

Г. А. Монахова, Н. В. Монахов,
Академия социального управления, г. Москва,

Д. Н. Монахов,
Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ УЧИТЕЛЕЙ

Аннотация

В статье рассматривается роль квестов в электронном обучении учителей и педагогических работников на курсах повышения квалификации. Особое внимание уделяется веб-квестам. Описываются инструменты, которые помогают в создании материалов для дидактических игр в форме приключений или путешествий. Рассказывается о возможностях дополненной реальности при создании квеста.

Ключевые слова: квест, дидактическая игра, электронное обучение, онлайн-сервисы.

«Играть значит учиться...»
А. Лавуазье [7]

Бурное развитие информационно-коммуникационных технологий приводит к необходимости постоянно повышать свою квалификацию в этой области. «Сколько человек живет, столько он и учится. И нет такого срока у человека, когда он не должен бы учиться. Сама жизнь устроена так, что нужно учиться, не только потому что всякое искусство и всякая наука бесконечно совершенствуются, но и потому, что жизнь вокруг дает нам каждый месяц новые задачи, заставляет нас приспособляться к новому» (А. В. Луначарский) [6].

Образование людей в течение всей жизни приводит к необходимости организации определенных условий, удобных для повышения квалификации. Вопросы создания комфортной образовательной среды становятся сегодня все более востребованными. Возникает необходимость пересмотреть привычные методы преподавания с позиций экологии человека, ориентироваться на новые образовательные технологии, более природосообразные и культуросообразные.

В ГБОУ ВО МО «Академия социального управления» по инициативе проректора по научной работе и информационным технологиям Л. Н. Горбуновой была разработана **система дистанционного повышения квалификации учителей в разнообразных форматах — от электронных курсов до виртуальных стажировок** [1, 2].

Система позволяет создать комфортное взаимодействие всех участников образовательного процесса — и преподавателей, и обучающихся — учителей и педагогических работников Московской области. Дистанционные образовательные технологии, с помощью которых разрабатывались электронные курсы, дают возможность проходить обучение в комфортной для субъектов образовательного процесса обстановке, в удобное для них время, используя личные мобильные (планшеты, смартфоны) или стационарные (персональные компьютеры) устройства.

Комфортность виртуальной образовательной среды Академии социального управления — это атмосфера доброжелательности и поддержки, которую чувствует каждый участник образовательного процесса [1, 2].

Контактная информация

Монахова Галина Анатольевна, доктор пед. наук, профессор, профессор кафедры информационно-коммуникационных технологий Академии социального управления, г. Москва; *адрес:* 129281, г. Москва, Староватутинский проезд, д. 8; *телефон:* (495) 472-32-08, доб. 149; *e-mail:* gamonahova@yandex.ru

Монахов Никита Вадимович, канд. пед. наук, доцент кафедры информационно-коммуникационных технологий Академии социального управления, г. Москва; *адрес:* 129281, г. Москва, Староватутинский проезд, д. 8; *телефон:* (495) 472-32-08, доб. 149; *e-mail:* distantmnv@yandex.ru

Монахов Данила Никитич, канд. пед. наук, ст. преподаватель кафедры методологии социологических исследований Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова; *адрес:* 119991, г. Москва, Ленинские горы, МГУ, д. 1. стр. 33; *e-mail:* MonahovDN@yandex.ru

G. A. Monakhova, N. V. Monakhov,
Academy of Public Administration, Moscow,
D. N. Monakhov,
Lomonosov Moscow State University

QUEST TECHNOLOGIES IN TEACHER TRAINING

Abstract

The article considers the role of quests in the e-learning of teachers at advanced training courses. Special attention is paid to web quests. The tools those help in creating materials for didactic games in the form of adventure or travel are described in details. The possibilities of augmented reality when creating a quest are shown.

Keywords: quest, didactic game, e-learning, online services.

В основу электронных курсов и виртуальных стажировок положены три принципа: психологической, интеллектуальной и физической комфортности.

Принцип психологической комфортности предполагает снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса, что становится возможным при введении в образовательный процесс игровых технологий [3].

Принцип интеллектуальной комфортности ориентирует содержательное наполнение курсов на удовлетворение потребности в получении *новой* информации, необходимой в профессиональной деятельности учителям и педагогическим работникам, обучающимся на курсах повышения квалификации [3].

