём именно нужно писать, учитель может заранее, во время обозначения этого задания, предложить им ряд рефлексивных вопросов, которые отражают критерии оценки участников.

<i>Примеры рефлексивных вопросов</i>
1. Насколько эффективным и правильным было решение команды?
2. Была ли связь между выдвинутой гипотезой и найденными доказательствами? Опиши, в чём состояла эта связь.
3. Чьи аргументы показались тебе самыми вескими и почему?
4. Были ли в решении твоих сокомандников моменты, которые тебя удивили? Что это были за моменты и почему?
5. Умеют ли твои сокомандники задавать уточняющие вопросы и комментировать идеи других? Приведи примеры.

Такие вопросы натолкнут учащихся на правильный путь, и они смогут высказаться о различных моментах в рамках квеста, оценивая своих сокомандников.

Ещё один вариант осуществления письменной взаимооценки – это оценка по специальным бланкам и чек-листам. Этот вариант подходит в том случае, если взаимооценку необходимо провести достаточно быстро и при этом эффективно. Иногда подобная взаимооценка является формой голосования, например, если учащиеся были объединены в несколько групп в процессе работы над квестом, и на этапе взаимооценки необходимо выбрать группу, которая справилась с заданиями эффективнее остальных. Также такая письменная взаимооценка может быть использована и при оценке действий собственной команды в целом и своих отдельных сокомандников в частности. В чек-листе учитель заранее прописывает критерии для оценки, а также количество баллов за каждый критерий. Оставляется также и поле для комментария, чтобы каждый ученик выразил своё мнение не только количеством баллов, но и словесно.

Пример ситуации: при прохождении образовательного квеста учащиеся были объединены в три команды. По итогам квеста каждая команда представила свой результат расследования в виде презентации, в которой участники представили свой ход мыслей, основные идеи, а также вывод, к которому они пришли. Каждая команда выступала с презентацией перед остальными двумя командами. В процессе выступления каждой команды другие две команды должны провести оценку выступающих по нескольким пунктам. Для этого для каждой команды создаётся отдельный чек-лист со всеми критериями и полем для комментариев. Этот чек-лист представлен в виде таблицы.

Чек-лист для взаимооценки учащихся

Оцениваемая команда:			
Критерий оценивания	Проявления (что конкретно оценивают)	Баллы (1 – 5)	Комментарии и аргументы (обязательно!)
1. Полнота решения	<ul style="list-style-type: none"> – Учтены ли все ключевые подсказки? – Даны ли ответы на все поставленные вопросы? – Отсутствуют ли фактические ошибки в решении? 		
2. Логика и аргументация	<ul style="list-style-type: none"> – Прослеживается ли чёткая причинно-следственная связь в рассуждениях? – Все ли выводы подкреплены неопровержимыми доказательствами? 		
3. Качество презентации материала	<ul style="list-style-type: none"> – Структура презентации ясна, последовательна и соответствует требованиям? – Используются ли эффективные визуальные средства (схемы, карты, рисунки)? – Уложились ли участники в регламент по времени? 		
4. Командная работа и вовлечённость	<ul style="list-style-type: none"> – Все ли члены команды были задействованы в презентации? – Видна ли слаженность действий команды? 		
5. Общее впечатление	<ul style="list-style-type: none"> – Понравилась ли вам презентация? – Научились ли вы чему-то по этой презентации? 		

Внизу чек-листа, после таблицы, учитель может вынести строку «Итоговый балл», где учащиеся выпишут сумму баллов за все критерии. Также можно отдельно вынести строку «Самая сильная сторона выступления», где учащиеся смогут прописать положительные стороны презентации участников другой команды, а также строку «Рекомендация на будущее», в которой оценивающие участники смогут отметить слабые стороны выступления и дать советы по поводу того, как их сгладить.

Также внизу чек-листа должна содержаться шкала баллов, комментирующая проставление числовой оценки команде. Она может выглядеть следующим образом:

5 баллов – отлично: критерий выполнен полностью, без ограничений.

4 – хорошо: критерий выполнен, но есть незначительные недочёты.

3 – удовлетворительно: критерий выполнен частично, есть существенные замечания (опишите их в комментарии к критерию).

2 – неудовлетворительно: критерий выполнен слабо (напишите свои замечания в комментарии).

1 – критерий не выполнен (опишите в комментарии, почему вы так считаете).

Учитель может заранее сказать, что баллы ниже четвёрки не учитываются в высчитывании итогового общего среднего балла, необходимого для выявления победителя, если при этом в колонке с комментарием нет аргументированного пояснения низкой оценки. Таким образом можно будет частично избежать попыток участников несправедливо занижить баллы конкурентам.

Перед тем как учащиеся начнут заполнять таблицу, следует также привести примеры комментариев, которые учащиеся могут оставлять в последней колонке.

Таким образом, взаимооценка предлагает несколько вариантов как устного, так и письменного акта оценивания друг друга участниками по заранее заготовленным критериям, благодаря чему происходит обмен опытом между учениками, формирование важнейших рецептивных и продуктивных навыков, а также непосредственно оценивание их работы и труда. Взаимооценка в рамках квеста актуальна и может использоваться как на этапе обсуждения каждого эпизода при

его прохождении, так и на финальном этапе ознакомления с результатами прохождения квеста и рефлексии.

Самооценка – это третий метод формирующего оценивания, в ходе которого участник квеста самостоятельно анализирует и оценивает собственную деятельность, её процесс и результат. Этот метод является неотъемлемым элементом комплексного подхода к формирующему оцениванию, поскольку напрямую направлен на формирование ключевых метапредметных умений, в частности регулятивных УУД, интеллектуальных и коммуникативных рефлексивных умений, а также умения объективно оценивать соответствие полученного результата поставленной задаче и корректировать свои действия.

В контексте образовательного квеста самооценка становится особенно важным элементом этапа оценивания, так как позволяет зафиксировать не только предметные и метапредметные достижения учащегося, но и субъективные аспекты прогресса, такие как уровень вовлечённости и мотивации к участию в образовательном квесте, желание и возможность проявлять инициативу на каждом этапе, особенности командного взаимодействия, индивидуальная сложность заданий и другие.

Самооценка, как и взаимооценка, может проводиться в двух письменных формах: ответ на наводящие рефлексивные вопросы в форме сочинения и заполнение бланка с чек-листом на тему самооценки.

<i>Примеры ключевых вопросов для эссе на тему самооценки участника квеста для финальной рефлексии</i>
1. Какое положительное влияние на ход игры я оказал(а) своими словами и действиями? А отрицательное?
2. Какие решения были приняты благодаря мне в процессе игры?
3. С какими трудностями мне пришлось столкнуться в игре, и что я сделал(а), чтобы их преодолеть?
4. Что я мог(ла) бы сделать иначе для улучшения общего результата?
5. Чего у меня не было в самом начале квеста, но есть теперь?

Таким образом, у учащихся есть опора для последующей оценки самих себя на уровне различных критериев, самоощущения и пожеланий.

В зависимости от результатов оценивания учителю необходимо определить, в каком объёме были осуществлены поставленные цели и задачи. И в зависимости от полученного результата учителю также необходимо провести саморефлексию и рефлексию технологии. Этот процесс направлен на поиск факторов, оказавших наиболее существенное влияние на полученный результат. Так, если цели и задачи были выполнены полностью, следует проанализировать этот опыт на предмет самых позитивных влияний, чтобы понять, чем обусловлен такой успех и как можно повторить его в будущем. Если же цели и задачи частично остались не выполнены, необходимо обратить внимание на те элементы квеста, которые в большей мере были сосредоточены именно на выполнении этих задач. Следует провести анализ собственных действий и решений, выявить пробелы в методике и педагогическом подходе, предложить ряд потенциальных решений этих проблем. При необходимости можно посоветоваться с более опытными методистами и обратиться к экспертам, в том числе в области создания и реализации квест-технологии. Это необходимо для того, чтобы в дальнейшем избежать аналогичных ошибок и сделать свои будущие разработки ещё более эффективными.

Оценка как структурный элемент квеста направлена в первую очередь на ученика, однако учителю также необходимо осуществлять постоянную рефлексию на тему соотношения плана и его реализации.

Таким образом, структура образовательного квеста достаточно гибкая и предлагает обширный список альтернативных вариантов проявления той или иной её части. Нет смысла отрицать, что создание любого образовательного квеста, краткосрочного или долгосрочного, урочного или веб-версии – это большой труд. Имеющиеся классификации, варианты и примеры реализации каждого элемента этой структуры позволят учителям облегчить задачу разработки своего первого квеста.

Грамотно спроектированный образовательный квест с продуманными персонажами, заданиями и системой оценивания является мощным инструментом для достижения предметных, метапредметных и личностных результатов обучения.

Контрольные вопросы

1. Опишите три уровня проявления сюжета в образовательном квесте. Что это за уровни? В чём состоят их суть и особенности?
2. Какой из трёх уровней проявления сюжета в образовательном квесте обладает наибольшим педагогическим потенциалом и почему?
3. В чём заключаются основные преимущества и методические сложности использования литературного произведения в качестве источника сюжета для квеста?
4. Каковы ключевые дидактические возможности детективного жанра при построении образовательного квеста? Проиллюстрируйте ваш ответ примером задания, характерного для этого жанра.
5. Опишите основные группы персонажей в образовательном квесте. Какую педагогическую функцию выполняет каждая из групп?
6. Для чего используется анкета персонажа при разработке квеста? Перечислите не менее семи ключевых пунктов, которые должны быть в ней отражены.
7. Каковы основные способы использования локаций в квесте? Какой из них наиболее эффективен для создания иммерсивной среды и почему?
8. Приведите примеры трех различных типов шифров, которые можно использовать в заданиях квеста. Для каждого типа укажите, развитие каких навыков у учащихся он предполагает.
9. В чём заключается образовательная ценность заданий, основанных на элементе выбора? Опишите этапы разработки и реализации такого задания на конкретном примере.
10. Какую роль в структуре квеста играет этап обсуждения? Каковы цели и методические приёмы эффективного проведения этапа обсуждения?
11. В чём состоит принципиальная разница между «оценкой» и «отметкой» в контексте образовательного квеста? Почему для данной технологии более важен процессуальный, а не итоговый контроль?
12. Опишите метод критериального оценивания в образовательном квесте. Как происходит разработка критериев для предметных и метапредметных результатов?

13. Что такое формирующее оценивание применительно к квесту? Раскройте суть трех его ключевых методов (наблюдение, взаимооценка, самооценка).

14. На основе анализа таблицы «Чек-лист для взаимооценки учащихся» определите, какие группы умений и компетенций учащихся охватывают предложенные в чек-листе критерии.

Практические задания

Задание 1. Фундамент квеста. Подберите три потенциальные основы для будущего квеста из предложенных ниже категорий. Свой выбор аргументируйте с точки зрения образовательного потенциала: какие темы можно раскрыть через квест на основе вашего выбора, какие навыки и компетенции можно развить? Сформулируйте название квеста для каждого из предложенных вами вариантов. Определите целевую аудиторию (класс, возраст). Обозначьте ключевую образовательную цель (что участники должны узнать?). Сформулируйте ключевую развивающую цель (какие УУД участники смогут развить?).

Категории:

А. Литература.

Б. Кино.

В. Историческое событие.

Задание 2. Команда и оппозиция: создание персонажей. Из трёх выбранных вами основ выделите одну и продолжайте работу над ней. Создайте и опишите для выбранного квеста четырёх ключевых персонажей, используя предложенную анкету персонажа. Состав персонажей должен включать в себя как минимум одного проводника, одного носителя информации и одного антагониста (злодея). Презентуйте внешний облик каждого персонажа.

Задание 3. Мир квеста: создание локаций. Создайте три ключевые локации для вашего сюжета. Для каждой локации презентуйте:

1) название и описание: сформулируйте, как выглядит локация, какая на ней должна быть атмосфера;

2) сюжетную функцию: опишите, что должно происходить в этом месте согласно вашему сюжету, какие персонажи здесь встретятся участникам, какие тайны раскроются;

3) дидактическую функцию: опишите, как эта локация работает на образовательную цель, какие знания учащиеся должны получить через её изучение;

4) визуальный облик: создайте визуальную презентацию локации.

Задание 4. Двигатель сюжета: создание заданий. Разработайте цепочку из четырёх-пяти последовательных заданий для вашего квеста. Цепочка должна быть построена по принципу «ответ на первое задание является ключом для перехода ко второму заданию». Для каждого задания подготовьте:

1) полное описание для учащихся: введение в задачу;

2) инструкцию для учителя: условия введения и проведения задания, правильный путь решения, подсказки;

3) педагогический комментарий: на развитие каких предметных и метапредметных умений направлено задание.

Глава 4. МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ И ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА

Ни одна образовательная технология не может обойтись без своей методики. Образовательный квест не исключение. Хотя важно заметить, что в связи с его многогранностью, а также с разнообразием различных характеристик, классификаций и наполнения трудно создать единую усреднённую методику, которая подойдёт абсолютно для любого вида квеста.

При работе с этой технологией самое важное – это подобрать материал, который учителю необходимо отработать и закрепить на базе квеста, причём как предметный, так и метапредметный, а затем суметь адаптировать этот материал в качестве игрового сюжета.

В итоге процесс создания квеста можно представить как взаимосвязь следующих этапов.

1. Определение учебной цели и темы. Отбор материала

Образовательный квест как в школе, так и в вузе – это в первую очередь учебная технология. В настоящее время обучение в образовательных учреждениях имеет определённые стандарты, а каждая дисциплина снабжена соответствующей учебной программой, которая соответствует этим стандартам. Любые вспомогательные технологии обязаны соответствовать этой программе, что методически оправданно, ведь, например, учитель английского языка не может посреди изучения темы «Путешествия» вдруг дать учащимся задания по теме «Внешность» и требовать с них полного понимания темы и идеального исполнения без дополнительного повторения и проработки.

В связи с этим всегда следует планировать образовательный квест заранее, хотя бы за месяц до его внедрения, и при этом делать это вкуче с прогнозированием той темы, которая будет актуальна во время внедрения квеста.

Пример разработки квеста на базе учебника по английскому языку «Rainbow English» под редакцией О. В. Афанасьевой и И. В. Михеевой для учеников 10-го класса общеобразовательной школы: во-первых, осуществляется выбор определённого раздела учебника, который учитель собирается отработать в квесте, например Unit 1. Рассматриваются все темы данного раздела и изучается материал, который

необходимо преподавать детям в соответствии с этим учебником. В случае иностранного языка необходимо определить изучаемую лексику (в основном в разделе представлена лексика на тему дружбы, эмоционального состояния, здоровья) и грамматику (в этом разделе производится повторение всех времён английского языка, а также отдельных конструкций, таких как *would rather, had better*). В случае Unit 1 также предоставляется определённая информация о стилях языка, что также имеет смысл вставить в разработку образовательного квеста.

Разумеется, в образовательный квест достаточно сложно включить сразу весь объём тематики, раскрываемой в рамках учебника или даже целого раздела, однако можно включить его часть. Следует выбрать ту часть, которая, по мнению учителя, нуждается в наиболее серьёзной отработке.

Однако, как уже было сказано, образовательный квест предполагает не только работу над предметными материалами, но и реализацию воспитательной и развивающей целей. Для того чтобы воспитание не осталось пустым звуком или бессмысленным словом в документах, необходимо также заранее отбирать воспитательный и развивающий материал для квеста. Как и предметный материал, он отбирается в соответствии с актуальными потребностями учащихся, однако в отличие от школьных дисциплин в вопросе воспитания нет готовых пошаговых схем, которыми пользовался бы каждый педагог в школе.

Отбор воспитательного материала предполагает выбор приоритетных направлений, которые могут быть реализованы в образовательном квесте.

Воспитание гражданской позиции

Формирование у учащихся сознательного отношения к своей роли в обществе, развитию социальной ответственности и активной гражданской позиции. Включение данного направления в квест предполагает интеграцию ситуаций, требующих принятия решений, затрагивающих не только жизнь отдельных персонажей, но и всего общества. Предполагается участие в коллективных движениях и обсуждениях общественно значимых вопросов.

Экологическое воспитание

Осознание значимости сохранения окружающей среды и устойчивого развития. В квесте экологическое воспитание реализуется через тематические задания, связанные с природоохранной деятельностью,

анализом экологических проблем, формированием экологически ответственного поведения.

Формирование регулятивных навыков поведения

Развитие умений саморегуляции, контроля за собственными действиями, соблюдения норм и правил социального взаимодействия. Включение этих элементов в квест требует создания игровых ситуаций, где необходимо проявлять дисциплину, планировать свои действия в соответствии с заранее заданными условиями и регулировать своё поведение на основе этических норм.

Развитие рефлексивных умений

Обучение самоанализу, критической оценке собственных действий и мыслей, развитие способности делать выводы и выстраивать стратегии личностного роста. В квесте данное направление реализуется через этапы обсуждения, рефлексии и коллективного анализа совершённых действий, что способствует глубинному осмыслению опыта.

Формирование научного мировоззрения

Развитие у учащихся понимания основ научного метода, критического мышления и системного подхода к получению знаний. Включение данного направления в квест предполагает создание ситуаций, где учащиеся анализируют факты, выдвигают гипотезы, проводят эксперименты или логические рассуждения, а также оценивают достоверность информации. Это способствует формированию открытости к новым идеям, умению отличать научные знания от распространённых заблуждений и развивает интеллектуальную самостоятельность.

Предположим, учитель в процессе работы над образовательным квестом планирует развивать рефлексивные умения учащихся и формировать у них научное мировоззрение. В таком случае необходимо углубиться в тему именно этих направлений, выявить основные методы и методики работы с ними и учесть их при дальнейшей разработке квеста. Также общий сюжетный посыл должен работать именно на эти воспитательные направления.

Уже на первом этапе планирования квеста важно определиться с тем, будет ли он содержать элементы междисциплинарного взаимодействия. Если да, то на этапе идеи необходимо сразу посоветоваться с учителем, преподающим предмет, который вы хотите также внедрить

в процесс работы. В соответствии с вышеописанными инструкциями необходимо отобрать материал из программы второго предмета.

2. Определение характеристик квеста по классификации

Прежде чем приступить непосредственно к работе над сюжетом, заданиями и персонажами, необходимо определиться с тем, в каком формате будет проходить квест. В соответствии с приведённой выше классификацией важно определиться с его режимом: онлайн, офлайн или смешанный; с местом проведения: уличный, домашний или на открытой местности; с длительностью; с формой работы; со структурой сюжета; с доминирующей деятельностью учащихся.

Все эти характеристики определяют последующее наполнение квеста. Ведь от длительности зависит наиболее подходящий тип сюжета, от места проведения – вид заданий и т. д. Кроме того, длительность квеста также определяет количество материала, который может быть использован в рамках этой технологии.

3. Разработка сюжета

Когда учителем уже сформированы цели, задачи и примерная характеристика будущего квеста, можно переходить к постепенному формированию его сути. Сюжет является общей нитью, на которую нанизываются отдельные события, роли персонажей и, конечно же, задания.

Важно отметить, что зачастую выбранные из УМК темы и воспитательные цели уже имеют определённую тематику, которая может натолкнуть учителя на определённый сюжет. Например, если учитель по физике хочет отработать в квесте материал на тему принципов работы различных двигателей, то предполагается, что сюжет должен быть связан с транспортом. На ум сразу приходят различные литературные художественные произведения, связанные с темой путешествий, например «Вокруг света за 80 дней» Жюль Верна. Эта история о глобальном путешествии связана с разными видами транспорта – поездами, пароходами, воздушными шарами. В квесте можно акцентировать внимание на разных типах двигателей, их особенностях и условиях работы в разнообразных видах транспорта.

Квест не обязательно строить строго по сюжету произведения, можно обозначить, что игра составлена по мотивам книги или фильма. Тогда события игры могут отличаться, но при этом можно использовать узнаваемый сеттинг и персонажей.

Для начала стоит определиться с жанром, в котором вы бы хотели составить квест. Жанр тоже следует выбирать в соответствии с основными предметными и воспитательными темами.

Когда жанр уже выбран, можно переходить к поиску известных произведений в этом жанре, которые затрагивают выбранные темы. Поиск можно осуществлять через поисковики и нейросети, а также можно отправить запрос в библиотеку с просьбой помочь подобрать литературу, отвечающую выбранным критериям.

Если учитель хочет проявить собственный талант драматурга, то можно придумать сюжет полностью самостоятельно. Однако важно всегда реально оценивать свои возможности: не стоит делать слишком витиеватый и долгий сюжет, задумка всегда должна держаться в рамках указанных целей и задач.

