

**УДК 372.881.111.1**

**ББК 74.58:73**

**X61**

**Н. Ю. Хлызова**  
**Иркутск, Россия**

## **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ШКОЛЬНОЙ ОЛИМПИАДЫ**

В статье изучен потенциал образовательного квеста, выявлено его определение, проанализирована его суть, практический опыт использования в организации образовательного процесса зарубежных и российских исследований. Представлен вариант проведения областной олимпиады по регионоведению США для школьников в форме образовательного квеста. Разработана его структура и содержание.

**Ключевые слова:** образовательный квест; олимпиада; регионоведение; США; школьник.

**N. Ju. Khlyzova**  
**Irkutsk, Russia**

## **EDUCATIONAL QUEST AS A FORM OF A STUDENT CONTEST**

The article deals with the educational quest. It analyzes its definition and nature, practical experience to use in the educational process of foreign and Russian researchers. It describes the way to hold the contest of regional studies for pupils in the form of an educational quest. It gives the structure and content.

**Key words:** educational quest; contest; region studies; the USA; pupil.

Развитие информационных технологий (ИТ) даёт личности новые условия формирования и развития, требует от личности новых знаний и умений. С каждым годом ИТ получают всё большее распространение и популярность во всех общественных сферах, в том числе в системе образования. Отвечая на вызовы современной действительности, обновляется и расширяется арсенал педагогических средств и методов организации образовательного процесса, воздействия на личность, формирования необходимых знаний и умений; они направлены на создание мотивации к обучению. Образовательный квест считается одним из педагогических средств образовательного процесса.

Квест – заимствованная из английского языка лексическая единица, дословно означающая поиск. Это новое, но уже всем знакомое слово, ассоциируется прежде всего с игрой, предполагающей решение набора различных головоломок, ребусов и других логических заданий с целью поиска и выполнения поставленной задачи. Интерактивный характер квеста, имеющаяся сюжетная линия привлекают внимание детей и обладают большим образовательным потенциалом.

В педагогике используется понятие «образовательный квест», под которым в целом понимается «специальным образом, организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.» [Осяк, 2015].

Образовательный квест изучен зарубежными исследователями: В. Dodge [Dodge,1995]; Т. March [March, 2005]; J. Abbit, J. Ophus [Abbit, Ophus, 2008]; Н. В. Николаева [Николаева, 2002]; Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина [Калугина, Мустафина, 2015]; С. А. Осяк; С. С. Султанбекова; Т. В. Захарова; Е. Н. Яковлева; О. Б. Лобанова; Е. М. Плеханова [Осяк, 2015]; М. Н. Кичерова, Г. З. Ефимова [Кичерова, Ефимова, 2016] и др. Большое внимание педагогов вызывает исследование веб квест: А. В. Фёдоров [Фёдоров, 2007]; А. А. Новикова [Новикова, 2008]; Л. А. Иванова [Иванова, 2011]; К. В. Кокина, И. В. Григорьева [Кокина, Григорьева, 2013] и др.

Изучая лингводидактические возможности образовательного квеста, Ю. В. Калугина отмечает, что он «развивает критическое мышление, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию. У студентов повышается мотивация, поскольку они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности познавательного процесса [Калугина, 2015]. Необходимость формирования перечисленных умений по работе с информацией диктует современная ситуация, связанная с единым информационным пространством.

Кичерова М. Н., исследуя квест как форму проведения занятия, отмечает, что квест «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» [Кичерова, 2015].

Умберто Эко выделяет гипертекстуальность веб квеста: «в гипертекстуальном переложении даже детектив может иметь открытую структуру, и читатель сам сможет решать, будет ли убийцей дворецкий, или кто-нибудь вместо него, или вообще следователь. Это не новая идея. До изобретения компьютера поэты и писатели мечтали о полностью открытом тексте, который читатели могли бы переписывать, как им нравится, бесконечное количество раз» [Эко, 1998].