Принцип физической комфортности связан с сенсорными процессами, характеризующими зрительные, слуховые и тактильные ощущения [3]. Его применение формирует у обучающихся на электронных курсах и виртуальных стажировках чувство удовлетворения собственной деятельностью, положительные мотивы к ее продолжению. Данный принцип воплощается в использовании интерактивных и мультимедийных учебных материалов, которые воздействуют практически на все органы чувств.

Новые требования к педагогическому образованию предполагают **изменения в используемых методах и технологиях повышения квалификации учителей**. Становится востребованной методическая система обучения, которая отвечает на запросы современного и будущего общества. Подобным потенциалом, на наш взгляд, обладают квесты.

Квест в переводе с английского обозначает «поиск». В основе игр-квестов лежит увлекательный сюжет, основанный на поиске чего-либо, когда на пути игроков возникают проблемы разного характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду [4, 5].

Поведение участника игры определяется непрерывной цепью отдельных эпизодов: сначала всегда возникает промежуточная задача, которая затем через действие приводит к достижению промежуточной цели, после чего появляется следующая задача, и т. д. Так происходит до тех пор, пока не реализуется и не будет достигнута главная цель [4, 5].

В электронном обучении квест (веб-квест) — это виртуальная ролевая игра с использованием проблемных заданий, загадок, кроссвордов, пазлов, ребусов, для выполнения которых используются информационные ресурсы интернета.

Основные условия любого квеста — наличие определенного **сюжета игры**, задания и цели, к которой можно прийти, преодолев разнообразные препятствия (задачи, проблемные вопросы и т. д.). Ключевым моментом для веб-квеста является список ссылок на ресурсы, необходимые для выполнения задания (ссылки на сайты, тематические форумы, электронные библиотеки и т. п.) [4, 5].

Под сюжетом мы понимаем общую концепцию игры. Можно использовать сюжеты из фильмов, книг и мультфильмов с узнаваемыми персонажами. К любой цели квеста можно привязать готовый сюжет: о звездных войнах, о популярных героях мультфильмов, о пиратах, Гарри Поттере, Шерлоке

Холмсе, трех богатырях и т. д. Только всегда нужно учитывать интересы целевой аудитории [4, 5]. При создании квеста можно использовать интерактивную инфографику, добавив в нее видеовступление — завязку сюжета.

Примерами сюжетов наших квестов в рамках электронного курса «Информационно-коммуникационные технологии в деятельности учителя-предметника в условиях реализации ФГОС ООО» являются:

- поиск пиратских сокровищ (квест «Остров сокровищ»);
- путешествие по городам (квест «Интерактивные путешествия в мир визуализации»);
- подготовка война света — сюжет по мотивам произведения П. Коэльо «Воин света» (квест «Волшебный мир презентаций»);
- сюжет по мотивам романа Дж. Р. Р. Мартина «Игра престолов» (квест «Волшебный мир визуализации»: <http://new.asou-mo.ru/images/webquest/ikt/>);
- сюжет по мотивам фильма «Трансформеры» (квесты «Мир компьютеров», ч. 1, 2).

Роли в квестах тоже способствуют мотивации обучающихся к познавательной деятельности на электронном курсе. Традиционно для слушателей предлагается выбор ролей согласно сформированным компетенциям в какой-то области информационно-коммуникационных технологий. Пример — образы молодого и опытного воинов в квесте «Волшебный мир презентаций». Однако некоторые квесты имеют одну роль, например, путешественника в квесте «Интерактивные путешествия в мир визуализации» или искателя приключений в «Острове сокровищ».

Игровые задания могут носить творческий характер. Можно использовать, например, облако слов для создания стихотворения из них, нахождения лишнего слова, составления из слов определения понятия. Большой интерес у обучающихся вызывают задания по решению тематических кроссвордов, пазлов, игр: соотнесение понятий и их определений, нахождение пары, хронологическая линейка, сортировка картинок, составление слова из букв, ребусы, интерактивные викторины с выбором правильного ответа и т. д.

Игровые задания в наших электронных курсах выполнены с помощью таких инструментов, как генератор ребусов (<http://rebus1.com/>), LearningApps (<http://learningapps.org>), Genial.ly (<https://www.genial.ly/>).

Задания в квестах электронного курса разнообразны, выполняя их, обучающиеся не только знакомятся с разными инструментами (российским программным обеспечением iSpring и онлайн-сервисами), но и видят на практике, как можно использовать их в образовательном процессе. Происходит отработка профессиональных компетенций педагога в ситуации смены ролей с обучающегося на обучающегося.

В итоге прохождения квеста обязательно используются **награды**. Их арсенал достаточно разнообразен: это баллы, знаки отличия (бейджи), грамоты, бонусы, рейтинг.

