

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2023.14.35.089

## Квесты как игровая технология в системе основного общего образования

**Ковалев Андрей Максимович**

Магистрант,  
Севастопольский государственный университет,  
299053, Российская Федерация, Севастополь, ул. Университетская, 33;  
e-mail: kovalevchick13@gmail.ru

**Липка Виктория Михайловна**

Доцент,  
кафедра «Строительство и землеустройство»,  
Севастопольский государственный университет,  
299053, Российская Федерация, Севастополь, ул. Университетская, 33;  
e-mail: lipka.vita@yandex.ru

### Аннотация

В статье рассматривается применение квестов как игровой технологии, которая позволяет определенным образом расширить возможности учителя в изложении материала для учащихся основного общего образования. А также с рассмотрением квеста как способа расширить коммуникацию в системе «учитель-ученик». Также речь пойдет об особенностях психологии и мировосприятия учащихся, принадлежащих к поколению «центениалов», которое имеет свои особенности. Мы считаем, что технология квестов способствует формированию компетенций, которые пригодятся в будущем для последующих поколений. Привитие навыков коллективной работы, и выделение лидеров в коллективе: является важным направлением деятельности школы, как места получения знаний, так и в сугубо воспитательных моментах. Формирование компетенций, их применение в жизни и развитие личностных качеств, с нашей точки зрения, является задачей для технологии квестов, которая будет в дальнейшем, весьма обозримом будущем, формировать ландшафт и дизайн образовательного пространства школы, которое будет соответствовать потребностям школьников нового поколения.

### Для цитирования в научных исследованиях

Ковалев А.М., Липка В.М. Квесты как игровая технология в системе основного общего образования // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 5А. С. 473-480. DOI: 10.34670/AR.2023.14.35.089

### Ключевые слова

Квесты, интерактивные технологии, интерактивные методы обучения, социально-педагогические технологии, основное общее образование, учащиеся, образовательные квесты.

## Введение

В современном мире в ситуации глобализации перед системой образования стоят огромные вызовы. Ведь, как банально ни звучит фраза: «дети – это наше будущее» в действительности она является инвестицией в наше будущее. И от того, насколько эффективным и практически применимым будет образование новых поколений учащихся, зависит будущее страны, общества, человечества. Ведь недаром в работе Барбера, Донелли и Ризви говорится об необходимости воспитания и образования такого поколения, которое сможет решить проблемы грядущих кризисов. «Учитывая состояние мировой экономики, напряженность международных отношений, огромный разрыв между бедными и богатыми, обострение угрозы изменения климата и повсеместное распространение оружия массового поражения, мы исходим из того, что именно сейчас нужно поколение, образованное лучше, чем когда-либо раньше, в самом широком и глубоком значении этого слова» [Барбер, Донелли, Ризви, 2013, 156]. Важным и разумным моментом в данной ситуации является та мысль, что учащиеся в силу особенностей своей возрастной психологии воспринимают учебный материал лучше если его подавать в игровой форме. И в данном моменте мы и говорим об использовании технологии квестов как игровой формы в процессе образования, которая повышает эффективность занятия, улучшает систему коммуникации между учителем и учеником, делает отношения более доверительными и открытыми. Мы считаем, что игровая форма в образовании, технология квеста в учебном процессе достаточно результативна и оправданна, но она не должна заменять собою все другие формы и технологии, необходим баланс и соразмерность тех методов и инструментов, которые применяются.

Как известно, процесс обучения – это своеобразный конфликт поколений, который неизбежно возникает при передаче знаний от одних поколений к другим. И с целью нивелирования подобной ситуации происходит постоянная коррекция подходов к образованию, связанных с изменением личности обучающегося. Данная проблематика впервые была описана в теории поколений Нилом Хау (Neil Howe) и Уильямом Штрауссом (William Strauss) в 1991 году. Исходя из теоретических выкладок авторов, поколения сменяют друг друга каждые 20-25 лет [Асташова, 2014, 110]. Ученые утверждают, что уже сформировалось новое поколение, которое логично следует за миллениалами, это поколение назвали центениалы (от английского *centennial* – столетний). По мнению исследователей данного вопроса, они (миллениалы) будут жить около 100 или более лет, что становится возможным при интенсивном развитии биотехнологий.

