

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2021, №5, Том 9 / 2021, No 5, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-5-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/55PSMN521.pdf>

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Бирюкова, Т. А. Нелинейные квесты в обучении психологии студентов педагогического университета / Т. А. Бирюкова, Ю. Н. Ковшова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2021. — Т. 9. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/55PSMN521.pdf>

**For citation:**

Biryukova T.A., Kovshova Yu.N. Nonlinear quests in teaching psychology to students of the pedagogical university. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 9(5): 55PSMN521. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/55PSMN521.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

*Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства просвещения РФ в рамках исполнения государственного задания № 073-00072-21-01 тема «Научно-методическое обоснование геймификации в педагогическом образовании»*

**Бирюкова Татьяна Анатольевна<sup>1</sup>**

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет», Новосибирск, Россия  
Доцент кафедры «Педагогика и психологии»  
Кандидат психологических наук  
E-mail: [ta.birukova@mail.ru](mailto:ta.birukova@mail.ru)  
РИНЦ: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=275250](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=275250)

**Ковшова Юлия Николаевна<sup>2</sup>**

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет», Новосибирск, Россия  
Доцент кафедры «Геометрии и методики обучения математике»  
Кандидат педагогических наук, доцент  
E-mail: [santulan@yandex.ru](mailto:santulan@yandex.ru)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4072-1948>  
РИНЦ: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=345789](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=345789)

## **Нелинейные квесты в обучении психологии студентов педагогического университета**

**Аннотация.** В статье рассматриваются возможности использования нелинейных квестов в обучении психологическим дисциплинам. Актуальность данной темы обусловлена тем, что на современном этапе возникает потребность в оптимальном формировании информационной образовательной среды таким образом, чтобы она могла эффективно функционировать в любых условиях, как в традиционных, так и в дистанционных и смешанных. Геймификация процесса обучения также является актуальным направлением в наше время. Это касается также психолого-педагогических дисциплин в педагогическом университете. Все это приводит к необходимости разработки новых универсальных средств обучения для обеспечения процесса обучения психологическим дисциплинам.

Авторы предлагают применение нелинейных квестов в качестве одного из таких средств. Цель статьи — разработка методики создания интерактивных заданий для психолого-педагогических дисциплин в форме компьютерных нелинейных квестов, в том числе, с

---

<sup>1</sup> <https://prepod.nspu.ru/course/view.php?id=918>

<sup>2</sup> <https://prepod.nspu.ru/course/view.php?id=460>

[https://elibrary.ru/author\\_items.asp?authorid=345789](https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=345789)

использованием кейс-технологии. В статье дано обоснование целесообразности применения таких форм в процессе обучения психологическим дисциплинам. Авторами предложены некоторые структуры квестов для наполнения содержанием, представлено несколько нелинейных схем для их разработки. К каждой схеме дано пояснение. В качестве примера рассмотрен созданный авторами на основе заданий электронного учебного пособия нелинейный квест-кейс по теме «Темперамент», изучаемой в рамках дисциплины «Общая психология» студентами педагогического университета. Квест содержит четыре линии и пять уровней. Дано его подробное описание, представлены задания каждого этапа прохождения. Рассмотрены методические аспекты применения нелинейных квестов в обучении студентов педагогического университета дисциплине «Общая психология», приведены рекомендации к использованию.

**Ключевые слова:** нелинейный квест; кейс; психология; темперамент; педагогический университет; геймификация; интерактивный метод обучения; дистанционное обучение; электронное средство обучения

### Введение (актуальность)

В период бурного развития информационной среды интенсивно меняются ценности, мышление приобретает новые формы [1], что приводит к возникновению и развитию инновационных форм обучения и, как следствие, появляются новые электронные средства обучения. В частности, в период пандемии COVID-19, когда обучение перешло в дистанционный формат, стало разрабатываться множество образовательных платформ, электронных средств обучения и контроля, таких как учебные пособия, тесты и др. [2]. В свете событий последних лет, связанных с пандемией COVID-19, и переходом не только на дистанционное обучение и обратно, но и комбинированное (в сочетании с традиционным), возникает потребность в оптимальном формировании информационной образовательной среды таким образом, чтобы она могла эффективно функционировать в любых условиях. Этот процесс затрагивает также психолого-педагогические дисциплины в педагогическом университете, в процессе изучения которых целесообразным является использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) не только как для общей организации обучения, но и для применения различных электронных обучающих средств.

Так как «профессиональное становление предполагает ... включение в различные виды деятельности, имеющие целью формировать систему профессионально важных качеств» [3], то разрабатываемые электронные средства обучения должны способствовать формированию необходимых компетенций. Психология — наука, изучающая закономерности развития и функционирования психической деятельности человека и животных. Для овладения компетенциями по психологическим дисциплинам, особенно в дистанционной форме, недостаточно изучить материал в печатном виде, ответить на вопросы в конце раздела или пройти тест. Будущим педагогам необходимы психологические знания, умения и навыки, так как они работают с людьми и их работа — это взаимное общение, решение задач не посредством оперирования знаками, а посредством применения профессиональных знаний к реальным живым субъектам. Чтобы эффективно подготовиться к такой деятельности, нужно уметь применять теоретические основы для решения практических задач в активном и интерактивном режиме.