Классическая четырёхтактная структура сюжета выглядит так: завязка – конфликт – развитие конфликта – развязка. Однако для составления хорошего, качественного сюжета рекомендуется хотя бы на ознакомительном уровне изучить литературу, посвящённую построению различных сюжетов и созданию сценариев.

Для начала можно изучить научные статьи на эту тему. Например, секрет интересных детективных сюжетов раскрыт в статье О. А. Мельничук «Структурные типы детективных романов» [12].

Изучая аналогичные научные работы, можно погрузиться в базовую теорию писательства, что позволит учителю более эффективно воплотить свои идеи в жизнь.

Важно понимать, что и сюжет собственного сочинения, и сюжет, взятый из какого-либо готового сочинения, необходимо как можно сильнее адаптировать под предметные и воспитательные темы, запланированные заранее. Ради этого возможно менять сюжетные события, скорость смены этих событий, добавлять или убирать персонажей и т. п. Сюжет – это важная база для квеста, но он должен подстраиваться под темы, а не темы под сюжет.

4. Подбор и формулировка игровых заданий, связанных с учебным материалом

Когда сюжет выбран и адаптирован к требуемым темам, можно переходить к формулировке заданий.

Задания также зависят от выбранных тем, конкретного материала, который необходимо отработать, воспитательных целей и задач,

а также от сюжета. Хорошим показателем является то, что задания плавно вписаны в сюжет и хорошо обоснованы. Например, очевидные шифры используются в качестве кодовых замков: это естественно, люди могут использовать шифры для своих паролей. В то же время если какой-нибудь персонаж, который является продавцом в магазине, не продаёт учащимся батон хлеба, пока те не разгадают его загадку, – это странная и необоснованная ситуация, применение шифра ради шифра. Такого не стоит допускать.

Также следует обеспечивать преемственность заданий. Хорошо, если учащиеся, едва решив первую загадку, сразу же переходят ко второй, даже не замечая этого. Не должно быть очевидных пауз и «затыков», когда участникам совершенно непонятно, что делать дальше.

Кроме того, стоит предусмотреть разные уровни сложности заданий, чтобы обеспечить вовлечение всех участников с их разным уровнем знаний и умений. Использование разнообразных типов заданий, от загадок и шифров до экспериментов и ролевых игр, помогает удерживать динамику и интерес на протяжении всего квеста.

Особое внимание уделяется связке игровых заданий с воспитательными и развивающими задачами квеста, чтобы игровой процесс способствовал формированию личностных качеств и навыков. Чтобы квест был действительно эффективным при работе с воспитательной частью, необходимо обратить внимание на те методы, которые используются в педагогике при работе с выбранным вами направлением воспитания. Квест – это очень подвижная интегрированная структура, в него можно включить целый ряд различных методов, как письменных, так и устных. Так, если учитель планирует развивать рефлексивные умения, то следует обратить внимание на работы Т. Ф. Ушевой по данной теме, в которых раскрывается ряд эффективных методик, таких как письменное интервью, «благодарю», рефлексивный дневник и др.

Однако даже если не углубляться в специфические методы, всегда можно внедрить воспитательный компонент в более повседневные задания. Например, если на уроке английского языка учитель хочет, чтобы учащиеся через квест отработали навыки письма по теме внешность, то ему стоит включить в квест такой пример задания: учащиеся пишут в блоге персонажа длинный комментарий на тему того, почему оскорбления на тему внешности неприемлемы, по их мнению, включая в это сообщение всю изучаемую по этой теме лексику.

5. Добавление персонажей и локаций

Хотя этап проработки персонажей и локаций в нашей структуре указан после разработки идеи, сюжета и заданий, на практике их образы часто начинают формироваться параллельно с этапом создания сюжета. Такой подход позволяет создать более целостную и органичную игровую реальность.

У персонажей могут быть различные роли и функции, но эти роли всегда неразрывно связаны с заданиями квеста. Некоторые задания строятся на общении с определёнными персонажами, другие – на взаимодействии с результатами деятельности персонажей. Квест как ситуативно-ролевая игра пронизан коммуникацией, причём как прямой, так и косвенной, как вербальной, так и невербальной.

На этапе добавления персонажей важно сразу распределить их по ролям: помощники, держатели информации, злодеи. Это разделение достаточно простое, однако в этом вопросе не стоит излишне усложнять систему.

За персонажей полностью отвечает учитель. Он прорабатывает их внутренний мир, выбирает визуальный образ и взаимодействует с учащимися от лица персонажей. Именно поэтому персонажам необходимо уделить особое внимание: позаботиться о создании анкет, подумать о том, что учащиеся могут потенциально спросить у того или иного персонажа, и заранее подумать над ответом. Реплики некоторых персонажей можно прописать заранее, особенно начальные реплики диалогов. Также для каждого диалога с персонажем необходимо прописать цель. Если цель – передача информации, то необходимо также для себя указать все условия совершения этой передачи и наиболее подробно прописать саму информацию.

Также на этом этапе прорабатываются локации. Это более простое действие, так как учащиеся взаимодействуют с локациями уже постфактум, когда изображение локации полностью готово, и учителю не нужно ничего менять. В то же время это означает, что локации необходимо создавать с учётом всех особенностей квеста, закреплять на них все улики и все те моменты, которые ученикам необходимо будет заметить.

6. Планирование критериев оценки образовательного квеста и правил игры

Когда внешняя сторона квеста, включающая сюжет, локации, персонажей и задания, уже разработана, следует переходить к созданию критериев оценки деятельности учащихся в рамках образовательного квеста.

На данном этапе педагогу необходимо ответить себе на ряд ключевых вопросов, на основе которых можно выстроить эффективную оценочную систему.

Во-первых, что именно мы оцениваем? Ответ на этот вопрос кроется в целях и задачах образовательного квеста, заданных в самом начале его формирования. В квесте мы оцениваем то, что стремимся развить с его помощью, включая как предметные, так и метапредметные элементы.

Во-вторых, как мы это оцениваем? Ответом на этот вопрос выступает набор инструментов оценивания, с которыми учителю необходимо определиться в соответствии с оцениваемым материалом.

Параллельно с критериями оценивания окончательно формулируются правила игры. Они делают квест справедливым и понятным для всех участников. В правилах необходимо зафиксировать условия победы, роль и возможности ведущего (учителя), нормы поведения и возможные ограничения в случае их нарушения.

7. Обеспечение мотивационных элементов

Обеспечение мотивационных элементов в образовательном квесте играет ключевую роль для поддержания познавательного интереса и вовлечённости учащихся. Помимо того, что сам формат квеста уже стимулирует активное участие через элементы игры и сюжета, учителю рекомендуется добавить дополнительные мотиваторы.

Первым примером такого мотиватора могут послужить положительные оценки и системы поощрений. Введение рейтингов, баллов, сертификатов или подарков за успешное выполнение заданий помогает учащимся видеть конкретные результаты своих усилий и формирует культуру успеха. В младших классах в качестве поощрения можно кле-

ить красочные стикеры в тетрадь участников или рисовать улыбающиеся картинки, чтобы вызвать положительные ассоциации. В средней и старшей школе лучшим решением будет введение системы баллов, которые начисляются учащемуся не только за правильное решение, но и за проявление инициативы. Также можно предложить учащимся самостоятельно решать, кому они дадут баллы в конце прохождения каждого эпизода квеста, но такая практика предполагает, что в классе нет игнорируемых и отверженных детей, иначе это может только ухудшить их положение и психологическое состояние.

Ещё один вариант мотивации в рамках образовательного квеста – это элементы соревновательности и конкуренции. Если речь идёт об индивидуальном квесте, то учащиеся соревнуются друг с другом за баллы, если же мы говорим о групповом квесте, то на соревновательный мотив могут быть заточены отдельные задания. Причём в групповом квесте мотивация к конкуренции может принимать нестандартные формы. Например, учащиеся объединяются в микрогруппы и соревнуются, какая группа лучше напишет официальную претензию с набором своих предложений. После написания учащиеся читают готовое сочинение каждой группы и голосуют за лучшее, при том что за свою голосовать нельзя. Лучшую претензию используют в дальнейшем в сюжете, принимая во внимание те предложения, которые в ней высказали победители. Так, мотивацией к победе становится возможность оказать существенное влияние на сюжет.

Вариативность и возможность выбора тоже могут рассматриваться как мотиваторы. Позволяя учащимся выбирать задания по уровню сложности или интересам, педагог поддерживает автономию и индивидуализацию обучения, что способствует внутренней мотивации. Так, например, перед учащимися ставится задача создать рекламный ролик. Тогда учащиеся объединяются в микрогруппы по интересам: одна группа пишет сценарий, другая режиссирует, а участники третьей группы становятся актёрами. Ещё один вариант дифференциации – это разделение заданий по уровню сложности в рамках предмета. Например, учащимся необходимо проанализировать английский текст на ошибки, тогда группа с менее сильными учащимися ищет ошибки в

простых грамматических временах, таких как present simple и past simple, а группа более сильных учащихся должна обращать внимание на ошибки в сложных временах, например, past perfect и present perfect continuous. Таким образом, соблюдается принцип посильности задач.

Использование эффектов неожиданности и интриги. Внезапные повороты сюжета, тайны и загадки удерживают внимание и стимулируют любопытство. Например, после выполнения задания учащимися им открывается не следующая задача, а неожиданная новая роль персонажа, кардинально меняющая отношение к нему.

Обратная связь и рефлексия. Регулярное предоставление конструктивной обратной связи, обсуждение результатов и ошибок способствуют формированию ответственности за учебный процесс. Кроме того, обучение саморефлексии позволяет учащимся начать самостоятельно отслеживать свой прогресс и замечать результат применения образовательных технологий, благодаря чему возрастает внутренняя мотивация продолжать участвовать в них.

Внедрение игровых элементов, таких как уровни и бонусы, делает процесс обучения более ярким и эмоционально насыщенным. Важно по итогам каждого эпизода ещё раз отмечать инициативных учащихся. Кроме того, важно делать акцент на уже пройденном пути и хвалить учеников за то, как они прошли очередной отрезок нелёгкого, полного загадок сюжета.

Наконец, связь заданий с реальными жизненными ситуациями и интересами учащихся помогает осознать практическую значимость полученных знаний и поддерживает мотивацию на длительном промежутке. Важно обращать внимание учеников на то, что они приобрели новый уровень коммуникативной компетенции, обучились доказывать свою точку зрения, узнали о себе что-то новое. Со временем замечать это научатся и сами учащиеся.

8. Внедрение образовательного квеста

Внедрение образовательного квеста в учебный процесс – это момент перехода от подготовки и планирования к активному взаимодействию с учащимися. Этот этап требует особого внимания к организа-

ции и педагогической поддержке, так как именно здесь происходит реализация всех задуманных идей, и выполнение квеста становится реальным опытом обучения.

Прежде чем говорить непосредственно о внедрении готового квеста, необходимо упомянуть о подготовке к нему. Во-первых, как следует изучить уровень владения учащимися теми умениями, которые планируется развивать при помощи квеста.

Первое, с чего начинается внедрение, – это создание правильной вводной части. Учитель начинает с приветствия и создания положительного настроения, формулирует цель и задачи квеста, кратко знакомит учащихся с сюжетом и объясняет основные правила. Очень важно сделать это понятно и интересно, чтобы участники почувствовали себя вовлеченными и имели желание активно включиться в игровой процесс. Если технология квеста новая для учащихся, полезно уделить время разъяснениям формата, механики и ожидаемых результатов. Необходимо представить будущим участникам, что собой представляет образовательная технология квест и как в ней можно участвовать. Так как эта технология на данный момент используется в школах нечасто, она может быть совсем не знакома ученикам. Следует рассказать им о правилах квеста и о критериях оценки учеников при участии в нём. Всё это позволит учащимся заранее подготовиться к новому виду учебной деятельности, настроиться на него и впоследствии быстрее влиться в процесс.

Затем следует этап формирования команд и распределения ролей. На этом этапе педагогу нужно позаботиться о том, чтобы команды были сбалансированными по уровню подготовки, коммуникативным навыкам и интересам участников. У каждого ученика должна быть чёткая роль, чтобы каждый чувствовал свою значимость и ответственность. Объяснение ролей помогает избежать путаницы и стимулирует активное взаимодействие внутри групп.

После этого начинается непосредственный игровой процесс, прохождение этапов и выполнение заданий квеста. Здесь учитель выполняет роль модератора, поддерживает динамику, следит за временем и

помогает при возникновении трудностей. Особенно важно своевременно стимулировать партнерство и коммуникацию, направляя участников к совместному решению задач. Учителю следует внимательно наблюдать за взаимодействием в командах, замечать возникающие проблемы и при необходимости корректировать ход игры, чтобы сохранить интерес учащихся.

При первичном внедрении квеста необходимо учитывать также уровень готовности учащихся к общению. В процессе квеста необходимо обеспечить поддержку учеников, которые могут испытывать затруднения с заданиями или неуверенность в общении. Если учитель знает, что его класс не очень разговорчивый, стоит помочь им, представив на доске блок вспомогательных фраз, которые учащиеся могут использовать при ответе на вопросы, рассуждении, выдвижении гипотезы и тому подобных ситуациях. Использование ранее подготовленных вспомогательных материалов (шаблоны для речи, подсказки, руководство по действиям) помогает снять барьеры и повысить комфорт участников. Учитель должен проявлять терпение, поддерживать инициативу и поощрять проявление самостоятельности в решении проблем.

Особое внимание уделяется контролю за темпом игры. Учитель должен уметь регулировать скорость выполнения заданий: не допускать ни затягивания и провисания активности, ни чрезмерной спешки, чтобы все участники смогли полноценно усвоить материал. В случае необходимости можно вводить дополнительные игровые стимулы или мини-задания для поддержания игрового настроения. Можно использовать творческие задания, например, сделать схему или нарисовать карту для упрощения прохождения квеста и ориентации между локациями. Такие задания не только разнообразят процесс, но и дадут участникам возможность самовыражения.

По мере завершения отдельных этапов следует организовывать короткие обсуждения и рефлексивные паузы. Это помогает осмыслить проделанную работу, обменяться впечатлениями и скорректировать стратегию команды на следующий этап. Такие промежуточные итоги

способствуют углублению понимания учебной темы и развитию критического мышления.

Заключительный этап внедрения образовательного квеста – подведение итогов и презентация результатов. Учитель организует совместное обсуждение достижений, анализирует успехи и выявляет зоны роста, поощряет как индивидуальные, так и командные заслуги. Очень полезно проводить обсуждение ошибок и неожиданных ситуаций, чтобы участники извлекли уроки и развивали навыки самоконтроля и рефлексии.

Важным аспектом данного этапа является обеспечение конструктивной и мотивирующей обратной связи. Учитель должен создать атмосферу доверия, где каждый учащийся ощущает поддержку и свою ценность. Это способствует формированию положительной учебной мотивации и желания продолжать обучение в интерактивной форме.

Таким образом, сам процесс внедрения образовательного квеста – это активное педагогическое сопровождение от момента погружения учащихся в игру и командную работу до осмысления и оценки результатов. Он требует от учителя высокой эмоциональной вовлечённости, гибкости в управлении процессом и чуткости к потребностям каждого участника, что обеспечивает эффективность и положительный опыт обучения через квест.

Важно отметить, что зачастую разработка квеста происходит не строго последовательно в соответствии с этими этапами. Иногда этапы перемешиваются между собой, идеи из одного раздела дополняют идеи из другого раздела, создавая общий образ готового продукта квеста. Например, уже в процессе отбора материалов для будущего квеста из УМК учителю может прийти несколько идей о том, какие креативные варианты заданий позволят этот материал закрепить. Это нормально, так как создание игры – это очень творческий процесс, а в творческом процессе всегда есть место доле хаоса. Впрочем, важно вовремя остановиться и не уйти слишком далеко от изначальной задумки. Цели и задачи квеста, выявленные в самом начале, должны оставаться стабильными, они могут дополняться, но не должны кардинально меняться в процессе составления игры.

Контрольные вопросы

1. Почему первый этап создания квеста – определение учебной цели и темы – является фундаментальным? Что может произойти, если проигнорировать этот этап?
2. Опишите алгоритм отбора предметного материала для квеста. Какие компоненты необходимо учитывать?
3. В чем заключается специфика отбора воспитательного материала для квеста по сравнению с предметным? Назовите и охарактеризуйте два любых направления воспитания, которые можно реализовать в квесте.
4. Почему этап определения характеристик квеста в соответствии с классификацией предшествует этапу разработки сюжета? Как выбор формата квеста влияет на его последующее наполнение?
5. Каковы ключевые принципы интеграции игровых заданий в сюжет квеста? Приведите пример плохо и хорошо обоснованных с точки зрения сюжета заданий.
6. Почему проработка персонажей и локаций квеста часто происходит одновременно с разработкой сюжета, а не до или после него?
7. Каковы основные задачи учителя на этапе разработки персонажей квеста?
8. Какие ключевые вопросы должен задать себе педагог на этапе планирования критериев оценки? Как ответы на эти вопросы формируют оценочную систему квеста?
9. Назовите три различных мотивационных элемента, которые можно использовать в образовательном квесте.
10. Опишите роль учителя на этапе внедрения квеста в учебный процесс. Какие действия он должен предпринять для поддержки учащихся, испытывающих коммуникативные затруднения?
11. Какие аспекты должны быть обязательно проанализированы совместно с учащимися на заключительном этапе квеста?

Практические задания

Задание 1. Чек-лист. Разработайте подробный чек-лист для учителя по созданию образовательного квеста.

Требования:

1. Чек-лист должен содержать не менее 10 пунктов с возможностью отметки «выполнено/не выполнено».
2. Формулировка пунктов должна отражать конкретные действия, которые учителю необходимо выполнить в процессе разработки любого квеста.
3. Чек-лист должен охватывать все ключевые элементы квеста.

Задание 2. Ситуационный анализ. Проанализируйте приведённый кейс.

Кейс: учительница проводит квест по литературе в пятом классе. Учащиеся объединены в две конкурирующие команды, но одна команда работает слаженно и быстро, а вторая – медленно, в ней эффективно работает только один ученик, а остальные пассивны.

Задача. Предложите два разных способа педагогической поддержки для отстающей команды, не нарушая принципов справедливости. Дайте развёрнутый ответ и обоснуйте свой выбор.

Глава 5. УЧЁТ ПСИХОВОЗРАСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ РАБОТЕ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ КВЕСТОМ

Образовательный квест является универсальной технологией, которая может быть применена в разных условиях и для разных возрастов. Существует возможность создать интересный, захватывающий квест как для учащихся дошкольных учреждений, так и для студентов вузов. Это не уникальное свойство технологии квеста – многие виды интерактивных работ используются на всех этапах обучения. Однако разница между квестом для дошкольников и квестом для подростков средней школы или студентов будет достаточно большая. Нужно осознать, чем эта разница должна быть обусловлена и на что учителю необходимо обращать внимание при создании образовательного квеста для определённой, заранее выбранной аудитории, а также какие психологические особенности влияют на структуру образовательного квеста в каждом возрасте относительно ступеней образования. Необходимо задаться вопросами:

1. Каковы ведущие психофизиологические новообразования и основные направления психического развития имеют место в рассматриваемом возрастном периоде и каким образом данные процессы могут быть стимулированы средствами образовательного квеста?

2. Какие возрастные трудности, ограничивающие познавательную, эмоциональную или социальную сферу развития, характерны для данной возрастной категории и как с помощью образовательного квеста можно минимизировать или компенсировать эти трудности?

Ответом на эти два вопроса и будет характеристика каждого возрастного периода, необходимая для учёта при составлении образовательного квеста.

Дошкольные учреждения

В дошкольных учреждениях, которые включают в себя как детские сады, так и всевозможные подготовительные образовательные учреждения, рассматриваются группы воспитанников пяти-шестилетнего возраста. В этом возрасте дети относятся к категории старших дошкольников. Происходит интенсивное формирование их личностных качеств, интеллект активно развивается, а представление ребёнка о

себе и окружающем мире существенно расширяется. Это наиболее ранний возраст, когда можно вводить квест как форму учебной активности, так как дети уже умеют решать простые интеллектуальные задачи и сохранять концентрацию внимания. Иными словами, старшие дошкольники уже понимают идею последовательности, когда одно задание переходит в другое и все они связаны друг с другом одной целью.

Говоря об особенностях формирования психики в этот период, стоит отметить, что для детей пяти-шести лет характерно активное развитие познавательных процессов, внимания, кратковременной и долговременной памяти, мышления и воображения. Дети становятся более осознанными и способными к целенаправленному и произвольному поведению. На этом этапе дети также уже умеют высказывать свои мысли, делиться впечатлениями и строить простые рассуждения. Коммуникация и межличностное общение играют значительную роль: формируются устойчивые отношения со сверстниками, возникает желание быть принятым и признанным в группе.

