Весці БДПУ. Серыя 1. 2017. № 1. С. 14–17.

УДК 37.016:172

КВЕСТ КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

А. П. Калугина,
аспирант кафедры педагогики факультета социально-педагогических технологий БГПУ

Поступила в редакцию 15.02.17.

UDC 37.016:172

QUEST AS A METHOD OF FORMING PUPILS'CIVIL COMPETENCE

A. Kalugina,
graduate student Department of pedagogy BSPU

Received on 15.02.17.

В статье рассмотрено понятие «гражданская компетентность обучающихся», раскрыт компонентный состав данного понятия. Раскрыта сущность понятия «квест» как метода формирования гражданской компетентности обучающихся, указаны виды квестов, предложен алгоритм организации квестов, представлен практический опыт реализации квеста «Гражданин: права и обязанности».

Ключевые слова: гражданская компетентность обучающихся, формирование гражданской компетентности, квест.

The article deals with the concept «pupils' civil competence», discloses a component part of this concept. Based on the analysis of scientific literature concluded the high potential of interactive methods in the formation of civil competence. One of these methods is the "quest". The article reveals the essence of the concept «quest», stated kinds of quests, an algorithm for the organization of quests, presented practical experience of the implementation of the quest «Citizen: rights and responsibilities».

Keywords: pupils' civil competence, civil competence formation, quest.

На современном этапе одной из приоритетных воспитательных задач учреждения общего среднего образования является формирование гражданственности, патриотизма и национального самосознания детей и учащейся молодежи на основе государственной идеологии. Ведь именно выпускники школ и гимназий, способные к ответственному выбору, самореализации, осуществлению своих гражданских прав и осознанию своих гражданских обязанностей, определяют завтрашний день страны, от их гражданской компетентности в значительной степени зависят перспективы развития нашего общества, национальная безопасность Республики Беларусь.

Проблема формирования гражданской компетентности обучающихся является предметом исследования ученых. Анализ литературы (И. А. Зимняя, Д. Б. Буянский, Ю. Е. Подлесная, Ф. И. Храмцова, А. П. Мягкова, Е. В. Митина, Г. Л. Котова и др.) показал, что термин «гражданская компетентность обучающегося» появился сравнительно недавно в связи с вычленением таких понятий, как «компетенция» и «компетентность». Однако термин «гражданская компетентность» неоднозначно рассматривается в педагогической науке. В литературе используется ряд близких по своему содержанию терминов – «гражданская компетентность», «гражданская компетенция», «компетенция гражданственности», «компетенция гражданина». В исследованиях А. П. Мягковой, Г. Л. Котовой, Е. В. Митиной, Д. Б. Буянского гражданская компетентность обучающихся рассматривается как комплексная характеристика личности. Так, в работе Е. В. Митиной гражданская компетентность определяется как «интегративная характеристика личности, отражающая совокупность готовности, способностей, субъективного опыта учащегося, позволяющих ему активно, ответственно и эффективно осуществлять весь комплекс прав и обязанностей в демократическом обществе, самостоятельно принимать решения, нести за них ответственность» [2].

На основе сопоставительного анализа работ Е. В. Бондаревской, И. А. Зимней, А. М. Князева, Е. В. Митиной, А. П. Мягковой, Е. В. Известновой и др. ученых можно сделать вывод о компонентном составе понятия «гражданская компетентность обучающихся». В структуре данного понятия мы определяем следующие **компоненты**:

- когнитивный – система знаний о правах и обязанностях гражданина Республики Беларусь, структуре общества и государства, истории своей страны, нормах социальной и гражданской жизни;
- мотивационно-ценностный компонент – цели, мотивы, потребности, гражданские ценности, гражданские качества;
- деятельностный – выполнение своих гражданских обязанностей, соблюдение нравственно-правовых норм.

Формирование гражданской компетентности обучающихся предполагает организацию воспитательной работы по развитию вышеуказанных компонентов: усвоение теоретической системы знаний в области гражданственности, формирование гражданских ценностей, качеств, целей и мотивов деятельности, предъявление опыта гражданской деятельности.

Для решения обозначенных задач необходим поиск методов и форм, способствующих формированию гражданской компетентности обучающихся. По мнению многих исследователей (Е. В. Митина, А. П. Мягкова, Ф. И. Храмцова, А. Е. Авдюкова и др.), эффективностью в данном направлении обладают интерактивные методы воспитания, поскольку создают необходимые условия для включения обучающихся в осознанное «переживание» индивидуальной и коллективной деятельности, накопления опыта гражданской деятельности. К интерактивным методам, используемым для формирования гражданской компетентности, относят социальное проектирование, кейс-стади, конференции, тренинги, игровые семинары, ролевые, деловые игры и квесты.

