

Интернет-журнал «Мир науки» / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2018, №3, Том 6 / 2018, No 3, Vol 6 <https://mir-nauki.com/issue-3-2018.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/55PDMN318.pdf>

Статья поступила в редакцию 29.05.2018; опубликована 19.07.2018

Ссылка для цитирования этой статьи:

Дупленский С.В. Использование образовательного квеста в технологии эдьютейнмента // Интернет-журнал «Мир науки», 2018 №3, <https://mir-nauki.com/PDF/55PDMN318.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Duplenskii S.V. (2018). The usage of educational quest in edutainment technology. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 3(6). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/55PDMN318.pdf> (in Russian)

УДК 37.02

ГРНТИ 14.01.45

Дупленский Станислав Викторович

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

Тобольский педагогический институт им. Д.И. Менделеева (филиал), Тобольск, Россия

Аспирант

E-mail: ctacuk@yandex.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-9833-5500>

Использование образовательного квеста в технологии эдьютейнмента

Аннотация. В статье показаны возможности образовательных квестов в развитии творческого мышления современных школьников. Целью данной статьи является оценка эффективности применения образовательного квеста при использовании технологии эдьютейнмента в процессе обучения. В статье рассматриваются понятия «эдьютейнмент», «образовательный квест», «живые» квесты. Автор рассматривает «живые» квесты на уроке как элемент технологии эдьютейнмента. Термин эдьютейнмент произошел от английских слов «education» и «entertainment», что обозначает синтез обучения и развлечения. При этом развлечение понимается как механизм, помогающий включить ученика в образовательный процесс ради получения удовольствия. Выделены виды квестов, дана характеристика квеста как современной образовательной технологии, приведены примеры квестов на уроке. Образовательные квесты рассматриваются как интеллектуально-познавательный вид игр. Самым распространенным на уроке является квест в комнате. В исследовании под room quest понимается игра, в которой учащиеся класса закрывают в помещении, из которого необходимо выбраться за 40-45 минут, найдя все тайники и разгадав все загадки. На уроке могут быть использованы линейные и нелинейные квесты. Линейные квесты предполагают выполнение всех заданий по порядку, для нелинейных квестов характерно получение всех задания сразу, при этом, только выполнив все задания, можно получить ответ на ключевой вопрос. Образовательный квест оказывает положительное влияние на развитие творческого мышления и творческой активности обучающихся, что подтверждается проведенным экспериментом. В статье представлен сравнительный анализ изменения уровня развития творческого мышления школьников в результате внедрения образовательных квестов в учебный процесс. Опыт работы с данной технологией в течение трех лет подтверждает возможности квеста в развитии мотивации учения, делает образовательный процесс увлекательным и качественным.

Ключевые слова: образовательный квест; эдьютейнмент; «живой» квест; творческая активность; творческое мышление; креативность; технология

Одной из востребованных способностей, которая будет актуальной в самом ближайшем будущем, является способность справляться с неопределенностью и новизной (А.Н. Поддьяков) [6, 7]. Оценку данной способности уже заложили в сравнительные исследования. В частности, международные исследования PISA-2012 содержит, например, такое креативное задание: придумать такой способ работы пульта управления плеера, чтобы можно было обходиться двумя верхними правыми кнопками.

Умение решать проблемы в условиях неопределенности как базовая ведущая компетенция личности обостряет необходимость развития дивергентного мышления учащихся и их творческой активности. Среди многочисленных механизмов развития творческой активности личности можно выделить квесты как современную образовательную технологию.

Цель данной статьи – оценить эффективность применения образовательного квеста при использовании технологии эдьютейнмента в процессе обучения.

Задачи исследования: определить сущность понятия «эдьютейнмент», «образовательный квест», рассмотреть возможности использования технологии образовательных квестов в процессе обучения.

Интерес в практике образования к использованию квестов на уроках начался с веб-квестов. Образовательный веб-квест рассматривается как определенная поставленная задача с элементами ролевой игры для максимального внедрения ресурсов сети Интернет в образовательную сферу [4]. В основном такие веб-квесты тематические и носят развлекательно-образовательный характер. Выполняя веб-квест, учащиеся вынуждены находить нужную информацию на указанных сайтах, использовать различные информационные источники, сравнивать, думать, судить, решать, организовывать себя для работы, взаимодействовать с другими участниками команды, созданной для решения квеста. Тем самым квест способствует активному процессу познания и развитию умения учиться, что является одной из важных задач современного образования. Кроме того, веб-квесты позволяют использовать потенциал новомедийных визуальных коммуникаций как инструмент деятельности учителя [10].