В теории поколений краеугольным камнем является смена и цикличность поколений. Всего выделяют четыре поколения: пророки (идеалисты); кочевники; герои; художники; важным базисным компонентом теории является категория «ценностей поколения».

По мнению Ю.В. Асташовой, которая также исследовала вопрос о ценностях поколений, их формирование (ценностей) происходит в возрасте 12-14 лет и происходит это под влиянием общественных событий (экономических, социальных, культурных и политических), технического прогресса, а также семейного воспитания. Кроме того, ценности поколений носят более глубинную форму, подсознательную, и не являются явно выраженными. Но при этом определяют формирование личности, ее мировоззрение, оказывают влияние на жизнь, деятельность и поведенческие мотивы людей.

Классическая теория рассматривает периодизацию из 15 поколений крайними из них являются «поколение GI», «молчаливое поколение», «беби-бумеры», «поколение X»,

«поколение Y» (миллениалы) и «поколение Z» (центениалы).

Рассматривая поколение, родившееся после 2000 года, следует отметить, что поколение появилось в эпоху интернета, и какой была жизнь до него, они не представляют, кроме того, не представляют себе действительность без гаджетов и приложений в них содержащихся. Другой особенностью центениалов является тот факт, что они проводят со смартфонами и планшетами больше 8 часов в день, кроме того, для решения практически любой повседневной или учебной задачи они используют приложения, находящиеся в их гаджетах, причем делают это значительно эффективнее людей более старших поколений. Также замечено, что поколение центениалов не разделяет мир на реальный и виртуальный. Как говорится в статье «Центениалы: поколение, которое сотрет нас с лица Земли»: «Поколение Z не делит мир на цифровой и реальный, их жизнь плавно перетекает на экран и обратно». Вместе с тем, отмечается, что это первое поколение, выросшее в мультикультурной среде. «Центениалам все равно, где родился собеседник и как он выглядит. Пожалуй, это самое терпимое и спокойное поколение». Но, как водится, во всем есть и свои недостатки, а именно: они не любят и не особенно могут концентрироваться, среди них распространяется синдром дефицита внимания и гиперреактивность, желание узнать как можно больше информации в короткий срок. Именно по этой причине поколение «Z» предпочитает смотреть, а не читать.

С другой стороны, неоспоримым преимуществом есть то, что они способны к «перекрестному» восприятию информации – они привыкли работать с материалами, наполненными гиперссылками. Все вышперечисленное дает им возможность мыслить глобально, когда даже языковая проблема при незнании языка не станет помехой при наличии электронных переводчиков.

Указанные особенности поколения и нужно учитывать при проектировании новых педагогических технологий, в том числе и квестов. Понятием квест (от английского «quest» – поиск, игра-загадка) обозначают различные виды on-line и off-line игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве.

Квест – это такая игровая деятельность, которая требует от участника поиска решения поставленных задач. В условиях современности квесты становятся новой гранью и практикой социальной коммуникации, и, кроме того, формой активного отдыха молодежи, где может присутствовать значительный компонент физической активности и творчества.

Кроме того, следует отметить, что квест, изначально являясь компьютерной, виртуальной игрушкой, стремительно начал входить в реальную жизнь молодежи, что само по себе является ценным для развития образовательных технологий, ведь процесс обучения и передачи знаний построенный на игровых элементах будет восприниматься значительно лучше, чем просто трансляция информации с последующим ее воспроизведением. Поколение, которое привыкло играть с большим энтузиазмом, подойдет к решению учебной задачи, поставленной в игровой форме, как к решению возникшей проблемы. В этом мы усматриваем перспективность данного направления развития педагогических технологий, но при этом не отказываемся и от базовой классики.

