

Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265 <http://mir-nauki.com/>

2016, Том 4, номер 5 (сентябрь - октябрь) <http://mir-nauki.com/vol4-5.html>

URL статьи: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>

Статья опубликована 12.10.2016

Ссылка для цитирования этой статьи:

Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

УДК 37

Кичерова Марина Николаевна

ФГАОУ ВПО «Тюменский государственный университет», Россия, Тюмень
Доцент кафедры «Общей и экономической социологии»
Кандидат социологических наук
E-mail: marina-kicherova@yandex.ru

Ефимова Галина Зиновьевна

ФГАОУ ВПО «Тюменский государственный университет», Россия, Тюмень
Доцент кафедры «Общей и экономической социологии»
Кандидат социологических наук
E-mail: g.z.efimova@utmn.ru

Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения

Аннотация. Статья основана на результатах авторского исследования практик применения квестов, проведённого с использованием методов наблюдения, фокус-групп и глубинного интервью со студентами и преподавателями, которые применяли на занятиях в университете технологии квестов. На основе проведённого исследования выявлены приоритетные функции квестов: образовательная, социализирующая, адаптирующая (к новому пространству и времени).

Проведён анализ двух вариантов применения квестов в образовательном пространстве: как формы проведения учебного занятия и как формы методического задания на разработку квестов (разработка сюжета, сценарного плана, процедуры, этапов, технических заданий для выполнения). Выявлены ограничения, возможности и перспективы квестов как социально-педагогической технологии для образовательного пространства вуза. Установлено, что благодаря возможности конструирования социальной реальности, эмоциональной вовлеченности, студенты не просто осваивают значительный объем дидактического материала, справляются с решением нестандартных задач. Выявлено, что они по-другому оценивают возможности применения своих профессиональных знаний в будущем. Анализ показал, что наиболее эффективным с точки зрения освоения знаний и новых компетенций, оказалось (по мнению преподавателей и студентов) не решение/прохождение квеста, а процесс его создания.

В качестве ограничений применения данного метода в вузе отмечены инфраструктурные ограничения (отсутствие специально оборудованных помещений для реализации квест-room), дисциплинарность, рамки образовательных программ, традиционные формы занятий (лекции и семинары).

Ключевые слова: квесты; интерактивные технологии; интерактивные методы обучения; социально-педагогические технологии; высшее образование; студенты; образовательные квесты; поколение Z

Актуальность темы

Глобализационные процессы и бурное развитие технологий радикально изменило все сферы жизнедеятельности, в том числе и высшее образование. Конкурентные вызовы возникают перед системой высшего образования во всех странах мира, в том числе и в России. Высшее образование претерпевает перманентные трансформации для поддержания способности адекватно отвечать на запросы современного общества. В частности, изменяется содержание и дизайн образовательного пространства. «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» [3, С. 156].

Новые требования к высшему образованию предполагают в первую очередь изменения образовательного пространства вузов. Эти изменения касаются цели и содержания образования, используемых методов и технологий. Активно внедряются массовые открытые on-line курсы, интерактивные технологии, индивидуальные траектории обучения и пр. Существенно меняются и сами участники образовательного процесса. Поколение молодых людей, которое сегодня приходит в университеты – принципиально иное. Часто его называют поколением «Z» или «центениалами». Социально-психологические особенности данного поколения, их система ценностей во многом определяют ландшафт нового образовательного пространства вузов. Таким образом, проблема исследования заключается в необходимости новых креативных образовательных технологий, которые, одновременно будут отвечать требованиям меняющегося общества, запросам субъектов образовательного процесса и в первую очередь, студентов нового поколения. Вместе с тем, эти технологии должны обеспечить «перестройку» профессорско-преподавательского состава под нового «заказчика» (не зря же именно студента называют главным «работодателем» преподавателя).

Таким образом, требуются новые интерактивные методы и формы, образовательные технологии, обеспечивающие скорость преобразований и отвечающие на запросы современного и будущего общества. Нужны технологии, которые позволят готовить людей, способных в условиях глобальной конкуренции проектировать новые виды деятельности, преобразовывать социальную среду, создавать успешные бизнесы, решать актуальные задачи сегодняшней практики и возможные проблемы будущего.

Парадигма университета в обществе знаний - это не передача знаний и трансляция, это производство знания совместно со студентами в одной аудитории. Таким образом, приоритетную значимость приобретает интеграция научно-исследовательской деятельности в образовательный процесс. В рамках квестов возможно приобретение и продуцирование знания, основанного на поиске, исследовании. Здесь уместно процитировать на А. Эйнштейна, который определял игру как высшую форму исследования.