Игра для них остаётся основным способом познания мира и освоения его правил, но её форма усложняется: она становится сюжетной, интеллектуальной и целенаправленной. Особое место в игре занимают подражание взрослым, «репетиция» своей будущей взрослой жизни.

Все эти особенности существенно влияют на то, какими должны быть образовательные квесты для детей 5 – 6 лет. Ключевой задачей является создание такой игровой среды, которая позволяет ребенку проявлять инициативу, развивать внимание и воображение, а также учиться сотрудничеству и эмоциональному самоконтролю.

Образовательный квест благодаря своей структуре стимулирует активизацию этих процессов через игровые и творческие задания, требующие внимания к деталям, запоминания информации, построения логических связей и совместного решения проблем. Квесты также обеспечивают эмоциональную вовлеченность и поддерживают мотивацию, что способствует закреплению новых психических навыков и развитию саморегуляции.

Итак, образовательный квест для старших дошкольников следует создавать на основе сюжетно-ролевой игры, затрагивающей интерес-

ное детям реалистичное поведение взрослых, чтобы наиболее эффективно заинтересовать будущих участников. При этом персонажами этой игры могут выступать уже хорошо знакомые детям герои любимых мультфильмов и фильмов или же оригинальные персонажи в виде игрушек. В квестах для этой возрастной группы важно делать акцент на ярких, насыщенных визуальных образах, простых и понятных правилах.

Задания тоже должны быть простыми и разнообразными, с понятной структурой. Каждое задание должно иметь чёткие границы, за правильное выполнение должна полагаться награда. Дети в результате знакомства с квестом и начала игры должны чётко понимать свои задачи и обратную реакцию от взрослого. Задания в дошкольном квесте включают, во-первых, логические головоломки – простые загадки и логические вопросы, которые по силам решить детям. Во-вторых, творческие задания – творчество имеет большое значение в этот период, поэтому актуально использовать задания, затрагивающие мелкую моторику, рисование красками, лепку, создание аппликаций. Также актуально развивать умственное творчество, например, предложить участникам в рамках квеста придумать короткую историю или спеть персонажу колыбельную. Ещё один вариант актуальных типов заданий – это физический поиск предмета, в том числе на скорость. Это тренирует внимательность и позволяет детям проявить физическую активность, что тоже необходимо детям в этом возрасте. Актуальны при этом как соревновательные, так и кооперативные активности.

Среди возрастных трудностей старших дошкольников можно выделить повышенную подверженность рассеянности внимания, эмоциональную неустойчивость. Им сложно сосредоточивать своё внимание на одном виде активности на долгое время. Также в этом возрасте проявляются первые социальные конфликтные ситуации, связанные с конкуренцией и формированием межличностных ролей.

Образовательный квест представляет собой эффективный педагогический инструмент для минимизации этих проблем, так как игровая форма деятельности снижает стресс и тревожность, создает условия для позитивного взаимодействия в группе и формирования навыков сотрудничества. Через пошаговое усложнение задач, использова-

ние поддерживающих подсказок и поощрений квест способствует развитию концентрации и выдержки. Возможность выполнять задания в команде развивает коммуникативные умения и чувство принадлежности, что снижает уровень социальной тревожности и помогает ребенку гармонично интегрироваться в коллектив.

Удерживать внимание дети старшего дошкольного возраста могут около 20 – 30 минут. Существует мнение, что если речь идёт об увлекательных и интересных для них занятиях, то это время увеличивается до полутора часов. Однако квест хоть и является интересной, интригующей и активной деятельностью, в нём всё же присутствуют обучающие задания, которые требуют определённых усилий. В связи с этим стоит либо создавать короткие квесты на 20 – 25 минут, либо разбивать более длинные квесты на короткие эпизоды аналогичной длительности. При этом в случае разбивки квеста на эпизоды и их проведения в разные дни со второго эпизода необходимо будет подробно напоминать об этой технологии и удостоверяться, что они запомнили сюжет предыдущих эпизодов, а также собственный прогресс.

Особое значение имеет эмоциональная поддержка в ходе квеста: педагог должен создавать доброжелательную атмосферу, помогать детям справляться с трудностями и поощрять даже небольшие успехи, формируя положительный настрой на учебную деятельность.

Младшая школа

Развитие рефлексии традиционно выделяется как важное новообразование младшего школьного возраста. Она включает в себя умение ребёнка осуществлять самооценку, причём не только в учебной сфере, но и в социальной. Ребёнок начинает понимать собственные мотивы, почему он поступил именно так, а не иначе. Также в младшем школьном возрасте учащиеся учатся самостоятельно, без посторонней помощи оценивать, что у них получилось хорошо, а что нет.

ФГОС начального общего образования поддерживает идею о том, что рефлексия должна постоянно развиваться на уроках. Выделяется специальный этап рефлексии на уроках, на котором учащимся необходимо научиться анализировать результаты своей деятельности, свой уровень понимания темы и своё к ней личное отношение. Всё это также необходимо закреплять и поощрять и в рамках образовательного квеста.

После каждого пройденного эпизода важно проводить процедуру рефлексии и задавать учащимся стимулирующие вопросы: что сегодня показалось вам особенно трудным в игре? Что вам помогло преодолеть эту трудность? Где мы ошиблись и почему? Однако кроме этих вопросов существует широкий список специальных технологий, направленных на развитие рефлексивных умений, и с самого периода младшей школы необходимо обращать внимание на эти технологии и постепенно вводить их в обиход образовательного квеста на уроках. Например, в процессе прохождения квеста учащиеся могут вести совместный рефлексивный дневник, писать короткие комментарии к каждому эпизоду с выражением собственного мнения и оценивать поведение персонажей, друг друга и своё по выработанным рефлексивным критериям.

Ещё одним очень важным элементом развития младших школьников является сам процесс адаптации к школе, к новому виду деятельности. На фоне этой адаптации развивается произвольность психических процессов, регулятивные универсальные учебные действия. Ребёнок учится управлять своим вниманием, памятью и поведением на новом уровне, ведь школа требует более чёткой и строгой дисциплины, чем детский сад. Ребёнок также обучается направлять свои усилия, подчиняя их конкретной цели, например, решению задачи или написанию текста. Он действует по правилу и образцу.

Чтобы помочь учащемуся в развитии соответствующих умений, необходимо добавить в квест задания, тренирующие его усидчивость, контроль импульсов, например, задание, в котором ученику необходимо расшифровать послание инопланетян, сверяя буквы из послания с ключом в специальной таблице.

Квест позволяет облегчить адаптацию к строгим школьным условиям, так как по своей сути это игра, но игра учебная, содержащая ряд обучающих заданий. Квест превращает учебный материал, включающий правила правописания, таблицу умножения, сведения о природе и другие, из скучной необходимости в инструмент для достижения интересной, желаемой цели, – например, найти клад или осуществить спасательную операцию. Знания становятся практически значимыми.

Например, чтобы открыть сундук пиратов в квесте, нужно решить цепочку математических примеров, ответ на каждый из которых это элемент кода.

Ещё одним ключевым моментом в вопросе адаптации и формирования мотивации к обучению является создание ситуации успеха. Дети легко учатся и проявляют большую заинтересованность в этом процессе, если они понимают, что действительно способны справиться с заданиями, предложенными им. Если учащемуся предложить такие задачи в рамках квеста, которые он сможет успешно решить, применяя свои учебные знания, это даст ученику мотивацию продолжать познавать информацию и применять её на практике.

В квесте каждая решённая головоломка, каждый пройденный этап – это маленькая победа. Успех в квесте наглядный и осязаемый – найденный ключ, нарисованная по описанию часть карты, похвала от учителя. Это напрямую укрепляет веру ребёнка в свои силы и возможности. Для того чтобы ещё больше усилить эффект ситуации успеха, по итогам прохождения квеста можно выдать учащимся грамоты или значки, каждому в соответствии с его личным вкладом в общую игру. Например, такие значки, как «Лучший детектив» или «Самый внимательный картограф», «Удивительный шифровальщик» и т. д.

Так учащиеся привыкают к тому, что их знания имеют практическое применение и школьный материал пригодится им в дальнейшем не только на уроках, но и в реальной жизни. Это понимание очень важно на этапе адаптации к школе, потому что понимание практической важности значительно облегчит формирование познавательной мотивации учащихся, а вместе с ним и весь процесс обучения.

На этапе младшей школы у детей развивается также способность планировать свои действия заранее – внутренний план действий (ВПД). Это обуславливается активным формированием абстрактного мышления. Поддержать этот процесс через квест можно через устные вопросы, например: «С чего мы начнём следующий эпизод? Что будем делать потом? Проверим ответ, прежде чем двигаться дальше?»

Также можно использовать задания, требующие заблаговременного планирования, прежде чем начать. Например, задание типа «лабиринт», где учащемуся даётся возможность посмотреть на карту лабиринта и сначала отыскать верный путь глазами (во внутреннем

плане), а затем войти в настоящий лабиринт и двигаться по нему в соответствии с тем, как он запомнил путь. Такой тип заданий можно проводить и в виртуальном варианте, правильно сформировав презентацию на базе программы Microsoft PowerPoint.

У младших школьников происходят изменения в сфере познавательной активности: развивается понятийное мышление, логический аспект, формируется умение анализировать, сравнивать, обобщать. Всё это причины вводить соответствующие задания в квест, делающие акцент на навыках анализа, сравнения, обобщения. Это позволит поддержать учащихся в нелёгком процессе формирования познавательной активности, а также поможет закрепить и усилить её результаты.

К возрастным трудностям младших школьников можно отнести быструю утомляемость и низкую устойчивость внимания. Будучи вчерашними дошкольниками, они ещё находятся на начальном этапе формирования умений концентрации, самоконтроля.

Слабое развитие саморегуляции и контроля эмоций – проблемы этого возраста. Неудача может вызвать у учеников бурную реакцию – слёзы, агрессию. Однако и успех тоже может послужить причиной чрезмерного возбуждения.

Чтобы справиться с этими сложностями, учителю необходимо в условиях квеста создать определённые безопасные рамки. Учитель может мягко напомнить о правилах сотрудничества, взаимоуважения. Кроме того, необходимо заранее проговорить, что в рамках квеста небольшие неудачи – это нормальная часть процесса, и если что-то не получилось с первого раза, то можно попробовать другой подход или получить подсказку. В отличие от реальной жизни квест – это безопасное пространство для тренировки перед настоящими сложностями, с которыми учащиеся могут столкнуться в будущем, поэтому стоит уделять внимание разбору ошибок и воспринимать это как помощь, а не как отрицательное отношение.

Также психовозрастной особенностью младших школьников, которая может вызывать определённые сложности, является эгоцентризм учащихся, особенно в первом и втором классах. Ребёнку в этом возрасте трудно встать на место другого человека и воспринимать чужую, отличную от его, точку зрения. Это может мешать командной работе. При этом квест, особенно командный, ненавязчиво обучает детей

навыкам сотрудничества. В квесте им необходимо договариваться, учиться слышать друг друга, распределять роли. Этому тоже необходимо обучать, поэтому учителю важно обращать внимание учеников на сильные стороны друг друга. Хорошим ходом будет попросить учащихся самостоятельно определить, кто из их сокомандников проявляет наилучшие результаты в различных видах задач. Таким образом, квест на практике покажет им, что объединение усилий помогает достичь результата быстрее.

Помогают также показательные типы заданий. Например, учитель сначала даст команде задание собрать большую карту из фрагментов за 30 секунд. Скорее всего, у учеников, не организовавших заранее обсуждение и не распределивших между собой роли, не получится уложиться в это время. Тогда учитель предложит им обсудить совместную стратегию, распределить между собой участки карты, обеспечить взаимопомощь. После этого учитель может дать команде второй шанс, и при выполнении обговоренных условий ученики всё-таки справятся. Это продемонстрирует им важность сразу нескольких аспектов работы: во-первых, пользу сплочённой командной работы, а во-вторых – необходимость заранее продумывать свои действия и следовать задуманному плану.

Средняя школа (11 – 15 лет)

Средняя школа – это один из самых сложных этапов образования как для учителя, так и для самих учащихся, потому что на этот период приходится переход от детства к юности, а именно подростковый период. Это возраст бунтарства, подросткового максимализма, сложностей как внутренних, так и внешних. Тем не менее к подросткам всегда необходимо находить свой подход. Для этого особенно важно быть знакомыми с их психовозрастными особенностями.

Ведущие новообразования подросткового возраста включают развитие самосознания, раскрытие «Я-концепции». В это время учащиеся активно ищут ответы на экзистенциальные вопросы – «Кто я?», «Какой я?», «Что я могу?». Происходит переформирование системы ценностей и моральных норм. Привитые ранее ценности отрицаются либо проходят через серьёзное критическое переосмысление.

Квест по своей сути является деятельностью, основанной на автономии и доверии. Учитель в квесте выступает не в роли контролёра,

а в роли модератора, а также отыгрывает различных персонажей, которые и вовсе не осуществляют никакой власти над участниками квеста.

Чтобы заинтересовать подростков квестом, в нём должна содержаться сложная, «взрослая» задача: по-настоящему интригующее расследование, проектирование. Младшим подросткам может также понравиться идея спасения виртуального мира. Старших же подростков лучше привлекать идеями, более приближёнными к настоящей действительности.

Морально-ценностная сторона многих вопросов начинает интересовать и волновать подростков, особенно в современном мире, когда многие из них интересуются психологией, политикой, социологией и активно потребляют контент в Интернете по этим темам. Они формируют собственные взгляды и имеют необходимость высказывать и демонстрировать их, убеждать своих оппонентов. Это связано с уверенностью подростков в своей правоте и в том, что они действительно могут изменить мир, поместив его в свою единственно верную систему взглядов.

Зная это, учитель всегда может порадовать своих учеников, предоставив им возможность поговорить на спорные темы, высказаться по тем вопросам, которые особенно сильно их волнуют, предложить свои варианты решения проблем. В рамках квеста эти варианты также можно применить и сразу отследить последствия, к которым подобные решения могут привести.

Примером квеста-расследования может быть квест по истории на тему «Суд над исторической личностью». Суть состоит в том, что учащиеся вместе с учителем выбирают историческую личность, которая изучается в рамках актуальной темы, а затем распределяются на группы. Они берут на себя роли адвокатов, прокуроров, свидетелей, и от каждой из этих групп требуется подготовка весомых аргументов в свою пользу, анализ источников и, в конце концов, ведение дискуссии в форме своеобразного суда.

В то же время необходимо уравновешивать идеи собственной всеобъемлющей правоты и неумение принять чужую точку зрения такими заданиями, которые позволят учащимся взглянуть на мир глазами другого человека, попытаться понять его взгляд на мир. Это можно

осуществить посредством использования ролевого квеста, где учащиеся попробуют примерить на себя разные социальные маски и модели поведения. Это не только позволит им проработать своё неприятие чужих взглядов, но и поможет им в поиске себя и ответе на извечные вопросы.

Пример такого квеста можно представить на уроке литературы с основой в виде глубокого романа с множеством разнообразных героев. Каждый ученик получит роль одного из персонажей романа и должен будет действовать в рамках квеста согласно мотивации, целям и интересам соответствующего персонажа. Такой подход заставляет глубоко анализировать характер и поступки героя, в то же время проводя параллели и с собой.

Особенность подросткового возраста – то, что существенно снижается авторитет родителей и учителей в глазах подростка. Теперь ему нужно одобрение не мамы или учителя, а лучшего друга и сверстников. Это также выражается в острой необходимости принадлежать к группе сверстников, чьи нормы и мнение становятся в итоге доминирующими. Многие родители боятся при этом, что их дети попадут в плохую компанию и не смогут противостоять пагубному влиянию, пытаясь влиться в новую среду. К сожалению, от этого никто не застрахован, но учителя могут проводить определённую профилактику негативного воздействия и пропагандировать позитивное сплочение класса через работу над квестами.

Квест – это идеальный формат для легализации и конструктивного использования потребности в общении и принятии. Командная работа в нём является необходимостью для достижения цели. В рамках квеста широкий спектр возможных ролей, каждую из которых может занять любой ученик, обеспечивает возможность проявить себя даже для того, кто боится или стесняется проявлять свои таланты открыто.

Например, в рамках квеста у учащихся может встретиться задание спроектировать модель музея и его экспонатов. В этом задании требуется исполнение самых разных ролей, в том числе историков, которые будут собирать факты; дизайнеров, занимающихся оформлением музея; копирайтеров, которые будут заниматься написанием текстов; технологов, осуществляющих сборку соответствующего музея в

виртуальном пространстве. Каждый ученик может найти роль для себя, а успех зависит от слаженной работы всей команды.

Одним из положительных моментов подросткового возраста является активное развитие абстрактного и логического мышления. Подросток уже способен оперировать гипотезами, строить сложные умозаключения, анализировать абстрактные понятия, такие как справедливость, долг, любовь. Благодаря этому квесты для подростков можно строить на решении неочевидных, многоходовых задач, требующих выдвижения и проверки множества гипотез. В таких квестах также уже можно вводить элемент выбора, в том числе и морального, с целью последующего анализа результатов этого выбора.

Например, можно предложить учащимся квест по физике на тему «Выживание на заброшенной станции», в рамках которого учащиеся должны будут восстановить энергоснабжение. Среди предметных заданий можно выделить изучение принципов работы электрических цепей, решение физических задач. А вот в качестве заданий, направленных на воспитательный аспект, можно организовать разные варианты сотрудничества с соседними станциями. Учащиеся объединяются в несколько групп, и каждая группа является отдельной «станцией», на которой есть своё ограниченное количество ресурсов. Ресурсами необходимо обмениваться на условиях договорённостей, это обеспечивает развитие навыков сотрудничества, командной работы и переговоров. Кроме того, в таких условиях развивается умение брать ответственность за команду, её действия и результаты общих решений. Для осуществления морального выбора можно также усложнять задачу посредством внешнего влияния, которое организует учитель. Например, на одной из станций внезапно вспыхивает эпидемия, и учащимся необходима помощь других станций, но те рискуют заразиться – встаёт выбор между рискованной помощью и безопасным нейтралитетом.

Важно не ругать учащихся за совершённые выборы, но показывать им различные последствия тех или иных поступков.

Говоря о трудностях подросткового возраста, следует упомянуть, что учащиеся в этом возрасте обладают определённым негативизмом, который проявляется в их стремлении делать всё наперекор указаниям и отстаивать свою свободу, часто в резкой и грубой форме. Такое протестное поведение и сопротивление внешнему контролю нередко часть

сепарации и признаки становления самостоятельности, однако справиться с таким поведением, чтобы передавать учащимся важные знания и ценности, бывает непросто.

При продуманном, осторожном и тонком подходе квест позволяет перевести энергию протеста в конструктивное русло. Следует попытаться преобразовать «своеволие» ученика в лидерство и инициативность.

Например, в классе присутствуют определённые проблемы в вопросе поведения, учащиеся на уроке постоянно перекидываются бумажками. Учитель берёт это поведение за основу и разрабатывает квест по истории «Осада замка» или «Снайперы знаний». Он раздаёт учащимся бумажки, на каждой из которых написано историческое событие или дата. На доске изображена большая мишень, на которой написаны определённые понятия. Это могут быть широкие понятия, например, «политическая сфера», «культурная сфера», «социальная сфера», или же более узкие, например определённые имена, связанные с одной эпохой, названия органов власти или законов. Задача учащихся – попасть бумажкой в мишень. Затем сопоставляется название сектора мишени, в которую попал учащийся, и надпись на его бумажке. Таким образом, нежелательная энергия частично сублимируется в учебную активность.

Важно заметить, что при использовании таких приёмов учителю не стоит акцентировать внимание на том, что таким образом он исправляет поведение учеников. Подача должна быть позитивной и ненавязчивой.

Ещё одной проблемой подросткового периода называют эмоциональную нестабильность учеников. В это время она обусловлена изменениями как в психике, так и в физиологии ребёнка. У него бывают резкие перепады настроения, может присутствовать повышенная ранимость или, напротив, агрессия как защитная реакция. Все эти чувства и их проявления при этом «выкручены» до максимума.

Квест должен создавать «безопасную среду» для выражения эмоций. Азарт, радость победы, досада от поражения, спорный момент в команде – все эти переживания проявляются в рамках игрового поля,

но смягчаются их общностью, поддержкой учителя, а также его подсказками на тему того, как управлять своими эмоциями в социально приемлемой форме.

У подростков часто выявляется общее снижение учебной мотивации. Когда проблем так много и внутри, и вокруг, учёба отходит на второй план, а её ценность априори перестаёт быть таковой. Требуются личный смысл и практическая значимость для каждого отдельного предмета.

