

of the Belarusian world: the process of selection of socio-cultural heritage and the actualization of historical memory. The role of cultural heroes in the formation of national pride.

*Key words:* patriotic education, national identity, the Belarusian world, selection of cultural heritage, cultural hero, constructions of mass culture.

#### **Сведения об авторах:**

**Медиченко Лариса Евгеньевна**, методист, Брестский областной институт развития образования.

Medichenko Larisa Evgenievna, methodologist, Brest Regional Institute for Educational Development.

**Седюк Валентина Николаевна**, методист, Брестский государственный технический университет.

Sedyuk Valentina Nikolaevna, methodologist, Brest State Technical University.

УДК 37.091.3

### **ГОРОДСКОЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ**

*Т. А. МИЩЕНКО*

*Филиал Московского педагогического государственного университета*

*в г. Черняховск, Россия*

*Е. Р. ФЛЕГЕЛЬ*

*Средняя общеобразовательная школа № 6 г. Черняховска*

*г. Черняховск, Россия*

Изменения современных образовательных технологий связаны как с технологическими новациями – повсеместным применением электронных средств обучения (далее – ЭОР), так и с педагогическими – закреплением деятельностного подхода и активных методов обучения как принципиальных для выбора модели обучения современного школьника и студента.

Эти изменения связаны с запросами современного общества, требующего активных граждан, творческих инициативных личностей, способных ориентироваться в потоке информации, критически мыслить, самостоятельно ставить цели и добиваться их в процессе общественно полезной деятельности.

Перед современным педагогом как средней, так и высшей школы возникает задача отбора наиболее эффективных педагогических технологий, способных реализовать современные требования к педагогическому процессу. Всё чаще внимание обращают на интерактивные технологии, которые отличаются диалоговым форматом, сотрудничеством сторон педагогического процесса, ориентацией на групповую работу и отказ от обязательного аудиторного или классно-урочного обучения.

Так, Гулакова М. В. и Харченко Г. И. отмечают преимущества интерактивных методов по сравнению с традиционными: «...меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагогов уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы» [1].

В настоящее время разработано множество интерактивных технологий: «мозговой штурм», самопрезентация, «дерево решений», дискуссия, кейс-технология.

Интерактивная технология, которая удачно объединяет возможности гуманной педагогики и активного самостоятельного приобретения знаний – это квесты. Для исторического образования квест может выступать как замена традиционному уроку в школе и практикуму в аудитории вуза.

Квест (от англ. quest – поиск) по методике проведения ближе к играм, так как содержит игровую фабулу – участников ставят в определенную ситуацию, назначают роли и предлагают ряд препятствий, преодолевая которые участники совместными солидарными действиями достигают цели.

У квеста, как образовательной интерактивной технологии, есть ряд важных качеств: возможность органично сочетать познавательные, соревновательные, творческие и развлекательные элементы; эмоциональная вовлеченность участников, динамичность, смена деятельности. Выполняя квест, участники приобретают новые знания, учатся быстро использовать имеющийся у них багаж знаний, получают возможность проявить кругозор. Все эти особенности помогут с изучением такого предмета, как история, без догматизма и назидания.

Существуют различные квесты, в том числе по числу участников, они могут быть индивидуальными, тогда все указанные выше признаки принимает и реализует кто-то в одиночку. Однако в образовательной среде, как правило, действуют коллективы, поэтому сосредоточимся на описании методики группового квеста. Количество участников в группе может быть от 3-4 до 20, причём группы могут быть смешанными и представлять собой школьников, студентов и взрослых, в том числе пожилых людей. Квесты могут длиться от одного часа до нескольких дней, однако оптимальное время для смешанной группы – 50-60 минут.

В зависимости от сюжета квесты могут быть [2]:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Особенности информационной среды влияют на то, будет ли этот квест реальным или виртуальным (основанным на ЭОР), комбинированным.