Современному миру «нужны граждане, готовые нести личную ответственность как за себя, так и за мир вокруг, способные переучиваться на протяжении всей жизни, способные и готовые применить свое знание лучшего из того, что было придумано, сказано и сделано человечеством для решения проблем настоящего и будущего» [3, С. 156]. Соответственно, для подготовки таких выпускников, современным вузам необходимы новые методы и технологии,

способствующие интеграции междисциплинарных знаний, умений, навыков и компетенций, ориентированных на решение актуальных задач сегодняшней практики и возможных проблем будущего. Среди современных технологий, обладающих подобным потенциалом, мы выделяем именно квесты.

По нашему мнению, возможности квестов как социально-педагогической технологии для высшего образования, используются не в полной мере. В данной работе представляем результаты авторского исследования, которое основывалось на изучении практик применения квестов в Тюменском государственном университете. Анализируя практики, мы попытались ответить на вопросы: в чем проявляется социальное и педагогическое воздействие квестов, какие функции они выполняют, в чем преимущества и ограничения данной технологии, как оценивают возможности квестов студенты и преподаватели, насколько эта технология позволяет совместить в одном пространстве социального взаимодействия ценностные ориентации разных поколений – студентов и преподавателей.

Степень разработанности

Применение новых технологий в образовании всегда привлекало внимание не только педагогов, но и психологов, социологов, философов, антропологов. Многие учёные писали об изменении подходов к образованию, связанных с изменением личности обучающегося. В рамках нашего исследования эти особенности следует рассмотреть в первую очередь, на основе теории поколений.

Впервые теория поколений описана Нилом Хау (Neil Howe) и Уильямом Штрауссом (William Strauss) в 1991 году. Согласно этой теории поколения сменяют друг друга каждые 20–25 лет [1]. Недавно оформилось поколение, следующее за миллениалами – центениалы (от английского *centennial* - столетний). Считается, что это поколение будет первым, которое из-за активного развития биотехнологий проживет около 100 лет.

Теория базируется на положении о цикличности смены поколений. Выделяются 4 типа поколений, сменяющих друг друга: пророки (идеалисты); кочевники; герои; художники. Центральный элемент теории поколений – категория «ценностей поколения», которые можно охарактеризовать с помощью ряда отличительных признаков.

Как отмечает Ю.В. Асташова, поколенческие ценности являются элементом системы ценностей человека, наряду с общечеловеческими и индивидуальными ценностями. Ценности поколения формируются в возрасте 12-14 лет под влиянием общественных событий (экономических, социальных, культурных и политических), технического прогресса, а также семейного воспитания. Также поколенческие ценности являются глубинными, подсознательными, не носят явно выраженной формы, в т.ч. для самих представителей поколений, но при этом определяют формирование личности, оказывают влияние на жизнь, деятельность и поведение людей.

Классическая периодизация включает 15 поколений, последние из которых: «поколение GI», «молчаливое поколение», «беби-бумеры», «поколение X», «поколение Y» (миллениалы) и «поколение Z» (центениалы).

Более подробно рассмотрим характеристики последнего из названных поколений, представители которого родились после 2000 года. Это первое поколение, появившееся в эпоху интернета: они не знают, какой была жизнь без гаджетов и проводят со смартфонами и планшетами больше 8 часов в день. Практически для каждой повседневной и рабочей задачи у центениалов есть отдельное приложение в гаджетах, которыми они активно и эффективно пользуются. «Поколение Z не делит мир на цифровой и реальный, их жизнь плавно

перетекает на экран и обратно»¹. Вместе с тем, отмечается, что это первое поколение, выросшее в мультикультурной среде. «Центениалам всё равно, где родился собеседник и как он выглядит. Пожалуй, это самое терпимое и спокойное поколение»².

Вместе с тем, у поколения «Z» есть и недостатки – они не любят долго 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. Также интернет научил их «перекрестному» восприятию информации – они привыкли работать с материалами, наполненными гиперссылками. Все названные качества позволяют представителям поколения «Z» думать глобально и получать информацию со всего мира, не беспокоясь даже о языковых барьерах. Электронные переводчики помогут понять смысл полученной информации. Современные студенты вузов – представители поколения «Z». Социально-психологические особенности и ценности этого поколения нужно учитывать при проектировании нового образовательного пространства и создании креативных педагогических технологий, в т.ч. 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. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач. В современных условиях квест становится новой практикой социальной коммуникации, новым видом активного отдыха для продвинутой интеллектуальной молодежи. Компьютерные игры в стиле квест достаточно широко распространены, однако в последнее время из виртуального мира квесты стремительно проникают в реальный мир.