Квест может вернуть интерес к учёбе через вызов, соревновательность, интригующее повествование и немедленную обратную связь. Знания становятся в таком случае не самоцелью, а ключом к победе.

Ещё одна проблема – это сложности подростков в общении со взрослыми, в том числе не только с учителями, но и с родителями и другими старшими родственниками. Стремление к эмансипации и обесценивание авторитета родителей часто ведут к семейным конфликтам, связь с семьёй ослабевает. Это становится минусом как для самого подростка, который не ощущает настоящей поддержки со стороны родителя, так и для школы, которой становится сложнее повлиять на ребёнка через его семью, не углубив уже существующий конфликт.

Чтобы помочь учащимся мягко восстановить и укрепить связь с семьёй, школа со своей стороны может предлагать семейные образовательные квесты в качестве домашнего задания или внеурочной активности. Это меняет формат взаимодействия, и роль родителя смещается от «родитель-контролёр» на «родитель-напарник».

Такие семейные квесты могут включать в себя задания на обсуждение различных видов литературы, прогулки по городу в поисках специальных подсказок. Задания должны быть такими, чтобы их выполнение наиболее легко совершалось при помощи старших поколений. Для этого, например, следует включить туда отсылки на фильмы и музыку, популярные в период молодости родителей или бабушек.

При этом стоит обратить внимание на то, чтобы у всех учащихся, которым вы предлагаете подобное задание, была возможность соответствующим образом выполнить его с семьёй. Не стоит предлагать квест ученику из близкой к маргинальной семьи, а для учащегося из неполной семьи квест следует адаптировать соответствующим образом, чтобы не вызывать лишних триггеров.

Таким образом, с педагогической точки зрения учителю стоит сделать квест пространством для самоутверждения и проявления самостоятельности подростка без конфликта с системой. Квест становится своеобразным социальным тренажером для отработки коммуникации, кооперации и разрешения конфликтов. Также он обеспечивает мост между учёбой и личностно значимыми вопросами, тем самым возвращая познавательную мотивацию. Квест – это инструмент сублимации негативных и протестных тенденций в продуктивное русло, а также возможность для мягкого, ненавязчивого укрепления связей, в том числе и семейных.

Ключ к успеху здесь – это уважительное отношение к личности подростка через готовность учителя уйти от роли контролёра к роли помощника-наставника. Здесь важна гибкость в использовании даже проблемного поведения как ресурса для обучения.

Среднее общее образование (15 – 18 лет)

Возраст, в котором учащиеся переходят на ступень среднего общего образования, обычно называется в педагогической литературе юностью и обозначает окончательный переход от подросткового бунтарства к спокойной, стабильной, надёжной и ответственной взрослости. Это такая последняя ступенька, на которой всё постепенно приходит в норму, к тому состоянию, в котором учащийся войдёт во взрослую жизнь. В связи с этим данный этап очень важен и ему следует уделить особое внимание.

Центральным новообразованием этого возраста, по мнению Л. С. Выготского, являются планирование и самоопределение в жизни.

Самоопределение происходит во всех сферах: переосмысление и становление моральных ценностей после подросткового бунта, профессиональное самоопределение, поиск личной тождественности или идентичности. Всё это серьёзные, глубинные психические процессы, разобраться с которыми может помочь учитель, в том числе через грамотно построенный образовательный квест.

Важно рассмотреть подробнее становление рефлексии учащегося, получающего среднее общее образование. Развитие рефлексии в этот период включает в себя целостное, системное понимание себя, своих способностей, ценностей, жизненных целей, места в мире. Юноша ищет ответ не на вопрос «Кто я?», а на вопрос «Зачем я?» и

выстраивает, отталкиваясь от него, собственную мировоззренческую систему. Ему, как и подростку, всё ещё хочется изменить мир, но уже не бунтом и сломом системы, а, наоборот, творением и действием, созданием.

Квест для старшеклассников может быть своеобразным помощником в самоисследовании, где ключевым элементом является последующий анализ не только результата, но и основания для принятых решений. Именно в этот период следует использовать обширную базу рефлексивных методик, стимулирующих вопросов, рефлексивных эссе, дневников и прочих вариантов работы с самосознанием. Причём следует развивать все виды рефлексивных умений, включая коммуникативные, личностные, кооперативные и интеллектуальные. Это интересно самим учащимся, и они готовы работать над рефлексией больше, чем в любом из более ранних периодов.

Создавая задания на выбор, впоследствии на обсуждении учителю необходимо концентрировать внимание на не вопросах вида «Правильно или неправильно вы поступили?», а на рефлексивных версиях: «Какую ценность вы отстаивали, приняв это решение? Какие были альтернативы? К каким долгосрочным последствиям это может привести?». Такие вопросы заставляют глубоко анализировать свои установки.

Мыслительная деятельность учащихся в период юности направлена в будущее, происходит реалистичный подбор профессии и путей дальнейшего образования. Профессиональное самоопределение – сложная, ответственная и очень важная часть взросления. Квест может стать одним из вариантов профориентации для тех, кому этот этап дается с трудом.

Так, в рамках квеста учитель может предложить учащимся занять роли представителей различных профессий, изучить деятельность, осуществляемую соответствующими специалистами, и проявить себя в этой роли. Таким образом, учащиеся погружаются в симуляцию, где должны принимать типичные для выбранной сферы решения. Например, учитель предлагает квест, в котором учащимся необходимо создать собственное профсоюзное объединение. Тогда каждый выбирает себе роль: директор, бухгалтер, СММ-менеджер и т. д. Каждый в соответствии с выбранной ролью должен вносить соответствующий вклад

в работу развиваемого профсоюзного объединения, а также необходимо проводить собрания, составлять официальные отчёты и даже привлекать в свою организацию новых учеников. Такой квест максимально приближен к реальности и позволяет учащимся увереннее осуществить выбор в пользу интересной им профессии после подробного погружения в тему. Каждый может ответить себе на вопросы: «Подходят ли мне такие типы задач? Соответствует ли это моим ожиданиям?»

Одна из положительных сторон юношеского возраста – овладение полным комплексом интеллектуальных операций, в том числе дедукцией и гипотетико-дедуктивным мышлением, способностью к теоретическому анализу и обобщению, критичностью мышления. В связи с этим квестовые задания могут быть открытыми, не имеющими единого верного решения, а, скорее, приглашающими к рассуждению. Также актуально включать задания на проверку и опровержение ложных гипотез.

Например, в ходе исторического квеста учитель выдаёт учащимся набор реальных исторических документов о ключевом событии. Задача учеников – восстановить ход событий и детально проанализировать, какие альтернативные пути развития существовали в тот момент, а также аргументированно предсказать, к чему они могли бы привести. В дополнение учащимся предлагается высказать свою точку зрения о том, какой из выборов был бы наиболее морально обоснован и обеспечил бы наиболее позитивный исход не только для конкретных исторических личностей, но и в контексте истории страны или даже мировой истории.

Юношеский возраст также несёт с собой некоторые характерные трудности, которые напрямую взаимосвязаны как с внутренними факторами развития и формирования личности, так и с внешними, социальными влияниями на эту личность. Так, юность характеризуется неприятием назиданий и нотаций – любая прямая дидактика, наделённая моральными догмами, встречает отторжение у представителей юности. Ценность имеет только тот опыт, который личностно осмыслен и доказан на практике.

По этой причине учителю в своей работе важно придерживаться принципа «Не говорить, а делать». Вместо лекции о важности прав человека можно провести образовательный квест «Судебный процесс».

Учащиеся делятся на две стороны: защиты и обвинения по адаптированному реальному судебному делу. Чтобы выиграть, каждой команде необходимо изучать правовые нормы, документы и процедуры. Учитель выступает в роли судьи, который следит за процедурой.

Кроме неприятия навязанных моральных ориентиров в противовес оправданных и доказанных, учащиеся также отказываются от активного участия в освоении тех предметов, которые, по их мнению, не понадобятся им в будущем. Распределение предметов по группам «понадобятся» и «не понадобятся» происходит очень просто: на основании выбора экзаменов уровня ЕГЭ. Зачастую учащиеся сосредотачивают всё своё внимание на подготовке к этим экзаменам, не оставляя ни времени, ни внимания другим дисциплинам. Более того, многие учителя поощряют такое поведение, уделяя внимание на уроках тем учащимся, которые выбрали их предмет для сдачи экзамена, а остальным разрешая выполнять базовые задачи на задних партах и не привлекать к себе внимания.

Этот подход не соответствует ФГОС, педагогическим стандартам и требованиям, а также в целом вреден для формирования мировоззрения и образовательного уровня школьников.

Если ответственный учитель хочет не только готовить избранных учеников к экзамену, но и продолжать нести свет знаний и воспитания всем учащимся класса, то необходимо прикладывать к этому особые усилия. Квест может послужить отличным вариантом для решения этой задачи.

Ключевые принципы построения квеста «для всех» включают в себя, в первую очередь, метапредметную и развивающую направленность. Следует дать учащимся понять, что прохождение квеста по вашему предмету – это полезное действие не только для закрепления получаемых предметных знаний, но и для всего процесса обучения в целом, это совершенствование их универсальных учебных действий и будущих софт-скиллов, которые так необходимы любому человеку сегодняшнего дня.

Что же касается предметного материала, через квест удобно показать универсальность знаний. Учителю физики следует с помощью правильно сформированного сюжета продемонстрировать, что физика –

это знания об устройстве мира, которые необходимы каждому. Учителю литературы – что литература обучает анализу информации и манипуляций, с которыми учащиеся могут столкнуться, например, в социальных сетях или обычных межличностных взаимоотношениях.

Квест также даёт сильную игровую мотивацию. Благодаря игровой механике учащиеся могут на время отвлечься от экзаменов и стресса, вызываемого всеобщим давлением. При этом сюжет квеста должен в увлекательной форме проверять уровень усвоенного материала так, чтобы учащиеся естественным образом приобрели мотивацию изучать этот материал для достижения победы. Всё это при правильном подходе сопровождается закреплением позитивных ассоциаций, что позволит перенести изученный материал в долговременную память.

Таким образом, для старшеклассников квест должен быть сосредоточен на следующих ключевых пунктах: во-первых, он должен стать тренажёром для глубокой рефлексии и самоопределения. С помощью квеста должно быть безопасно «примерить» различные ценности, идеалы, профессиональные роли и жизненные выборы, чтобы ознакомиться с их особенностями, последствиями и соответствием желаемому. Квест должен стать своеобразной альтернативой дидактике: он переводит познание в плоскость личностно значимого исследования и действия, становится мостом между академическими знаниями и реальными жизненными проблемами. Роль учителя – задавать правильные вопросы, направлять, провоцировать мыслительный процесс.

Высшее образование

С самого своего появления образовательный квест рассматривался педагогами не только как метод работы в школе, но и как технология, которую можно смело применять в высших учебных заведениях. Это связано с тем, что образовательный квест позволяет создать широкий спектр уровней сложности, глубины сюжета и сопутствующих заданий.

При внедрении образовательного квеста в процесс обучения в вузе, следует иметь в виду, что в фокусе внимания должны быть конкретные профессиональные компетенции. Игровая составляющая в квесте на уровне высшего образования не должна быть самоцелью, она

должна выступать естественной средой для решения серьёзных профессиональных задач. Детская установка «Играем во взрослых» сменяется деловой: «Решаем реальные проблемы в безопасной среде».

Главная цель квеста – интегрировать и применять теоретические знания на практике. Для современных вузов характерна проблема дефицита практики на фоне избытка лекционного и теоретического материала. Особенно это касается гуманитарных направлений. При учёте всех существующих объективных причин, по которым студенты могут быть лишены доступа к настоящей профессиональной практике, преподаватели могут внедрять образовательный квест в качестве компенсации этого существенного недостатка. Кроме того, квест может выступать в качестве подготовительного этапа, проводимого перед переходом к настоящей практике.

Образовательный квест в университетской среде ориентирован на формирование не только профессиональных навыков, но и надпрофессиональных компетенций, которые приобретают особую значимость в условиях современной профессиональной деятельности. Эти навыки выходят за рамки привычных метапредметных умений и универсальных учебных действий. В частности, к таким надпрофессиональным навыкам относятся: умение эффективно управлять проектами, включая планирование, распределение ресурсов, мониторинг выполнения задач; адаптация стратегий в условиях постоянной изменчивости и решение возникающих проблем. Помимо этого, важнейшими компетенциями являются лидерство, умение мотивировать команду и умение создавать благоприятную атмосферу для сотрудничества.

Коммуникативные навыки также занимают центральное место. Они включают такие навыки, как способность ясно и аргументированно выражать свои мысли, вести переговоры, слушать и учитывать мнения коллег, а также эффективно разрешать конфликты. Критическое мышление, позволяющее объективно анализировать информацию, оценивать риски и разрабатывать оптимальные решения, также неотъемлемая часть профессионального мастерства.

Параллельно растёт значение тайм-менеджмента – умения рационально располагать временем и расставлять приоритеты, а также навыков адаптивности и гибкости, позволяющих успешно функциони-

ровать в динамичной и сложной профессиональной среде. Навыки работы с информацией, её поиск, анализ, систематизация, презентация, становятся критически важными.

Образовательный квест служит платформой для комплексного развития перечисленных профессиональных и надпрофессиональных компетенций. Он создает условия для их практической отработки в имитационных и проектных заданиях. Такой подход способствует формированию комплексного профессионального мышления.

Особенности содержания и сюжета образовательных квестов играют ключевую роль в их эффективности и вовлечённости участников. Важнейшие принципы: реализм и актуальность сценариев. Сюжеты квестов, как правило, строятся на основе реальных профессиональных кейсов либо смоделированных, но реалистичных ситуаций, что позволяет связать учебную деятельность с практикой и повысить значимость усваиваемого материала.

Так, в сфере медицины образовательный квест может быть построен на теме «Диагностика пациента с неочевидными симптомами». Это даст студентам возможность применить теоретические знания в условиях, максимально приближенных к реальным клиническим ситуациям. Инженерные квесты часто включают задачи наподобие «Локализация сбоя в технологической цепочке на предприятии». На базе такой задачи студенты имеют возможность понять сложные производственные процессы и способы их контроля. В области менеджмента сюжет может развиваться вокруг такой темы, как «Разработка антикризисного плана для компании-клиента», что стимулирует аналитическое мышление и проектное планирование в рамках изучаемой программы.

Еще одной важной характеристикой квеста является открытость заданий и сюжета. В образовательных квестах предполагается наличие множества вариантов решений поставленных задач, при этом возможны неочевидные последствия каждого выбора. Такая структура помогает развивать у участников критическое мышление, способность прогнозировать результат и брать ответственность за принятые решения. Вместо линейного и предсказуемого развития событий квест предлагает разветвленность, что поддерживает интерес и способствует глубокому погружению в процесс обучения.

Таким образом, содержание и сюжет образовательного квеста должны отражать реальные профессиональные условия и задачи, помогая формировать у обучающихся практические навыки и компетенции на основе моделирования сложных жизненных ситуаций. Такое построение учебного сценария способствует не только усвоению теории, но и развитию критического мышления, творческого подхода и ответственного принятия решений.

В образовательных квестах в вузах широко применяются современные технологии, которые значительно расширяют возможности учебного процесса и делают его более интерактивным и увлекательным. Активно используются симуляторы, а также технологии виртуальной и дополненной реальности. Виртуальная или дополненная реальность позволяет полностью погрузить участников в виртуальную профессиональную среду, где они могут решать профессиональные задачи в условиях, максимально приближенных к реальным.

Особое место занимает применение профессионального программного обеспечения, характерного для конкретных специальностей. Например, для инженеров используются системы проектирования (САД-системы), для менеджеров – программы управления проектами и документооборотом, что позволяет им работать с реальными инструментами и учиться на практике.

Важной составляющей квеста на уровне высшего образования будет ролевая игра. Студенты играют конкретные профессиональные роли: главный инженер, старший аналитик, ведущий разработчик, хирург и подобные им. Это способствует развитию профессионального мышления, командного взаимодействия и ответственности за принятые решения, что приближает опыт обучения к реальной профессиональной деятельности.

В образовательном квесте преподаватель трансформируется из традиционной роли лектора в наставника или заказчика учебной задачи. Его ключевая функция заключается в постановке учебных задач, которые формируют основу квеста, и предоставлении студентам необходимых ресурсов для их решения. Вместо прямого донесения информации преподаватель выступает в роли консультанта, оказывающего поддержку на сложных этапах прохождения квеста, помогая студентам преодолевать затруднения и направляя их деятельность.

Кроме того, преподаватель внимательно наблюдает за групповой динамикой, отслеживая взаимодействие между участниками, выявляя трудности в коммуникации и внося корректировки для обеспечения эффективного сотрудничества. Важны также организация финальной рефлексии и оценка результатов, где студенты анализируют свой опыт, обсуждают достигнутые успехи и потенциальные точки роста.

Таким образом, образовательный квест в высшей школе может выступать в качестве практико-ориентированной деятельности. Он эффективно решает ключевую проблему современного вуза – разрыв между теорией и практикой – путём погружения студентов в реалистичные профессиональные ситуации. Через моделирование сложных задач, применение передовых современных технологий и ролевого взаимодействия квест формирует необходимые знания, профессиональные и надпрофессиональные компетенции – от проектного управления до коммуникативности и адаптивности.

Контрольные вопросы

1. Опишите две ключевые психовозрастные особенности старших дошкольников, которые необходимо учитывать при создании для них образовательного квеста. Как эти особенности влияют на структуру и содержание заданий?

2. Каковы основные ограничения концентрации внимания у дошкольников и младших школьников? Как следует организовывать структуру квеста для этих возрастных групп, чтобы компенсировать эти ограничения?

3. В чем заключается педагогический потенциал образовательного квеста для облегчения адаптации младших школьников к учебной деятельности?

4. Какую роль играет создание ситуации успеха в квесте для младших школьников? Какими способами учитель может ее обеспечить и закрепить положительный эффект?

5. Опишите, в чем проявляется эгоцентризм младших школьников и какие трудности это создает для командной работы. Как с помощью правильной организации квестовых заданий можно продемонстрировать детям пользу кооперации?

6. Какие ведущие новообразования подросткового возраста делают квест особенно актуальной технологией для этой категории учащихся?

7. Каким образом образовательный квест может помочь в сублимации протестного поведения и негативизма подростков? Приведите конкретный пример из главы и проанализируйте его механизм.

8. Какую психовозрастную проблему подросткового возраста призваны решить семейные образовательные квесты? В чем заключается их реабилитирующий потенциал для детско-родительских отношений?

9. Как образовательный квест может стать инструментом помощи в профессиональном и личностном самоопределении старшеклассников?

10. В чем заключается принципиальное отличие рефлексии в юношеском возрасте от рефлексии в младшем школьном возрасте? Как должны трансформироваться вопросы для обсуждения в квесте с учетом этого отличия?

11. С какими основными проблемами в обучении старшеклассников сталкивается учитель-предметник? Каким образом квест может помочь преодолеть эти проблемы?

12. Какова главная установка образовательного квеста в высшем образовании по сравнению со школьными этапами?

13. Какие надпрофессиональные компетенции можно целенаправленно развивать у студентов через образовательный квест?

Практические задания

Задание 1. Таблица взаимосвязи психовозрастных особенностей и элементов квеста. Создайте конспект в виде таблицы. В конспекте должны быть отражены этапы системы образования, ключевые психовозрастные особенности учащихся на каждом из соответствующих этапов, а также элементы образовательного квеста, на которых необходимо делать акцент при работе на каждом из этапов с опорой на выделенные особенности учащихся по возрастам.

Задание 2. Разбор неудачных кейсов. Ниже представлены три ситуации, возникшие при проведении образовательных квестов. Разберите каждую ситуацию по плану.

1. Проанализируйте причину неудачи. Объясните, с какими возрастными особенностями связано описанное проблемное поведение участников квеста.

2. Предложите два-три конкретных действия для учителя/воспитателя в данной ситуации.

3. Дайте список конкретных рекомендаций на тему того, как можно было бы предотвратить возникновение подобной ситуации заранее.

Кейс А. «Бунт в старшей школе». Учитель разработал для десятиклассников квест по обществознанию. По задумке учащиеся объединяются в две команды, одна из которых отыгрывает политиков, а другая – журналистов. Затем журналисты начинают брать интервью у политиков. В середине игры несколько учеников саботировали участие и заявили, что это всё бессмысленно и они не дети, чтобы играть по ролям.

Кейс Б. «Слёзы в третьем классе». В соревновательном командном квесте по математике для третьего класса один из учеников не успел решить свою задачу, из-за чего его команда проиграла. Мальчик расстроился, обвинил одноклассников в том, что они его предали, и отказался участвовать в рефлексии.