И. Н. Сокол более детально классифицирует квесты по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиаквесты, квесты на природе, комбинированные); по режиму проведения (в реальном режиме, виртуальные, комбинированные); по срокам реализации (краткосрочные, долгосрочные); по предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест) [3].

Общие советы при организации квеста: создать правила, в которых указать возраст, количество участников, идею квеста, как будут подводиться итоги и выявляться победитель. Необходимо расположить точки квеста таким образом, чтобы участники не скапливались в одном месте, а в идеале не могли наблюдать передвижения друг друга, для чего командам можно предложить разные маршруты (если квест линейный), при этом ведущие на точках квеста должны иметь возможность передавать ведущему информацию о финишировании всех команд на точках.

Разработчики квестов-экскурсий по городу MasterFuns советуют учитывать время, скорость перемещений и возраст участников: «Рассчитайте расстояние, которые им предстоит пройти. Учтите, что игроки не будут двигаться только по этому маршруту, они пройдут гораздо большее расстояние в поисках ответов и проверок своих гипотез. Поэтому при расчёте километража добавьте минимум 20-40 % на ходьбу «вокруг да около» и поиски в неверном направлении.

Рассчитайте время игры, с учётом того, что в среднем прогуливающийся человек движется со скоростью 3,8 – 4,5 км/ч. А школьники младше 10 лет – 3-4 км/час.

Конечно, если планируется соревнование, в расчёт стоит принимать скорость игрока, идущего быстрым шагом или бегущего, примерно, 7-11 км/ч» [4].

Стоит обобщить и наш опыт организации исторических квестов. Все они проходили на улицах города, имели цель привлечь внимание к городским историческим объектам или художественно-декоративным деталям: наличникам, дверям, домовым украшениям, архитектурным стилям. Использование красочных баннеров, крупных изображений и фотографий помогает создать фабулу квеста, придать ему характер исторического исследования.

Городской квест может показать, как важная страница истории страны вписана в историю города. Так, восток Калининградской области – это место развёртывания Восточно-Прусской операции в 1914 г., в начале Первой мировой войны. В г. Инстербург (совр. Черняховск) располагался штаб командующего 1-й армией Северо-западного фронта П.К. Ренненкапфа, там же стали организовывать крупные госпитали для раненных русских солдат и офицеров. В этом деятельное участие приняли женщины из царствующей семьи Романовых. Вот почему в канун «царских дней» в Калининградской области нами была выбрана тема городского исторического квеста «Военная слава России в истории города». По трём маршрутам линейного построения шесть команд должны были найти 5 точек квеста с помощью ответов на вопросы об истории города в конструкторе квестов [drikvest.ru](http://drikvest.ru). На каждой точке квеста волонтеры сообщали краткую информацию об объекте: памятниках, водонапорной башне, церкви, железнодорожном вокзале, школе, связанную с событиями Первой мировой войны.

Например: «В 1890 г. в центре площади было завершено строительство гарнизонной (реформатской) кирхи на 2000 мест, выполненной в романском стиле, с тремя нефами. Архитектор проекта Фридрих Адлер (Friedrich Adler, 1827—1908). Массивная и одновременно устремленная всецело ввысь кирха являлась самым высоким сооружением Нового города. Главная колокольня имеет высоту

в 65,8 м, две другие – 33 м. В период I Мировой войны была местом, куда неоднократно заходили русские военные в период августа-сентября 1914 года. В 1989 г. была передана в собственность Русской Православной церкви. В настоящее время имеет статус кафедрального собора Архангела Михаила Черняховской епархии и объекта культурного наследия регионального значения».

Далее команде задавался вопрос на знание, обозначенной заранее темы: «Милосердие и медицинская помощь женщин императорской семьи в годы Первой мировой войны».

Например: «Как с семьей Романовых и темой милосердия связаны Елизаветинский комитет и Татьянинский комитет?»