## Основная часть

Квест можно определить, как вид интеллектуальной игры, по условиям которой играющие оказываются в закрытом специально подготовленном помещении, покинуть которое можно, только решив поставленные задачи. Отличительными особенностями таких игровых практик

является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для школьников, студентов, молодежи.

Вопросам использования квест технологий в процессе образования посвящено достаточное количество теоретических и практических исследований, практическим проявлением которых являются уроки в общеобразовательных школах [Афанасьева, Поречная, 2012, 153; Каравка, 2015, 20]. Кроме того, квест-проектная деятельность выполняет воспитательную функцию в учебных учреждениях [Лечкина, 2015, 13], а именно личную ответственность, уважение к истории государства, родного края, формирует культуру межличностных отношений и толерантность, а также учат самореализации и самосовершенствованию.

Исследователь вопроса И.Н. Сокол представляет следующую классификацию квестов [Сокол, 2014, 139]:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

А.Ф. Левицкая и Н.В. Николаева занимались психологическими и социально-педагогическими аспектами применения квестов в образовательной деятельности школьников [Левицкая, Федоров, 2010; 73; Николаева, 2002]. Кроме того, вопросами применения квестов в системе образования занималась Н.Г. Муравьева, которая предлагает использовать модель мини-проектов и веб-квестов, реализуя идею педагогического содействия становления обучающегося, как осмысленного субъекта социокультурного образовательного пространства [Муравьева, 2013, 125].

Для понимания сущности квестов следует обратиться к работам Й. Хейзинги, Э. Финка, Х-Г. Гадамера. По Хейзенге, игра – это свободное действие, обладающее собственным временем и пространством, стоящее вне обычной жизни, но полностью овладевающее участниками, позволяет рассматривать потенциал квестов, возможности применения в педагогических целях. Педагогическое воздействие квестов как технологии рассмотрено в работах В.И. Загвязинского [Загвязинский, 2009, 7], В.П. Беспалько, который определял педагогическую технологию как содержательную технику учебного процесса [Беспалько, 1989, 183].

Исследования в области педагогики, социологии и психологии проводят прямую зависимость между интеллектом и творческими способностями личности, о чем в своих работах говорили А. Маслоу, Д.Б. Богоявленской.

В нашей работе мы придерживаемся того мнения, что интеллектуальные и творческие способности личности напрямую взаимосвязаны, мы считаем, что для школьников, так называемого «поколения Z», интеллектуальные способности и творческий потенциал нераздельны, что с нашей точки зрения обеспечивает продуктивность образования.

В основе практически любого квеста лежит проблемный метод, при реализации которого учащиеся ставятся в то положение, где они должны решить определенные задачи, являющиеся

структурно логичными частями основного задания.

Далее следует отметить, что технология квеста хоть и является групповой, но все же позволяют выделить индивидуальный вклад каждого члена группы в решение проблемной задачи. Кроме того, данная технология позволяет развивать чувство команды и взаимодействия учащихся в группе, для получения общего результата, но и с учетом индивидуального вклада, где могут быть выявлены лидерские качества учащихся.

В нашей работе мы хотим указать, что сюжетные линии квестов должны соответствовать возрасту и интересам. Правильно подобранный сюжет может дополнительно раскрыть познания в области литературы, кино, игровых цивилизаций и общекультурных компетенций. Сюжеты «глобальной катастрофы», «человечества в ситуации пост-апокалипсиса» или фэнтези в стиле миров Толкиена будут интересны учащимся. От учащихся требуется максимально быстрая адаптация к ситуации, поиск технических решений и установление социальных связей в новых условиях и поиск решений в сложившейся ситуации.

Кроме того, хотим отметить, что в процессе работы над данной темой нами обнаружена проблема формирования навыков и компетенций, являющихся универсальными для специалистов самых разных отраслей. «Овладение ими позволяет работнику повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить между отраслями, сохраняя свою востребованность». О чем говорится в статье «Атлас новых профессий», размещенной на интернет ресурсе.

Среди таких надпрофессиональных умений и навыков работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач, умение быстро принимать решения, реагировать на изменения условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем, навыки межотраслевой коммуникации, способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса и другие.