Кейс В. «Хаос в подготовительной группе». Воспитатель проводит для детей шести лет образовательный квест «В поисках солнышка». После пятнадцати минут игры дети начинают бегать, не слушают задания и замечания воспитателя, кричат, дерутся за реквизит.

Задание 3. Аудит видеоигры. Выберите современную популярную видеоигру, в основе которой присутствуют квестовые механики, и проанализируйте её по ряду критериев.

1. Определите, на какую возрастную группу ориентирована эта игра.

2. Проанализируйте ключевые игровые механики и подумайте, как их можно преобразовать для использования в образовательном процессе. Приведите конкретные примеры.

3. Сделайте педагогический вывод. Сформулируйте, какие принципы этой игры делают её популярной среди целевой аудитории и как эти принципы можно перенять для создания образовательного квеста для той же возрастной группы.

Задание 4. Квест для всех. Разработайте концепцию квеста, который можно было бы провести с участием учеников разных возрастных групп, например, детей семи и тринадцати лет (вы можете выбрать любые другие возрастные группы). Опишите квест по схеме.

1. Общая тема. Квест должен быть единой технологией, с одним сюжетом, интересным для всех задействованных возрастных групп.

2. Задания. В заданиях должна присутствовать чёткая дифференциация, часть из них должна быть выполнена одной возрастной группой, часть – другой, часть – совместно. При этом в заданиях не должно быть соревновательных элементов между разными возрастными группами.

3. Система мотивации. Опишите ваши предложения на тему того, чем можно замотивировать учащихся разных возрастных групп для участия в подобном проекте.

4. Обоснование. Кратко опишите, какие возрастные особенности вы учли в каждом элементе своей концепции.

Глава 6. РЕСУРСЫ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА

Из информации, приведённой в предыдущих главах, становится понятно, что образовательный квест – это технология, требующая серьёзной подготовки и создания прочной сопроводительной базы. Каждый этап квеста снабжается своими ресурсами. Эти ресурсы могут быть использованы для различных целей: создание атмосферы, погружение учащихся в среду игры, оценивание взаимодействия учеников, создание специальных заданий и многое другое.

Педагогу, который только начинает своё знакомство с форматом квеста, может быть сложно сразу разобраться в том, каким шифром можно закодировать ключевое слово; где быстро и легко создать интерактивную локацию; в какой программе структурировать и сохранить все линии квеста, чтобы самому не запутаться в них. В этой главе содержится информация о соответствующих вспомогательных ресурсах, описываются возможности их применения в условиях создания образовательного квеста, а также приводятся наглядные примеры.

Ресурсы делятся на группы **по назначению**:

- 1) для создания сюжета и организации процесса,
- 2) для визуализации и оформления,
- 3) для оценивания и рефлексии.

Ещё один вариант разделения ресурсов для образовательного квеста – это классификация по **источнику ресурса**:

- 1) интернет-ресурсы (сайты, нейронные сети),
- 2) программное обеспечение,
- 3) среда проведения (требуемое оборудование, декорации).

Каждая группа ресурсов готовится индивидуально для каждого квеста, при этом не в каждом квесте задействуются все приведенные выше ресурсы. Например, квест может быть полностью построен на распечатанных материалах, и в нём не будут задействованы видеоматериалы, дополнительные декорации и онлайн-материалы.

Следует рассмотреть каждую из групп ресурсов отдельно, чтобы выявить все возможные способы упростить задачу учителю и при этом сделать образовательный квест наиболее увлекательным, красочным и эффективным.

РЕСУРСЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СЮЖЕТА И ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА

В первую очередь стоит отметить, что главные ресурсы для создания сюжета образовательного квеста – это УМК, из которого учитель выбирает предметную тему и её составляющие, а также художественное произведение, из которого учитель берёт основу сюжета. Однако сам этот процесс не так прост. Если с УМК учитель работает и хорошо знает его структуру и составляющие, а следовательно, может вычлениить наиболее сложные, важные и нуждающиеся в отработке темы, то подобрать под любую тему художественное произведение и построить на его основе квест-игру с множеством заданий, выборов, сюжетных ответвлений и персонажей – это более сложная стратегия, и навык работы над таким проектом необходимо вырабатывать специально.

В качестве вспомогательной опоры учитель может использовать следующие онлайн-ресурсы.

1. Интернет-ресурсы для создания сюжета

Интернет полон различных сайтов, форумов, нейросетей, на которых учитель может найти помощь по множеству вопросов, в том числе и в создании квеста. Первый и самый многозадачный ресурс – это *нейросети*.

В области создания сюжета можно применять бесплатные нейросети, запрограммированные на генерацию текста в ответ на запрос (промпт). К таким нейросетям относятся:

а) Perplexity.AI. Прямая ссылка: <https://www.perplexity.ai/>.

Эта нейросеть позиционируется создателями как поисковая система. В ответ на запрос пользователя она находит информацию в своих обширных базах данных, конспектирует эту информацию и выдаёт в качестве ответа получившийся конспект. Плюс этой нейросети в том, что к каждому ответу она предоставляет ряд источников. Если пользователь сомневается в предоставленной информации, то существует возможность проверить предложенные источники и опираться напрямую на них.

У Perplexity есть несколько режимов работы. Первый – общий, в котором поиск ответа на запрос производится по всему Интернету.

Второй – академический, в рамках него ответ на заданный промпт создаётся только на основе научных работ, доступ к которым есть у нейросети. Третий – социальный, при выборе этого режима нейросеть находит ответ на промпт среди обсуждений на различных форумах. Периодически разработчики этой нейросети меняют название и содержание возможных режимов, поэтому при ознакомлении с сайтом следует самостоятельно изучить его актуальные функции.

б) DeepSeek. Прямая ссылка: <https://chat.deepseek.com/>.

DeepSeek работает по тому же принципу: пользователь вводит в специальное поле свой запрос, а нейросеть отвечает ему сгенерированным текстом, в котором этот запрос исполняется.

Обе эти нейросети имеют бесплатный доступ, в них отсутствует ограничение на количество текстовых запросов, что делает их крайне удобными. Хотя стоит отметить, что они имеют также платный функционал и могут вводить лимиты при высокой нагрузке, но учителю при разработке образовательного квеста, скорее всего, не понадобится доступ к платным элементам. Также эти нейросети позволяют генерировать тексты самых разных жанров и направлений – от художественных отрывков до готовых заданий по конкретным критериям и условиям, заданным учителем.

Для того чтобы использовать нейросеть, необходимо правильно сформулировать запрос (промпт). Для получения качественного результата промпт должен быть подробным, конкретным, он должен содержать все необходимые детали и уточнения.

Как не нужно писать: «Привет, придумай квест для школьников».

Как нужно писать: «Начинаем разработку образовательного квеста для учащихся 7-го класса общеобразовательной школы по предмету биология, тема «Экология». Предметный материал, который необходимо отработать в процессе прохождения квеста: (здесь прописывается материал: темы параграфов, виды задач, которые учащиеся должны научиться решать). Сформулируй список литературных источников, на основе которых я могу составить сюжет квеста по такой теме, для этого уровня учащихся, с указанным материалом. Желательный жанр произведений: детектив».

В ответ на правильный запрос нейросеть предложит ряд вариантов литературных произведений с близкой темой и в выбранном жанре.

После отправки первого запроса у пользователя открывается новый диалог с нейросетью. При этом пользователь может либо продолжить общаться в этом диалоге, либо при необходимости сделать новый отдельный запрос и создать новый диалог. Преимущества общения в одном диалоге состоят в том, что нейросеть запоминает контекст этого диалога, и в дальнейшем пользователь может больше не указывать те детали, которые уже упоминались, например, что работа ведется над созданием квеста, что целевая аудитория – учащиеся седьмого класса и т. д. В дальнейшем, когда пользователю снова понадобится проконсультироваться с нейросетью по поводу этого квеста, ему нужно будет зайти в начатый диалог по теме квеста и просто продолжить общение.

Функции текстовых нейросетей составляют обширный список различных вариантов их применения. Следует рассмотреть основные из них.

Во-первых, как уже становится понятно из примера выше, нейросеть может предложить пользователю ряд полезных ресурсов. Это могут быть художественные произведения, фильмы, статьи, музыкальные произведения, игры и любые другие формы творческого контента или медиа, которые будут указаны в запросе. Если у пользователя возникают затруднения в поиске произведения, на основе которого можно построить сюжет, он может обратиться к нейросети с запросом на подбор литературы, кино или иного контента по схожей теме и получить соответствующий список с комментариями, в которых обосновывается, почему выбраны именно эти варианты.

Во-вторых, текстовая нейросеть может помочь учителю создать сюжет с нуля или адаптировать готовый сюжет под его нужды. Она поможет придумать завязку, интересные сюжетные повороты, кульминацию, развязку и даже персонажей. Работать над этими элементами следует поэтапно. На первом этапе можно попросить нейросеть сгенерировать общий план сюжета. Для этого необходимо указать тему, жанр, возраст учащихся, желаемые характеристики.

Пример промпта: «Разработай общий план сюжета образовательного квеста для учащихся 6-го класса. Тема: Великие географические открытия. Жанр: приключенческий детектив. Продолжительность: 4 – 5 эпизодов по 15 минут. Основная цель: воссоздать пропавшую карту с маршрутом известного мореплавателя и найти клад. Ключевые характеристики: задания будут направлены на работу с историческими картами и текстами, на развитие логического мышления и коммуникативных рефлексивных умений».

Важное уточнение: не следует просить нейросеть вносить в сюжет исторически точные детали, конкретные имена, названия и даты. Нейросеть успешно генерирует интересные сюжеты, но часто делает ошибки в конкретике и точных знаниях. Лучше добавить эту конкретику самостоятельно на этапе выправки сюжета.

Получив общую идею сюжета, разработанную нейросетью, пользователь имеет возможность оценить, насколько эта идея ему подходит и возможно ли будет уместить в этой идее реализацию всех тех целей, которые поставлены во главу квеста. У учителя должно сложиться собственное представление о том, каким должен быть образовательный квест, какие в него следует включить эпизоды, и как в этих эпизодах будут размещены акценты и задания.

Если учитель самостоятельно подобрал художественное произведение в качестве основы квеста, то нейросеть может помочь ему адаптировать это произведение под выбранную тему с учетом описанного материала.

Пример промпта: «Адаптируй сюжет произведения Агаты Кристи «Невероятная кража» под образовательный квест по английскому языку для учащихся 10-го класса. Лексические темы, которые нужно отработать в квесте: внешность; токсичные и здоровые отношения в дружбе; оказание первой помощи. Грамматический материал, который необходимо закрепить через квест: повторение всех грамматических времён английского языка; конструкции *would rather* и *had better*. В квесте должно быть 5 эпизодов».

Вот так выглядит пример ответа нейросети на этот промпт:

Образовательный квест: “The Stolen Secret Plan”

Общая идея. Ученики становятся «детективами-лингвистами».

Во время приёма у лорда Мейнвейринга пропадают важные секретные документы. Чтобы раскрыть тайну кражи, они должны пройти 5 эпизодов квеста, каждый из которых связан с развитием сюжета и закреплением лексико-грамматических тем.

Эпизод 1. Вечеринка у лорда.

Сюжет: Ученики знакомятся с персонажами (лорд М., леди, молодой офицер, миссис Карлайл и пр.). Все персонажи выглядят по-разному, и их внешний вид важен для дальнейших подсказок.

Лексика: внешность (appearance, clothes, hair, eyes, build).

Грамматика: Present Simple и Present Continuous для описаний.

Активность: ученики получают карточки с изображениями или описаниями персонажей и составляют их устные портреты (Например, составляют следующие высказывания: «He has broad shoulders and curly hair. She is wearing a green dress»).

Эпизод 2. Исчезновение документов.

Сюжет: Во время ужина документы пропадают. Кто-то из приглашённых предал доверие хозяина. Участники ужина обсуждают дружбу и предательство на этом фоне, а ученикам по их высказываниям необходимо искать подозреваемых.

Лексика: healthy vs toxic friendship (support, betray, loyalty, manipulation, trust).

Грамматика: Past Simple, Past Continuous для описания событий («He was talking while she left the room»).

Активность: обсуждение в парах в формате диалога «What would a real friend do? What kind of behavior shows a toxic friend?».

Эпизод 3. Подозреваемые и алиби.

Сюжет: Детектив опрашивает гостей. Каждый рассказывает, где он был в момент кражи. Ученики должны разобрать противоречия.

Грамматика: Past Perfect vs Past Simple для составления алиби ("She had gone to the library before the meeting started").

Конструкция *would rather* для выражения предпочтений в дружбе и поведении («*I would rather stay loyal than spread gossip*»).

Активность: ролевое интервью, где один ученик играет роль детектива, а другой – роль подозреваемого.

Эпизод 4. Неожиданная ситуация.

Сюжет: Во время опроса один из гостей падает в обморок. Нужно оказать первую помощь, а именно – правильно описать последовательность действий.

Лексика: *first aid (check breathing, call for help, put in recovery position, stop bleeding)*.

Грамматика: модальные глаголы + *had better* для советов по первой помощи («*You had better call an ambulance first*»).

Активность: команда составляет инструкцию к оказанию первой помощи с картинками-подсказками.

Эпизод 5. Разоблачение.

Сюжет: Ученики сопоставляют все факты и выдвигают версии, кто украл документы и почему.

Грамматика: *Future Simple, Future Continuous, Future Perfect* для обсуждения последствий («*He will lose everyone's trust*», «*They will have forgotten his lies soon*»). Суммарное повторение времён (каждая группа делает хронологию событий в разных временах).

Также финальная дискуссия о том, какие качества помогают строить здоровые отношения и избегать токсичных.

Все 5 эпизодов формируют цельный квест: от знакомства с персонажами к обсуждению дружбы и предательства, затем к анализу алиби, оказанию первой помощи и финальному расследованию. Лексика встроена тематически, а грамматика закрепляется через конкретные задачи и ролевые упражнения.

Это ещё не полноценный квест, но хорошая, интересная заготовка, которую можно несколько изменить, добавить в неё интересных заданий, варианты выбора, и квест будет готов.

Кроме того, удобство нейросети в вопросе составления сюжета состоит в том, что сразу после создания такого сюжета она предлагает

добавить детали: конкретизировать отдельные задания, описать карточки с персонажами, создать шаблоны диалогов и прочее.

Нейросеть может стать для учителя ценным инструментом генерации контента для каждого эпизода квеста. После утверждения общего плана квеста необходимо приступить к детализации, в процессе которой учителю нужно преобразовать отобранный предметный материал в специальные задания внутри квеста. Задания должны вписываться в сюжет, быть интерактивными, игровыми и при этом сильными. Иногда создание подобных заданий может оказаться затруднительным, поэтому учитель может снова обратиться за помощью к нейросети. Нейросеть может помочь сформулировать суть задания, соответствующего нужному материалу и сюжету.

Пример промпта: «Сформулируй креативное, интересное задание для эпизода 2. Задание должно быть направлено на закрепление знаний учеников о различных стилях английского языка, а также в нём должны закрепляться умения задавать вопросы с использованием разных грамматических времён английского языка».

Такой запрос необходимо отправлять в тот же диалог, где уже был сформирован сюжет квеста, чтобы не пришлось прописывать все необходимые детали. Однако если сюжет был написан без участия нейросети или есть необходимость создать новый диалог, то детали обязательно нужно внести: пояснить суть сюжета и в частности второго эпизода, его главные цели и задачи, возраст учащихся и их уровень языка.

Вот пример задания, которое нейросеть создала по этому запросу в том же диалоге, где исполнялся предыдущий промпт.

Креативное задание: “Detective Press Conference”.

Сюжетная подача. Поднимается шум, кражей начинают активно интересоваться журналисты и соседи. Ученики делятся на группы:

- 1) детективы – на все вопросы они должны отвечать в официально-формальном стиле,
- 2) журналисты – могут использовать нейтрально-информационный стиль,
- 3) соседи и друзья – им присущ разговорный стиль.

Ход задания. Детективы создают пять-шесть вопросов к подозреваемым, журналисты – к детективам, соседи – к журналистам. У каждой команды своя цель. У детективов: подловить подозреваемых на нестыковках; у журналистов – узнать самые сенсационные подробности первыми; у соседей – узнать, что произошло.

Образовательные акценты.

- 1) ученики осознают разницу между разными стилями языка,
- 2) ученики практикуют вопросы во всех временных формах.

Получается, что нейросеть способна создать интересное, необычное задание, которое можно применить в рамках квеста. При желании учитель может улучшить его, заменить какие-то детали, добавить условий в задание.

Ещё одна функция нейросети – это **создание текстовых материалов**, например, писем, записей в дневниках, инструкций, справок, переписок и т. д. Если в рамках задания предполагается анализ какого-либо текстового материала, учитель может делегировать создание этого материала нейросети. Это особенно удобно тем, что в промпт при этом можно сразу внести все требуемые условия, которые должны выполняться в тексте.

Пример промпта: «Напиши запись в дневнике от имени капитана корабля, который столкнулся с неожиданным препятствием на пути к мысу Доброй Надежды. В тексте должны быть три скрытые подсказки, указывающие на следующую точку маршрута. Следующая точка маршрута – остров Мадагаскар».

Также кроме создания сюжета и заданий по нему нейросеть может помочь создать персонажей в соответствии с этим сюжетом и прописать их функции.

С помощью нейросети персонажам можно прописать определённые реплики, которые обязательно должны быть сказаны, например, рассказ о совершившемся преступлении или описание внешности подозреваемого. Благодаря указанию конкретных деталей в промпте можно добиться того, чтобы нейросеть учитывала речевые особенности каждого отдельного персонажа при составлении его реплик.

Наконец, нейросеть может выступать в роли редактора образовательного квеста. Для того чтобы работать с нейросетью в таком ключе,

учитель может загрузить в нейросеть весь готовый текст сценария квеста или его фрагмент, а затем попросить провести анализ по отдельным компонентам.

Примеры промта: 1. В квесте по английскому языку: «Проверь этот текст на соответствие уровню языковой сложности для учащихся 6-го класса (A2). Упрости сложные предложения там, где это необходимо».

2. «Проанализируй предложенный план квеста на предмет логических нестыковок. Все ли подсказки будут понятны учащимся 6-го класса?»

3. «Предложи, как усилить воспитательный компонент в этом сюжете. Необходимо добавить акцент на взаимопомощь и командную работу».

Таким образом, нейросеть может стать отличным помощником учителя на протяжении всего периода формирования квеста, начиная от поиска сюжетной опоры и заканчивая редактурой и расставлением акцентов.

Нейросети – это не единственные интернет-ресурсы, которые можно использовать при создании сюжета.

Разумеется, это сильный и полезный инструмент. Однако нейросеть не может заменить человека, особенно в таком важном деле, как обучение. Ученикам необходимо общение с живым человеком, обмен оригинальными идеями и интеллектуальным опытом. А иногда и нейросеть не справляется с теми замыслами, которые учитель мог придумать для своего квеста.

К минусам нейросетей следует отнести их ненадёжность в фактической составляющей ответов, которые они предлагают на запросы пользователя. Важно всегда перепроверять объективную точность сгенерированного контента, особенно в предметных областях. Ошибки нейросетей связаны с двумя основными причинами. Во-первых, нейросети тренируются не только на текстах из научной литературы, но и на широких базах текста, составленных анонимными пользователями в сети Интернет. Полностью доверять нейросети в вопросе предметного содержания – это то же самое, что доверять случайному

незнакомцу на улице, не зная ни его уровень образования, ни уровень знаний.

Вторая причина – это то, что нейросеть не умеет отвечать «не знаю». Если даже в базах данных нейросети не содержится ответа на запрос пользователя, она всё равно сгенерирует полноценный ответ. У этого феномена даже есть обозначение: когда так происходит, говорят, что нейросеть «галлюцинирует», т. е. выдумывает то, чего не знает. Именно поэтому нейросети нельзя делегировать информационную и обучающую часть процесса создания квеста.

Однако нейросеть хорошо справляется с генерацией оригинальных текстов, заданий, описаний. Это полезный, многогранный инструмент, и его следует использовать по назначению, чтобы получать полезные и правильные ответы.

Сервисы для организации информации

Это сайты, которые могут быть использованы для создания схем, взаимосвязанных цепочек текста, майнд-карт. Они позволяют систематизировать большие объёмы информации в упрощённом, схематичном виде. Такой подход полезен при создании многоуровневых сюжетов с несколькими вариантами сюжетных веток, а также может быть использован для учёта истории персонажей и описания последствий различных выборов участников квеста.

Miro – это интерактивная онлайн-доска, предназначенная для совместной работы учителя и учащихся. Её главные преимущества – визуальная наглядность, гибкость, широкие возможности размещения и акцентирования информации.