«Интерактивные методы обучения отличаются от методов традиционного обучения в использовании жизненного опыта, раскрытии личностных и профессиональных способностей, используя анализирование и систематизацию получаемых знаний» [4]. Интерактивным методам в обучении психологии посвящены работы многих современных российских и

зарубежных исследователей [5–9 и др.]. Несмотря на обилие таких методов, проблему обеспеченности курсов психологических дисциплин интерактивными заданиями нельзя считать полностью решенной.

Одним из методов интерактивного обучения психологии, получившим распространение в последние годы, стал кейс-метод. Он подразумевает описание ситуации, предложение способов решения проблемы и выбор наилучшего из них. Применение кейс-метода в обучении психологическим дисциплинам также отражено в ряде научных трудов [10–12]. Используются «полевые» (на основе реальных ситуаций), «кресельные» (на основе вымышленных ситуаций, «видеокейсы» (фрагменты фильмов, телепередач и т. п.) [13]. На аудиторных занятиях такой метод реализуется в процессе непосредственного общения. При групповой форме обсуждения происходит в виде непосредственного контакта студентов микрогруппы, преподавателя и студентов.

Также в обучении психологическим дисциплинам могут использоваться элементы геймификации, например, задания в виде образовательных квестов, в которых путь к достижению цели лежит в форме поиска, поэтапного продвижения. Существуют классификации квестов по форме проведения, режиму проведения (реальный, виртуальный, комбинированный, по сроку реализации, по форме работы (групповые, индивидуальные), по предметному содержанию; по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые); по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда) [14; 15]. Нелинейные компьютерные квесты в обучении психологии практически не рассматриваются в научных и методических источниках. Это обуславливает актуальность создания таких квестов и описания методики их применения.

*Целью* данной статьи является разработка методики создания интерактивных заданий для психолого-педагогических дисциплин в форме компьютерных нелинейных квестов, в том числе, с использованием кейс-технологии.

*Задачи:*

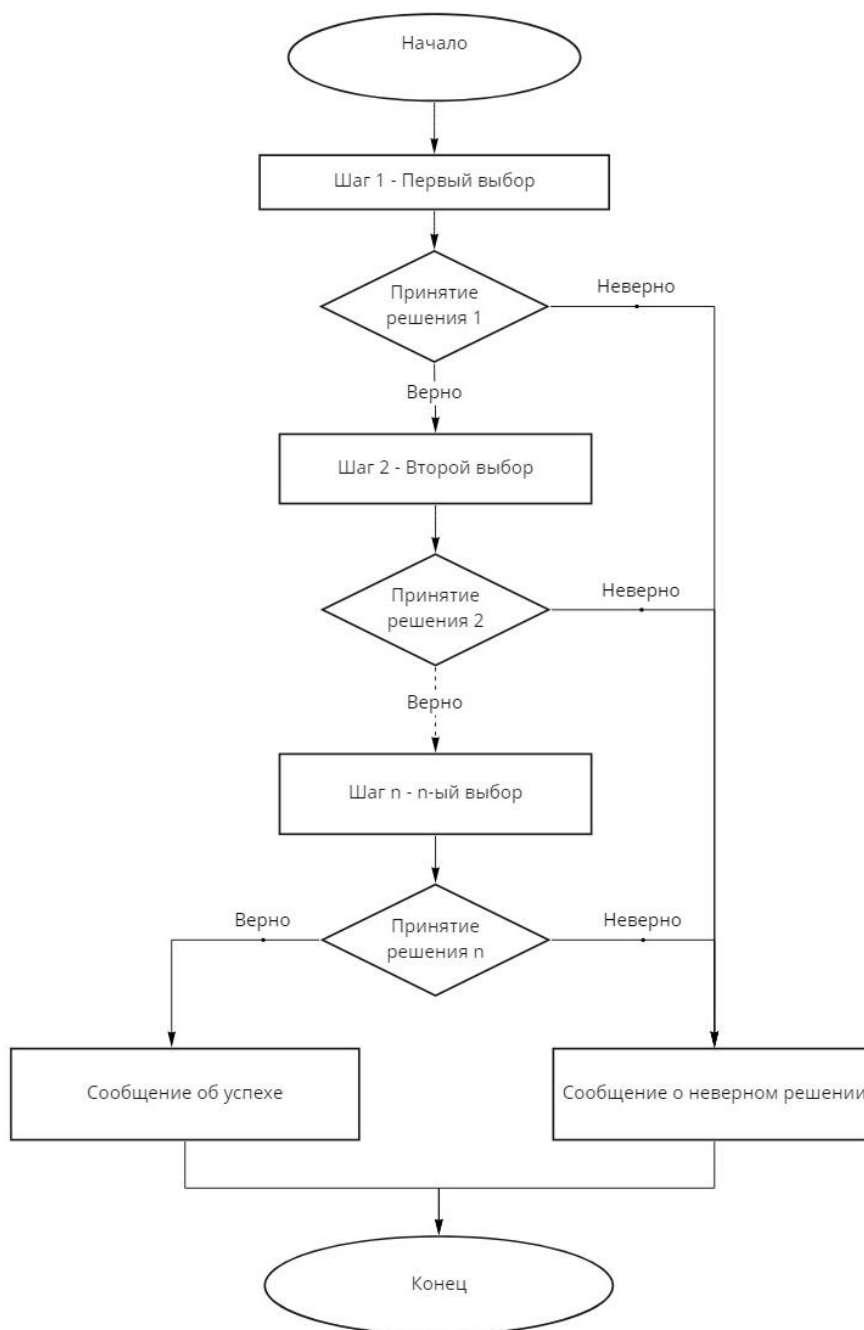
1. Рассмотреть возможности использования нелинейных квестов в обучении психологическим дисциплинам в педагогическом вузе.
2. Предложить некоторые структуры нелинейных квестов для наполнения содержанием.
3. Рассмотреть методические аспекты применения нелинейных квестов в обучении студентов педагогического университета дисциплине «Общая психология».
4. Привести пример разработанного авторами квеста для обучения дисциплине «Общая психология» и методически описать его использование.

