

УДК 373.3

***ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В РАЗНОВОЗРАСТНЫХ
КОМАНДАХ ПРИ СОЗДАНИИ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ В ЖАНРЕ
ДЕТЕКТИВА***

Абрамова Е.М.,

аспирант,

Забайкальский государственный университет

г. Чита, Россия

Зейналова К.В.,

аспирант,

Забайкальский государственный университет

г. Чита, Россия

Деменская Е.П.

аспирант,

Забайкальский государственный университет

г. Чита, Россия

Аннотация

В статье описан опыт аспирантов Забайкальского государственного университета по применению квест-технологии в разновозрастных командах (школьники, студенты СПО, студенты вуза) при создании визуальной новеллы в жанре детектива. При разработке и проведении образовательного квеста «Мистер X в городе N» была успешно применена технологическая карта проектирования образовательного квеста. Авторы представляют вариант обращения к региональному материалу с использованием фотографий прежних лет с целью расширения кругозора обучающихся о родном городе и крае.

Ключевые слова: квест-технология, образовательные технологии, визуальная новелла, разновозрастные команды, регионализация образования.

***EXPERIENCE OF USING QUEST TECHNOLOGY IN TEAMS OF
DIFFERENT AGES IN THE CREATION OF A VISUAL NOVEL IN THE
DETECTIVE GENRE***

Abramova E.M.,

graduate student,

Transbaikal State University

Chita, Russia

Zeynalova K.V.,

graduate student,

Transbaikal State University

Chita, Russia

Demenskaya E.P.

graduate student,

Transbaikal State University

Chita, Russia

Abstract

The article describes the experience of graduate students of Transbaikal State University in using quest technology in teams of different ages (schoolchildren, secondary vocational students, university students) when creating a visual novel in the detective genre. When developing and conducting the educational quest “Mr. X in City N,” a technological map for designing an educational quest was successfully used. The authors present a variant of turning to regional material using photographs from previous years in order to broaden students’ horizons about their hometown and region.

Keywords: quest technology, educational technologies, visual novel, multi-age teams, regionalization of education.

Современное общество формирует социальный запрос на повышение уровня профессиональных компетенций и формирования личностных качеств специалиста, способного решать профессиональные задачи в команде, что детерминирует модернизацию образовательного процесса во всех образовательных организациях. В теории и практике образования активно разрабатывается и реализуется деятельностный подход, содействующий тому, чтобы обучающиеся приобретали знания преимущественно самостоятельно и умели применять их на практике. Актуальность исследования обусловлена активным поиском и разработкой системой образования современных технологий образования в контексте организации познавательной самостоятельной деятельности обучающихся и работы в команде в процессе выполнения творческих заданий.

Одной из продуктивных образовательных инновационных технологий является квест-технология.

По определению Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой, «образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету» [3, с. 32].

Применение квест-технологии в образовании обладает рядом преимуществ: стимулирование познавательной активности; развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде; повышение мотивации к обучению; обогащение процесса обучения разнообразными формами и видами активности [5].

Данная технология была успешно использована нами при проведении образовательного квеста «Мистер X в городе N», апробация которого проходила на базе Забайкальского государственного университета (ЗабГУ). Участниками стали студенты ЗабГУ, Читинского педагогического колледжа, а также учащиеся школ г. Читы.

При разработке квеста, мы опирались на технологическую карту квеста разработанную Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой: легенда, квест-герои, основное задание/ основная идея, сюжет и продвижение по нему, задания/ препятствия, навигаторы, ресурсы [3].

По результатам прохождения квеста командам было необходимо создать визуальную новеллу в жанре детектива. Создание новеллы осуществлялось в три этапа: графический, текстовый, сценарный [2]. Л. Е. Зеленина, Н. Г. Соснина отмечают эффективность использования визуальной новеллы в качестве обучающего средства, которое направлено на создание конечного продукта, что соответствует требованиям проектной деятельности [1].

Организация и проведение квеста проходило по следующим этапам.

Введение. Участникам предлагалось познакомиться друг с другом и, посредством жеребьевки, разбиться на три команды. После определения названия команд, ведущий объявляет тему и цели мероприятия, знакомит с легендой квеста. Цель квеста – погрузить участников в расследование таинственного исчезновения мистера X. Расследование проводится через анализ представленных фотографий. В процессе прохождения квеста командами собираются все необходимые материалы по данному делу. По итогу квеста каждая команда создает визуальную новеллу, которую представляет и рекламирует зрителям. По итогу квеста мы объявляемся победители.

