

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ПОДГОТОВКЕ БАКАЛАВРА К ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ РАБОТЕ В ШКОЛЕ

QUEST TECHNOLOGY IN BACHELOR'S DEGREE PREPARATION TO EDUCATIONAL WORK AT SCHOOL

S. Protasova

Summary: The article considers the problem of using quest technology in the process of preparing bachelors for educational work. The study presents a classification of forms of educational work. Based on work experience, the article presents such stages of the implementation of quest technology in the process of preparing musical students as: goal setting, presentation of creative tasks, the game stage, the stage of control, reflection.

Keywords: quest technology, bachelor's degree training, educational activities.

Протасова Светлана Викторовна

кандидат педагогических наук, доцент, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»
svikt29@rambler.ru

Аннотация: В статье рассмотрена проблема использования квест-технологии в процессе подготовки бакалавров к просветительской работе. В исследовании представлена классификация форм просветительской работы. На основе опыта работы в статье представлены такие этапы реализации квест-технологии в процессе подготовки студентов-музыкантов, как: целеполагания, презентации творческих задач, игровой этап, этап контроля, рефлексии.

Ключевые слова: квест-технология, подготовка бакалавров, просветительская деятельность.

Просветительство сегодня стало неотъемлемой частью деятельности учреждений образования и культуры. Цели, задачи, принципы и основные положения просвещения отражены в законодательных актах, нормативных документах федерального и регионального уровня. В Федеральный закон от 05.04.2021 г. № 85 «Об образовании в Российской Федерации» было введено законодательно понятие «просветительская деятельность». Согласно определению из закона, просветительская деятельность направлена на распространение знаний и навыков «в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов» [2].

Формы просветительской деятельности различаются в зависимости от типа организации (музей, филармония, библиотека, клуб, учебное заведение), ее ведомственной принадлежности, поэтому имеют отличительные черты при общности целей – передача и распространение знаний в области культуры и искусства.

В исследовании Яковлевой Е.Н. музыкальное просветительство классифицировано по девяти видам: по форме, объему, организационной сложности, тематике, аудитории, социально-экономическому статусу, жанрам, музыкально-исполнительскому составу, связи с медиа-пространством [4].

Добавим к проведенной классификации форм просветительской работы еще несколько критериев: цели,

количество участников, преобладающий вид деятельности слушателей, методы взаимодействия лектора-просветителя.

Классифицируя формы просветительской работы по целям, выделим информационно-познавательные цели в области распространения знаний о достижениях в культуре и искусстве; пропагандистские, формирующие новые культурно-эстетические и ценностные установки личности.

По количеству участников формы просветительской работы могут быть групповые (в условиях работы кружка или небольшой группы зрителей); коллективные, когда в мероприятии принимают участие ученики одного или нескольких классов, массовые.

Выделяя в качестве ведущего критерия преобладающий вид деятельности участников: активные с элементами иммерсивности, передвижения в пространстве; пассивные; исследовательские; варьированные.

По методам взаимодействия со слушателями: традиционные (лекция-беседа, концерт) и интерактивные (иммерсивные, игровые).

Одной из популярных форм просветительской работы сегодня является квест-игра, которая в современных образовательных условиях стала педагогической технологией обучения, основанной на системно-деятельностном и личностном подходах [1]. Под педагогической

технологией авторы чаще всего понимают технику проведения учебного процесса, приёмы его оптимизации [3, с. 115–116].

В связи с тем, что квест-технология сочетает в себе элементы проблемного, проектного и игрового обучения, она стала широко использоваться в системе образования. Ее ключевое отличие от традиционных игровых технологий состоит в заданиях проблемного характера и возможностью учащегося пользоваться информацией из сети Интернет.

Рассмотрим пример использования квест-технологии в процессе подготовки бакалавров направления «Педагогическое образование», профиль «Музыка» и этапы реализации технологии в процессе подготовки студентов-музыкантов: этап целеполагания, этап презентации творческих задач, игровой этап, этап контроля и рефлексии

Проанализировав предстоящую профессиональную деятельность студентов, были сформулированы стратегические и тактические цели внедрения квест-технологии: краткосрочное достижение целей связано с закреплением знаний в предметной области, обучением студентов способам конструирования игрового материала. Достижение долгосрочных целей связано с формированием у студентов ценностно-познавательного отношения к миру музыкальной культуры.

Этап презентации творческих задач включает представление изучаемого содержания в виде системы заданий. Ведущий озвучивает легенду, сообщает правила игры, делит игроков на команды, раздает капитанам команд путевые маршрутные листы (карты, буклеты, карточки) в которых представлен состав и маршрут путевых точек или станций. В играх-квестах может использоваться мотив поиска сокровищ, предметов, помощь героям, музыкальное путешествие, приключения по мотивам литературных произведений.

