

**Средняк Ксения Вячеславовна**

канд. ист. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный

технический университет им. Р.Е. Алексеева»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

## **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ПОЛИТОЛОГИИ В ВУЗЕ**

*Аннотация:* статья посвящена вопросу применения интерактивных методов обучения в преподавании социогуманитарных дисциплин студентам технических специальностей. Особое внимание уделено раскрытию сущности квест-технологии в обучении, проанализированы ее отличительные особенности и возможная сфера применения, представлен опыт применения метода в вузовском курсе политологии.

*Ключевые слова:* интерактивные методы обучения, компетентностный подход, образование, геймификация, квест-технология, обучение, политология.

Результативность процесса обучения во многом зависит от выбора форм и методов презентации материала. Традиционная линейная модель коммуникации уступает место интерактивным способам обучения. Активное вовлечение обучающегося в процесс и совершенствование механизмов обратной связи позволяют не только полнее раскрывать потенциал студента, но и заблаговременно выявлять проблемные зоны.

Использование интерактивных методов отвечает потребностям реализации компетентностного подхода в образовании и нацелено на формирование у студента способности к применению полученных знаний на практике. В ситуации преподавания социогуманитарных дисциплин в техническом ВУЗе данный подход обладает рядом дополнительных преимуществ. Во-первых, интерактивные формы работы позволяют пробудить интерес к предмету, который, по мнению обучающихся, далек от сферы их будущей профессиональной деятельности. Во-вторых, активное вовлечение студента в процесс стимулирует его

познавательную активность и помогает в социализации. Решая практические задачи, анализируя актуальные кейсы, взятые из повседневной практики или СМИ, студенты понимают, как именно полученные знания могут пригодиться им в жизни.

Современная наука достаточно своевременно реагирует на изменение социокультурных условий. Именно поэтому среди образовательных тенденций на первый план выходят персонализация и учет индивидуальных особенностей обучающихся, геймификация, использование новых информационных технологий. Настоящей «находкой», интегрирующей все указанные тренды, стали квест-технологии в обучении.

Quest в переводе с английского означает «поиски». В настоящее время этим термином обозначают широкий круг приключенческих игр, связанных с поисками и решением практических задач. Классическим примером такой игры является французский телепроект «Форт Боярд» и его многочисленные аналоги. Современная молодежь с удовольствием проводит время в квеструмах, предлагающих программы на любой возраст и вкус.

Квест в образовательной сфере также предполагает поисковую деятельность. Это интегрированная образовательная технология, включающая в себя проектный метод, элементы ролевой игры, проблемное обучение, командную работу, а также использование современных технологий.

Изначально метод возник и получил распространение в форме веб-квестов. Впервые веб-квесты в образовательных целях были использованы в США в середине 1990-х гг., а сам термин был введен в научный оборот профессором Б. Доджем, разработавшим методику интеграции Интернета в образовательный процесс при решении учебных задач [3, с. 35]. В настоящее время в сфере образования используются как веб-квесты, так и «живые» квесты.

Универсальность метода позволяет применять его в работе с различными аудиториями, начиная с детей дошкольного возраста и заканчивая студентами. Несмотря на достаточно широкое практическое применение данной технологии, теоретическое ее описание еще далеко от завершения. Основные принципы и

---

практика применения технологии в школе описана в трудах Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой [3]. Отдельные аспекты разработки и использования квестов в профессиональном обучении, в том числе в высшей школе, содержатся в работах В.В. Истоминой [4], О.А. Курбатовой [5], О.А. Ульяновской [7] и др.

Настоящая статья рассматривает опыт применения квест-технологии в курсе политологии для студентов технических специальностей Нижегородского государственного технического университета им. Р.Е. Алексеева. После изучения темы «Политические партии и движения» студенты на практических занятиях проходят своеобразный квест, образовательным «продуктом» которого становятся выполняемые ими проекты политических партий. Главной целью данного мероприятия является контроль знаний и определение уровня владения основными компетенциями.

Данный квест может быть отнесен к категории линейных, т.е. требующих последовательного решения ряда творческих и познавательных задач для продвижения по сюжету. После выполнения одной задания, команда продвигается к следующему. Выполнив все задачи, студенты заканчивают прохождение маршрута. При определении победителя критериями могут выступать как скорость прохождения квеста, так и полнота и оригинальность ответов на задания (оцениваются «экспертами» из числа студентов).

Как правило, квест проводится в пределах одной комнаты (учебной аудитории). Она должна быть достаточно просторной, чтобы команды могли двигаться параллельно, не мешая друг другу. При наличии нескольких свободных комнат возможна разработка маршрутного листа с указанием аудиторий и времени выполнения заданий.

Подготовку игры целесообразно начинать с разработки технологической карты, включающей в себя описание цели и задач квеста, продолжительности, целевой аудитории, сюжета и основных заданий, требуемых ресурсов, критериев оценки и ожидаемых результатов. Также особое внимание следует уделить текстам заданий: они должны соответствовать духу игры, быть ёмкими и оригинальными.