### **Методы исследования**

Основными методами исследования послужили: анализ научной и методической литературы, методологический анализ, моделирование, сравнение.

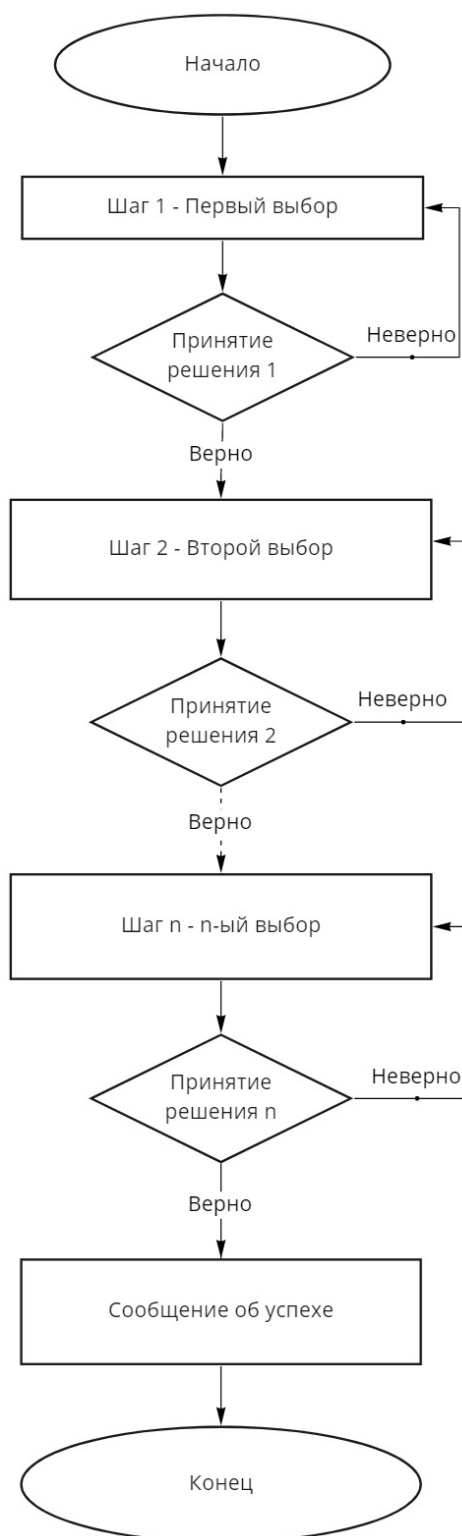
Традиционные учебные пособия по психологическим дисциплинам, в том числе, электронные, как правило, организованы следующим образом. Они содержат теоретическую часть, разбитую на темы, контрольные вопросы по каждой теме, практические задания, список литературы. Иногда имеются и другие разделы, например, словарь или предметный указатель. Практические задания обычно представлены в текстовом виде. Это удобно на аудиторных занятиях, но в дистанционном формате, особенно оффлайн, процесс проверки становится более трудоемким. Многие из них можно предлагать студентам как кейсы. Для работы в виртуальной

образовательной среде можно превращать некоторые кейсы в нелинейные квесты. Рассмотрим несколько схем, по которым можно составить шаблоны квестов, впоследствии используя их, наполняя различным содержанием. Предложим достаточно простую схему, которая может служить основой для создания квестов (рис. 1). Штриховые линии стрелок на рисунках означают, что далее содержатся аналогичные повторяющиеся блоки.