На этом этапе ведущий озвучивает время, которое необходимо игрокам для выполнения задания. По истечении времени звучит звуковой сигнал, после которого команды переходят на другую путевую точку/станцию. За каждый правильный ответ команде начисляются баллы, которые в конце игры суммируются. Выигрывает команда, набравшая максимальное количество баллов. В промежутках между прохождением станций может звучать музыкальная пауза. Игра может носить динамический характер с возможностью передвижения игроков или проходить в одном помещении.

Игровой этап. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков заработать баллы за правильные ответы и перейти на следующий уровень (станцию). В случае невыполнения задания команда получает штрафные очки.

Приведем пример творческих заданий, используемых в квест-игре.

1. Просветительский потенциал игры наиболее всего раскрывается в заданиях с QR-кодами, где игроки должны познакомиться с информацией в Интернете, составить короткое сообщение, ответить на вопросы.

Например: в городе Тобольске в 2021 году открыли бронзовый монумент этому композитору, автору романсов. Памятник высотой 3,5 метра выполнен художником и скульптором Сергеем Мильченко. Композитор изображен с небольшой птичкой в правой руке. Задание: назовите имя композитора, его знаменитое произведение. Отсканировав QR-код, игроки должны ответить на вопросы: стихи какого поэта стали основой музыкального произведения, какие существуют версии посвящения стихотворения и романа?

2. Музыкальные пословицы и поговорки. Игрокам нужно соединить несвязанные части пословиц и поговорок в предложение.
3. Музыкальные ребусы представляют собой загадки, в которых слова зашифрованы в виде рисунков или названий нот в музыкальных ключах принятых в пятилинейной нотации: ключи «соль», «фа», «до».
4. Музыкальное лото. В этом задании участникам нужно вписать фамилии композиторов и группировать их по принадлежности к школе, направлению в музыке, творческому объединению: «Венская классическая школа»; «Могучая кучка»; «Московская тройка» авангардистов XX века и другие.
5. Игрокам из разрозненных карточек с нотным текстом нужно сложить фразу музыкального произведения, отгадав его название. Для игры используются популярные классические произведения, которые студенты узнают в нотной записи: В.А. Моцарт. Серенада № 13 соль-мажор, К. 525.; Л.В. Бетховен. Симфония № 5. Главная тема; Р. Штраус. Симфоническая поэма «Так говорил Заратустра». Вступление; П. Чайковский. Танец маленьких лебедей из балета «Лебединое озеро», И.С. Бах. Токката и fuga ре минор.
6. Викторина с отгадыванием музыкальных фрагментов из курса музыкальной литературы, популярной музыки к кинофильмам, мультфильмам.

На этапе контроля проводится соотнесение запланированных временных рамок на выполнение заданий участниками, сопоставление запланированных результатов с реальным состоянием дел. На этом этапе игры проходит подведение итогов, награждение команды-победителя.

Рефлексия после проведенной игры помогает крити-

чески оценить неудавшиеся моменты игры, сложность заданий, выбрать студентам рациональный вариант разработки маршрута игры, предназначенной для школьников общеобразовательной школы.

Использование квест-технологии в учебной группе студентов-бакалавров, апробация демонстрационной версии игры, подготовленной студентами для школьников, позволили выявить типичные затруднения и ошибки в овладении данной технологией. Наиболее распространенные из них связаны с неумением соотнести игровой материал с возрастными особенностями учащихся; игнорирование музыкальных заданий, связанных узнаванием музыкальных произведений либо их упрощением;

незнанием школьной программы по предмету.

На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что при включении квест-технологии в процесс подготовки бакалавров педагогического направления повышается качество обучения студентов. Такие факторы, как новизна, мотивационность, присутствие игрового и соревновательного компонента способствуют эффективности ее использования. Безусловным положительным моментом использования квест-технологии можно считать возможность её тиражирования студентами в условиях общеобразовательной школы в процессе прохождения различного вида практик и в будущей профессиональной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игумнова Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>
2. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (редакция от 04.08.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2023). [Электронный ресурс]. URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102162745> (дата обращения: 12.03.2024).
3. Шерстнёва Н.А. Педагогическая технология: понятие, сущность // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2014. № 10–3. С. 114–117.
4. Яковлева Е.Н. Принципы классификации музыкально-просветительской деятельности // Политематический сетевой электронный журнал Кубанского Государственного Аграрного Университетата. 2016. №117. [Электронный ресурс]. URL: <http://ej.kubagro.ru/2016/03/pdf/85.pdf>

© Протасова Светлана Викторовна (svikt29@rambler.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»