Реальные, или «живые» квесты, относительно недавно стали частью современного урока, однако уже завоевали популярность среди педагогов. На наш взгляд, квесты можно рассматривать как элемент эдьютейнмента, так называемого «обучения с увлечением». Эдьютейнмент – интегрированная технология, в которой могут объединяться очень разные приемы, инструменты, методы [2, 9]. Термин эдьютейнмент произошел от английских слов «education» и «entertainment», что обозначает синтез обучения и развлечения [8]. При этом развлечение понимается как механизм, помогающий включить ученика в образовательный процесс ради получения удовольствия. Оно выступает условием для формирования первичного интереса к предмету деятельности. На следующей стадии происходит уже привлечение к самому предмету деятельности через стимуляцию интереса к изучаемому предмету с помощью сюжета и роли. Заключительным этапом является формирование устойчивого интереса к образовательному предмету через игру.

В литературе выделены отличительные признаки эдьютейнмента, к которым чаще всего относят:

- творческий характер образовательной деятельности. Игровая ситуация предполагает актуализацию творческой активности детей, развитию умения ориентироваться в рамках поиска результативной модели решения задачи;
- наличие поисковой развивающей деятельности в ситуации свободного выбора. При этом ведущей мотивацией учения становится получение удовольствия в ходе реализации непосредственной деятельности;
- эмоциональная насыщенность совместной деятельности, так как любая игровая ситуация должна обязательно включать в себя актуализацию эмоционального состояния детей (соревновательность, конкуренция, сопереживание и др.);
- наличие прямых и косвенных правил, которые, с одной стороны, отражают содержательную сторону игры, а с другой – включают элементы социально-значимого и полезного опыта;
- практикоориентированность и имитационный характер деятельности, поскольку в условиях игрового обучения создаются жизненные ситуации, с которыми могут столкнуться школьники;
- ограниченный характер игрового пространства (время и место) [5].

«Живые» квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей [1]. Рассматривая «живые» квесты как элемент эдьютеймента, отметим, что целью включения «живых» квестов в образовательный процесс является повышение мотивации школьников к процессу получения новых знаний и умений через изменение самого процесса их усвоения, связанного с увлекательностью, разнообразием, необычностью, новизной (квесты всегда имеют свежий сценарий).

Образовательные квесты рассматриваются нами как интеллектуально-познавательный вид игр, «живые» квесты чаще всего классифицируют от места проведения. На основе данного признака выделяют:

- room quest (квест в комнате);
- квест в здании;
- street quest (квест на улице).

На уроке самым распространенным является квест в комнате. В нашем исследовании под room quest понимается игра, в которой учащихся класса закрывают в помещении, из которого необходимо выбраться за 40-45 минут, найдя все тайники и разгадав все загадки. На уроке могут быть использованы линейные и нелинейные квесты. Линейные квесты предполагают выполнение всех заданий по порядку, для нелинейных квестов характерно получение всех задания сразу, при этом, только выполнив все задания, можно получить ответ на ключевой вопрос.

В качестве примера приведем квест на уроке литературы для введения нового материала.

Ахматова, Анна Андреевна

Гумилёв, Николай Степанович

Есенин, Сергей Александрович

Маяковский, Владимир Владимирович

Пушкин, Александр Сергеевич

Цветаева, Марина Ивановна

Чуковский, Корней Иванович

Даны фамилии поэтов и писателей, необходимо проанализировать список и определить, что выбивается из списка. Иначе говоря, обучающиеся должны задаться вопросом «Что не так?». Таким образом становится понятно, что А.С. Пушкин относится к поэтам золотого века, а остальные к серебряному. Далее предоставляется задание в форме социальной страницы ВКонтакте, которая «принадлежит» А.С. Пушкину, глядя на эту страницу ученики могут рассказать биографические факты об авторе (дату и место рождения, семейное положение, круг общения используя ссылку «Друзья», а также произведения автора или образы главных героев используя, записи «на странице», кроме того, можно разместить фотографии или рисунки, принадлежащие автору в разделе «Альбомы»). Следующий этап – это отрывок из произведения автора, которое разбиралось на занятии смешанное с другим его же произведением, которое можно дать в качестве домашнего задания или произведение другого автора, которое будет разбираться на следующем уроке. Задача учеников определить, что является лишним в отрывке и какому произведению и автору оно принадлежит. Подобные задания хорошо использовать для введения или закрепления нового материала.