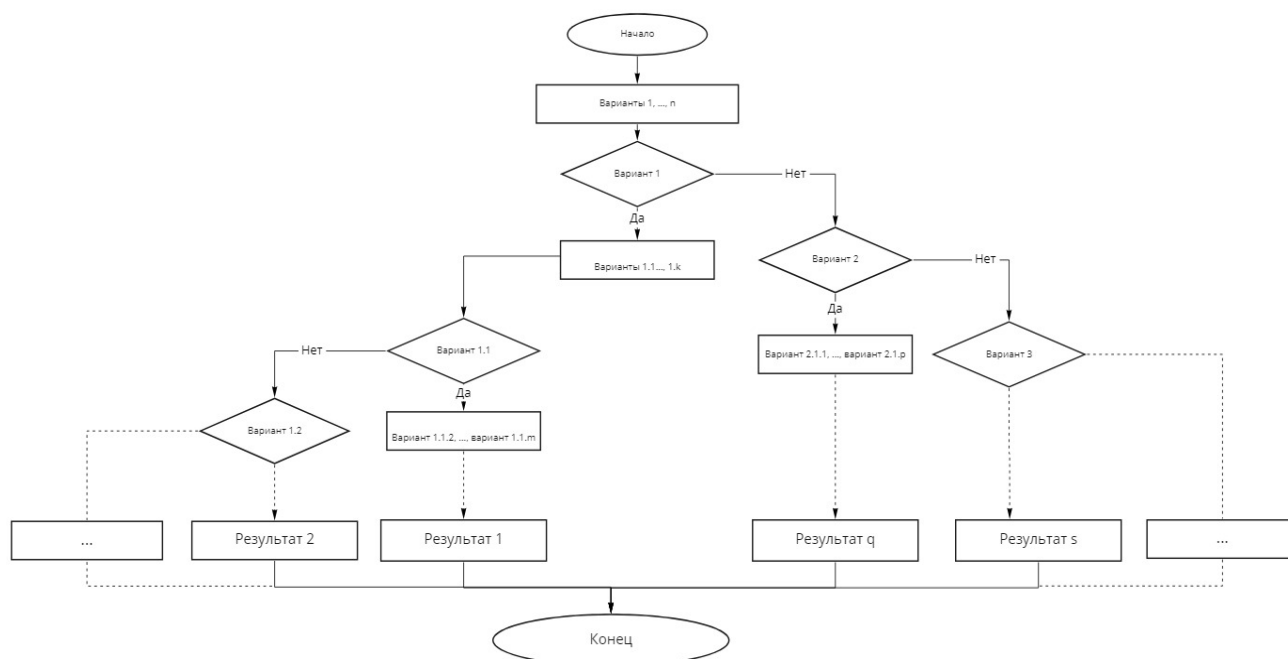
**Рисунок 1.** Основная схема нелинейного квеста (разработано авторами)

В случае обучающего квеста можно после неверного выбора можно давать и другие попытки. Их количество можно задавать или использовать до тех пор, пока выбор не будет верным, а также в случае неправильного ответа на любом шаге можно предложить вернуться в начало. Пример схемы с возвратом на тот же шаг в случае неправильного выбора представлен на рисунке 2. Каждый n-ый блок (n-ый шаг + n-ое принятие решения) можно дополнить сообщением о неверном выборе и о предоставлении следующей попытки.



**Рисунок 2.** Схема квеста с возвратом на тот же шаг с попытками до правильного выбора (разработано авторами)

Также можно предлагать квесты, где в каждом из выбранных случаев реализуется свой сценарий, который может далее, как иметь ветвления, так и не иметь их. Пример одной из схем таких квестов показан на рисунке 3.



**Рисунок 3.** Схема квеста со сценариями для каждого выбора на каждом шаге (разработано авторами)

### Результаты и их обсуждение

Результатами применения вышеописанных методов и схем могут являться квесты-кейсы, направленные на формирование компетенций, которые должны быть сформированы при изучении определенной дисциплины, в частности, «Общей психологии». Рассмотрим некоторые практические задания из электронного учебного пособия Т.А. Бирюковой<sup>3</sup>.



**Рисунок 4.** Характеристики персонажей (разработано авторами с использованием электронного учебного пособия Т.А. Бирюковой)

<sup>3</sup> Бирюкова, Т.А. Общая психология: электронное учебное пособие / Т.А. Бирюкова; Новосибирский государственный педагогический университет, Институт открытого дистанционного образования. — Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2020. — ISBN 9785001045427.