Квест можно определить как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, 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 посвящено множество теоретических и эмпирических исследований. Предметом исследования которых являются как уроки в начальных школах [2], [7], учреждениях среднего профессионального [10] и высшего профессионального образования [11], [4].

Квест-проектная деятельность в рамках образовательного учреждения имеет особую воспитательную ценность [9]: воспитывает личную ответственность; уважение к культурным традициям, истории, краеведению; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию; здоровьесбережение и здоровьесозидание.

И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведём её здесь в сокращении [15]. Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);

¹ Центениалы: поколение, которое сотрёт нас с лица Земли // <https://lifehacker.ru/2016/09/19/centennials/>.

² Там же.

- 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 рассматривали психологические и социально-педагогические аспекты применения квестов в образовательной деятельности для школьников [8], [14].

В зарубежных исследованиях, в частности в работе Kaivola T., Salomaki T., Taina J. [16] анализируется применение квестов, их возможности для студентов вузов. Т.А. Наумова, А.А. Баранов, Я.Л. Тараканов считают, что использование web-квестов в процессе обучения развивает у студентов лидерские качества личности [13]. Н.Г. Муравьева предлагает использовать модель мини-проектов и web-квестов, реализуя идею педагогического содействия становления обучающегося как осмысленного субъекта социокультурного образовательного пространства [12].

Для осмысления игровой сущности квестов мы опирались на работы Й. Хейзинги, Э. Финка, Х-Г. Гадамера. Игра как «свободное действие» (Й. Хейзинга), обладающее собственным временем и пространством, стоящее вне обычной жизни, но полностью овладевающее участниками, позволяет рассматривать потенциал квестов, возможности применения в педагогических целях.

Для понимания специфики педагогического воздействия квестов значимыми для нашей работы явились современные исследования в области педагогики в целом и педагогических технологий, в частности. Это работы В.И. Загвязинского [6], В.П. Беспалько, который определял педагогическую технологию как содержательную технику учебного процесса [5].

Вопросы становления личностно-ориентированной парадигмы образования и развития субъектов образовательной деятельности достаточно полно исследованы в работах К.А. Абульхановой-Славской, Ш.А. Амонашвили, В.П. Зинченко, Л.С. Выготского и других. В исследованиях по педагогике, психологии и социологии творчество и творческие способности личности часто сравниваются с интеллектом. А. Маслоу, Д.Б. Богоявленской придерживаются позиции, что отдельных творческих способностей не существует. Другие авторы (А.Л. Пономарев, Е.П. Торранс), утверждают, что творческие способности существуют самостоятельно и не зависят от интеллекта. Согласно третьей точке зрения (Р.Дж. Стенберг), творческие способности адекватны интеллектуальным, то есть чем выше креативность, тем выше интеллект и наоборот. В нашей работе, анализируя возможности применения квестов для студентов «поколения Z», мы не разграничиваем интеллектуальные и творческие способности студентов, полагая их очевидную взаимосвязь в обеспечении продуктивного образования.

Таким образом, проблема нашего исследования предполагает обращение к литературе из нескольких научных областей. Для рассмотрения применения практик технологии квестов в образовательном пространстве вузов необходим не только комплексный, но и междисциплинарный подход, который позволит выявить перспективы модификации

образовательного пространства посредством трансформации содержания, форм и методов подачи материала, с учетом интеграции системы ценностей разных субъектов (студентов и преподавателей), в т.ч. и поколенческих ценностей.

Методы исследования

В рамках данной работы рассмотрим возможности применения в образовательном процессе специально организованных поисковых задач – квестов, на примере использования квест-room (реальные квесты в помещении, комнате).