Поколение центениалов, или поколкие z, обладая вышеописанными способностями, вполне в состоянии решить проблемы, встающие перед обществом, а технология квестов позволяет развивать данные способности учащихся.

## Заключение

В заключении данной работы мы хотим отметить, что квест как социально-педагогическая технология может быть использована в системе общего образования в различных аспектах:

-Квест как форма проведения занятия позволяет учащимся быть активными участниками процесса и развивать общекультурные компетенции и профессиональные качества, которые пригодятся в будущей профессии. А также развивать качества личности, которые потребуются в дальнейшей профессиональной деятельности. А именно способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, креативность мышления и навыки командной работы.

-Квест можно использовать как элемент фонда оценочных средств. Он позволяет проверить уровень сформированности компетенций на практике, при решении проблемных задач, которые необходимо решить при наличии ранее полученных знаний.

-Квесты требуют от учащихся навыков конструирования социальной реальности и создания сюжетов развития данной ситуации с учетом точек бифуркации и возможных вариантов развития сценария и условий его выполнения.

Кроме того, важным моментом в квестах, выступает междисциплинарная интеграция,

которая позволяет решать поставленные задачи, исходя из ранее полученных знаний и жизненного опыта.

К сожалению, ограничивающим фактором в проведении квестов являются материальные возможности юридических субъектов процесса образования. Кроме того, следует учитывать реалии программ общей школы и традиционные формы проведения занятий и, кроме того, некоторую инертность преподавательского состава и администрации.

Мы считаем, что технология квестов способствует формированию компетенций, которые пригодятся в будущем для последующих поколений. Привитие навыков коллективной работы, и выделение лидеров в коллективе: является важным направлением деятельности школы, как места получения знаний, так и в сугубо воспитательных моментах. Формирование компетенций, их применение в жизни и развитие личностных качеств, с нашей точки зрения, является задачей для технологии квестов, которая будет в дальнейшем, весьма обозримом будущем, формировать ландшафт и дизайн образовательного пространства школы, которое будет соответствовать потребностям школьников нового поколения.

### Библиография

1. Асташова Ю.В. Теория поколений в маркетинге // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Экономика и менеджмент. 2014. Т. 8. № 1. С. 108-114.
2. Афанасьева Л.О., Поречная Е.А. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе // Школьные технологии. 2012. № 6. С. 149-159.
3. Барбер М., Донелли К., Ризви С. Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция // Вопросы образования. 2013. № 3. С. 152-231.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.
5. Загвязинский В.И. О роли педагогической науки на новом этапе реформирования высшего образования // Вестник Тюменского государственного университета. 2009. № 5. С. 4-8.
6. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями // Мир науки. 2015. № 3. С. 20.
7. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73.
8. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. 1 (6). С. 12-14.
9. Муравьева Н.Г. Модель формирования социокультурных компетенций студентов вуза в проектной деятельности (на примере иностранного языка) // Образование и наука. 2013. № 3 (102). С. 121-131.
10. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности у учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002. № 7. URL: [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07)
11. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6 (09). С. 138-140.

### Quests as a game technology in the system of basic general education

**Andrei M. Kovalev**

Master's Student,  
Sevastopol State University,  
299053, 33, Universitetskaya str., Sevastopol, Russian Federation;  
e-mail: kovalevchick13@gmail.ru

**Viktoriya M. Lipka**

Associate Professor,  
Department of Construction and Land Management,  
Sevastopol State University,  
299053, 33, Universitetskaya str., Sevastopol, Russian Federation;  
e-mail: lipka.vita@yandex.ru

**Abstract**

The article discusses the use of quests as a game technology that allows in a certain way to expand the teacher's capabilities in presenting material for students of basic general education. And also, with the consideration of the quest as a way to expand communication in the "teacher-student" system. We will also talk about the features of the psychology and worldview of students belonging to the generation of "centennials", which has its own characteristics. The quest as a form of conducting a lesson allows students to be active participants in the process and develop general cultural competencies and professional qualities that will be useful in their future profession, as well as to develop personality traits that will be required in further professional activities. We believe that the technology of quests contributes to the formation of competencies that will be useful in the future for future generations. Instilling teamwork skills and identifying leaders in a team is an important area of school activity, both as a place for gaining knowledge and in purely educational moments. The formation of competencies, their application in life and the development of personal qualities, from our point of view, is a task for the technology of quests, which in the foreseeable future will form the landscape and design of the educational space of the school, which will meet the needs of the new generation of students.