Задние №1. Легенда квеста: в 1917 году в городе N1 при загадочных обстоятельствах бесследно пропадает мистер X, который родился и проживал в городе N2. По профессии мистер X был_.... Благодаря детальному изучению предоставленных материалов дела, участникам удастся выйти на след, им даже

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

удаётся определить все места, где побывал мистер Х, однако в его исчезновении прослеживаются ничем не объяснимые загадки, которые предложено было отгадывать при работе в командах. В ходе первого задания участники должны были узнать информацию о заглавном герое будущей визуальной новеллы Мистере Х. Изучив предложенную фотографию, участникам необходимо было определить: а) профессию героя; б) место рождения и проживания; в) место, куда отправился герой. Фотография была выполнена как коллаж, где были элементы архитектуры г. Москвы, атрибуты, связанные с профессией фотографа. Все три команды достаточно быстро и правильно справились с заданием.

Задание №2. В ходе второго задания участники должны были по предложенным фотографиям определить места и город, где побывал мистер Х. Нами были подготовлены шесть фотографий исторических мест г. Чита начала XX века. Участники испытывали некоторые затруднения при выполнении задания, т.к. некоторые места, представленные на фотографиях, потерпели значительные изменения со временем. Но мы выявили, что участники имеют достаточно хорошие знания об архитектуре своего родного города. Считаем актуальным при организации внеурочной деятельности со студентами и школьниками обращаться к региональному материалу, обогащать знания обучающихся о родном городе и крае.

Задание №3. В этом задании участникам было необходимо определить расположение мест, связанных с прошлым заданием на современной карте города. Участники прошли тем же маршрутом по Чите, что и пропавший фотограф, узнали, как выглядел наш город больше века назад.

Задание №4. В ходе задания участникам было необходимо, используя предложенный материал (ватман, клей, карандаши, фотографии, маркеры), а также материалы и информацию из прошлых заданий, создать собственную новеллу о тайном расследовании дела об исчезновении мистера Х. На выполнение было выделено 15 минут. Команды отнеслись к заданию с большим энтузиазмом и проявили различные подходы для визуализации сюжета. Актуальным при Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

создании детективного жанра использовать типы вопросов, стимулирующие мышление обучающихся [4]. В. По просьбе некоторых команд время на выполнение задание было увеличено дополнительно на 5 минут. Отметим, что на данном этапе в каждой команде определились свои лидеры, которые управляли процессом.

Задание №5. В данном задании участники презентовали разработанную новеллу при помощи рекламы. Для презентации было необходимо: придумать заголовок; слоган; составить основной текст рекламы; завершить текст эофразой. На подготовку участникам было выделено 10 минут, после чего каждая команда должна была приступить к презентации. От каждой команды выступали лидеры, негласно определившиеся при выполнении предыдущего этапа.

Подведение итогов. После окончания выполнения всех заданий был проведен перерыв для всех команд, во время которого жюри подводило итоги. После перерыва, командам было предложено проголосовать за лучшие, по их мнению, визуальные новеллы.

Итогом квеста обязательно должны стать «образовательный «продукт» и рефлексия, результат должен соотноситься с выполнением основного задания» [3]. В ходе квеста «Мистер X в городе N» участники выполняли различные задания: работали с картами, историческими фотографиями, разгадывали загадки, познакомились с историей фотографии, особенностями рекламного текста, для того, чтобы разработать конечный продукт – визуальную новеллу в жанре детектива, – и представить ее.

С целью определения эффективности организации деятельности обучающихся был проведен опрос участников. Участники квеста отметили занимательность работы в формате квест-технологии: «Мне очень понравилась форма проведения лабораториума! Интересно, живо, ярко! Скучать не пришлось. После таких мероприятий ещё больше влюбляешься в науку», – отметила студентка Международного факультета права и бизнеса ЗабГУ Дарья С.

Таким образом, использование квест-технологии является эффективным способом вовлечения учащихся в образовательный процесс, стимулирования интереса в процессе обучения. Эта технология обучения позволяет реализовать современные принципы обучения: интерактивность, сознательность и активность, проблемно-ориентированный подход. Квест «Мистер X в городе N» способствует развитию критического и творческого мышления студентов и школьников благодаря разнообразным заданиям. В рамках этого квеста участники получили возможность работать с различными источниками информации, общаться при выполнении заданий в единомышленников команде, создавать творческие продукты и представлять результаты своей работы.

Библиографический список

1. Зеленина Л.Е. Визуальные новеллы как способ формирования иноязычной проектной / Л.Е. Зеленина, Н.Г. Соснина // Педагогическое образование в России. – 2020. – № 2. – С. 154–158.
2. Золотова Т.А. Современные формы популяризации нематериального культурного наследия в школе / Т.А. Золотова, М.А. Пирогова, С.А. Румянцева // Вестник Марийского государственного университета. – 2022. – № 1. С.84-92.
3. Игумнова Е.А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Биология в школе. – 2016. – № 6. – С. 31-40.
4. Игумнова Е.А. Содействие формированию у учащихся умения задавать вопросы, стимулирующие мышление / Е.А. Игумнова // Биология в школе. – 2011. – № 3. – С. 33-39.
5. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы / Е.В. Сафонова // Народное образование. – 2018. – №1-2 (1466). – С. 83-87.

Оригинальность 90%