С целью изучения возможностей применения квестов в процессе обучения студентов, особенностей педагогического и социально-психологического воздействия, авторами проведено комплексное исследование. Задачи исследования включали выявление специфики квестов как социально-педагогической технологии, определение функций квестов, их преимуществ, ограничений и перспектив применения этой технологии с точки зрения субъектов образовательного процесса. Учитывая специфику объекта исследования, авторы опирались преимущественно на качественную методологию. Эмпирическую базу составили результаты наблюдения (включенное наблюдение за процессом разработки квестов), анализ фокус-групп со студентами (серия из 4 групповых интервью, в которых участвовали 63 человека), результаты глубинного интервью преподавателей, использующих квесты в своей работе со студентами (12 интервью продолжительностью 40-60 минут). Задачи исследования включали выявление функций квестов, возможных форм их применения в учебной деятельности студентов, а также оценок участников образовательного процесса. Исследование проводилось в Тюменском государственном университете. Проанализированы две формы применения квестов в образовательном пространстве: 1) как формы проведения занятия и 2) как формы методического задания на разработку квеста. Этот вид работы предполагал составление сюжета, сценарного плана, атрибутов, описание процедуры выполнения, конкретных технических заданий для решения.

Результаты исследования

Для изучения возможностей квестов в образовательном процессе нами проведён социально-педагогический эксперимент, в котором анализировались разные виды занятий, связанных с технологией квестов. Во-первых, студентам, обучающимся по направлению «Социология», предложено разработать образовательные квесты в проектных группах по 4-6 человек. Каждая группа представила название квеста, сюжет и сценарный план, атрибуты и ресурсы для обеспечения квеста, конкретные технические задания для выполнения.

Коллективная оценка полученных результатов проводилась по следующим ключевым индикаторам: актуальность, самостоятельность, сложность задания, достижение заявленной цели, эффективность усвоения знаний, перечень приобретённых компетенций, динамика квеста, логика изложения, вовлеченность игроков квеста в работу (индивидуальный вклад), слаженная работа, распределение ролей в группе, качество выполнения работы.

Интересно отметить, что сюжетные линии квестов, которые разработали студенты, частично отражают готовность к действиям в нестандартных ситуациях. Так, в квесте «Секретная лаборатория» студенты пытались спасти людей от захвата искусственным интеллектом. Ряд заданий, которые придумывали студенты, направлен на то, чтобы определить что остается «человеческого» в человеке, когда стремительно развивается робототехника и роботы «внедряются» в обыденную жизнь людей. Квест «Полет на Марс» касался проблем адаптации к новым пространствам (реальным, виртуальным, внеземным).

Квест «Сталкер» в сюжетной линии рассматривал последствия глобальной экологической катастрофы и возможности восстановить социальные связи на пострадавшей территории. Знание литературы, современного кино, целый спектр общекультурных компетенций потребовался студентам во время работы над этими проектами. «Я по-другому стал оценивать возможности своей будущей профессии», «взгляд в будущее не просто как фантастика, а как возможное поле для работы» - такой была рефлексия студентов после проведения семинарского занятия, на котором они разрабатывали квесты.

В связи с этим интересно отметить, что в Атласе новых профессий, который разработан с помощью форсайт-технологий, представлены отрасли и профессии, которые будут востребованы обществом в ближайшем будущем, а также компетенции, необходимые для новых профессий. По мнению экспертов, уже «завтра» (в горизонте до 2020 года) будут востребованы энергоаудиторы, сетевые врачи, ГМО-агрономы, а «послезавтра» потребуются киберпротезисты и дизайнеры виртуальных миров³. Таким образом, те «сюжеты», к которым обращаются сегодняшние студенты пока в формате квестов, не такие уж «фантастические», они могут стать реальной практикой их профессиональной деятельности уже в ближайшем будущем. Это еще раз подчеркивает необходимость внедрения и применения таких технологий в образовательном процессе современных университетов.

Еще один важный момент, на котором хочется акцентировать внимание: в Атласе новых профессий авторы выделяют навыки и компетенции, которые являются универсальными и важными 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»⁴. 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 другие⁵. Развивать названные компетенции помогают квесты, как креативные педагогические технологии.

Выводы

В заключении хочется отметить, что квест как социально-педагогическую технологию в высшем учебном заведении можно использовать в различных аспектах:

- во-первых, квест, как **форма проведения занятия**, позволяет студентам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие;
- во-вторых, квест можно использовать в качестве **элемента фонда оценочных средств**, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций (*soft skills u hard skills*);

³ Атлас новых профессий [электронный ресурс]

http://www.skolkovo.ru/public/media/documents/research/sedec/SKOLKOVO_SEDeC_Atlas.pdf.

⁴ Там же.

⁵ Там же.