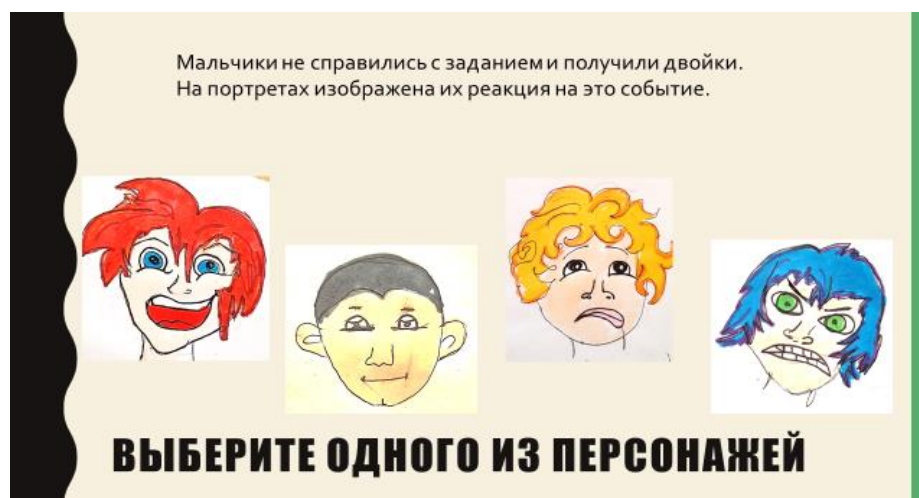
Для дистанционной и самостоятельной работы их можно видоизменить и представить в форме нелинейных квестов. Для этого удобно использовать Google-формы, возможности Moodle, а также MS Power Point или любые другие презентации. Такие программные средства доступны практически каждому. В случае использования презентаций не требуется даже Интернет, что позволяет использовать такие квесты, когда подключение к Интернету отсутствует.

Приведем пример задания, разработанного на основе практических заданий из указанного пособия и реализованного в форме нелинейного квеста «Темперамент», в Power Point. Он состоит из 5 уровней, за прохождение каждого из которых дается один балл. Максимальное количество набранных баллов — 5.

На первом слайде после титульного даются характеристики персонажей, обладающих различными типами темперамента (рис. 4).

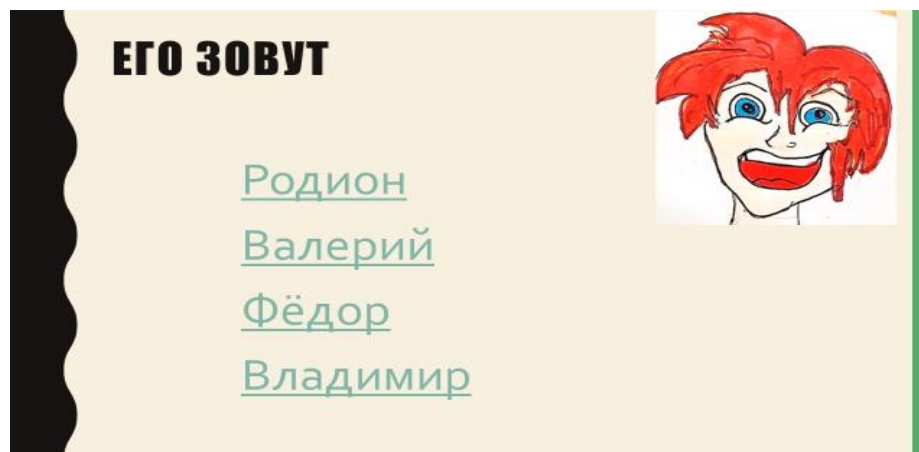
На основе этих данных студент уже может сделать предположение о типе темперамента каждого персонажа, запомнить или отметить это.

Далее изображена реакция каждого из мальчиков в определенной ситуации, и предлагается выбрать одного из них (пока без оценки), нажав на портрет (рис. 5), после чего последует линия этого персонажа, которая также содержит ветвления.



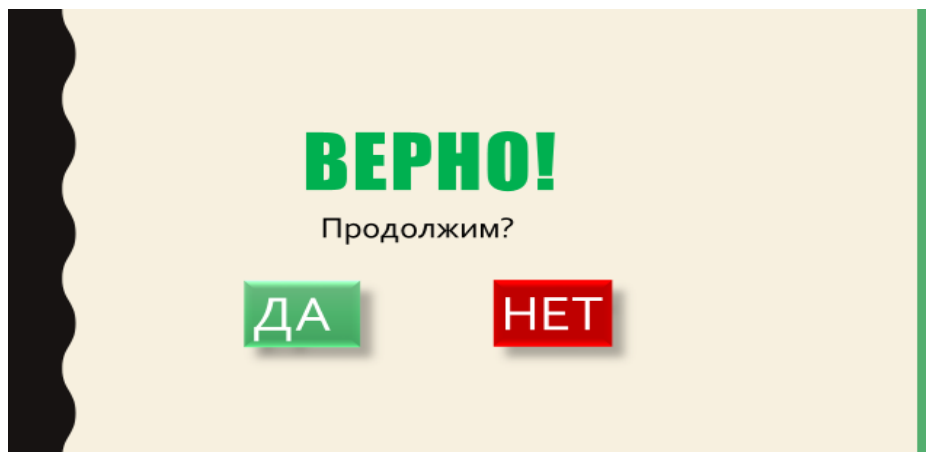
*Рисунок 5. Реакция персонажей и выбор одного из них (разработано авторами, иллюстрации А.Д. Халманской)*

Проследим одну из линий, которая начинается после выбора персонажа.