Образовательный потенциал квеста неоспорим, эффективно используется учителями и преподавателями для организации учебной и досуговой деятельности обучающихся в ходе изучения различных дисциплин. Проведенный анализ позволил заключить, что образовательный квест представляет собой интерактивную технологию, основанную на сюжетной линии, целью которой является формирование необходимых знаний и умений обучающихся через поиск и логические задания.

Преподавателями кафедры востоковедения и регионоведения АТФ федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего

образования «Иркутский государственный университет» (ИГУ) была проведена областная олимпиада по регионоведению США для школьников в форме образовательного квеста.

Мероприятие проходило под названием «The R.E.D. Agents» (Агенты R.E.D.), где R.E.D. означает Regional Extremely Dangerous (Региональные очень опасные). Для участия были приглашены обучающиеся 9–11 классов средних общеобразовательных учебных учреждений и школ с углубленным изучением отдельных предметов г. Иркутска и Иркутской области, желающие улучшить знания в области английского языка, регионоведения, международных отношений. Исходя из формата проведения олимпиады, количество участников от каждой школы было ограничено. Каждая команда состояла из 6 человек, один из которых был избран на роль капитана команды. Допускалось участие групп поддержки команд-участников.

Цель данного мероприятия состояла в повышении мотивации и интереса школьников к новому профилю подготовки «Лингвистическое обеспечение комплексного регионального анализа». В задачи олимпиады входило:

- расширение общеобразовательного кругозора школьников в области региона изучаемого языка;
- развитие творческой учебно-познавательной самостоятельности и активности школьников, умения работать индивидуально;
- совершенствование межкультурной коммуникативной компетенции, её языковой, речевой и социокультурной составляющих.

Данная олимпиада состояла из двух этапов. Первый носил заочный характер, в ходе которого отбирались команды. Подобный отборочный тур был проведен за две недели до очного этапа, чтобы у участников была возможность сконцентрироваться на обозначенных областях знаний по регионоведению Соединённых штатов Америки. Заочный этап состоял из выполнения электронного теста «Common Knowledge Test. USA» за ограниченное время. Предлагаемый тест был индивидуальным, команда в рамках одной школы складывалась из участни-

ков по наибольшему количеству набранных баллов. По результатам теста определились команды, прошедшие в очный этап. Отборочный тест выполнялся на электронном ресурсе олимпиады, представлял собой вопросы открытого и закрытого типов. В общей сложности 50 вопросов. Например:

How many people live in the USA?

- 205 Million
- 251 Million
- 297 Million
- 355 Million

Или:

What is the hottest place in the USA?

Второй этап проводился очно, представлял собой основной тур, в котором и был проведен квест в режиме командного первенства. Квест для участников начался в холле университета, поглощая в таинственный поиск. Каждая команда получила по Tool box в обмен на мобильные телефоны участников. В ходе квеста было категорически запрещено иметь при себе телефон. Tool Box включал в себя: уф-маркер, карандаш, зеркало, листок бумаги, инструкцию с указанием точки назначения (Go to the room: George Herbert Walker Bush). Номер аудитории был зашифрован и базировался на проверке знаний школьников об очередности американских президентов. Далее была проведена жеребьевка по выбору названия команды. Участникам предлагались флаги американских штатов, по которым команды, определив название штата, получали свое название. По легенде квеста участники выступали спецагентами, которых собрали в связи с чрезвычайной обстановкой: путешественники во времени (Time travelers) изменили ход событий в США, повлияли на исторические события. Цель агентов состояла в поиске рулетки времени (Time tape), чтобы вернуть всё на свои места. Для достижения поставленной цели командам было необходимо выполнить задания на четырех станциях: Geo Station (Географическая), Historical Station (Историческая), Economical Station (Экономическая) and Political Station (Политическая).