• в-третьих, как **форма задания для методической разработки**, квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Это творческая, креативная работа, которая позволяет раскрывать интересы студентов, их представления о прошлом, настоящем и будущем, включать в проектную деятельность свои компетенции, работать с категориями социального пространства и времени. Данная форма работы позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление. Важно подчеркнуть, что большинство студентов отметили гораздо больший интерес именно к **созданию** квестов, а не к участию в них: *«участвовать здорово, интересно, но насколько трудно и ответственно их проектировать, создавать, программировать поведение участников»*.

Еще одно важное значение квестов – возможность использования междисциплинарности. При решении задач в ходе квеста всем участникам приходится активно взаимодействовать друг с другом, использовать самые разные навыки и умения, жизненный опыт, интуицию.

В качестве ограничений применения данного метода в вузе отмечены инфраструктурные ограничения (отсутствие специально оборудованных помещений для реализации квест-гоом), дисциплинарность, рамки образовательных программ, традиционные формы занятий (лекции и семинары), инерционность профессорско-преподавательского состава, разрыв поколенческих ценностей субъектов образовательного процесса.

В ходе наблюдения установлено, что квесты обладают высоким ресурсным педагогическим потенциалом и являются наиболее перспективной технологией подготовки к профессиям будущего. Как социально-педагогические технологии они содействуют формированию общекультурных и профессиональных компетенций, ответственности за принятые решения и готовят к будущим рискам, в т.ч. в профессиональной деятельности.

По результатам проведенного нами исследования, установлено, что благодаря квестам формируется новый дизайн образовательного пространства вуза, который соответствует потребностям студентов нового поколения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Асташова Ю.В. Теория поколений в маркетинге // Журнал 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. Безродных Т.В. Интерактивные технологии в вузе – технологии формирования социально-педагогической компетентности студента // Проблемы современного педагогического образования. 2016. - №52-5. - С. 58-65.
5. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. – 192 с.

6. Загвязинский В.И. О роли педагогической науки на новом этапе реформирования высшего образования // Вестник Тюменского государственного университета. – 2009. – №5. – С. 4-8.
7. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
8. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.
9. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
10. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. - 2014. - №4. - С. 45-47.
11. Миллер В.В. Организация самостоятельной работы студентов с использованием веб-квест технологии // Тенденции науки и образования в современном мире. - 2015. - №2. - С. 9-14.
12. 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.
13. Наумова Т.А., Баранов А.А., Тараканов Я.Л. Развитие лидерских качеств личности у студентов вуза // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» Том 7, №4 (2015) <http://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. DOI: 10.15862/108PVN415.
14. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности у учащихся // Вопросы Интернет-образования. - 2002. - №7.
15. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой вчений. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.
16. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences // Procedia - Social and Behavioral Sciences 2012. №46, p. 8-12.

Kicherova Marina Nikolaevna

Tyumen state university, Russia, Tyumen
E-mail: marina-kicherova@yandex.ru

Efimova Galina Zinov'evna

Tyumen state university, Russia, Tyumen
E-mail: g.z.efimova@utmn.ru

Educational quests as a creative educational technology for students of the new generation

Abstract. The article is based on the results of the author's practice research of the quests application conducted using the methods of observation, focus groups and in-depth interviews with students and teachers, which were used in the classroom at the University of Quests Technology. On the basis of conducted research the priority functions of quests were identified: educational, socializing and standardizing ones (to the new space and time).

The analysis of the two options for the application of the quests in the educational space was conducted: as an academic studies holding form and as a form of methodical tasks for development of quests (the development of the action, treatment, procedures, steps, technical specifications for implementation). Identified the constraints, opportunities and prospects of quests as a social and educational technology for the university educational space were identified. It has been established that due to the possibility of designing social reality and emotional involvement the students do not just learn a considerable scope of didactic material, but deal with the solution of non-standard tasks. It has been revealed that they assess the possibility of applying their professional knowledge in the future in another way. The analysis showed that from viewpoint of the development of new knowledge and competencies it emerged (in the opinion of teachers and students) that the most effective is not the solution/passage of the quest, but the process of its creation.

As the restrictions concerning the usage of this method in high school the authors record the infrastructure restrictions (lack of specially equipped premises for implementation of a quest-room), discipline, curricula, traditional forms of studies (lectures and seminars).

Keywords: quests; interactive technologies; interactive teaching methods; social and educational technologies; higher education; students; educational quests; generation Z