*Рисунок 6. Первый выбор с оценкой (разработано авторами, иллюстрация А.Д. Халманской)*

В случае верного выбора появляется слайд, изображенный на рисунке 7.



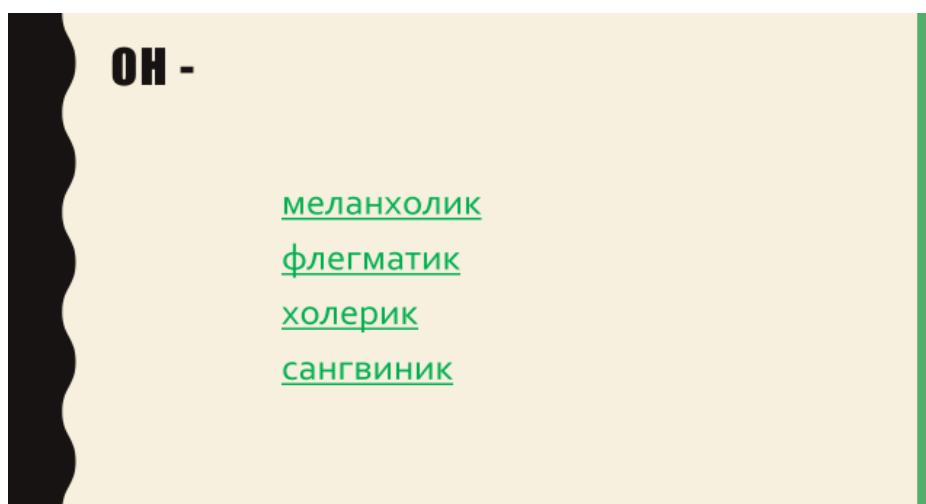
*Рисунок 7. Выбор для продолжения или завершения (разработано авторами)*

В случае неверного выбора появляется слайд, изображенный на рисунке 8.



*Рисунок 8. Выбор для возврата или завершения (разработано авторами)*

Если студент хочет завершить прохождение, то появляется слайд с сообщением о количестве набранных баллов, и далее следует переход к окончанию и сообщение: «Желаем успехов в дальнейшем изучении психологии!».



*Рисунок 9. Второй выбор с оценкой (разработано авторами)*



В случае верного выбора и продолжения прохождения, появляется слайд, представленный на рисунке 9.

Также в случае верного или неверного выбора появляются сообщения, которые были уже показаны на рисунках 7 и 8, сценарий перехода к завершению или продолжению тот же, что и в предыдущем случае. При продолжении появляется следующее задание (рис. 10). Вместо многоточия — определенный ранее тип темперамента.



Рисунок 10. Третий выбор с оценкой (разработано авторами, иллюстрация А.Д. Халманской)

На шаге четвертого выбора предлагается задание, приведенное на рисунке 11.

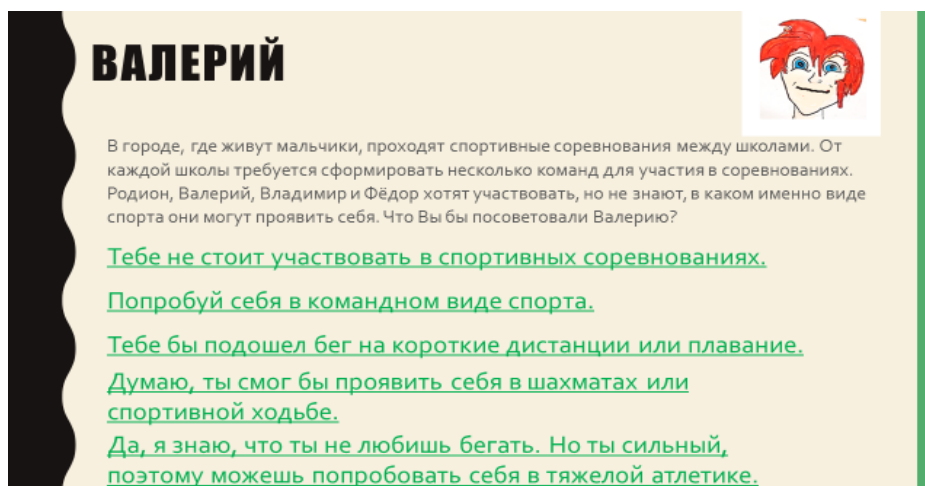
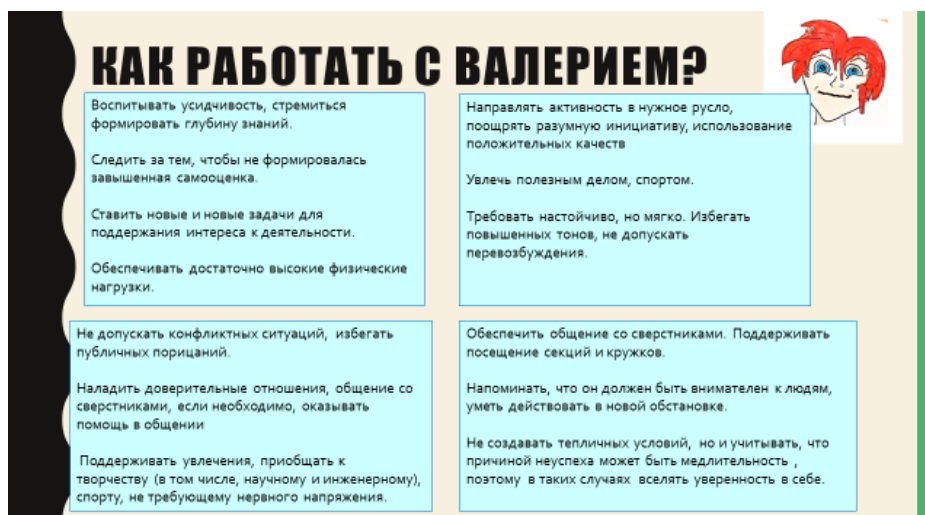