**For citation**

Kovalev A.M., Lipka V.M. (2023) Kvesty kak igrovaya tekhnologiya v sisteme osnovnogo obshchego obrazovaniya [Quests as a game technology in the system of basic general education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (5A), pp. 473-480. DOI: 10.34670/AR.2023.14.35.089

**Keywords**

Quests, interactive technologies, interactive teaching methods, social and educational technologies, higher education, educational quests.

**References**

1. Afanas'eva L.O., Porechnaya E.A. (2012) Ispol'zovanie kvest-tekhnologii pri provedenii urokov v nachal'noi shkole [The use of quest technology in conducting lessons in elementary school]. *Shkol'nye tekhnologii* [School technologies], 6, pp. 149-159.
2. Astashova Yu.V. (2014) Teoriya pokolenii v marketinge [The theory of generations in marketing]. *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika i menedzhment* [Bulletin of the South Ural State University. Series: Economics and Management], 8, 1, pp. 108-114.
3. Barber M., Donnelly K., Rizvi S. (2013) Nakanune skhoda laviny. Vysshee obrazovanie i gryadushchaya revolyutsiya [On the eve of the avalanche. Higher education and the coming revolution]. *Voprosy obrazovaniya* [Questions of education], 3, pp. 152-231.
4. Bespal'ko V.P. (1989) *Slagaemye pedagogicheskoi tekhnologii* [Components of pedagogical technology]. Moscow: Pedagogika Publ.
5. Karavka A.A. (2015) Urok-kvest kak pedagogicheskaya informatsionnaya tekhnologiya i didakticheskaya igra,

- 
- napravlennaya na ovladenie opredelennymi kompetentsiyami [Quest lesson as a pedagogical information technology and didactic game aimed at mastering certain competencies]. *Mir nauki* [World of Science], 3, p. 20.
6. Lechkina T.O. (2015) Tekhnologiya «kvest-proekt» kak innovatsionnaya forma vospitaniya [Quest-project technology as an innovative form of education]. *Nauka i obrazovanie: novoe vremya* [Science and education: new time], 1 (6), pp. 12-14.
  7. Levitskaya A.F., Fedorov A.V. (2010) Rol' i znachenie veb-kvestov v sovremennom obrazovanii [The role and importance of web quests in modern education]. *Shkol'nye tekhnologii* [School technologies], 4, p. 73.
  8. Murav'eva N.G. (2013) Model' formirovaniya sotsiokul'turnykh kompetentsii studentov vuza v proektnoi deyatel'nosti (na primere inostrannogo yazyka) [Model of formation of socio-cultural competencies of university students in project activities (on the example of a foreign language)]. *Obrazovanie i nauka* [Education and science], 3 (102), pp. 121-131.
  9. Nikolaeva N.V. (2002) Obrazovatel'nye kvest-proekty kak metod i sredstvo razvitiya navykov informatsionnoi deyatel'nosti u uchashchikhsya [Educational quest projects as a method and tool for developing information skills among students]. *Voprosy Internet-obrazovaniya* [Issues of Internet education], 7. Available at: [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07) [Accessed 05/05/2023]
  10. Sokol I.N. (2014) Klassifikatsiya kvestov [Classification of quests]. *Molodii vchenii* [Uoyng Scientist], 6 (09), pp. 138-140.
  11. Zagvyazinskii V.I. (2009) O roli pedagogicheskoi nauki na novom etape reformirovaniya vysshego obrazovaniya [On the role of pedagogical science at the new stage of reforming higher education]. *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Tyumen State University], 5, pp. 4-8.
-