

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ СТУДЕНТОВ ГЕОГРАФИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

М.С. Безуглова, Т.В. Дымова, И.С. Шарова

Аннотация. *В статье рассмотрены понятия «квест» и «квест-технологии», как педагогической категории, выделены ее основные особенности. Проанализирована дидактическая игра как педагогическая технология, перечислены ее характерные признаки. Представлены элементы краеведческого квеста в соответствии с содержанием рабочей программы дисциплины «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона». Изучен опыт практического использования квест-технологий для формирования мотивации к обучению студентов географического профиля на геолого-географическом факультете Астраханского государственного университета. Дана характеристика используемых в процессе обучения городских квестов-приключений краеведческого характера. Использование квестов в учебном процессе показало высокую эффективность таких педагогических технологий для повышения мотивации студентов к освоению материала и использованию таких технологий в дальнейшей профессиональной деятельности.*

Ключевые слова: *квест-технологии, дидактическая игра, географическое образование, мотивация студентов, методы обучения, практика проведения квестов.*

Для цитирования: *Безуглова М.С., Дымова Т.В., Шарова И.С. Опыт использования квест-технологий для повышения мотивации к обучению студентов географического профиля в высшей школе // Преподаватель XXI век. 2021. № 1. Часть 1. С. 141–155. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-1-141-155*

© Безуглова М.С., Дымова Т.В., Шарова И.С., 2021



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

EXPERIENCE IN USING QUEST TECHNOLOGIES TO INCREASE THE MOTIVATION OF GEOGRAPHICAL STUDENTS TO STUDY IN HIGHER EDUCATION

M.S. Bezuglova, T.V. Dymova, I.S. Sharova

Abstract. *The article examines the concept of the quest and quest technology as a pedagogical category, highlighting its main features. The concept of didactic game as a pedagogical technology is analyzed, its characteristic features are listed. The elements of local history quest in accordance with the content of the working program of the discipline “Physical-geographical and socio-economic characteristics of the region” are presented. The article analyzes the experience of practical use of quest-technologies for the formation of motivation for teaching students of a geographic profile at the geological and geographical faculty of Astrakhan State University. Characteristics of urban quests-adventures of local history type used in the learning process are given. Summarizing the use of quests in the learning process showed the high efficiency of such pedagogical technologies to increase students’ motivation to master the material and use such technologies in further professional activities.*

Keywords: *quest technologies, didactic game, geographical education, motivation of students, teaching methods, practice of conducting quests.*

Cite as: M.S. Bezuglova, T.V. Dymova, I.S. Sharova. Experience in Using Quest Technologies to Increase the Motivation of Geographical Students to Study in Higher Education. *Prepodavatel XX vek. Russian Journal of Education*, 2021, No. 1, part 1, pp. 141–155. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-1-141-155

142

Новые требования федеральных государственных образовательных стандартов различных направлений подготовки студентов в высшей школе обуславливают условия для динамично развивающейся профессиональной деятельности преподавателя, способствуя формированию у него новых знаний и компетенций в области образовательных технологий [1]. Для того чтобы успешно и плодотворно работать в условиях современного образовательного учреждения, преподавателю не только самому все чаще приходится проявлять поисковую активность, но и вовлекать в такую активность студентов, используя различные методы

обучения, которые постоянно изменяются, усложняются и преобретают новые формы. В связи с такой тенденцией, в системе высшего образования чрезвычайно высок интерес к инновационным исследовательским методам обучения как разновидности современных образовательных технологий.

Для повышения конкурентоспособности и увеличения притягательности образовательного процесса, одним из инновационных исследовательских методов обучения является квест, который широко используется в дошкольных, школьных, дополнительных и вузовских учреждениях, поскольку имеет большое развивающее, обучающее,

воспитательное значение, является одним из условий формирования мотивации к приобретению знаний и формированию соответствующих компетенций у обучающихся.

В данной статье мы предпримем попытку выяснить влияние организуемых квестов на повышение мотивации к обучению студентов географического профиля, обучающихся на геолого-географическом факультете Астраханского государственного университета по направлению подготовки «География» и «Картография».

Поскольку в тексте статьи нами постоянно будут использоваться понятия «квест» и «квест-технология», считаем необходимым далее дать определения этим понятиям и сделать некоторые пояснения их особенностей.

Так, квест в переводе с английского языка означает приключенческую игру («Quest» — поиски, «Adventure» — приключение), требующую от участника игры решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [2; 3].

Возникновение квестов берет свое начало с первых книг-игр, созданных в 40-х годах прошлого века. Со временем такие книги преобразовались в книжки-квесты, а с появлением персональных компьютеров квесты стали выпускать как компьютерные игры с простым ходом действия и примитивной графикой. Появление 3D-графики привело к новому этапу развития игр жанра квест. Впервые квест из компьютера в жизнь перенес японец Тошимицу Такаги в 2004 году, создавший квест-комнату. Цель игроков в такой комнате заключалась в том, чтобы выйти из нее за определенный промежуток времени, решая при этом логические задачи. Далее этот жанр быстро начал популяризоваться в странах Азии, Европы и Америки, в которых используются различные виды квестов [2] (см. рис. 1).

Главная цель квеста заключается в выполнении определенных заданий и достижении конечного результата, который был обозначен организаторами игры. Задачи квеста формируются, исходя из цели, в частности, раскрытие способностей и творческого потенциала участников в процессе игры (см. рис. 2).