Рассмотрим подробнее квест как перспективный метод формирования гражданской компетентности обучающихся. К преимуществам данного метода можно отнести высокий мотивационный потенциал, развивающий характер, практическое, ролевое включение всех участников в предлагаемую деятельность.

Понятие «квест» (транслит. англ. quest – поиск) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий как каждого игрока, так и всех участников игры. В ходе квеста обучающиеся в реальных условиях полностью «погружаются» в происходящее, активно включаются в предложенную деятельность. Квест дает возможность каждому участнику проявлять свои знания, способности, развивать навыки коммуникации, способствует сплочению участников команды. Задания, предложенные в квестах, элементы неожиданности и соревновательности способствуют развитию аналитических навыков, творческих способностей, фантазии. Квесты условно подразделяются на два вида:

- «живые» квесты (проводятся при непосредственном участии обучающихся, педагога на определенной территории);
- «виртуальные» квесты, или web-квесты (обучающиеся проходят игру на компьютере при наличии интернета) [4].

В нашем опыте работы с обучающимися активно используются «живые» квесты. Предлагаем алгоритм проведения квеста «Гражданин: права и обязанности», который ориентирован на деятельностное усвоение теоретического материала («административная и уголовная ответственность», «юридические термины», «права и обязанности граждан» и т. д.). В подготовке к проведению квеста мы выделяем следующие этапы:

1. **Цель и задачи квеста.** При подготовке квеста необходимо определить цель и задачи, которые планирует достигнуть педагог. При этом важно учитывать возрастную категорию участников, место проведения игры.

2. **Написание сценария** (планирование и подготовка квеста). На данном этапе необходимо придумать легенду, сюжет для квеста, форму его проведения, а также задачи, загадки, головоломки и задания, которые будут решать обучающиеся в процессе игры. При написании сценария следует выбрать вид квеста:

- линейный (задания выполняются по цепочке; разгадав одно задание, обучающиеся получают следующее);
- штурмовой (обучающиеся сразу получают все задания и точки-подсказки; путь решения выбирают самостоятельно).

3. **Пространство и ресурсы.** При подготовке квеста необходимо определить место его проведения (класс, актовый зал, библиотека, территория учреждения образования и т. д.), а также ресурсы, необходимые для проведения квеста (материальные ресурсы, технические ресурсы, интеллектуальные ресурсы).

4. **Определение даты проведения игры.**

Непосредственно сама образовательная квест-игра также имеет определенную структуру:

1) цель для игроков;
2) легенда, сюжет игры;
3) роли для игроков (зависят от легенды, сюжета игры), ролевые элементы (разделение на группы, индивидуальные ролевые задания, кооперирование игроков по каким-либо параметрам);
4) задания (вопросы, ключи-подсказки, загадки, головоломки);
5) игровой механизм (причинно-следственные связи игры, позволяющие игроку (игрокам) двигаться дальше по игре);
6) прохождение квеста (выполнение заданий);
7) результат (итоги, призы).

Квест «Гражданин: права и обязанности» был проведен в рамках сотрудничества кафедры педагогики БГПУ и ГУО «Гимназия № 32 г. Минска». Данный квест разработан аспирантом кафедры педагогики А. П. Калугиной и включен в цикл квестов по гражданскому воспитанию.

Участниками игры стали обучающиеся 9 класса гимназии в возрасте 14–15 лет. Отметим, что в этом возрасте у молодых людей активно формируются социальные интересы и жизненные идеалы, ориентации на внутреннее регулирование поведения, самооценку. Отмеченные особенности являются объективными предпосылками для формирования гражданской компетентности, поскольку отвечают внутренним потребностям обучающихся в познании окружающего мира, активности, общении, общественно значимых достижениях.

Модераторами игры явились члены студенческой научно-исследовательской лаборатории «Инновационное образование», которые не только участвовали в проведении игры, но и предлагали свои идеи по организации квеста.

Педагогической целью квеста «Гражданин: права и обязанности» явилось создание условий для формирования гражданской компетентности обучающихся 9 класса гимназии. В игре участвовали две команды обучающихся, которым была предложена следующая легенда: «В университете произошло очень странное, если не сказать загадочное исчезновение. Пропала книга. И не просто какая-нибудь, а весьма важная – “Всеобщая декларация прав человека”. Если ее не найти, студенты будут наделены только обязанностями и не иметь прав. Однако совет студентов после недолгих споров пришел к выводу, что права им все-таки нужны. А найти книгу смогут только девятиклассники гимназии № 32 – так было указано в тайном письме, найденном на месте исчезнувшей книги». Таким образом, целью участников игры – обучающихся 9 класса – был поиск пропавшей книги.

Поскольку квест проводился в двух аудиториях университета, для обучающихся была создана ситуация реального «погружения» в предложенные игрой обстоятельства. После оглашения легенды игры каждая команда получила ключи-подсказки, разгадав которые могла попасть на определенные этапы игры, находящиеся в двух разных аудиториях. В свою очередь, на каждом этапе квеста обучающимся было предложено выполнить задание. Ключи-подсказки участники игры получали у ведущего только после прохождения каждого этапа, то есть данный квест является линейным и предполагает выполнение заданий по цепочке.