Рисунок 11. Четвертый выбор с оценкой (разработано авторами)

Заметим, что отбор идет именно для соревнований, а не для долговременных занятий спортом с целью коррекции качеств личности. Поэтому оценка в баллах зависит от максимально точного определения подходящего вида спорта. Как таковых абсолютно неверных ответов здесь нет, но при выборе дается соответствующая рекомендация, например: «Неплохой выбор для тренировки систематичности, но для ближайших соревнований подготовка может оказаться недостаточной».

На шаге пятого выбора предлагаются рекомендации по работе с выбранным персонажем, из которых нужно выбрать наиболее верную (рис. 12).



*Рисунок 12. Пятый выбор с оценкой (разработано авторами)*

После этого квест завершается, происходит подсчет набранных баллов. При желании можно пройти квест еще раз с этим или другим персонажем.

Разработанный квест может быть использован при изучении темы «Темперамент и характер» (раздела «Индивидуально-психологические особенности личности») в программе изучения дисциплины «Общая психология». Рассмотрим методические аспекты применения подобных заданий при изучении данной дисциплины.

Проведение опроса в форме нелинейного квеста, который состоит из нескольких уровней, позволяет более компактно проверить в игровой форме знания по изучаемой теме дисциплины. При прохождении квеста студентам самим интересно понять, каков уровень их знаний, сам процесс прохождения, и не всегда результат полученных баллов является их конечной целью. Также параллельно студент получает дополнительные знания и учится их применять на практике. В условиях дистанционного обучения можно также использовать такие задания как на онлайн-занятиях, так и в режиме оффлайн, размещая их в качестве заданий для самостоятельной работы. Для размещения на сайте удобнее использовать другие возможности, например, Google-формы или их аналоги.

Структура разработанного квеста позволяет легко изменять содержание. Имея уже готовый шаблон, преподаватель может наполнять его заданиями на свое усмотрение, а также немного изменять в зависимости от количества заданий и количества элементов выбора. Для этого не требуется специальных навыков, а достаточно ИКТ-компетенций, необходимых для любого современного преподавателя. Также, используя шаблоны, студенты сами могут создавать свои квесты, которые можно использовать как на занятиях, так и для самостоятельной работы студентов. Составление квестов особенно полезно для студентов направления подготовки «Педагогическое образование», так как оно, помимо лучшего освоения психологических дисциплин, способствует формированию методической культуры будущего учителя.