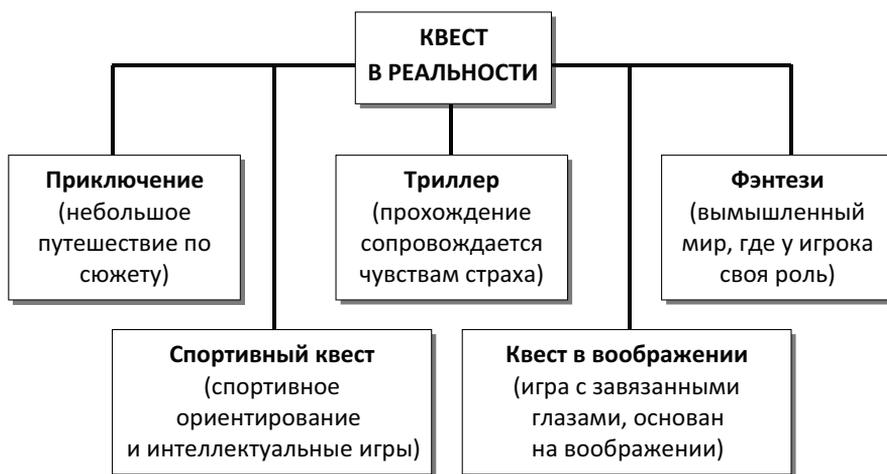


Рис. 1. Виды квестов



Рис. 2. Функции квеста

Другими задачами квеста могут быть:

- помощь в профессиональном самоопределении;
- наглядный показ возможностей использования полученных знаний;
- оказание психологической поддержки для снижения психологической напряженности;
- формирование позитивного настроения в процессе прохождения квеста;
- раскрытие способности к самостоятельному творческому мышлению;
- сплочивание участников посредством игры [4; 5].

Разнообразие квестов на современном этапе их развития достаточно велико (см. рис. 3).

В педагогической науке понятие «квест» определяется как специальным

образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий [6].

В отечественной педагогике аналогом термину «квест» является понятие «игра». Игра широко использовалась в образовательном процессе с середины 60-х годов прошлого века и являлась дидактическим средством обучения школьников. Под дидактической игрой понимается активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Кроме того, дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная

учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на победу [7].

Дидактическая игра представляет собой конкретную педагогическую техно-

логию проблемного обучения, включающую такие структурные элементы, как:

- моделируемый объект учебной деятельности;
- совместную деятельность участников игры;