Ключи-подсказки были различными и представляли собой зашифрованное указание на название этапа игры. Приведем пример подсказки для этапа «Права и ограничения».

Diritti e restrizioni
Los derechos y restricciones
Droits et restrictions
Rights and restrictions
უფლებები და შეზღუდვები
Prawa i ograniczenia
Oikeudet ia raioitukset

Отметим, что модераторы игры – члены СНИЛ – осуществляли регулирование и контроль прохождения определенных этапов игры обучающимися. Каждый этап имел название и предполагал участие каждого члена команды. Например, на этапе «Юридические уравнения» обучающимся было предложено решить различные уравнения, например, такие как X1 – X2 + X3 + X4 = ? , где

1. Возраст наступления совершеннолетия.
2. Возраст, когда выдают паспорт.

3. День Конституции Республики Беларусь.

4. Количество разделов в Коституции Республики Беларусь.

На этапе «Права и ограничения» команде предлагались 3 карточки. У команды была одна минута на обсуждение каждого ограничения, указанного на карточке. После этого обучающиеся должны были проинсценировать данное ограничение (например, «запрет детям до 16 лет находиться на улице с 23:00 до 06:00»).

Всего обучающимся было предложено пройти 7 этапов. По результатам прохождения каждого этапа члены команды получали часть послания. Когда все этапы были пройдены, каждая команда имела все части письма, однако прочитать его можно было только совместив послания-письма двух команд. В итоге прочтения игрокам было указано место, где находится исчезнувшая книга. Отметим, что все участники данного образовательного квеста как обучающиеся, так и модераторы, с увлеченностью, интересом, активностью принимали участие в игре, которая стала познавательным событием дня.

По окончании мероприятия обучающиеся – участники игры получили в качестве приза подарочное издание «Всеобщей декларации прав человека», которое является ключом-загадкой для проведения следующего квеста, запланированного социальными партнерами – кафедрой педагогики БГПУ и Гимназией № 32 г. Минска. По окончании квеста был проведен анализ данного мероприятия, по результатам которого сделан вывод о высоком мотивационном потеницале квеста и продуктивном деятельностном характере данного метода, что является важным условием для формирования гражданской компетентности обучающихся.

Таким образом, как показал наш опыт, в результате рефлексивно-деятельностного характера предложенного квеста обучающиеся не просто усваивают предложенный теоретический материал, у них развиваются такие ценные гражданские качества личности, как инициативность, ответственность, коммуникабельность, умение работать в команде, сотрудничать, лежащие в основе гражданской компетентности. Включение квестов в практику воспитательной работы способствует организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, которое гарантирует педагогически продуктивное познавательное общение в заранее запланированной образовательной области.

Литература

1. *Масленникова, В. Ш.* Педагогическая модель социально-ориентированной личности студента : метод. пособие / В. Ш. Масленникова. – Казань : ИСПО РАО, 2006. – 124 с.
2. *Митина, Е. В.* Становление гражданской компетентности старшеклассников в учебном процессе (на материале гуманитарных дисциплин) : автореф. дис. … канд. пед. наук / Е. В. Митина. – Тула, 2011.- 25 с.
3. *Мягкова, А. П.* Формирование гражданской компетентности у старшеклассников в воспитательном пространстве современной общеобразовательной школы : автореф. дис. … канд. пед. наук / А. П. Мягкова. – М., 2014. – 25 с.
4. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2. – Режим доступа: https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247. – Дата доступа: 01.02.2017.

References

1. *Maslennikova, V. Sh.* Pedagogicheskaya model sotsialno-oriyentirovannoy lichnosti studenta : metod. posobiye / V. Sh. Maslennikova. – Kazan : ISPO RAO, 2006. – 124 s.
2. *Mitina, Ye. V.* Stanovleniye grazhdanskoy kompetentnosti starsheklassnikov v uchebnom protsesse (na materiale gumanitarnykh distsiplin) : avtoref. dis. … kand. ped. nauk / Ye. V. Mitina. – Tula, 2011. – 25 s.
3. *Myagkova, A. P.* Formirovaniye grazhdanskoy kompetentsii u starsheklassnikov v vospitatelnom prostranstve sovremennoy obshcheobrazovatelnoy shkoly : avtoref. dis. … kand. ped. nauk / A. P. Myagkova. – M., 2014. – 25 s.
4. Obrazovanelnyy kvest – sovremennaya interaktivnaya tekhnologiya / S. A. Osyak [i dr.] // Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya. – 2015. – № 1–2. – Rezhim dostupa: https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247. – Data dostupa: 01.02.2017.