В рамках авторских электронных курсов (например, «Информационно-коммуникационные технологии в деятельности учителя-предметника в условиях

реализации ФГОС ООО») и виртуальных стажировок (например, «Дистанционные и визуальные образовательные технологии: анализ и отбор использования передовых практик») нами не только рассматриваются современные тренды учебных визуализаций от дополненной (AR — Augmented Reality), смешанной (MR — Mixed Reality) и виртуальной реальности (VR — Virtual Reality) до голограмм, но и включаются метки AR в этапы квестов.

Дополненную реальность в образовательном квесте можно использовать:

- на начальном этапе (завязка сюжета) — видео- и аудиоинформация;
- при выборе ролей — видео- и текстовая информация;
- при получении заданий квеста — текстовая информация;
- на этапе оценки и награждения — графическая или видеоинформация.

Обучающиеся на электронном курсе получают раздаточный материал для распечатки с метками на каком-либо из этапов. Применяя метки на практике, они продвигаются по квесту.

Все разработанные квесты для электронных курсов повышения квалификации и переподготовки учителей в ГБОУ ВО МО «Академия социального управления» выполнены с помощью интеграции ряда технологий — от онлайн-сервисов до российского программного обеспечения iSpring и технологий дополненной реальности.

Интегративный и игровой подходы позволили модифицировать виртуальное образовательное пространство посредством трансформации содержания, форм и методов подачи материала на электронных курсах повышения квалификации с целью создания комфортной среды. На использовании единичных квестов мы не остановились и пошли дальше, создав **электронные курсы-квесты**.

Например, в форме квеста создана электронная (виртуальная) стажировка «Использование интерактивных инструментов, ориентированных на технологии сотрудничества в условиях введения профстандарта педагога» (объемом 36 часов).

В виде квеста на основе вышеуказанных принципов комфортности обучения нами был разработан электронный курс «Информационно-коммуникационные технологии в деятельности учителя-предметника в условиях реализации ФГОС ООО» (объемом 72 часа). Он включает интерактивную инфографику, пять веб-квестов по темам, интерактивные дидактические игры, викторины, тесты.

В заключение отметим, что **квесты используются в ГБОУ ВО МО «Академия социального управления» в различных аспектах:**

- как *форма проведения дистанционного занятия*, что дает возможность обучающимся быть активными участниками образовательного процесса, развивать общекультурные и профессиональные компетенции;
- в качестве *элемента фонда оценочных средств*, позволяющего проверить уровень сформированности профессиональных компетенций;
- как *форма интерактивного задания*, что позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление;
- как *форма организации электронного курса*, трансформирующая процесс повышения квалификации в увлекательное путешествие или приключение, что является результатом интеграции всех вышеперечисленных аспектов квеста под общей идеей или единым сюжетом.

По результатам анкетирования учителей и педагогических работников в рамках электронных курсов установлено, что благодаря игровому подходу формируется новый дизайн виртуального образовательного пространства Академии социального управления, который соответствует потребностям учителей нового поколения. Такой дизайн не только улучшает восприятие учебного материала, но и вовлекает каждого обучающегося на курсах повышения квалификации в активный познавательный процесс, а также развивает у педагогов интерес и мотивацию к дальнейшему применению квестов в практике профессиональной деятельности. «Не в количестве знаний заключается образование, но в полном понимании и искусном применении всего того, что знаешь» (А. Дистерверг) [6].

Список использованных источников

1. Горбунова Л. Н. Виртуальная стажировка педагогических работников как элемент развивающегося образовательного пространства дополнительного профессионального образования // Academia. Педагогический журнал Подмосковья. 2015. № 2.
2. Горбунова Л. Н., Сорокина Е. В. Профессиональное развитие педагогов на основе ресурсов индивидуальных методических маршрутов // Информатика и образование. 2015. № 5.
3. Заринова Л. Е. Комфортность учебной среды. <http://открытыйурок.рф/статьи/570029/>
4. Квест-технологии в образовании и воспитании. Роль квест-технологий. <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>
5. Образовательный квест — современная интерактивная технология. <http://www.ruirina.ru/2017/09/ObrazovatelniKvest.html>
6. Педагогика в афоризмах и изречениях. <http://elip.bspu.by/bitstream/doc/1698/1/Афоризмы.pdf>
7. Резвова Е. А. Высказывания великих об игре. <http://docplayer.ru/38004072-Vyskazyvaniya-velikih-ob-igre.html>