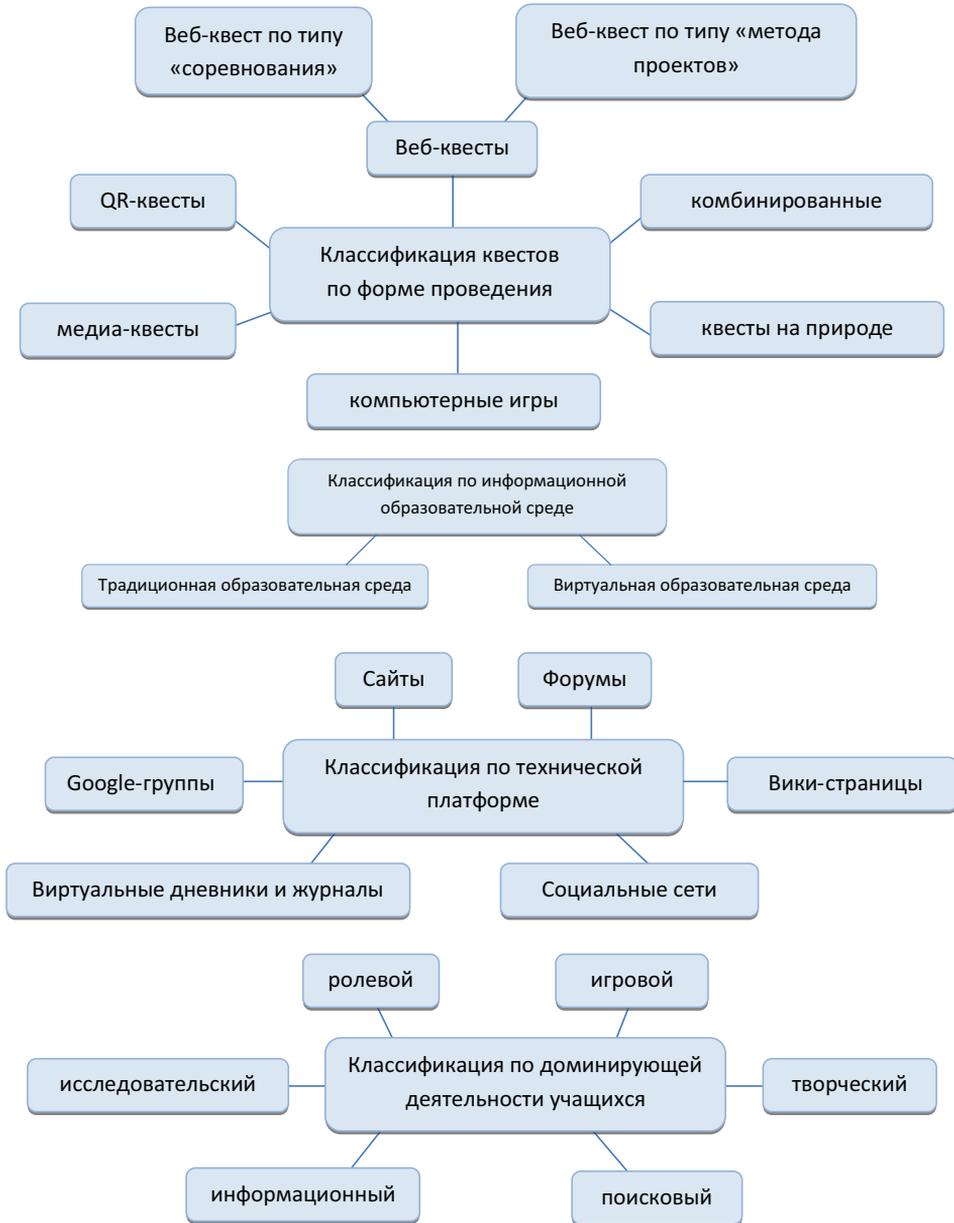


Рис. 3. Классификация квестов

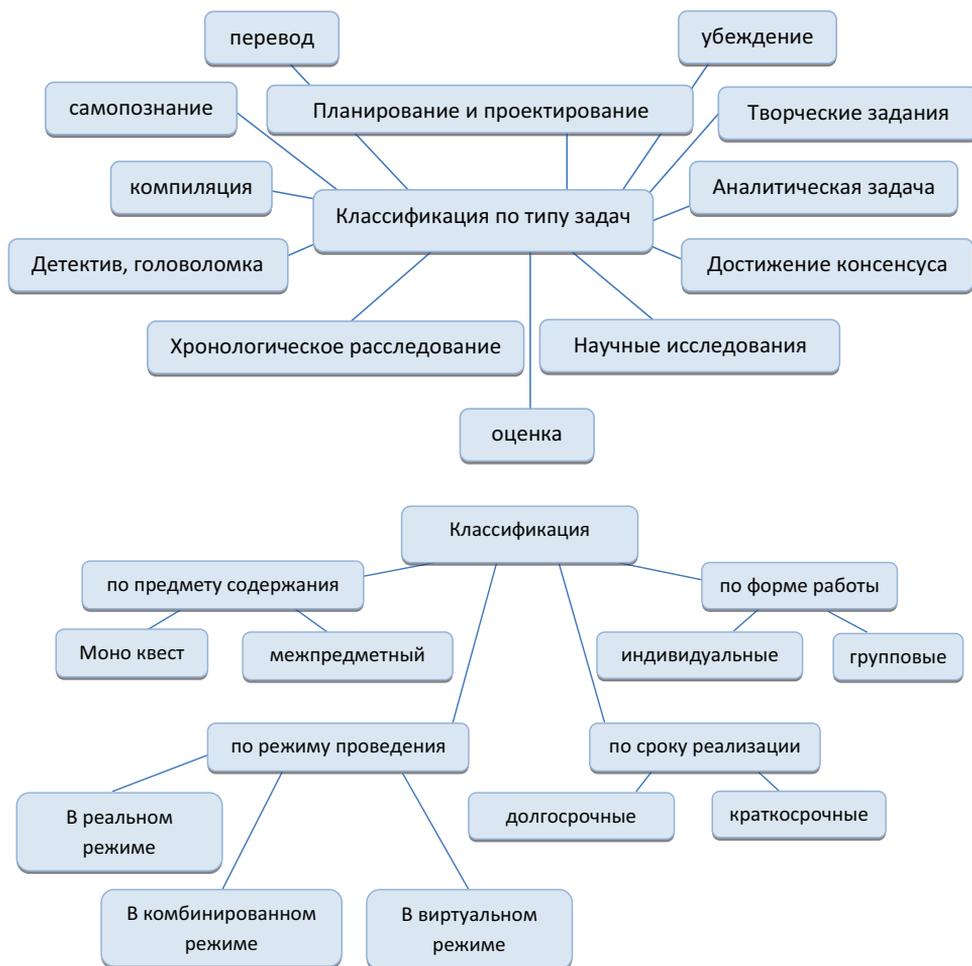


Рис. 3. Классификация квестов (окончание)

146

- правила игры;
- принятие решения в изменяющихся условиях;
- эффективность применяемого решения [8].

Таким образом, дидактическая игра может рассматриваться как педагогическая технология, поскольку характеризуется следующими признаками:

- 1) разрабатывается под конкретный педагогический замысел, заключающийся в более эффективной передаче знаний;
- 2) представляет цепочку подачи действий, операций, коммуникаций и

выстраивается строго в соответствии с целью, имеющей форму конкретного ожидаемого результата;

3) взаимосвязанная деятельность педагога и обучающихся с учетом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальной реализации человеческих и технических возможностей, диалогического общения;

4) элементы технологии должны быть воспроизводимы и гарантировать достижение запланированных результатов (требований ФГОС) всеми обучающимися;

5) наличие диагностических процедур, содержащие критерии, показатели и инструментарий изменения результатов деятельности [9].

Квест также можно отнести к педагогической технологии, поскольку характеризуется такими особенностями, как:

- образовательная цель осуществляется через игровую деятельность обучающихся и носит поисковый характер;
- самовыражению обучающихся способствует внедрение технических средств обучения;
- целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность обучающихся;
- может быть как индивидуальной, так и коллективной [10].

Квест-технологии имеют большое образовательное, развивающее и воспитательное значение, заключающееся в решении логических задач и головоломок, требующих от игрока смекалки и интеллекта; в активной практике, снижении психологической напряженности. Таким образом, в образовательном процессе при использовании квест-технологий обучающимися используется имеющийся багаж знаний, на практике задействуются полученные первичные навыки, формируются собственные умозаключения [3].

Впервые квест-технологии были использованы нами в образовательном процессе студентов, обучающихся по таким направлениям подготовки, как «География» и «Картография» на геолого-географическом факультете Астраханского государственного университета более трех лет тому назад по дисциплине «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона».

В качестве квест-технологии нами были выбраны городские квесты-приключения, позволяющие при их организации

задействовать городские парковые зоны, исторические и современные здания, объекты городской архитектуры, музеи, библиотеки, здание университета и прилегающей к нему территории. Так, маршрут проводимого нами краеведческого квеста по теме «Краеведение» был проложен по исторической (центральной) части города, в пределах пешеходных территорий (площадь им. В. И. Ленина, сквер в пределах Астраханского кремля, Братский сад) для того, чтобы студенты смогли в комфортных и безопасных условиях выполнять полученные задания [11].

По нашему мнению, преимущество квест-технологий для обучения студентов географического профиля заключается в перемещении по заданному маршруту, что является основополагающим компонентом для изучения географических особенностей местности и закономерностей ее развития.