Сам квест включает в себя несколько этапов. Чтобы не отступать от принципа интерактивности, на подготовительном этапе посредством технологии «открытого пространства» (см. подробнее: К.В. Средняк Технология открытого пространства [6]) проводится отбор партий, которые дальше участвуют в квесте. На данном этапе каждый учащийся получает возможность предложить свою идею для партии. Все озвученные варианты фиксируются на доске, после чего студенты «записываются» в те партии, с которыми хотели бы дальше работать. Две партии, получившие наибольшую поддержку сторонников, формируют команды. Остальные студенты образуют экспертное сообщество, которое будет оценивать команды после каждого из этапов.

Перед началом основного состязания внутри команд происходит распределение ролей («идеолог», «спикер», «политтехнолог», «секретарь», «тайм-менеджер» и т. д.: в зависимости от количества участников число ролей может меняться), после чего команды приступают к прохождению маршрута. Для получения основных заданий студентам необходимо преодолеть «препятствия». Это ситуативные задачи, ориентированные на проверку теоретических знаний по теме. Например, команда получает фрагмент политической программы, на основании которого необходимо установить идеологическую направленность партии, создавшей эту программу. Другой пример: группа людей просит зарегистрировать их как политическую партию. Команда, вспомнив основные положения ФЗ «О политических партиях» [1], должна перечислить условия, необходимые для подобной регистрации. В зависимости от выбранного способа оценивания квеста, преодоление подобных препятствий может поощряться либо дополнительными минутами, выделяемыми на обсуждение основных заданий, либо дополнительными баллами.

Основные этапы квеста соответствуют выполняемым на каждом из них заданиям:

1. Организационный этап: разработка логотипа и девиза партии, «доработка» названия.

2. Детализация политической программы: определение идеологической ориентации партии и описание пяти ключевых положений политической программы.

3. Социологический этап: исходя из необходимости понимания значения социальной базы для партии, на данном этапе студенты описывают портрет своего потенциального избирателя (доход, образование, профессия и квалификация, пол, принадлежность к классу / социальной группе, образ жизни, модель électoralного поведения).

4. Агитационный этап: студенты разрабатывают сценарий и снимают агитационный ролик (продолжительностью не более 3 минут). Если техническая возможность для этого отсутствует или ограничена, задание можно заменить на выступление на митинге перед избирателями.

Итоговая оценка команд формируется по сумме баллов, выставленных экспертами. После проведения аналогичных квестов во всех группах победившие команды получают возможность выступить перед всем курсом, своими потенциальными «избирателями». Целью данного этапа является знакомство с проектами друг друга и моделирование процесса голосования. В этом случае на общей лекции каждая из команд-победителей представляет свою партию, после чего проводится анонимное «голосование» среди студентов и подсчет голосов «избирательной комиссией». Данный этап не является обязательным и рекомендуется для направлений подготовки, на которых обучаются 3 и более группы.

По завершении квеста очень важен момент рефлексии, оценка мероприятия самими участниками. Она может быть проведена как в форме беседы, так и в форме анкетного опроса, в том числе анонимного. Возможно вынесение данного обсуждения в виртуальное пространство, например, на страницу кафедры или вуза в социальных сетях. Там же можно разместить отзывы участников и фотографии с мероприятия.

Опыт проведения подобных квестов показывает, что студенты положительно реагируют на такую форму работы. Применяя полученные знания на практике и создавая проекты партий, они формируют собственную

политическую и гражданскую позицию, учатся аргументировать свои взгляды. Наряду с этим важны и приобретаемые в процессе игры навыки работы в команде, а также умение находить общие цели.

### ***Список литературы***

1. ФЗ «О политических партиях» от 11.07.2001 №95-ФЗ (ред. от 05.12.2017) // СПС «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_32459/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_32459/) (дата обращения: 10.01.2018).
2. Жугару Е.О. Разработка и внедрение квестов в системе профессионального образования – современная интеракция / Е.О. Жугару, П.И. Фролова // Архитектура, строительство, транспорт: Материалы Международной научно-практической конференции (к 85-летию ФГБОУ ВПО «СибАДИ»). – Омск: ФГБОУ ВО «Сибирский государственный автомобильно-дорожный университет». – С. 1723–1728.
3. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании: Учеб. пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.
4. Истомина, В.В. Квест в профессиональном образовании / В.В. Истомина // Личность в профессионально-образовательном пространстве: Материалы XIV Всероссийской научно-практической конференции. – Екатеринбург: ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2015. – С. 70–75.
5. Курбатова О.А. Применение квест-технологии в вузовском филологическом образовании / О.А. Курбатова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – 12–3 (66). – С. 198–201.
6. Средняк К.В. Технология открытого пространства: как и когда это работает / К.В. Средняк // Вестник НГТУ им. Р.Е. Алексеева. – 2015. – №4. – С. 23–27.
7. Ульяновская О.А. Использование квест-технологий в образовании для реализации стандартов нового поколения / О.А. Ульяновская // Инновации в

современной науке: Материалы XII Международного весеннего симпозиума: Сб. научных трудов. – М.: Перо, 2016. – С. 130–136.