Геймифицированная форма задания способствует поддержанию познавательного интереса и снятию напряжения, погружая обучающегося в привычную для него с детства игровую среду. Тем не менее, на наш взгляд, не следует перегружать процесс обучения геймифицированными средствами, оставляя место и традиционным методам обучения, что должно способствовать развитию личности в соответствии с возрастными особенностями и социальным статусом. Таким образом, сочетание традиционных и геймифицированных средств обучения должно быть оптимальным.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Бирюкова, Т.А. Формирование мотивации к проектно-исследовательской деятельности у обучающихся при работе в микрогруппах в условиях профильной смены / Т.А. Бирюкова, Ю.Н. Ковшова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2020. — Т. 8 № 2. — С. 57–65.
2. Гейбука, С.В. Дистанционное обучение математическим дисциплинам студентов педагогического вуза с учетом здоровьесберегающих факторов / С.В. Гейбука, Ю.Н. Ковшова — DOI 10.24923/2222-243X.2020-35.45 // Kant. — 2020. — № 2(35). — С. 220–225.
3. Бирюкова, Т.А. Психологические аспекты профессионального становления личности / Т.А. Бирюкова // Технологическое образование и устойчивое развитие региона. — 2014. — Т. 1. — № 1–1(11). — С. 115–124.
4. Пономарева, В.В. Активизация познавательной деятельности студентов-бакалавров с помощью интерактивных методов в процессе обучения психологии / В.В. Пономарева // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. — 2020. — № 4. — С. 18–24.
5. Коровина, И.В. Использование методов интерактивного обучения в преподавании психологии / И.В. Коровина // Инновационная практика в вузе в контексте модернизации образования: Сборник материалов VII учебно-методической конференции, Орехово-Зуево, 24 сентября 2013 года. — Орехово-Зуево: Московский государственный областной гуманитарный институт. — 2013. — С. 17.
6. Стрелкова, О.В. Расширение репертуара методов преподавания психологии в вузе с использованием интерактивных форм обучения / О.В. Стрелкова // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота: психолого-педагогические науки. — 2019. — № 1(47). — С. 56–63.
7. Часовский, А.В. Интерактивные методы обучения в преподавании психологии здоровья / А.В. Часовский // Инновации в образовании. — 2002. — № 3. — С. 92–98.
8. Акмолдоева, А.Ж. Использование интерактивных методов обучения в преподавании психологических дисциплин / А.Ж. Акмолдоева, С.А. Ткачева // Известия Кыргызской академии образования. — 2020. — № 3(52). — С. 115–120.
9. Машиев, М.А. Жождо психология жана педагогика предметтерин үйрөнүүдө окутуунун интерактивдүү формаларын колдонуу / Применение интерактивных форм обучения при изучении предметов психологии и педагогики в вузе / М.А. Машиев, А.Т. Сатыбаев // Илим. Билим. Техника. — 2019. — № 2(65). — P. 137–143.
10. Рагозинская, В.Г. Опыт применения метода кейсов в формировании профессиональной компетентности у студентов — будущих клинических психологов / В.Г. Рагозинская // Оптимизация высшего медицинского и фармацевтического образования: менеджмент качества и инновации: Материалы IV Всероссийской (VII внутривузовской) научно-практической конференции, Челябинск, 05 февраля 2016 года. — Челябинск: Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Южно-Уральский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации. — 2016. — С. 103–108.

11. Сиврикова, Н.В. Применение кейс-метода для обучения основам определения механизмов психологической защиты личности в конфликтной ситуации / Н.В. Сиврикова // Психологическое благополучие современного человека: Материалы Международной заочной научно-практической конференции, Екатеринбург, 20 марта 2019 года / Уральский государственный педагогический университет; ответственный редактор С.А. Водяха. — Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет. — 2019. — С. 492–499.
12. Ильясов, Д.Ф. Применение кейс-метода для развития психолого-педагогической компетентности учителей, взаимодействующих со сложными контингентами обучающихся / Д.Ф. Ильясов, Е.А. Селиванова, А.А. Севрюкова, К.С. Буров // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. — 2020. — № 2(43). — С. 5–23.
13. Лонская, Л.В. Использование кейс-метода в процессе обучения психологии в медицинском вузе / Л.В. Лонская, О.Л. Осадчук // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2017. — № 1–2. — С. 332–335.
14. Машошина, Н.А. Образовательный квест — как инновационная технология и интерактивная образовательная среда / Н.А. Машошина // Актуальные вопросы развития профессионализма педагогов в современных условиях: сборник материалов Международной электронной научно-практической конференции: в 4 т., Донецк, 01–31 октября 2018 года / ГОУ ДПО «Донецкий республиканский институт дополнительного педагогического образования». — Донецк: Истоки, 2018. — С. 8–14.
15. Сокол, И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. / Молодой ученый — 2014. — № 6–2(09). — С. 138–140.

**Biryukova Tatyana Anatolevna**

Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia  
E-mail: ta.birukova@mail.ru  
RSCI: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=275250](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=275250)

**Kovshova Yuliya Nikolayevna**

Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia  
E-mail: santulan@yandex.ru  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4072-1948>  
RSCI: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=345789](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=345789)

## **Nonlinear quests in teaching psychology to students of the pedagogical university**

**Abstract.** The article describes the possibilities of using nonlinear quests in teaching psychological disciplines. The relevance of this topic is due to the fact that at the present stage there is a need for optimal formation of the information educational environment in such a way that it can function effectively in any conditions, both traditional and remote and mixed. Gamification of the learning process is also an urgent trend in our time. This also applies to psychological and pedagogical subjects at the pedagogical university. All this leads to the need to develop new universal teaching tools to ensure the process of teaching psychological disciplines.

The authors suggest the use of nonlinear quests as one of such means. The purpose of the article is to develop a methodology for creating interactive tasks for psychological and pedagogical disciplines in the form of computer nonlinear quests, including using case technology. The article provides a justification for the expediency of using such forms in the process of teaching psychological disciplines. The authors have proposed some structures of quests for filling with content, they give several nonlinear schemes for their development and an explanation for each scheme. As an example, a nonlinear quest case on the topic "Temperament", created by the authors on the basis of the tasks of the electronic textbook "General Psychology" for students of the Pedagogical University, is considered. The quest contains four lines and five levels. The authors give its detailed description and the tasks of each stage. The article considers the methodological aspects of the application of nonlinear quests in teaching psychology to students of the Pedagogical University, and gives recommendations for use it.

**Keywords:** nonlinear quest; case study; psychology; temperament; pedagogical university; gamification; interactive learning method; distance learning; electronic learning tool