Прежде чем мы использовали на занятиях краеведческие квест-технологии, нами был выявлен исходный уровень мотивации и знаний студентов по этой дидактической технологии (входной опрос с вариантами ответов «Да/Нет/Затрудняюсь ответить», в связи с чем им были заданы следующие вопросы:

1. Известно ли вам понятие «квест-технология»?
2. Сможете ли вы дать определение термину «квест-технология»?
3. Сможете ли вы объяснить, почему квест относится к педагогической технологии?
4. Считаете ли вы возможным использование квест-технологий в образовательном процессе?
5. Эффективно ли использование квест-технологий на занятиях?
6. Есть ли у вас потребность в использовании квест-технологий в образовательном процессе?

7. Известно ли вам что-либо об этапах применения квест-технологий?

8. Приходилось ли вам ранее применять квест-технологии?

На вопросы отвечали 22 студента 3 курса, обучающиеся по направлению «Картография» (группа ДКР-31) и 22 студента направления «География» (группа ДГЕ-31).

Анализ ответов студентов показал (см. рис. 4), что понятие «квест-технология» является для них малоизвестным, только некоторые опрошенные ответили на этот вопрос утвердительно. Не смогли дать определение термину «квест-технология» подавляющее число студентов, которые также не сумели объяснить, почему квест является педагогической технологией.

Однако большинство опрошенных студентов ответили утвердительно по вопросу использования квест-технологий в образовательном процессе и их эффективности на занятиях. Тем не менее большинство обучающихся не осознают своей потребности в использовании квест-технологий на своих практических занятиях, не представляют содержание этапов этой технологии в учебном процессе и никогда сами их не применяли.

Нами в течении одного учебного семестра у студентов 3 курса, обучающихся по направлению подготовки «Картография» (эксперимент), были использованы квест-задания краеведческого характера по дисциплине «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона» (см. табл.). У студентов, обучающихся по направлению «География», в этом семестре квест-технологии не были использованы (контроль).

В таблице приведен только один тип заданий по каждой теме, лежащий в основе краеведческого квеста. Разнообразное содержание дисциплины «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона» имеет широкие возможности для подготовки комплексного банка данных заданий разного уровня сложности и направленности и применения его в образовательном процессе студентов в качестве объяснения нового материала на лекциях, практико-ориентированных заданий на практических занятиях, заданий для самостоятельной работы.

Основными заданиями краеведческого квеста, находящимися в банке заданий, являются такие их виды, как компиляция, головоломка, творческое

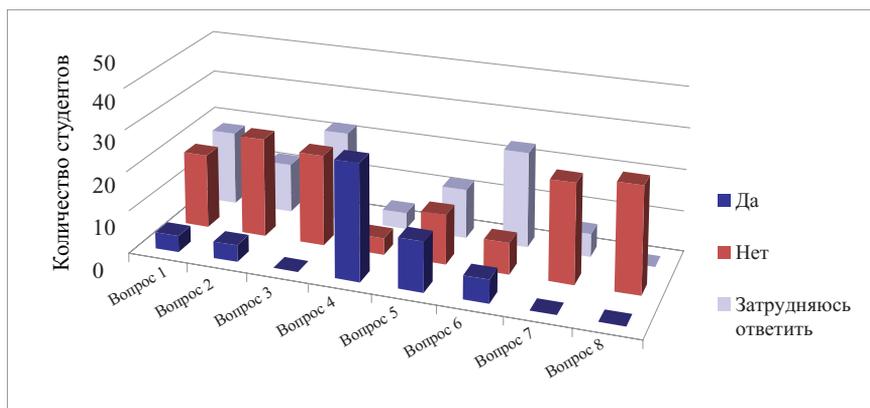


Рис. 4. Результаты входного опроса перед использованием квест-технологии

Таблица

Основные элементы краеведческого квеста в соответствии с содержанием рабочей программы дисциплины «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона»