Выполняя задания, участники получали очки и цифры. На Geo Station (Географическая станция) задача была вернуть территориальные единицы США на место. Для этого командам выдали цветные бумажки-пазлы, которые представляли из себя штаты. Их необходимо было приклеить на карту в соответствии с географическим местом положения и написать название. На каждом штате было названием в зеркальном отображении. На Historical Station (Историческая станция) задача заключалась в восстановлении хроники исторических событий США. Каждая команда вытянула по два исторических события, которые нужно было расположить в правильном хронологическом порядке на одном общем циферблате. Задача Economical Station (Экономическая станция) реализовывалась в форме популярной игры Activity. Делался упор на вербальный компонент. Команды должны были описать друг другу события и выдающихся личностей из экономической сферы США. Одно событие, одна личность на каждую команду. Political Station (Политическая станция) представляла собой конкурс капитанов, где они должны были сопоставить идеи, проекты с известными американскими политиками. Для этого были выданы книги и трафареты. В завершении ребятам необходимо было открыть черный ящик с рулеткой времени внутри, запертый на кодовый замок. Команда, набравшая наибольшее количество баллов и получившая нужные цифры с помощью которых была найдена рулетка времени, считалась победившей. На всех этапах выполнения заданий у команд была возможность воспользоваться подсказкой Интернета. Для этого нужно было ввести пароль в компьютер. Пароль в течение всего квеста находился у участников в Tool Box на чистом листе бумаги, написанный уф-маркером.

Проведение областной олимпиады для школьников в формате квеста вызвало большой интерес у участников. Играя, они выполняли задания различной степени сложности, затрагивая географическую, историческую, политическую и экономическую сферы США. Все задания выполнялись на английском языке, способствуя совершенствованию межкультурной коммуникативной компетенции школьников, её языковой, речевой и социокультурной составляющих. Через поиск, решение логических заданий обучающиеся показали имеющийся уровень

знаний по регионоведению США и расширили свой кругозор в этой области. Поисковые задания олимпиады способствовали развитию творческой учебно-познавательной самостоятельности и активности школьников, умений работать индивидуально и командно.

Полученные результаты в ходе теоретического осмысления понятия образовательного квеста и их практической реализации позволяют сделать вывод, что исследуемый феномен обладает большим образовательным потенциалом, может способствовать формированию и развитию многих необходимых знаний и умения личности обучающихся, создавая высокую мотивацию и интерес к познавательной деятельности. Образовательный квест является эффективной формой организации олимпиады с целью повышения мотивации и интереса школьников к различным направлениям и профилям подготовки в вузе, совершенствования олимпиадного движения, развития творческого и научно-исследовательского потенциала молодежи.

### **Библиографический список**

1. *Abbit J.* What we know about the Impacts of Web-Quests: A review of research. / J. Abbit, J. Ophus, // *AACE Journal*, 2008. №16 (4). P. 441-456.
2. *Dodge B.* Some thoughts about WebQuests // *College of education*, 1995. [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html) (дата обращения: 27.01.2018).
3. *March T.* The New WWW: Whatever, Whatnever, Wherever // *Educatuinal Leadership*, 2005. № 63 (4). P. 14-19.
4. *Иванова Л. А.* Web-квест как средство повышения эффективности обучения иностранному языку в вузе / Л. А. Иванова, П. С. Песоцкая // *Международный журнал экспериментального образования*, 2011. № 10. С. 81–82.
5. *Калугина Ю. В.* Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку / Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2015. – Т. 13. – С. 3496–3500. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>. (дата обращения: 04.01.2018).
6. *Кичерова М. Н.* Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М. Н. Кичерова, Г. З Ефимова // *Интернет-журнал «Мир науки»* 2016. Том 4. № 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 27.01.2018).