Внедрение технологии образовательных квестов осуществлялось в течение трех лет на различных школьных предметах и осуществлялось по нескольким направлениям. Кроме авторской реализации квестов на своих уроках был реализован ряд проектов по распространению данной технологии и обучению учителей. В частности, проект «Авторские педагогические технологии», реализованный в 2015-2017 уч. г. по инициативе и при поддержке Тобольского педагогического института им. Д.И. Менделеева (филиал) ТюмГУ предполагал реализацию технологии образовательных квестов в трех школах г. Тобольска. В 2018 году 60 молодых педагогов прошли подготовку по реализации данной технологии в рамках проекта «Next педагог: школа педагогических технологий для молодого учителя», реализованного Тобольским педагогическим институтом им. Д.И. Менделеева (филиал) ТюмГУ при поддержке ПАО «Сибур» в рамках благотворительного проекта «Формула хороших дел».

С целью оценки результативности технологии в плане развития творческого мышления обучающихся был проведен сравнительный анализ уровня его развития. По образному выражению А.Н. Поддьякова, стандарт оценки творческого мышления – это стандарт измерения нестандартности, оксюморон (можно ссылку, ниже есть его работы). Интересно, что, как показали опросы учителей, развитие творческого мышления, креативности большинство педагогов не считает важной задачей школы. Аналогичные результаты были озвучены М. Добряковой, главным экспертом Института образования НИУ «Высшая школа экономики» на Московском международном образовательном салоне (апрель 2018 г.). Согласно итогам всероссийского опроса «Навыки 21 века в практиках и оценках учителей», проведенного Высшей школой экономики в феврале 2018 года, в котором приняли участие 4500 педагогов из 85 регионов России, 37 % педагогов считают, что научить креативности нельзя. Школа должна учить мыслить критически, а развитие креативности остается за семьей. Данные выводы свидетельствуют о важности обсуждения с педагогами понятия креативность, дивергентное и творческое мышление и роли учителей в их развитии у обучающихся.

Для оценки влияния технологии образовательных квестов на развитие творческого мышления мы воспользовались общепризнанными методиками, в частности, диагностикой Дж. Гилфорда и П. Торренса в модификации Е. Туник (субтесты «Использование предметов», «Заключение», «Выражения», «Словесная ассоциация», «Спрятанная форма») и опросником определения базового типа мышления и измерения уровень креативности (самооценка). Всего в исследовании участвовало 187 учащихся 8-9 классов.

Как показал сравнительный анализ, самооценка уровня развития творческого мышления обучающихся имеет более высокие показатели, чем независимая оценка экспертами. При этом уровень самооценки во всех классах достоверно выше на 5 % уровне значимости.

Анализируя результаты диагностики Дж. Гилфорда и П. Торренса в модификации Е. Туник отметим, что и на констатирующем, и на формирующем этапах исследования наибольшую трудность для обучающихся представляет субтест «Последствия ситуации». Данное задание направлено на оценку воображения. Школьникам надо вообразить, что случилось бы, если бы... Результаты данного субтеста показывают, наименьший результат беглости и оригинальности мышления обучающиеся показывают при условии, когда нужно выдвинуть множество гипотез, прогнозировать. Интересно, что согласно самооценке, именно уровень развития воображения учащиеся оценили выше всего.

Однако сравнительный анализ на констатирующем и формирующем этапе эксперимента показал самый большой прирост именно по данному субтесту, что показывает возможности квеста в развитии воображения учащихся.

Анализируя результаты по субтесту «Спрятанная форма» (оценка образной креативности), который направлен на оценку у обучающихся уровня развития перцептивной способности видеть признаки, устанавливать связи между предметами, между которыми они очевидно отсутствуют, показал прирост на 16 % при 5 % уровне значимости.