Наименование темы и ее содержание	Примеры квест-заданий	Раскрываемые компетенции и особенности задания
<p>Тема 1. Географическое положение. <i>Местоположение на карте. Географические координаты. Краткая характеристика. Поясное и местное время.</i></p>	<p>Текст: Воевода И. С. Черемисинов при выборе места для астраханской крепости остановил свой выбор на высоком острове — Шабан-бугре, от русских получившем название Заячьего холма. «...Заячий со всех сторон к востоку окружен непроходимыми болотами, тинами, солончаками и частью лесом. С севера Волгою, тремя реками и большими ильменями. С полудня глубочайшим соляным озером до самого бугра... С запада Волгою, так что за 10 верст подойти к нему было невозможно, кроме лодок, коих татары в то время не имели» (Ключаревская летопись). К 1558 году деревянная крепость была построена и так была основана новая Астрахань. Задание: из предложенных планов местности выберите тот, что подходит под описание, изложенное в летописи.</p>	<p>Чтение топографических карт, ориентирование по сторонам света, краеведение, движение по азимуту. Записка с заданием заложена в бутылку, закопанную на местности. Отыскать бутылку и выкопать ее можно, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 2. Климат. <i>Служба наблюдения за состоянием погоды. Климатообразующие факторы. Общие черты климата. Характеристика сезонов года.</i></p>	<p>Текст: В Астрахани зима характеризуется неустойчивостью погоды, самый холодный месяц — февраль со среднемесячной температурой $-3,7^{\circ}\text{C}$. Для весны характерно быстрое нарастание тепла. Среднесуточная температура превышает 5°C с 29 марта, а 10°C — с 10 апреля. Лето начинается с устойчивого перехода температуры воздуха через 15°C в сторону повышения и заканчивается 26 сентября, когда температура снижается до 15°C. С конца мая до начала сентября длится жаркое лето со средней температурой выше 20°C. В июле среднесуточная температура регулярно превышает 25°C, а иногда и 30°C. Начало осени приходится на конец сентября, когда температура переходит через отметку в $+15^{\circ}\text{C}$ в сторону понижения. Задание: распределите в правильной последовательности предложенные таблички с климатограммами по месяцам года.</p>	<p>Чтение и анализ климатограмм, анализ розы ветров, ознакомление с основной характеристикой сезонов года, движение по азимуту. Задание и таблички с климатограммами подвязаны к веткам дерева, путь к которому можно найти, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 3. Геологическое строение и полезные ископаемые. <i>Тектоническое строение. Полезные ископаемые.</i></p>	<p>Текст: Геологическое строение Астраханской области обусловило образование на ее территории разнообразных полезных ископаемых. Основные полезные ископаемые региона: 1. Природный газ; 2. Нефть; 3. Поваренная соль; 4. Гипс; 5. Глина; 6. Песок; 7. Сера; 8. Бром; 9. Минеральная вода; 10. Лечебные грязи; 11. Опoki. Задание: найдите правильную последовательность табличек с изображением процесса промышленного и рекреационного использования полезных ископаемых региона.</p>	<p>Анализ возможностей использования полезных ископаемых, движение по азимуту. Задание и таблички расположены на земле и прикрыты камнями, найти это место можно, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 4. Рельеф. Особенности рельефа. <i>Общая характеристика равнин. Характеристика аккумулятивной равнины. Характеристика денудационной равнины. Влияние деятельности человека на процесс рельефообразования.</i></p>	<p>Текст: Наиболее высокая точка Астраханской области — гора Большое Богдо, которая имеет ассиметричное строение, крутые обрывистые склоны с востока, юго-востока, севера и более пологие западные. С каждым годом гора Большое Богдо становится выше, так как внутри горы находится соляной купол, который за год увеличивается примерно на 1 мм. Высота Большого Богдо над уровнем моря составляет 149,6 м, а над окружающей местностью более 171 м. Задание: выберите из предложенных изображений горы то, на котором изображена гора Большое Богдо. Посчитайте какой, при сохранении темпов роста, будет высота горы через 1000 лет, и какова будет дальность видимого горизонта с ее наивысшей точки.</p>	<p>Определение дальности видимого горизонта в зависимости от высоты точки наблюдения. Задание в виде записки и карточек закопано в приметном месте. Найти это место можно позвонив по телефону, номер которого собирается из цифр указанных на табличках в предыдущем задании.</p>

<p>Тема 5. Поверхностные и подземные воды. <i>Характеристика реки Волга. Характеристика озера. Сапранель. Каспийское море. Подземные воды.</i></p>	<p>Текст: Дельта Волги — самая большая речная дельта в Европе. Начинается в месте отделения от русла Волги рукава Бузан (в 46 км севернее Астрахани) и насчитывает до 500 рукавов, протоков и мелких речек. Основные рукава — Бахтемир, Камызяк, Старая Волга, Болда, Бузан, Ахтуба, Кигач (из них судоходен Бахтемир). Задание: на контурной карте найти основные речные рукава Волги и, обведя их, получить рисунок, карточку с изображением которого нужно выбрать из предложенных.</p>	<p>Работа с контурными картами, анализ гидрологической сети региона. Задание, карточка, контурная карта в пакете привязаны к воздушному шару и плавают на водной поверхности (у края фонтана, у берега).</p>
<p>Тема 6. Почвы. <i>Почвы и ее функции. Светло-каштановые почвы. Бурые полупустынные почвы. Пески. Почвы поймы. Почвы дельты. Почвы ильменно-бугровой равнины.</i></p>	<p>Текст: Астраханская область — это район пустынно-степного типа почвообразования. Территория области отнесена к Прикаспийской провинции светло-каштановых и бурых полупустынных почв, солончаковых комплексов, песчаных массивов и пятен солончаков. Большие участки в почвенном покрове Астраханской области занимают песчаные массивы. Основные массивы песков занимают правый и левый берега р. Волги в южной части области, где встречаются в виде отдельных разрозненных пятен. «Большой брат» известен, как самый высокий бархан в Астраханской области. Постоянно изменяясь под действием ветра, в разные годы он возвышается на 12-20 метров над степью. Задание: по географическим координатам на контурной карте отметить место нахождения песчаного бархана «Большой брат» — 46°25'47"N - 47°29'20"E и решение географического сканворда.</p>	<p>Работа с контурными картами, определение места на карте по географическим координатам, движение по азимуту. Задание и таблички расположены на земле и прикрыты камнями, найти это место можно, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 7. Растительный мир. <i>Флористический состав. Флора полупустынь. Флора Волго-Ахтубинской поймы. Растительный мир Каспийского моря. Лекарственные и ядовитые растения.</i></p>	<p>Текст: Астраханская область во флористическом отношении входит в Афро-Азиатскую пустынную область и в Прикаспийский округ Арало-Каспийской провинции Ирано-Туранской области Голарктики. Для округа характерны прикаспийско-туранские, циркумкаспийские и эндемики Северного Прикаспия. Степень флористического разнообразия выделяемых районов неодинакова. Наиболее флористически богаты районы, имеющие изрезанный рельеф (например, ильменно-бугровой район). Задание: отгадать загадки про растения, которые произрастают в Астраханской области, разделить предложенный список растений региона на два части — лечебные и ядовитые.</p>	<p>Анализ видового разнообразия растений региона, движение по азимуту. Задания подвязаны к веткам дерева, путь к которому можно найти, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 8. Животный мир. <i>Простейшие. Беспозвоночные животные. Позвоночные животные.</i></p>	<p>Текст: Фаунистический комплекс животных современной дельты Волги и прилегающих территорий довольно разнообразен. Он формируется под влиянием целого ряда абиотических и биотических факторов, важнейшим из которых являются географическое положение, почвы, влажность, климат и воздействие человека. Современная фауна Астраханской области насчитывает свыше 9 000 видов. Здесь обитают водные и наземные животные: обитатели степных, полупустынных и пустынных ландшафтов. Задание: соотнести названия основных представителей позвоночных видов с карточками с их изображениями.</p>	<p>Анализ видового разнообразия животного мира региона, движение по азимуту. Задания подвязаны к веткам дерева, путь к которому можно найти, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>
<p>Тема 9. История образования Астраханской области. <i>Присоединение к Русскому государству. Основание новой Астрахани. Образование губернии. Развитие с XVII до современного времени.</i></p>	<p>Текст: На территории региона обнаружены мезолитические памятники (XI–IX тыс. до н.э.), неолитические стоянки, стоянки прикаспийской культуры эпохи энеолита. В среднем бронзовом веке (4300–3800 лет назад) катастрофическая аридизация климата привела к опустыниванию, но во втором тысячелетии до н. э. произошло увлажнение климата. Этот кризис оказал влияние на экономику племен в позднем катакомбном и посткатакомбном времени, проявившуюся в их мобильности и в переходе к кочевому скотоводству. В VIII–X веках территории входили в состав Хазарского каганата. На территории региона была расположена столица Хазарского каганата</p>	<p>Расшифровка краеведческие анаграмм и ребусов, движение по азимуту. Задания спрятаны в капсуле, путь к которой можно найти, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>