Примерный ответ:

С сентября 1914 года заработал Комитет её императорского высочества великой княжны Татьяны Николаевны (дочери Николая II) для оказания помощи пострадавшим от военных действий. Больше всего внимания комитет уделял проблеме беженцев. Деятельность Татьянинского комитета по оказанию помощи беженцам достаточно хорошо освещены в изданных отчётах и периодике того времени, архивных материалах.

Самый большой вклад в дело помощи фронту внес Елизаветинский комитет. Его создательница, великая княгиня Елизавета Федоровна (сестра императрицы Александры Федоровны) всегда занималась делами милосердия: состояла попечительницей и председательницей множества благотворительных обществ, а после гибели мужа учредила Марфо-Мариинскую обитель. Во время войны обитель стала одним из крупнейших российских госпиталей».

**По 2 балла за каждый полный ответ, максимально 4 балла**

Качество групповых ответов оценивали волонтеры из числа взрослых и пожилых активных граждан города, а команды были представлены студентами, учащимися колледжа и школьниками. Учитывая различные достижения, которые помогали выявить квест, команды награждались в номинациях «самые быстрые», «самые креативные», «самые интеллектуальные», «мастера фотографии», «надежда краеведов». Финалом квеста стал показ фильма из серии «Другие Романовы», снятый музеем «Петергоф», раскрывающий страницы биографии Марии Павловны (младшей) – одной из основательниц крупного госпиталя в Инстербурге, а затем во Пскове и Луге.

Итак, городской исторический квест как образовательная интерактивная технология позволяет вовлечь каждого участника в активный познавательный процесс, способствует развитию навыков коммуникации и «связи поколений», дает почувствовать ответственность. Образовательные цели, исторические и краеведческие достигаются в игре, более незаметно и гуманно, чем на уроке за партой, что хорошо воспринимается современными молодыми людьми.

### **Литература:**

1. Гулакова, М. В. Харченко, Г. И. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация / М. В. Гулакова, Г. И. Харченко // Концепт. – 2013. – № 11 (ноябрь).

2. Дарбарян, М. Д. Методические рекомендации по проведению квестов в библиотеке/ М. Д. Дарбарян [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://lib22.ru/metodicheskie-rekomendatsii-po-provedeniyu-kvestov-v-biblioteke>. – Дата доступа : 30.05.2023.

3. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – № 6(2). [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> – Дата доступа : 30.05.2023.

4. Разработка квеста экскурсии. Пошаговая инструкция и сценарии [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://masterfuns.com/razrabotka-kvesta-ekskursii-poshagovaya-instrukciya-i-scenarii>. – Дата доступа : 30.05.2023.

**Аннотация.** В статье раскрываются особенности квеста как образовательной интерактивной технологии, предлагается анализ городского исторического квеста для смешанных возрастных групп участников, в основе которого использование цифровых технологий, исторического и краеведческого содержания и динамичного перемещения по улицам города.

**Ключевые слова:** квест, образовательная технология, интерактивность, электронные средства обучения. Достопримечательности города.

#### URBAN HISTORICAL QUEST AS A MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGY IN THE CONDITIONS OF DIGITALIZATION OF THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

**Abstract.** The article reveals the features of the quest as an educational interactive technology, offers an analysis of the urban historical quest for mixed age groups of participants, which is based on the use of digital technologies, historical and local history content and dynamic movement through the streets of the city.

**Key words:** quest, educational technology, interactivity, electronic learning tools. Sights of the city.

#### Сведения об авторах:

**Мищенко Татьяна Александровна**, кандидат исторических наук, доцент, Филиал Московского педагогического государственного университета в г. Черняховске, Россия.

Mishchenko Tatiana Aleksandrovna, candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Branch of the Moscow Pedagogical State University in Chernyakhovsk, Russia.

**Флегель Елена Романовна**, учитель истории и обществознания, муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6 г. Черняховска», г. Черняховск, Россия.

Elena Romanovna Flegel, teacher of History and social studies, Municipal Autonomous Educational Institution "Secondary School No. 6 of Chernyakhovsk", Chernyakhovsk, Russia.