Небольшой рост показателей беглости, гибкости и оригинальности мышления (9 %) зафиксирован при проявлении способности к импровизации (субтест «Выражения»).

Самые же высокие показатели на констатирующем и формирующем этапах эксперимента зафиксированы по субтесту «Словесные ассоциации», где нужно привести как можно больше определений для общеупотребительных слов, однако прирост по данному показателю незначителен.

В ходе эксперимента также подтвердился описанный в литературе тезис об отсутствии прямой связи между высоким уровнем творческого мышления и успешностью в обучении. Прослеживается следующая закономерность: школьник, обладающий большим творческим потенциалом вероятнее всего будет хорошо учиться (достаточное условие), но не найдена обратная связь (хорошие показатели в учебе бывают не только у творческих детей (необходимое условие)).

Анализируя полученные результаты, можно заключить, что образовательный квест оказывает положительное влияние на развитие творческого мышления и творческой активности обучающихся. Опыт работы с данной технологией в течение трех лет подтверждает возможности квеста в развитии мотивации учения, делает образовательный процесс увлекательным и качественным.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бехалова, К.И. Квест как средство взаимодействия обучающихся, педагогов и родителей [Текст] // Всё для администратора школы! – 2017. – № 4(64). – С. 26-31.
2. Богданова, О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения [Текст] // Вестник МГПУ. 2014. № 4 (30). С. 61-65.
3. Игумнова, Е.А., Радецкая, И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.; URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 10.06.2018).
4. Корнилов, Ю.В., Левин, И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5.; URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения: 10.06.2018).
5. Котелевцев, Н.А. Игровое обучение (эдьютейнмент) в инклюзивном образовании детей с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.artekforum.ru/program> (дата обращения: 2.05.2018).
6. Поддьяков, А.Н. Практики тестирования чужого ума // Образовательная политика. 2016. № 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2016/12/Poddjakov.pdf> (дата обращения: 2.05.2018).
7. Поддьяков, А. Практики тестирования чужого ума: от регламентированности к свободе [Текст] / А. Поддьяков // Образовательная политика. – 2016. – N.2. – С. 71-94.
8. Сапух, Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета [Текст] / Т.В. Сапух // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2016. – № 8. – С. 30-34.
9. Хангельдиева, И.Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования [Текст] // Aktuální Pedagogika. 2016. № 1. С. 13-17.
10. Яркова, Т.А., Черкасова, И.И., Тимофеева, А.М., Черкасов, В.В., Ярков, В.Г. Preparing Teachers to Use New Media Visual Communications in Education [Текст] // International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). №2, 2017. С. 4-15.

Duplenskii Stanislav Victorovich

Tyumen state university
Tobolsk state pedagogical institute named after D.I. Mendeleev (branch), Tobolsk, Russia
E-mail: ctacuk@yandex.ru

The usage of educational quest in edutainment technology

Abstract. The article shows the possibilities of educational quests for developing creative thinking of modern pupils. The aim of the article is to value effectiveness of educational quests usage for the edutainment technology during educational process. The article gives the meaning of edutainment, educational quest, real quest. The author studies “real” quests on the lesson as an element of edutainment technology. The term edutainment derives from English words “education” and “entertainment” what gives the synthesis of two meanings. At the same time the term “entertainment” is explained as the mechanism helping to include the pupil into educational process for having joy. There are types of quests, their characteristic as a modern educational technology and examples of the quest for the lesson in the article. Educational quests are examined as intellectual and cognitive type of games. The most common type during the lesson is room quest. The room quest, in the research, is shown as a task to escape the locked room during the limited period of 40-45 minutes finding the answers for all puzzles and the drops. Linear and non-linear quests can be used during the lesson. The linear quest supposes to complete tasks one by one, for the non-linear quest is to give all tasks at the same time where the key answer can be received only after finishing all the tasks. The educational quest has the impact on developing creativity and creating thinking what is proofed with the experiment. The article gives a comparison analysis of changes in level of creative thinking development as the result of educational quests usage during the study. The experience of usage the educational quest technology proofs the possibilities to increase the motivation and makes the educational process attractive and effective.

Keywords: educational quest; edutainment; real quest; creativity; creative thinking; technology