Окончание таблицы

	<p>Итиль, разрушенная князем Святославом в 965 году. Позже здесь расселились половцы, которых в первой половине XIII века сменили монголо-татары, позже здесь проживали татары Астраханского ханства и казахи. В 1558 году Астраханское ханство было присоединено к Русскому государству. Астраханский край с тех пор является юго-восточным форпостом Русского государства.</p> <p>Задание: решение ребусов с зашифрованными названиями столиц государств, располагавшихся на территории Астраханской области, расшифровка анаграмм.</p>	
<p>Тема 10. Заселение региона.</p> <p><i>Многонациональная Астрахань. Заселение Астраханского края.</i></p>	<p>Текст: Многонациональность, оставаясь и по сей день отличительной чертой Астраханского края, накладывала свой отпечаток на его экономическое и культурное развитие. Выходцы из Средней Азии, Северного Кавказа поддерживали постоянные торговые отношения со своими соотечественниками. Переселенцы из Центральной России закладывали основы земледелия, распространяя среднерусский тип культуры. Немецкие колонисты занимались виноградарством, пивоварением, развивались конные и овчарные заводы, мануфактурное производство, делались первые попытки использования и обработки местного сырья.</p> <p>Задание: расшифровать текст и дать ответ на поставленные вопросы.</p>	<p>Расшифровка краеведческих вопросов с использованием предложенного ключа, движение по азимуту. Задания спрятаны в шка-тулке, путь к которой можно найти, опираясь на схему-подсказку (движение по азимуту).</p>

задание, аналитическая задача. В частности, студентам предлагалось прочесть и проанализировать картосхему; выполнить глазомерную съемку местности; считать QR-код; определить географические координаты какого-либо объекта; выполнить движение по азимуту по подсказкам; решить головоломку (ребус, шифр); отгадать загадки, составленные по краеведческим материалам; решить кроссворды, сканворды, sudoku; проанализировать абстрактные изображения для определения места, где расположено письмо со следующим заданием.

Для повышения мотивации к освоению учебного содержания дисциплины в группе ДКР-31 было создано две команды, которые соревновались между собой на скорость и качество выполнения заданий. В каждой команде был выбран капитан, который координировал действия всех членов команды и следил, чтобы все члены команды участвовали в игре. У каждой команды был необходимый перечень вспомогательной

атрибутики: карандаши, блокноты, линейки, компасы, шагомеры, дальнометры. Для выполнения определенных заданий разрешалось пользоваться телефонами и планшетами, но иногда требовалось решить задачи и загадки без их использования.

В конце семестра у студентов групп ДКР-31 и ДГЕ-31 был проведен контрольный тестовый срез теоретических знаний (см. рис. 5).

Как видно из диаграмм, у студентов группы ДКР-31 теоретическое содержание пройденной дисциплины освоено полностью, без существенных ошибок в воспроизведении знаний; более 86% обучающихся получили баллы от 80 до 100, что соответствует оценкам «хорошо» и «отлично» в соответствии с балльно-рейтинговой системой (БАРС) оценки, принятой в университете.

Студенты группы ДГЕ-31 освоили дисциплину частично, с пробелами, которые носят существенный характер; 35% процентов студентов получили 60–69 баллов, что соответствует оценке «удовлетворительно».

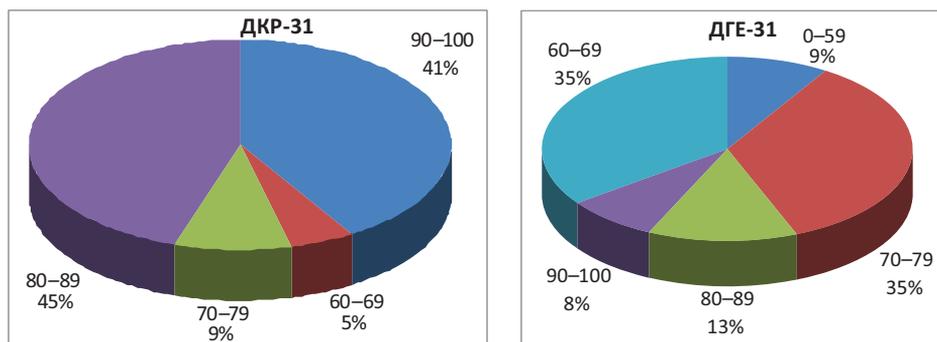


Рис. 5. Результаты итоговой проверки теоретических знаний студентов

Такую разницу в набранных студентами баллах мы видим в использовании квест-технологий на практических занятиях, которая позволила сформировать неподдельный интерес к изучаемым темам, поисковую активность в приобретении знаний. Студенты проявляли целеустремленность на занятиях, познавательный интерес к изучаемым темам, включение в диалоговое обсуждение, добросовестное выполнение заданий, желание работать в команде.