7. *Кокина К. В.* Web-квест как средство формирования исследовательской компетентности студентов педагогических специальностей на занятиях дисциплины «педагогика» / К. В. Кокина, И. В. Григорьева // MODERN DIRECTIONS OF THEORETICAL AND APPLIED RESEARCHES, 2013 URL: <http://www.sworld.com.ua/index.php/ru/conference/the-content-of-conferences/archives-of-individual-conferences/march-2013> (дата обращения: 04.01.2018).
8. *Николаева Н. В.* Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002. - № 7. URL: [http://vio.uchim.info/Vio\\_site/cd\\_site/Articles/title\\_1-30.htm#7](http://vio.uchim.info/Vio_site/cd_site/Articles/title_1-30.htm#7) (дата обращения: 04.01.2018).
9. *Новикова А. А.* Медиаобразовательные квесты / А. А. Новикова, А. В. Федоров // Инновации в образовании. –2008. –№ 10. –С. 71–93.
10. *Осяк С. А.* Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2.; URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 01.02.2018).
11. *Фёдоров А. В.* Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании / А. В. Федоров, А. А. Новикова, В. Л. Колесниченко, И. А. Каруна. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. С. 256.
12. *Эко У.* От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. 1998. URL: <http://www.philosophy.ru/library/eco/internet.html> (дата обращения: 27.01.2018).

## References

1. *Abbit J.* (2008). What we know about the Impacts of Web-Quests: A review of research. / J. Abbit, J. Ophus, // AACE Journal, 2008. №16 (4). P. 441-456.
2. *Dodge B.* (1995). Some thoughts about WebQuests // College of education, 1995. [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html) (Access date: 27.01.2018).
3. *Eko U.* (1998). From the Internet to Guttenberg: text and hypertext. 1998. URL: <http://www.philosophy.ru/library/eco/internet.html> (Access date: 1/27/2018). (in Russian)
4. *Fedorov A.V.* (2007). Media education in the USA, Canada and Great Britain. / A.V. Fedorov, A.A. Novikova, V.L. Kolesnichenko, I.A. Karuna. – Taganrog: Kuchma Publishing house, 2007. P. 256. (in Russian)
5. *Ivanova L.A.* (2011). Web quest as a tool to increase efficiency of learning a foreign language in high school / L.A. Ivanova, P.S. Pesotskaya // International journal of experimental education, 2011. No. 10. P. 81-82. (in Russian)
6. *Kalugina Yu.V.* (2015). Educational quest as an interactive form of teaching a foreign language / Yu.V. Kalugina, A.R. Mustafina // Scientific and methodical online journal "Concept". –



2015. – T. 13. – P. 3496-3500. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>. (Access date: 1/4/2018). (in Russian)

7. *Kicherova M.N.* (2016). Educational quests as a creative pedagogical technology for students of new generation / M.N. Kicherova, G. Z Yefimova // Online journal "Mir Nauki", 2016, Volume 4, № 5 URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf/> (Access date: 1/27/2018). (in Russian)

8. *Kokina K.V.* (2013). Web quest as a tool to develop research competence of students of pedagogical specialties at "pedagogics" class / K.V. Kokina, I.V. Grigorieva // MODERN DIRECTIONS OF THEORETICAL AND APPLIED RESEARCHES, 2013 URL: <http://www.sworld.com.ua/index.php/ru/conference/the-content-of-conferences/archives-of-individual-conferences/march-2013> (Access date: 1/4/2018). (in Russian)

9. *March T.* (2005). The New WWW: Whatever, Whatnever, Wherever // Educational Leadership, 2005. № 63 (4). P. 14-19.

10. *Nikolaeva N.V.* (2002). Educational quest projects as a method and tool to develop skills of information activities of pupils // Issues of Internet education. – 2002. - No. 7. URL: [http://vio.uchim.info/Vio\\_site/cd\\_site/Articles/title\\_1-30.htm#7](http://vio.uchim.info/Vio_site/cd_site/Articles/title_1-30.htm#7) (Access date 1/4/2018). (in Russian)

11. *Novikova A.A.* (2008). Media educational quests / A.A. Novikova, A.V. Fedorov // Innovations in education.-2008.-№ 10. – P. 71-93. (in Russian)

12. *Osyak S.A.* (2015). Educational quest is a modern interactive technology / S.A. Osyak, S.S. Sultanbekova, T.V. Zakharova, E.N. Yakovleva, O.B. Lobanova, E.M. Plekhanova // Modern problems of science and education. – 2015. – No. 1-2. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (Access date: 2/1/2018). (in Russian)