Прямая ссылка: <https://miro.com/ru/>.

Доска Miro может быть применена как на стадии разработки сюжета, персонажей и заданий, так и непосредственно в процессе прохождения игры.

На стадии разработки учитель может использовать доску для наиболее наглядного и схематичного размещения информации о сюжете. Удобная система записей, комментариев, рисунков и схем позволяет легко и быстро распределить большие объёмы информации в виде понятных, связанных тезисов.

В процессе прохождения квеста учащиеся могут самостоятельно заполнять доску новой информацией, которая постепенно накапливается по мере выполнения заданий.

На доску можно загружать изображения, документы, PDF-файлы, которые будут использоваться в квесте, например, сканы старых писем, фотографии улики, таблицы, видео и аудио. В процессе прохождения квеста прямо под уликами ученики могут оставлять свои записи с догадками, идеями и гипотезами, чтобы каждый участник мог с ними ознакомиться, согласиться или оспорить с наглядным подтверждением своих слов в виде других улик.

Ресурсы для создания интерактивных заданий

В Интернете существует множество удобных ресурсов, разработанных специально для учителей, чтобы облегчить им процесс создания интерактивных заданий для уроков и домашних работ. Такие ресурсы могут быть успешно адаптированы под формат образовательного квеста, а некоторые из них даже содержат специальные разделы, предназначенные именно для формата квеста.

Эти ресурсы полезны для любого учителя. Даже если вы не планируете вводить квест в структуру своих уроков в ближайшее время, советуем ознакомиться с ними, чтобы иметь представление о возможностях таких сайтов и брать на заметку некоторые виды заданий.

1. **Joyteka** – это образовательная платформа, которая предлагает учителю инструменты для создания ряда различных форм заданий.

Прямая ссылка: <https://joyteka.com/ru>.

Примеры форматов заданий, представленных на ресурсе:

«Образовательная игра-квест» – это инструмент, в рамках которого платформа позволяет учителю сделать классический вариант квеста в стиле «escape room» (поиск выхода из комнаты), где учащемуся необходимо выполнить несколько заданий, чтобы выбраться из комнаты.

При создании такой игры учитель может выбрать одну локацию из предложенных, а затем наполнить её заданиями трёх типов: открытый вопрос, одиночный выбор или множественный выбор.

В локациях, предложенных на сайте, уже заложен ряд заданий, таких как поиск предмета, уборка в комнате, сборка пазлов, решение простых логических задач. Учитель не может поменять эти задания или как-либо повлиять на них, сценарий каждого «побега» зафиксирован за комнатой.

В процессе взаимодействия с локацией ученик также получает задания, которые заранее были подготовлены учителем. Чтобы продолжить игру, необходимо правильно ответить на вопросы. Таким образом, локация может быть никак не связана с теми заданиями, которые задаёт учитель, и их выполнение может быть простой формальностью для продолжения игрового взаимодействия с локацией. Либо же учитель может подстраивать свои вопросы под контекст локации. Например, если учитель выбрал в качестве локации средневековый замок, где нужно зажечь свечу и прочитать записку, то учитель также может записать вопросы на тему истории Средневековья, устройства замка или быта рыцарей. В таком случае игровая механика и образовательное содержание будут дополнять и усиливать друг друга.

На рис. 6 представлены три варианта квест-комнат.

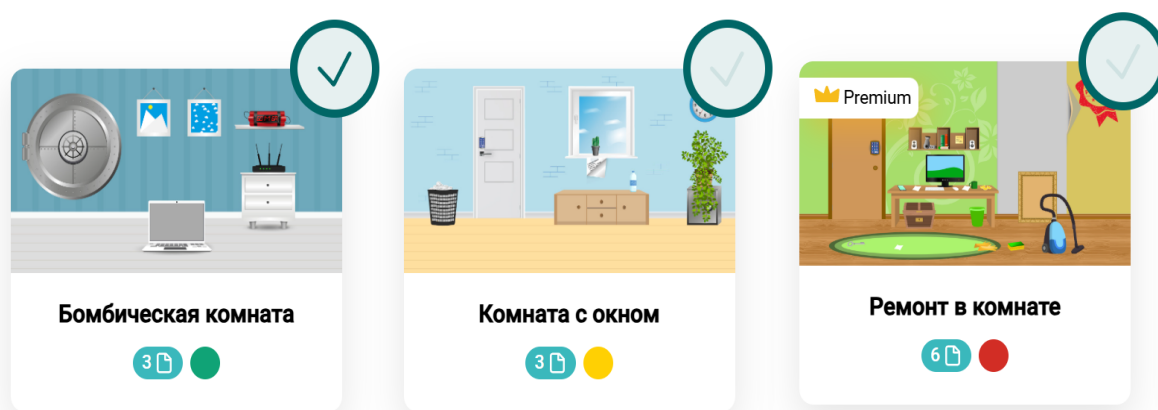


Рис. 6. Варианты комнат в Joyteka

При выборе комнаты учитель видит изображение самой комнаты, её название, количество заданий, которые он может самостоятельно в неё включить (обозначено цифрой внизу под названием), и уровень сложности (обозначен цветным кружочком внизу под названием: зелёный – лёгкий уровень, жёлтый – средний, красный – сложный).

Некоторые комнаты доступны только с премиум-подпиской на сервис Joyteka, такие комнаты помечены значком «Premium» и изображением короны в левом верхнем углу.

Для того чтобы ознакомиться с сервисом и начать им пользоваться, покупать подписку не обязательно: на сайте представлен широкий выбор бесплатных комнат всех уровней сложности, подходящих для различных дисциплин.

Преимуществом этого задания является набор готовых игровых механик, готовая визуализация игры и возможность быстро и легко создать простой образовательный веб-квест всего за несколько минут. Игровая форма точно привлечёт внимание учащихся младшей и средней школы, позитивные ассоциации позволят лучше закрепить отрабатываемый с помощью квеста материал.

Ограничение этой формы работы – жёсткость готового шаблона: у учителя нет возможности добавить своё видение заданий на готовой локации, поменять порядок действий ученика или как-либо ещё повлиять на этот шаблон. Единственное действие учителя, которое подразумевается при подготовке к этому квесту, – это внесение в игру вопросов трёх типов. При этом сами игровые действия, такие как поиск ключа или сборка пазлов, становятся бессмысленными в рамках урока, если не связаны с его темой содержательно.

Кроме того, сам набор заданий – «одиночный выбор», «множественный выбор» и «открытый вопрос» – охватывают лишь часть спектра возможных учебных действий. Они хорошо подходят для контроля знаний, но менее пригодны для развития творческих и коммуникативных навыков.

В связи с этим рекомендуется вдумчиво пользоваться этим инструментом. Методические рекомендации включают внимательное знакомство с каждой доступной комнатой, представленной на сайте, анализ их возможностей, последовательность заданий в каждой из доступных вариантов. Затем учителю необходимо подумать над тем, какая предметная тема может быть освещена в рамках каждой из этих комнат, подобрать наиболее актуальные и интересные для учащихся сочетания. И, наконец, при создании квеста на основе готовой комнаты

предложить учащимся ещё ряд дополнительных заданий, компенсирующих нехватку коммуникативных и творческих элементов в готовом шаблоне.

При осознанном, методически верном подходе инструмент «образовательный квест» может стать отличной базой для реализации квест-технологии как на уроке, так и дома.

«Сервис текст-квест» – это ещё один квестовый формат на сайте Joyteka. При работе с этим сервисом учитель создаёт текстовый вариант квеста с вариантами выбора развития событий и мини-вопросами. В рамках формата можно создать текстовый блок и вставить в него любой текст. Далее у учителя есть возможность написать вопрос, на который учащимся необходимо будет ответить после прочтения текстового блока. Вопрос может быть либо открытым, либо содержащим варианты ответа. Также учитель может не пользоваться этой возможностью и вместо вопроса создать кнопки, при нажатии на которые учащиеся будут совершать выбор и переходить к следующему блоку текста.

Формат текстового квеста предоставляет учителю больше свободы, чем формат с комнатами благодаря тому, что в нём нет заранее заготовленных неизменяемых шаблонов, и создание сюжета, атмосферы, персонажей и заданий полностью ложится на плечи учителя. Однако из-за этого текстовый формат также требует и более детальной подготовки, так как учителю необходимо самому разработать текст квеста, варианты действий учащихся, последствия их выборов и сопутствующие задания.

На рис. 7 представлен пример того, как выглядит окно редактуры текстового квеста.

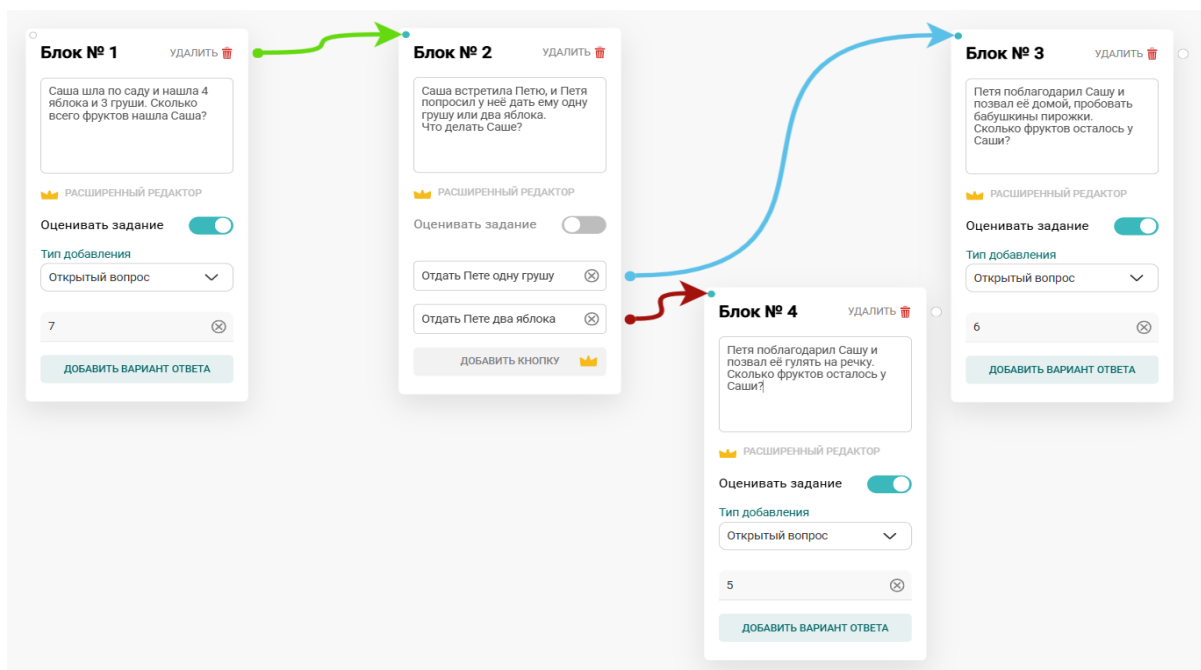


Рис. 7. Редактирование текст-квеста

Здесь видно, что при создании кнопки с разными вариантами действий (блок № 2) каждый выбранный вариант ведёт к своему соответствующему разрешению. В каждом из блоков № 3 и № 4 также можно было бы создать сюжетное движение и дать учащимся варианты выбора, тем самым производя ещё четыре линии развития квеста. При этом некоторые блоки могут вести к одним и тем же результатам, а некоторые пути могут оказаться тупиковыми. Таким образом можно создавать множество развилок и сюжетных ходов, на которые учащиеся будут иметь непосредственное влияние. Текстовый квест становится интерактивной новеллой.

В этом формате можно создать как предметный квест, так и квест, направленный на развитие метапредметных умений и на реализацию воспитательных целей. Его направленность и функциональность полностью зависят от учителя и того текста, который он составит. К тому же подобный квест можно снабдить интересными дополнительными заданиями, разместить ссылки на эти задания внутри текста, а в конце отдельных текстовых блоков сделать формат открытых вопросов, ответами на которые будут ключи, получаемые учащимися при выполнении дополнительных заданий.

Интересным фактом является то, что для ученика итоговый квест оформлен в стиле переписки в мессенджере, это представлено на рис. 8.

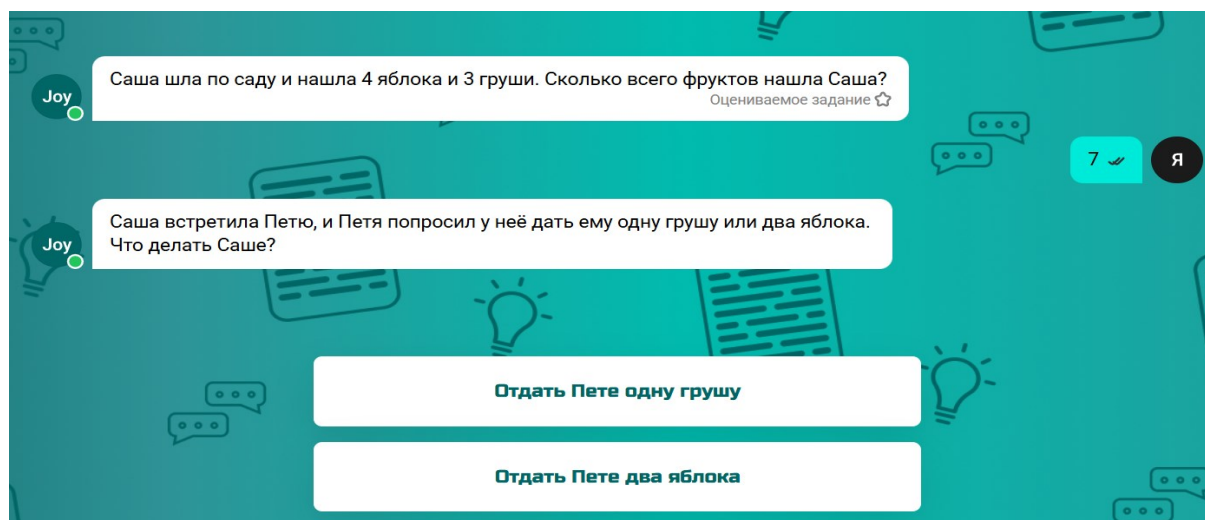


Рис. 8. Текстовый квест

Учитель может учесть этот дизайнерский элемент и представлять текст квеста в стиле сообщений в соцсетях, чтобы у учащихся было полное погружение в атмосферу игры.

Задание подобного типа также может использоваться для дифференциации обучения и создания индивидуальной траектории. Неправильный ответ на вопрос в рамках такого квеста может привести на альтернативную ветку, где ученику будут предложены дополнительное объяснение материала, подсказка или более простой вариант задания. Таким образом, слабый ученик не выбывает из игры, а находит поддержку и продолжает путь по своей траектории.

Одним из важных преимуществ формата интерактивной новеллы в рамках обучения является развитие у учащихся функциональной грамотности, критического мышления и в целом навыков работы с текстом. Это связано с тем, что текстовый квест требует от участников внимательного чтения, анализа информации, содержащейся в «сообщениях», прогнозирования последствий своих решений. Ученик приобретает умение вычленять главное, видеть причинно-следственные связи и брать на себя ответственность за свои жизненные выборы.

При сопровождении дополнительными интерактивными заданиями, инструмент «текст-квест» станет отличным помощником учителю при создании образовательного квеста как для урочного, так и для домашнего прохождения.

В дополнение к двум описанным форматам квеста, сайт Joyteka содержит ещё несколько игровых шаблонов: «Интеллектуальная игра-викторина», «Игра-термины», «Игра-соревнование». Также сервис содержит возможность создать онлайн-доску и несколько вариантов тестовых шаблонов, в том числе для взаимопроверки. Подробно изучив сайт, учитель может найти много интересных идей для воплощения как в рамках квест-технологии, так и в других образовательных технологиях и приёмах.

2. Wordwall – это онлайн-платформа, предназначенная для быстрого создания интерактивных и печатных учебных материалов. Сервис предлагает обширную библиотеку интерактивных заданий и упражнений, а учитель может наполнить их необходимым содержанием буквально за несколько минут.

Прямая ссылка: <https://wordwall.net/ru/>.

На рис. 9 представлена подборка заданий, которую Wordwall даёт возможность сформировать с нуля при создании аккаунта на платформе.

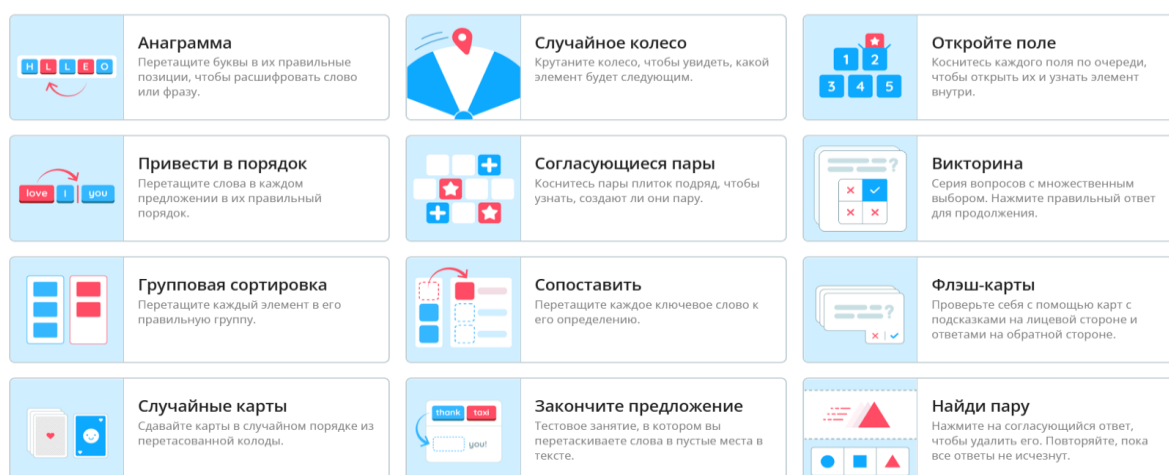


Рис. 9. Шаблоны Wordwall

Для того чтобы пользоваться Wordwall, учителю не нужны навыки программирования или дизайна, достаточно выбрать шаблон, ввести требуемую информацию и настроить правильные ответы. Это делает данную платформу удобным инструментом для оперативного создания отдельных элементов квеста.

Каждый из шаблонов можно по-своему адаптировать для применения внутри квест-технологии. Например, анаграмма – это отличный вариант шифрования. Учитель может создать как отдельные кодовые слова, так и целую записку в формате анаграмм. Также запутать учеников можно с помощью задания «Привести в порядок», которое переставляет слова в предложениях, а учащимся необходимо восстановить правильный порядок слов.

Сервис Wordwall имеет бесплатную версию, которая содержит определённые лимиты. Например, в бесплатной версии можно сделать только три собственных задания. Однако есть возможность просматривать и использовать разработки других учителей, что может послужить для учителя вдохновением и сэкономить время на создание отдельных заданий.

3. LearningApps – это обширная библиотека шаблонов интерактивных заданий и готовых примеров заданий, рассортированных по обширному списку школьных дисциплин. Эта платформа предоставляет возможность бесплатно создавать неограниченное количество интерактивных упражнений, которые могут быть использованы учителем для любых целей, в том числе и для работы над образовательным квестом.

Прямая ссылка:

[https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=.](https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=)

На рис. 10 представлен набор форматов интерактивных заданий, которые можно создать с помощью сервиса LearningApps.