Среди студентов экспериментальной и контрольной группы было проведено анонимное тестирование с вариантами ответов «Да/Нет», включающее следующие вопросы:

1. Известно ли вам понятие «квест-технология»?
2. Считаете ли вы возможным использование квест-технологий в образовательном процессе?
3. Являются ли квест-технологии доступной и понятной формой закрепления полученных ранее знаний?
4. Возможно ли использование квест-технологий как способа проверки знаний и умений?
5. Одобряете ли вы регулярное использование квест-технологий в образовательном процессе?

Проанализировав полученные результаты, были построены графики (см. рис. 6, 7). Так, группа студентов ДКР-31, на занятиях которой использовались квест-технологии, на все вопросы ответили утвердительно и выразили надежду на их применение при прохождении других учебных дисциплин.

Группа студентов ДГЕ 31, освоившая материал дисциплины без использования квест-технологий, показала результаты с преобладанием ответа «нет». Однако эти студенты, много слышавшие об особенностях проведения занятий с использованием квест-технологий от обучающихся экспериментальной группы, были заинтересованы в использовании новых технологий, что отразили в ответах на последний вопрос.

Таким образом, опыт применения квест-технологий в образовательном процессе студентов, обучающихся по направлению «Картография», показал, что этот современный метод является успешным для формирования мотивации к формированию теоретических знаний и практических умений по дисциплине «Физико-географическая и социально-экономическая характеристика региона».

Мы полагаем, что применение квест-технологий через краеведческий

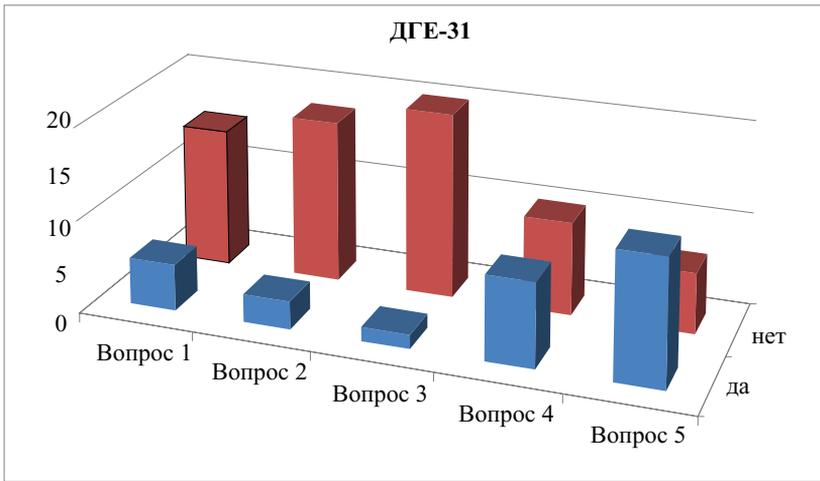


Рис. 6. Результаты итогового опроса студентов экспериментальной группы

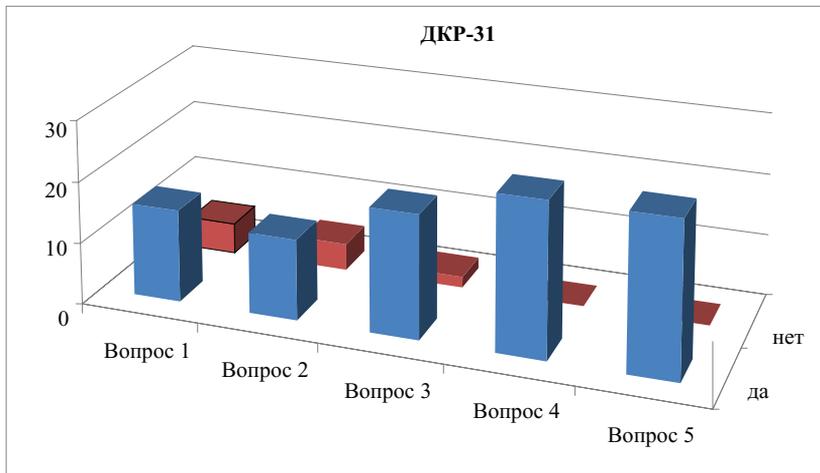


Рис. 7. Результаты итогового опроса студентов контрольной группы

квест для повышения мотивации студентов к обучению будет еще более эффективным, если:

1) построение содержания и логики процесса обучения студентов осуществлять с учетом специфических особенностей их будущей профессиональной деятельности;

2) использовать комплексную систему самых разнообразных постепенно усложняющихся заданий краеведческого

квеста, соответствующих уровню теоретической и практической подготовки студентов по предмету;

3) постоянно вводить квест-технологии в систему инновационных методов активного и интерактивного обучения в командах студентов;

4) преподавателям высшей школы активно осваивать квест-технологии и шире их применять в своей образовательной деятельности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. ФГОС ВО по направлениям бакалавриата. URL: <http://fgosvo.ru/fgosvo/92/91/4> (дата обращения: 20.01.2020).
2. Квест // Словари и энциклопедии на Академике. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518> (дата обращения: 15.01.2020).
3. Осяк, С.А., Султанбекова, С.С., Захарова, Т.В. Образовательный квест — современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 11.10.2019).
4. Иванова, Н.В. Использование спортивных квестов для физического развития учащихся и закрепления географических знаний // Современные проблемы географии: межвузовский сборник научных статей. сост. В.В. Занозин, М.М. Иолин, А.Н. Бармин, А.З. Карабаева. Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2017. С. 160–161.
5. Утегенов, Р.А. Квесты: типология, спортивные аспекты и перспективы развития // Экология России: на пути к инновациям: межвузовский сборник научных трудов / сост. Т.В. Дымова. Астрахань: Издатель: Сорокин Роман Васильевич, 2016. Вып. 14. С. 22–25.
6. Дмитриева, Е.В. Квест как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДОУ в рамках реализации ФГОС ВО. URL: <http://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatel'nogo-protsesta> (дата обращения: 15.01.2020).
7. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / под ред. П.И. Пидкасистого. М.: Российское педагогическое агентство, 1996. 602 с.
8. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии. М.: Роспедагенство, 1996. 268 с.
9. Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / сост. В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. М.: Школа-Пресс, 1998. 512 с.
10. Абрамова, И.Г. Активные методы обучения в системе высшего образования. М.: Гардарика, 2008. 103 с.
11. Ковшов, С.В. Краеведение как один из способов повышения эффективности учебного процесса // Вопросы образования. 2009. № 1. С. 211–222.