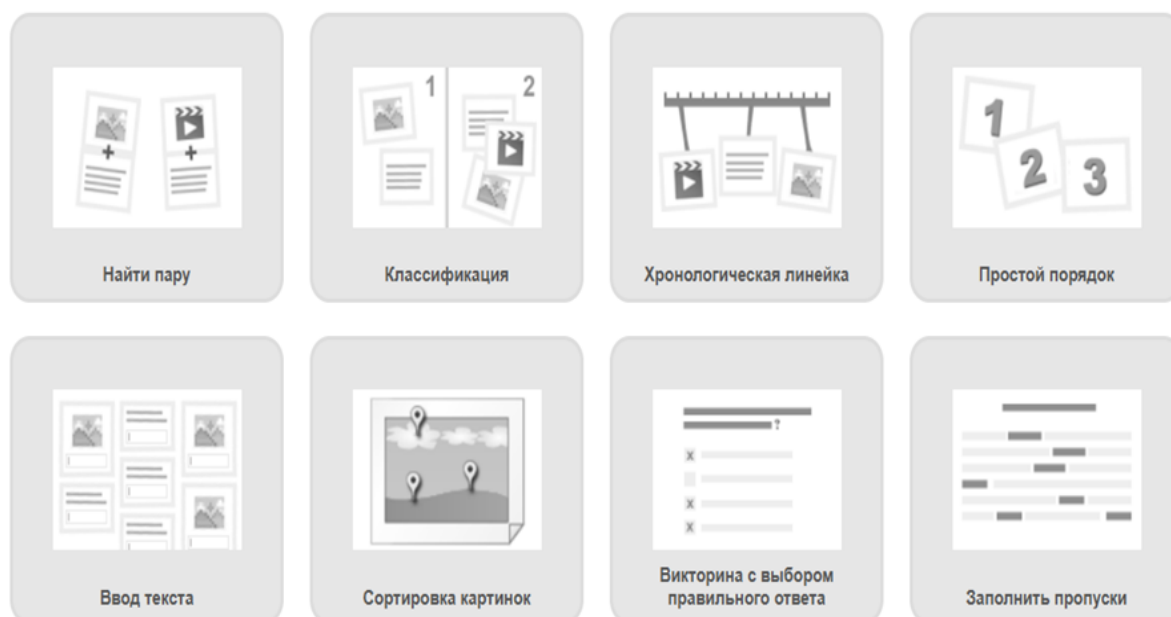


Рис. 10. Примеры форматов в LearningApps

Любой из этих форматов можно трансформировать в задание в рамках квеста. Например, с помощью хронологической линейки учащиеся могут выстроить события квеста относительно временного периода, в который они происходили. Это особенно полезно в исторических квестах, но также эффективно может быть применено в игре в жанре детектива, если сыщикам необходимо восстановить картину произошедшего во времени.

Ещё одним преимуществом сервиса LearningApps является возможность создать объединённую коллекцию заданий. Благодаря этому учитель может разработать ряд упражнений для применения их в квест-технологии и сразу объединить их в единую коллекцию, чтобы всегда иметь к ним единовременный доступ и не перепутать с заданиями, созданными для других целей.

Также LearningApps предлагает возможность ознакомиться с результатами работы других учителей, их разработками и упражнениями, в результате чего учитель может выбрать какую-либо готовую разработку для применения на уроке или вдохновиться на создание собственного аналогичного интересного задания под актуальную тему.

2. Программное обеспечение

Obsidian – это специализированная программа для работы с заметками. В этой программе существует несколько полезных функций, которые позволяют легко ориентироваться в больших объёмах информации, подключать визуализацию к своему проекту и создавать сложные сюжетные переплетения без риска безвозвратно запутаться в них.

При создании и проведении квеста зачастую приходится взаимодействовать с большим количеством информации, в том числе с описанием персонажей, локаций, событий. В обычном документе эти записи быстро превращаются в кашу, и приходится подолгу искать нужный материал. Если же создавать описания в разных документах на телефоне или на компьютере, то это не облегчает ситуацию: впоследствии приходится открывать одновременно сразу несколько вкладок, перегружая и устройство, и себя.

В Obsidian эта проблема решается наличием общей карты заметок, связанных между собой гиперссылками. Изначально для каждого элемента описания создаётся своя заметка.

Например, учитель разрабатывает квест по школьной дисциплине «химия». В этом квесте котором учащимся необходимо раскрыть злодея-профессора, разгадывая его тайные шифры и решая химические уравнения. Заметки, которые учитель может создать для работы над квестом, будут называться так: «Профессор-злодей», «Каб_Химии» (кабинет химии), «Загадка_Шифр», «Загадка_С_Реактивами», «Выбор_Поверить_Профессору», «Выбор_Обвинить_Профессора».

После этого учитель начинает настраивать связь между заметками. В начале каждой заметки он обозначает «шапку», в которой вписывает всю основную информацию. Например, в заметке «Профессор-злодей» шапка будет выглядеть так:

«Действует в локации [[Каб_Химии]].

Даёт игрокам [[Загадка_С_Реактивами]] и [[Загадка_Шифр]]»

Каждое слово в [[двойных скобках]] автоматически становится гиперссылкой на соответствующую заметку. В соответствующих

заметках также необходимо сделать гиперссылки для возвращения на ту точку, из которой пользователь в неё попадает. Таким образом, налаживается непрерывная связь между всеми описаниями элементов квеста, и учитель может дополнять и корректировать их, быстро перемещаясь между связанными между собой элементами.

Также в Obsidian есть функция Graph View, которая показывает все заметки и связи между ними в виде схемы-паутины. У этой функции есть несколько применений при планировании образовательного квеста.

Во-первых, благодаря тому, что учитель видит все связи между своими записями, он может сразу визуально выделить те заметки, которые оказываются ни с чем не связаны и висят отдельно. Это будет означать, что учитель забыл вписать содержимое этой записки в основной сюжет, и следует либо удалить эту записку, либо вернуть её в систему связей.

Во-вторых, через Graph View становятся видны «узлы» – заметки, от которых идёт большинство связей. Это ключевые моменты квеста, например, главная загадка или часто посещаемая локация. Учитель может сразу переходить к этому моменту и двигаться от него по сюжету квеста, что упрощает навигацию.

Таким образом, в Obsidian учитель может создать полноценную единую базу своих знаний по квесту. Вся информация об игре хранится в одной папке и взаимосвязана между собой.

3. Требуемое оборудование

Требуемое оборудование и сопутствующие материалы в образовательном квесте зависят от формата и режима его проведения.

Если образовательный квест проводится в классе, с частичным применением мультимедийных технологий, то в таком случае требуется соответствующее оборудование: проектор, экран, акустическая система, компьютер с рядом предустановленных программ, доступ в Интернет, интерактивная доска, электронный носитель с мультимедийными разработками и т. д. Необходимо заранее проверить исправность оборудования, полноту данных на электронном носителе, стабильность выхода в Интернет при необходимости.

Если квест проводится без применения ИКТ, то учителю необходимо позаботиться о создании достаточного количества распечаток с информацией, с которой требуется в дальнейшем работать учащимся. Квест без применения ИКТ может быть основан на готовых текстах, карточках, чек-листах, бланках с заданиями. Всё это должно быть доступно учащимся. Дополнительные материалы могут включать в себя специализированный реквизит, например, лупы, ультрафиолетовые фонарики и записки, написанные «невидимыми» чернилами, замки с кодовыми комбинациями и т. д. При необходимости специализированный реквизит можно заменить муляжами из бумаги и картона.

Ещё один вариант квеста – это квест на природе или на открытой местности. Такой квест предполагает распределение необходимых ресурсов по территории, на которой происходит игра. В перечень этих ресурсов может входить инвентарь в виде записок и призов, которые учащиеся будут находить в процессе поисков на местности. Ведущему квеста необходимо заранее определить точки маршрута и распределить ресурсы по этим точкам в соответствии с сюжетом и его предполагаемым прохождением.

При проведении квеста на улице важно соблюдать правила содержания оборудования и технику безопасности.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ

В квесте всегда есть место для визуализации, и чем её больше, тем легче участникам будет погрузиться в атмосферу игры, почувствовать себя её неотъемлемой частью, а следовательно, повысить собственную мотивацию к активному и последовательному участию. Для того чтобы этого добиться, к визуализации необходимо подходить ответственно, делать её качественной и интерактивной.

Визуализация может также оказывать влияние на сюжет. Внешний вид персонажей, комнат и улиц может рассказать учащимся не меньше, чем готовый сформулированный текст.

Конкретные ресурсы, которые учитель может использовать для создания визуализации в квесте.

1. Интернет-ресурсы для визуализации

Нейросети: учитель может воспользоваться генеративными моделями, направленными на создание оригинальных изображений по запросу. Примером такой модели выступает **Leonardo.AI**. Прямая ссылка: <https://app.leonardo.ai/>.

С помощью этой нейросети можно сгенерировать внешний вид персонажа, комнату, отдельные объекты, общий фон. Главным условием для качественного результата является правильно составленный запрос (промпт). Как и в случае с текстовыми нейросетевыми моделями, промпт должен быть конкретным, прописанным, детализированным и чётким.

Пример промпта для создания персонажа: «Молодой парень в длинном коричневом пальто с карманами. С чёрным кейсом в руке. Брюнет. В чёрных солнцезащитных очках. Изображение в полный рост, стоит лицом к нам».

Пример реализации – на рис. 11.



Рис. 11. Генерация персонажа

Пример промпта для создания локации: «Комната инженера. В комнате есть стол, компьютер, много бумаг, присутствует лёгкий беспорядок. На полу валяются чертежи. На стенах тоже висят чертежи, схемы. У стены стоит закрытый коричневый чемодан для путешествий. В комнате есть стеллаж с книгами. Фотография в хорошем разрешении».

Пример реализации – на рис. 12.



Рис. 12. Генерация локации

Пример промпта для создания специфического объекта: «Старинная викторианская шкатулка, которая открывается с помощью современного кодового замка. На фото шкатулка в закрытом состоянии».

Пример реализации – на рис. 13.



Рис. 13. Генерация предмета

Таким образом, можно убедиться, что нейросети достаточно чётко и успешно выполняют запросы на генерацию конкретных изображений и соблюдают основные детали, прописанные в промпте. Это позволяет использовать нейросети как один из эффективных инструментов визуализации образовательного квеста.

Фото- и видео-онлайн-стоки с бесплатным контентом

Pinterest – это сайт, который представляет собой хранилище большого количества различных изображений и снабжённый функцией поиска. Для многих творческих людей он служит незаменимым источником вдохновения и профессиональной насмотренности в сферах дизайна, моды, изобразительного искусства и многих других. А для создателя образовательного квеста эта платформа может стать полезным инструментом для концептуализации и визуального наполнения игры.

Алгоритмы сервиса позволяют находить изображения по стилю, цветовой гамме и настроению, что помогает выдержать единую атмосферу на протяжении всего квеста.

На сайте есть функция создания «досок» – коллекций, в которые их создатель может помещать понравившиеся ему изображения. В процессе создания образовательного квеста учитель может собрать свою «доску» с фотографиями, рисунками, текстурами и стикерами, которые соответствуют его видению атмосферы квеста и которые могут быть использованы в финальном продукте в качестве фона, локаций, изображений персонажей, интерфейсов и т. д.

Ещё один необычный вариант применения сайта – это создание загадок на основе собранных досок. Например, учитель может собрать несколько коллекций изображений на основе различных исторических периодов, и одним из заданий учащихся будет перейти по ссылкам на эти коллекции, изучить их и сделать вывод, к какой исторической эпохе относится каждая коллекция, основываясь только на изображении одежды, построек, объектов культуры соответствующего времени. Такие задания развивают критическое мышление, навыки анализа и синтеза и способствуют формированию визуальной грамотности.

Более сложная версия подобного задания – это поиск лишнего. Учащиеся точно так же изучают отдельные доски и изображения на них, выявляют общую составляющую каждой коллекции, а затем должны понять, какое из добавленных изображений не подходит к изначальному принципу.

Наконец, на основе двух и более коллекций учитель может дать ученикам задание на визуальное сопоставление. Например, в рамках исторического квеста учитель готовит две доски: «Культура Древнего Рима» и «Культура Древней Греции». Учащиеся, изучая эти две коллекции, должны выявить общие и различные черты этих двух культур, проследить их взаимодействие, сделать выводы о характерных особенностях каждой цивилизации. Подобные задания позволяют выйти за рамки простого запоминания фактов и формируют у школьников целостное восприятие исторического процесса, а также общее понимание, что история – это не просто текст в учебниках, а настоящие события и явления, которые оставили свой бесценный след, который мы можем изучить и в наши дни.

Яндекс.Картинки – это раздел поисковой системы «Яндекс», который направлен на поиск изображений. Яндекс.Картинки можно использовать в качестве универсального и быстрого инструмента для решения визуальных задач при составлении образовательного квеста.

Преимущество этого сервиса – быстрый поиск качественных изображений, соответствующих заданному описанию. Результаты поиска зачастую превосходят результаты аналогичных сервисов, например, таких как Google.Картинки, по уровню соответствия запросу. Также в сервисе Яндекс.Картинки есть система фильтров, которая позволяет выбрать размер искомого изображения, ориентацию (горизонтальную, вертикальную или квадратные изображения), тип изображения (фото; картинка с белым фоном; рисунки и чертежи; лица; демотиваторы), желаемый цвет, который будет доминантным на предложенных вариантах (причём можно выбрать не только цветовую палитру, но и отметить, что вам нужны только цветные или только чёрно-белые фотографии), формат файла (JPEG, PNG или движущееся изображение в формате GIF). Также с помощью системы фильтров можно запросить показ изображений, которые были загружены недавно или обеспечить поиск изображений по вашему запросу на конкретном сайте – для этого необходимо выбрать функцию «На сайте» и вставить ссылку на соответствующий ресурс, в рамках которого вы хотите произвести поиск.

Ещё одной важной функцией сервиса Яндекс.Картинки является возможность поиска по изображению. Её можно использовать как при создании квеста, так и как элемент загадки. Например, в рамках задания учащимся будет предложен ряд изображений, на которых будут представлены различные исторические здания, и для прохождения этого задания ученикам необходимо будет выяснить, что это за здания, где они расположены и какой у них исторический контекст. Имея только изображения этих построек, ученики смогут воспользоваться сервисом Яндекс.Картинки, чтобы найти название и расположение каждой из построек, и тогда им не составит труда выяснить о них остальную информацию.

Сервис интуитивно понятен и удобен в использовании, благодаря чему существует возможность включить его в структуру задания для учащихся любого возраста, начиная со средней школы.

Онлайн-карты

Онлайн-карты находят широкие возможности применения в образовательных квестах. Они позволяют организовать полностью цифровые приключения в любой точке мира, стирая физическую преграду ввиду расстояния и сложностей передвижения.

Во-первых, онлайн-карты могут быть применены для создания классических, но не теряющих актуальности заданий, связанных с координатами. Например, учитель может разработать многоуровневую задачу, в которой ответом на небольшую головоломку станет набор цифр и символов, а учащимся необходимо будет сообразить, что этот набор представляет собой географические координаты. Вводя эти координаты в поисковую строку онлайн-карты, участники квеста обнаруживают конкретное место – здание, памятник, природный объект. Далее необходимо двигаться согласно задумке учителя, которая должна быть понятна из сюжета. Либо учащиеся должны изучить сам объект, либо применить в качестве ключа его название, либо использовать его как очередную локацию, которую необходимо «посетить» в виртуальном формате вместе с учителем и обнаружить там новые зацепки.

Во-вторых, благодаря применению панорам улиц учащиеся получают возможность совершать полноценные онлайн-прогулки по различным местам, не выходя из класса или собственной комнаты. Это открывает уникальные возможности для гуманитарных и естественнонаучных дисциплин. Так, в рамках гуманитарного цикла учащиеся могут «прогуливаться» возле важнейших культурных достопримечательностей. Например, в условиях образовательного квеста по английскому языку участники имеют возможность посетить различные кварталы Лондона, а при прохождении квеста по истории – изучить внешний вид древних построек сразу в нескольких городах в разных часовых поясах страны.

Для естественно-научного цикла, например в условиях квеста по биологии, учащиеся могут изучить флору и фауну различных регионов планеты, сравнить её, выявить отличительные черты, характерные для конкретных областей. В качестве одного из интересных интерактивных заданий можно использовать элемент игры GeoGuessr в упрощённом варианте. Суть игры GeoGuessr заключается в том, что игрок попадает в какую-то случайную точку на карте в режиме панорамы и должен за определённое количество времени догадаться, куда именно он попал. Обычно определение местности производится по таким внешним признакам, как особенности флоры, дорожных знаков, построек, надписей и других видимых из точки объектов.

Подобное задание может быть разработано учителем по географии или по биологии, чтобы выявить знания учащихся о культуре и особенностях различных областей, а также их умение определять вид растений и ареал их распространения. Для создания такого задания учителю необходимо заранее найти и зафиксировать для себя несколько мест в онлайн-картах, каждое из которых отражает все необходимые элементы, на которые учащиеся могут опереться при определении локации. Затем эти выбранные места должны быть последовательно продемонстрированы учащимся. Дополнительным заданием может выступить необходимость для учащихся проговорить вслух цепочку своих рассуждений и обосновать вывод, к которому они придут.

Также панорамы, используемые в онлайн-картах, можно применять для создания реалистичных фонов и локаций в рамках квеста. Вместо того чтобы выискивать фотографии для локации или создавать их в нейросети, можно использовать скриншот участка улицы или здания в сервисе с панорамами. Это решение будет особенно удачным, если дополнить его заданиями, например, поручить учащимся по этому снимку определить конкретное место и найти ближайшее к нему кафе, после обнаружения которого оно становится новой локацией и местом действия.

Ещё один вариант заданий на основе карт – это построение маршрута. В рамках квеста учащимся может быть необходимо, например,

составить туристический маршрут для иностранной делегации или проследить возможный маршрут преступника по подсказкам.

Всё это лишь малая часть возможностей продуктивного интерактивного взаимодействия с онлайн-картами в рамках квеста. В зависимости от контекста учитель может придумать дополнительные многоуровневые задания, охватывающие работу с координатами, прогулки и изучение различных вывесок, домов, сооружений, объектов культурного наследия.

Фэнтези-карты

Иногда образовательный квест базируется на условиях не нашего, реального мира, а в некой вымышленной реальности со своей особой географией. Если эта география важна в рамках квеста, то учителю следует создать соответствующую карту, по которой учащиеся смогут ориентироваться в новом для них выдуманном мире.

Фэнтези-карту, конечно, можно нарисовать с нуля на бумаге или в фоторедакторе, однако можно также воспользоваться специальными онлайн-редакторами фэнтези-карт. Например, редактором **Azgaar's fantasy map generator**. Прямая ссылка: <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>.

Этот генератор карт обладает сложной, глубокой структурой с обширными возможностями для генерации и ручного создания всевозможных условий, географических и геополитических особенностей в вымышленном мире, рельефа и ландшафта и многих других элементов. Для того чтобы действительно освоить работу этого редактора, потребуется уделить ему время, но это действительно того стоит, ведь вы сможете создать уникальную, максимально подробную, интерактивную карту своего мира, которая может включать в себя множество подсказок, путей, сюжетно важных точек.

Создание интерфейсов и переписок

Иногда в рамках квеста, действие которого происходит в современном мире, может возникнуть потребность добавить скриншоты несуществующих постов в социальных сетях или переписок персонажей в мессенджерах. Для этого не обязательно создавать новые страницы, публиковать что-то или создавать переписку, бегая с одной страницы

на другую. Для этого уже существуют специальные сервисы, на которых можно за считанные минуты сконструировать пост или переписку во всех актуальных социальных сетях.

Пример такого сервиса: <https://prankshit.com/fake-telegram-chat-generator.php>. Здесь можно создать имитацию переписки в популярных сервисах, а также имитацию скриншота письма в электронной почте, всплывающего уведомления на телефоне, истории звонков и СМС. Это позволит учителю сэкономить время и не создавать имитацию соответствующих интерфейсов вручную при желании добавить соответствующий элемент в квест.

Создание QR-кодов

QR-коды могут использоваться в квесте в различных целях. Например, QR-код может быть спрятан в декорациях локации, и нашедший его участник получит подсказку, отсканировав его. Также QR-код может вести участников к новому заданию, интересной информации. Наконец, с помощью QR-кода учитель может давать учащимся домашнее задание: за этим кодом в таком случае будет зашифрован текст задания и сразу несколько ссылок на необходимые ресурсы.

Существует множество сервисов по созданию QR-кодов. Приведём пример одного из них: **QR-code Monkey**. Прямая ссылка: <https://www.qrcode-monkey.com/ru/#>.

Этот сервис позволяет создать код, переводящий пользователя, который его отсканирует, на любой URL-адрес, который вы зададите при его создании. Также существует возможность создать переход на текст, электронную почту, телефон, местоположение и т. д. Такой список возможностей позволяет учителю экспериментировать с внедрением кодов в структуру заданий.

Одним из преимуществ сервиса является возможность менять внешнее оформление QR-кода: задавать собственные цвета как самого рисунка, так и его фона, в том числе использовать градиент. Кроме того, можно менять форму элементов узора и добавлять в центр кода собственное изображение. Эти функции позволяют учителю при желании спрятать QR-код в материалах квеста таким образом, чтобы он по-

чти слился с фоном, и ученикам пришлось бы проявить особую внимательность, чтобы найти его. Это добавило бы элемент приключения в игру.

2. Программное обеспечение

Microsoft PowerPoint – программа для создания визуальных презентаций, представляет собой наиболее простой и понятный способ представить квест учащимся. Программой Microsoft PowerPoint умеют пользоваться многие учителя в связи с необходимостью периодически демонстрировать свои результаты на различных собраниях, выступать с докладами на конференциях, где требуется создание сопроводительного визуального материала.

PowerPoint позволяет объединить в себе весь необходимый материал квеста для успешной работы над ним на уроке. Для этого учителю важно владеть двумя умениями: размещать материал на слайдах и настраивать гиперссылки.

Гиперссылки превращают линейную последовательность слайдов в интерактивный сценарий. Например, на слайде с локацией учитель может разместить несколько объектов поверх фонового изображения и настроить гиперссылку, которая срабатывает при нажатии на каждый из этих объектов. Так, если учащиеся при осмотре локации заметят эти объекты, они смогут попросить учителя «кликнуть» мышкой на эти объекты, и презентация перелистнется на другой слайд, где учитель заранее может разместить выбранный объект в приближении или то, что было скрыто за этим объектом.

В презентации также размещается изображение персонажа при общении учащихся с учителем в роли этого персонажа; с помощью презентации на экране демонстрируется текст заданий, записок, различных подсказок; на слайды презентации помещается вся необходимая визуализация в рамках квеста. Таким образом, PowerPoint – лёгкая в использовании, но незаменимая программа при работе над образовательным квестом.

Adobe Photoshop – это профессиональный инструмент для работы с растровой графикой, который открывает возможности для глубокой визуальной кастомизации образовательного квеста. Photoshop –

это достаточно сложная с технической точки зрения программа, однако её базовыми функциями стоит овладеть любому рядовому пользователю. В особенности это касается преподавателей, которые хотят внести интерактивные элементы в свои уроки.

В набор таких функций, которые будут полезны и в рамках визуализации образовательного квеста, можно отнести вырезание изображений с фона, наложение базовых фильтров и текстур (например, эффекта пожелтения для бумаги с целью визуального состаривания), создание простых паттернов.

Для квестов, основанных на работе с визуальными подсказками, программа незаменима: с её помощью учитель может намеренно «повреждать» изображение, скрывая часть информации, создавать сложные коллажи, в деталях которых будет зашифрован ключ, имитировать различные интерфейсы и многое другое.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ОЦЕНИВАНИЯ И РЕФЛЕКСИИ

Интернет-ресурсы

В качестве элементов оценивания и рефлексии могут использоваться различные онлайн-формы, например, **Google Формы** или **Яндекс Формы**, которые позволяют создавать фиксированный список вопросов и заданий, а после собирать внесённые ответы и проверять их автоматически или вручную в соответствии с типом вопроса.

В таких системах можно создавать цифровой рефлексивный опросник, который участники заполняют после каждого эпизода квеста и отвечают на вопросы о том, какие элементы квеста были понятны, а какие требовали больше разъяснений; какие задания показались интересными, и хотелось бы, чтобы они встречались чаще в структуре квеста, а какие были неудачными либо вставлены не к месту, не вовремя. Также в такие периодические опросники можно вставлять вопросы, направленные на развитие коммуникативных рефлексивных умений. Например, узнавать у учащихся их мнение о деятельности остальных участников группы, предлагать им подумать, что бы они

сделали, если бы были на месте другого участника группы или даже персонажа квеста.

Подобные вопросы включают элементы письменной индивидуальной рефлексии, и благодаря тому, что они не ограничены по времени, а также благодаря возможности высказаться индивидуально, а не на всеобщее обозрение, учащиеся могут отвечать более вдумчиво и честно. При желании учитель даже может добавить возможность проходить некоторые опросы анонимно, чтобы выявить истинную динамику взаимоотношений в группе и мнений об образовательной технологии.

Итоговую рефлексию также можно проводить с помощью заполнения онлайн-форм, но только после групповой устной рефлексии, так как это обязательная часть при проведении такой объёмной групповой работы.

Ещё одна функция онлайн-форм – это проведение само- и взаимооценки. С помощью линеек или шкал от одного до десяти учащиеся могут оценить свою работу и работу команды в количественном формате, а с помощью дополнительных направляющих вопросов оставить качественный отзыв.

Разумеется, с помощью онлайн-форм можно проверять и предметные знания учащихся, в том числе проводить вводное, промежуточное и контрольное тестирования, чтобы проследить влияние квест-технологии на уровень усвоения предметных навыков и сделать выводы об эффективности этой технологии.

Tricider – это простой инструмент для сбора идей и голосования по установленной теме.

Прямая ссылка: <https://www.tricider.com/>.

Чтобы им воспользоваться, учителю необходимо перейти по прямой ссылке на сервис и создать тему, введя её название на главной странице сайта. После нажатия на кнопку «Go» создаётся отдельная страница для этой темы. Учитель может скопировать ссылку на эту страницу и переслать её ученикам, чтобы ученики тоже получили доступ к странице. После этого они смогут оставлять собственные ответы по теме, причём они могут самостоятельно выбрать, указывать ли им

при этом своё имя или оставаться анонимными. Также когда в теме появятся первые комментарии, у учеников будет возможность голосовать за те записи, которые им понравятся. Таким образом, учащиеся смогут поддержать интересные идеи своих одноклассников.

В конце квеста учитель может задать ключевой вопрос для обсуждения и рефлексии. Например: «Какое из принятых вами решений в этом квесте было самым сложным?». Учащиеся отвечают на этот вопрос и голосуют за ответы других учащихся, с которыми они согласны.

Таким образом, Tricider позволяет структурировать групповую письменную рефлексию, выявить наиболее значимые для класса моменты и научить участников квеста аргументировать свою позицию.

Контрольные вопросы

1. Каковы основные цели использования ресурсов на каждом этапе образовательного квеста?

2. Назовите и охарактеризуйте две основные классификации ресурсов для образовательного квеста.

3. Сформулируйте ключевое правило составления эффективного промпта для текстовой нейросети. Проиллюстрируйте его примером.

4. В чём заключаются главные риски и ограничения использования нейросетей при создании образовательного контента?

5. Какой онлайн-сервис рекомендуется для визуальной организации сложного сюжета с множеством веток и персонажей и в чём преимущество его функции «Graph View»?

6. Чем принципиально отличаются друг от друга форматы «Образовательная игра-квест» и «Сервис текст-квест» на платформе Joyteka с точки зрения свободы творчества учителя?

7. Какие возможности платформ Wordwall и LearningApps делают их удобными инструментами для быстрого создания интерактивных заданий в рамках квеста?

8. Приведите три примера использования онлайн-карт (Google Maps, Яндекс.Карты и т. д.) в качестве ресурса для заданий образовательного квеста.

9. Какой цифровой инструмент и каким образом можно использовать для создания визуализации вымышленного мира (фэнтези-карты) для квеста?

10. Каковы две основные функции программы PowerPoint, которые превращают её из простого инструмента для презентаций в эффективный ресурс для проведения интерактивного квеста?

11. Назовите две цели, для достижения которых в образовательном квесте могут быть использованы QR-коды.

12. Каким образом онлайн-формы (например, Яндекс Формы) могут быть применены для организации рефлексии и оценивания после прохождения квеста?

13. Как сервис Tricider помогает структурировать групповую письменную рефлексию по итогам образовательного квеста?

Практические задания

Задание 1. Аудит шаблона Joyteka. Войдите на платформу Joyteka и выберите любой готовый шаблон квест-комнаты. Проанализируйте выбранный шаблон на наличие связи механики и содержания: насколько действия, которые необходимо совершить в комнате (например, поиск ключа, сборка пазла), связаны с потенциальным учебным содержанием? Выявите ограничения шаблона: какие типы учебных заданий невозможно реализовать в выбранном шаблоне? Определите потенциал для адаптации, выберите учебную тему, под которую можно адаптировать комнату.

Задание 2. Адаптация шаблона Joyteka. Предложите конкретный план по реализации образовательного квеста на базе выбранного вами шаблона на сервисе Joyteka. При необходимости добавьте в план образовательного квеста дополнительные задания, закрывающие недостатки шаблона.

План должен включать:

- 1) тему и цель образовательного квеста;
- 2) список заданий, которые вы внесёте в шаблон;

3) описание и реализацию двух-трёх дополнительных заданий, которые компенсируют выявленные вами ограничения. Эти задания должны быть использованы вне шаблона.

Задание 3. Освоение ресурсов. Придумайте один эпизод образовательного квеста по какой-либо учебной дисциплине. Реализуйте этот эпизод с использованием хотя бы **десяти** из описанных в главе ресурсов. При реализации вами обязательно должны быть задействованы указанные ресурсы для создания сюжета и организации процесса, для визуализации и оформления, а также для оценивания и рефлексии.

В качестве отчёта о выполнении задания 1 подготовьте презентацию. В презентации представьте подготовленный вами эпизод и сопроводите его комментариями об использованных ресурсах в следующем формате:

- 1) название ресурса;
- 2) назначение ресурса в контексте вашей разработки (например, визуализация);
- 3) цель использования ресурса: опишите, какую дидактическую и/или развивающую задачу используемый ресурс позволяет выполнить в условиях вашей разработки.

Задание 4. Инструкция для коллег. Представьте, что вы работаете в методическом объединении. Вы прошли курс ознакомления с технологией образовательного квеста и хотите помочь коллегам начать использовать её на уроках. Разработайте для них подробную интерактивную инструкцию по теме создания образовательного квеста.

Формат памятки может представлять собой презентацию PowerPoint, майнд-карту, чек-лист или комбинированный файл, содержащий сразу несколько форматов.

Создайте концентрированную коллекцию самых важных и полезных идей, полученных в результате освоения материала пособия. Во время презентации этого проекта обоснуйте свой выбор.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитие технологии образовательного квеста продолжается по сей день. Квест используется для решения всё более широкого круга задач: он уже применяется в качестве обучающей технологии на всех уровнях образования, начиная от дошкольного и заканчивая высшим; в спектр его возможностей входят развитие предметных умений и навыков по большинству современных образовательных дисциплин, формирование и совершенствование метапредметных компетенций, а также развитие личностных качеств учащихся. Столь многогранную и многофункциональную технологию не стоит оставлять без внимания ни одному учителю.

В то же время такая многозадачность и большое разнообразие видов, типов и проявлений образовательного квеста могут сбить с толку педагога, который впервые знакомится с этой технологией. Цель создания пособия состояла в систематизации исторических, теоретических и практических знаний об образовательном квесте, в создании понятного и наиболее полного свода методических правил и подсказок по составлению и внедрению квеста в процесс обучения, а также в описании наиболее полезных и нужных ресурсов для формирования современного квеста.

Задачи автора не только в том, чтобы объяснить, почему эта технология работает, но и в том, чтобы показать, как учитель может применить её на уроке, с помощью пошаговых методик, алгоритмов, конкретных примеров. От выбора темы и построения сюжета до визуализации и организации финальной рефлексии – каждый этап рассмотрен через призму практической пользы для учителя.

В заключение стоит отметить, что мастерство создания образовательного квеста, как и любой другой педагогический навык, оттачивается прежде всего на практике. Учителю не следует стремиться сразу создать идеальный сложный квест с первого раза.

Наиболее эффективно начинать разработку квеста с малых шагов, краткосрочных квестов с небольшим количеством заданий, персонажей и локаций. Также всегда следует анализировать процесс проведения квеста и его результат. Постепенно, шаг за шагом такой подход позволит научиться собирать полноценные игровые миры, которые будут не только учить, но и вдохновлять. Практические задания, предложенные в пособии в финале каждой главы, предоставляют возможность сделать первые шаги на интересном и захватывающем пути по составлению и внедрению первого образовательного квеста.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Акопян, Е. С. Квест-игра «По улицам родного города» [Электронный ресурс] / Е. С. Акопян // Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения. – 2013. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-igra-po-ulitsam-rodного-goroda> (дата обращения: 13.09.2025).

2. Багузина, Е. И. Разработка веб-квестов и преимущества их использования в процессе обучения [Электронный ресурс] / Е. И. Багузина // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2010. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-veb-kvestov-i-preimuschestva-ih-ispolzovaniya-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 13.09.2025).

3. Балуюн, С. Р. Лингводидактические веб-квесты: проблема контроля / С. Р. Балуюн // Общетеоретические и практические проблемы лингводидактики : материалы междунар. науч.-практ. конф. – 2008. – Т. 24. – С. 25.

4. Васькова, Е. Д. Stem-квест как новый формат профориентации старшеклассников [Электронный ресурс] / Е. Д. Васькова, А. В. Ильина // Исследователь/Researcher. – 2020. – № 2 (30). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stem-kvest-kak-novyy-format-proforientatsii-starsheklassnikov> (дата обращения: 13.09.2025).

5. Василенко, А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии [Электронный ресурс] / А. В. Василенко. – URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения: 10.02.2025).

6. Воробьев, Г. А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции (английский язык, лингвистический вуз) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Воробьев Г. А. – Пятигорск, 2004. – 18 с.

7. Гонтарева, М. Н. Создание библиотек веб-квестов как одна из форм, способствующая профессиональному самоопределению студента колледжа [Электронный ресурс] / М. Н. Гонтарева // Научные исследования в образовании. – 2007. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sozdanie-bibliotek-veb-kvestov-kak-odna-iz-form-sposobstvuyuschaya-professionalnomu-samoopredeleniyu-studenta-kolledzha> (дата обращения: 12.09.2025).

8. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения [Электронный ресурс] / О. В. Горбунова, Н. С. Кузьмина // Школьные технологии. – 2013. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-v-pedagogike-kak-novaya-didakticheskaya-model-obucheniya> (дата обращения: 13.09.2025).

9. Занегин, М. Н. Военные игры юных пионеров / М. Н. Занегин. – М. : МГ, 1937. – 112 с.

10. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : ЗабГУ, 2016. – 164 с.

11. Левицкая, А. А. Роль и значение веб-квеста в современном образовании [Электронный ресурс] / А. А. Левицкая, А. В. Фёдоров // Школьные технологии. – 2010. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-znachenie-veb-kvesta-v-sovremennom-obrazovanii> (дата обращения: 13.09.2025).

12. Мельничук, О. А. Структурные типы детективных романов [Электронный ресурс] / О. А. Мельничук // Вестник СВФУ. – 2006. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strukturnye-tipy-detektivnyh-romanov> (дата обращения: 22.09.2025).

13. Мосина, М. А. Веб-квест как средство развития критического мышления студентов [Электронный ресурс] / М. А. Мосина // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2009. – № 7. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-sredstvo-razvitiya-kriticheskogo-myshleniya-studentov> (дата обращения: 12.09.2025).

14. Панишева, О. В. История становления квест-технологии / О. В. Панишева // Человек. Наука. Социум. – 2021. – № 1(5). – С. 166 – 183.

15. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – № 6-2(09). – С. 138 – 140.

16. Спиридонова, С. Н. Веб-квест как инновационный метод в образовании [Электронный ресурс] / С. Н. Спиридонова // Образование. Карьера. Общество. – 2013. – № 4-1(40). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-innovatsionnyy-metod-v-obrazovanii> (дата обращения: 13.09.2025).

17. Шестакова, А. Ю. Веб-квест как новая образовательная технология в высшей школе [Электронный ресурс] / А. Ю. Шестакова // Terra Linguistica. – 2012. – № 148. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-novaya-obrazovatel'naya-tehnologiya-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 13.09.2025).

18. Шульгина, Е. М. Дидактический потенциал технологии веб-квест в формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов неязыковых факультетов туристского профиля [Электронный ресурс] / Е. М. Шульгина, М. А. Бовтенко // Язык и культура. – 2013. – № 1(21). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskiy-potentsial-tehnologii-veb-kvest-v-formirovanii-inoazychnoy-kommunikativnoy-kompetentsii-studentov-neyazykovyh> (дата обращения: 13.09.2025).

19. Abbitt, J. What we know about the impacts of WebQuests: A review of research / J. Abbitt, J. Ophus // Association for the Advancement of Computing in Education Journal. – 2008. – Vol. 16. – № 4. – P. 441 – 456. – URL: https://www.researchgate.net/publication/255639554_What_We_Know_About_the_Impacts_of_WebQuests_A_Review_of_Research (дата обращения: 02.08.2025).

20. Averkieva, L. Web quest as a tool for increasing students' motivation and critical thinking development / L. Averkieva, Y. Chayka, S. Glushkov // Procedia-social and Behavioral sciences. – 2015. – Vol. 206. – P. 137 – 140.

21. Berezova, L. M. The effect of webquests on the writing and reading performance of university students / L. M. Berezova, S. M. Mudra, K. H. Yakushko // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2018. – № 64. – Vol. 2. – P. 110 – 118.

22. Burke, M. BioWebQuest: Evaluating the effectiveness of a "WebQuest" model of inquiry in a biology sequence for nonscience majors / M. Burke, S. Guffey, S. Colter, J. Riehl // Paper presented at the. – Palo Alto, CA. – July, 2003.

23. Carroll, V. Redesigning an Undergraduate Geography Course at Trinity College Dublin Using WebQuests / V. Carroll, R. Legg, D. Taylor // In A. Rossett (Ed.), Proceedings of E-Learn 2003. World Conference on E-

Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education. – Phoenix, Arizona, USA : Association for the Advancement of Computing in Education (AACE) – 2003. – P. 889 – 896.

24. Dodge, B. Webquests: A technique for Internet-based learning / B. Dodge // Distance Educator. – 1995. – Vol. 30. – № 1(2). – P. 10 – 13.

25. Web-quest as a means of training coursans-policemen from higher educational institutions with specific conditions of training for professional communication / I. M. Golopych [et al.] // The science in help of business, modern problems of science, business, education and tourism: XV International scientific conference (Varna, Bulgaria, 3 – 5 July, 2019). – Varna, 2019. – Vol. XII. – P. 77 – 84. – URL: <https://dspace.univd.edu.ua/server/api/core/bitstreams/73b9330d-1af4-4557-bf28-b008c751b440/content> (дата обращения: 16.07.2025).

26. WebQuest in the Classroom Analysis of its Impact / G. Gorghiu [et al.] // Third International Conference on Multimedia and Information & Communication Technologies in Education. 7 – 10 July, Caceras, Spain, 2005.

27. Jahromi, Z. B. The effect of web quest and team-based learning on students' self-regulation / Z. B. Jahromi, L. Mosalanejad, R. Rezaee // Journal of advances in medical education & professionalism. – 2016. – Vol. 4 – № 2. – P. 80.

28. Kenneth Lee Watson. WebQuests in the Middle School Curriculum: Promoting Technological Literacy in the Classroom / Kenneth Lee Watson. – URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=a96b099fedcbda63ed04c7fbe7ea5bd041dd137f> (дата обращения: 24.08.2025).

29. Effect of an AI-based chatbot on students' learning performance in alternate reality gamebased museum learning / H. Y. Liang [et al] // British Journal of Educational Technology. – 2024. – Vol. 55. – № 5. – P. 2315 – 2338.

30. Luzón, M. J. Enhancing WebQuest for effective ESP learning / M. J. Luzón // CORELL: Computer resources for language learning. – 2007. – Vol. 1. – № 2. – P. 1 – 13.

31. Maddux, C. D. WebQuests: Are they developmentally appropriate? / C. D Maddux, R. Cummings // The Educational Forum. – 2007. – Vol. 71. – № 2. – P. 117 – 127. – URL: <https://doi.org/10.1080/00131720708984925> (дата обращения: 24.08.2025).

32. Omar Z. H. Using Web Quest for Deaf and Hard Hearing students for developing Cognitive Motivation and decision making and Its Impact on Academic achievement in the light of the vision of Egypt 2030 / Z. H. Omar // Faculty of Education Journal Alexandria University. – 2019. – Vol. 29. – №. 6. – P. 221 – 257. – URL: https://jealex.journals.ekb.eg/article_164272_205ceb425cc435e7db650e871382b9f7.pdf?lang=en (дата обращения: 24.09.2025).

33. Developing storyline for role-playing games based on balinese folklore for preserving local wisdom and character education / N. K. A. Suwastini [et al]. // 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019). – Atlantis Press, 2020. – P. 361 – 366.

34. Tulloch, R. Designing alternate reality games for effective learning: A methodology for implementing multimodal persistent gaming in university education / R. Tulloch, H. Wolfenden, H. Sercombe // Media Practice and Education. – 2021. – Vol. 22. – № 2. – P. 136 – 152.

Учебное электронное издание

АГЕЕВА Анастасия Игоревна

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОГО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебно-методическое пособие

Редактор О. В. Балашова

Технический редактор Ш. Ш. Амирсейидов

Компьютерная верстка Л. В. Макаровой, А. Н. Герасина

Корректор Н. В. Пустовойтова

Выпускающий редактор А. А. Амирсейидова

Системные требования: Intel от 1,3 ГГц; Windows XP/7/8/10;
Adobe Reader; дисковод CD-ROM.

Тираж 9 экз.

Издательство Владимирского государственного университета
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых.
600000, Владимир, ул. Горького, 87.