REFERENCES

1. *FGOS VO po napravlenijam bakalavriata* [Federal State Educational Standards for Higher Education for Bachelors' Degree Programs]. Available at: <http://fgosvo.ru/fgosvo/92/91/4> (accessed: 20.01.2020). (In Russ.)
2. *Kvest, Slovori i enciklopedii na Akademike* [Quest, Dictionaries and Encyclopedias on the Academician]. Available at: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518> (accessed: 15.01.2020).
3. Oсяк S.A., Sultanbekova S.S., Zaharova T.V. *Obrazovatelnyj kvest — sovremennaja interaktivnaja tehnologij* [Educational Quest — a Modern Interactive Technology]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya = Modern Problems of Science and Education*, 2015, No. 1–2. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (accessed: 11.10.2019). (In Russ., abstract in Eng.)
4. Ivanova N.V. *Ispolzovanie sportivnyh kvestov dlja fiziceskogo razvitija ucasihsj a zakreplenija geograficeskih znaniij* [Use of Sporting Quests for the Physical Development of Pupils and Consolidation of Geographical Knowledge]. In: *Sovremennye problemy geografii: mežvuzovskij sbornik naucnyh statej* [Modern Problems of Geography: Interuniversity Collection of Scientific Arti-

- cles, compiled], comp. by V.V. Zanozin, M.M. Iolin, A.N. Barmin, A.Z. Karabaeva. Astrakhan, Astrakhan State University, 2017, pp. 160–161. (In Russ.)
5. Utegenov R.A. Kvesty: tipologija, sportivnye aspekty i perspektivy razvitija [Quests: Typology, Sports Aspects and Prospects]. In: *Ekologija Rossii: na puti k innovacijam: mezvuzovskij sbornik naucnyh trudov* [Ecology of Russia: On the Path to Innovation: Interuniversity Collection of Scientific Works], ed. by T.V. Dymova. Astrakhan, Publ. Sorokin Roman Vasilyevich, 2016, vol. 14, pp. 22–25. (In Russ.)
 6. Dmitrieva E.V. *Kvest kak odna iz dejatel'nostnyh form organizacii obrazovatel'nogo processa DOU v ramkah realizacii FGOS VO* [Quest as One of the Activity Forms of Organizing the Educational Process of Preschool Educational Institutions in the Framework of the Implementation of Federal State Standards for Higher Education]. Available at: <https://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatel'nogo-protsessa> (accessed: 15.01.2020). (In Russ.)
 7. *Pedagogika. Ucebnoe posobie dlja studentov pedagogiceskih vuzov i pedagogiceskih kolledzej* [Pedagogy. Textbook for Students of Pedagogical Universities and Teacher Training Colleges], ed. by P.I. Pitkasilta. Moscow, Russian pedagogical Agency, 1996, 602 p. (In Russ.)
 8. Pidkastyj P.I. *Tehnologija igry v obucenii i razvitii* [Technology of Games in Training and Development]. Moscow, Ospaletto, 1996, 268 p. (In Russ.)
 9. *Pedagogika: Ucebnoe posobie dlja studentov pedagogiceskih ucebnyh zavedenij* [Pedagogy: Textbook for Students of Pedagogical Institutions], ed. by V.A. Slastenin, I.F. Isaev, A.I. Mishchenko, E.N. Shiyarov. Moscow, School Press, 1998, 512 p. (In Russ.)
 10. Abramova I.G. *Aktivnye metody obucenija v sisteme vyssego obrazovanija* [Active Learning Methods in Higher Education]. Moscow, Gardarika, 2008, 103 p. (In Russ.)
 11. Kovshov S.V. Kraevedenie kak odin iz sposobov povysenija effektivnosti ucebnoho processa [Local History as One of Ways of Increasing of Educational Process Efficiency]. *Voprosy obrazovanija = Educational Studies*, 2009, No. 1, pp. 211–222. (In Russ., abstract in Eng.)

Безуглова Марина Сергеевна, кандидат географических наук, кафедра географии, картографии и геоинформатики, Астраханский государственный университет, marinadenis@yandex.ru

Marina S. Bezuglova, PhD in Geography, Associate Professor, Geography, Cartography and Geo-informatics Department, Astrakhan State University, marinadenis@yandex.ru

Дымова Татьяна Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра экологии, природопользования, землеустройства и безопасности жизнедеятельности, Астраханский государственный университет, tdimova60@mail.ru

Tatyana V. Dymova, PhD in Education, Associate Professor, Ecology, Nature Management, Land Management and Life Safety Department, Astrakhan State University, tdimova60@mail.ru

Шарова Ирина Сергеевна, кандидат географических наук, доцент, кафедра географии, картографии и геоинформатики, Астраханский государственный университет, kerina-best@mail.ru

Irina S. Sharova, PhD in Geography, Associate Professor, Geography, Cartography and Geo-informatics Department, Astrakhan State University, kerina-best@mail.ru

Статья поступила в редакцию 20.08.2020. Принята к публикации 17.11.2020

The paper was submitted 20.08.2020. Accepted for publication 17.11.2020