

УДК 372.8  
ББК 74.202

DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-246-256

## КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ. АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА

О. Е. Малова

**Аннотация.** В статье подробно рассматривается образовательный квест как эффективная технология обучения учащихся в общеобразовательном учреждении, предлагается алгоритм создания образовательного квеста. Автор статьи обращает внимание читателей на преимущества выбранной им технологии, подчеркивает отличия данной технологии от других игровых технологий, обращает внимание на преимущества образовательных квестов, а также приводит собственный алгоритм написания квеста. Автор статьи предлагает 11 вариантов заданий, которые стоит включить в квест, а также рассматривает способы перемещения между этапами, виды локаций, время проведения, тематику, логические связи. Знакомит читателей с существующими классификациями квестов. Предложенный алгоритм создания образовательного квеста может быть использован педагогами, старшеклассниками, студентами, а также методистами, желающими внедрить квест-технологию в образовательный процесс учебных учреждений.

**Ключевые слова:** квест-технология, образовательный квест, игровые технологии, алгоритм создания образовательного квеста, интерактивное обучение.

**Для цитирования:** Малова О. Е. Квест как эффективная технология обучения в общеобразовательном учреждении. Алгоритм создания образовательного квеста // Наука и школа. 2024. № 6. С. 246–256. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-246-256.

© Малова О. Е., 2024



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

## QUEST AS AN EFFECTIVE LEARNING TECHNOLOGY IN A GENERAL EDUCATION INSTITUTION. THE ALGORITHM OF CREATING AN EDUCATIONAL QUEST

**O. E. Malova**

**Abstract.** *The article discusses in detail the educational quest as an effective learning technology, suggests the algorithm for creating an educational quest. The author of the article discusses the advantages of this technology, emphasizes the differences between this technology and other gamification technologies. The author draws the attention of the readers to the advantages of the educational quests, and suggests her own algorithm of writing educational quests. The author presents eleven variants of tasks that should be included in the quest, and also describes ways to move between the stages, types of locations, the time of the event, subject matter and logical connections. The author introduces readers to the existing classifications of quests. The proposed algorithm for creating educational quests can be used by teachers and students, as well as by methodologists who want to implement the quest technology into the learning process of educational institutions.*

**Keywords:** *quest technology, educational quest, gamification technologies, techniques for creating educational quests.*

**Cite as:** Malova O. E. Quest as an effective learning technology in a general education institution. The algorithm of creating an educational quest. *Nauka i shkola*. 2024, No. 6, pp. 246–256. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-246-256.

Современный образовательный процесс требует от педагога различных знаний, умений и навыков. Сегодня важно выбирать интерактивные формы и методы обучения, которые способствуют лучшему усвоению образовательного материала обучающимися. «Интерактивное обучение – это обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знания добываются в совместной деятельности через диалог, полилог между учителем и учениками» [1, с. 177]. Игровые технологии, безусловно, являются важной составляющей интерактивного обучения.

Высокая результативность игровых технологий давно доказана и не вызывает сомнений. Действительно, обучающиеся разного возраста – от дошкольников до студентов вузов – в процессе игры становятся активнее, у них пропадает страх ошибиться, и, как следствие, появляется познавательный интерес, повышается мотивация и развивается креативное мышление. «Однако практика показывает, что исследовательская активность у наших детей развита слабо. И связано это с недооценкой образовательных возможностей игры как фундаментальной культурной деятельности» [2, с. 18]. «Игра способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений, физическому, умственному и нравственному воспитанию детей» [3, с. 325].

В различных научных трудах по педагогике неоднократно подчеркивалась огромная роль игры в процессе образования и воспитания. Так, К. Д. Ушинский считал, что «игра – отчасти собственное создание человека, и оно не проходит бесследно, а в известной мере содействует формированию его личности» [4, с. 202]. По мнению А. С. Макаренко, игра «приучает человека к тем физическим и психологическим условиям, которые необходимы для работы» [5, с. 375]. Таким образом, значение игровой технологии в педагогике сложно переоценить.

Одной из разновидностей игровых технологий является квест-технология. Квест в переводе с английского обозначает «поиск» и имеет ряд особенностей. Часто под квестом понимают любую игру по станциям, подразумевающую выполнение различных заданий. Но в таком случае квест не будет отличаться от игры-вертушки, викторины и станционки. Методисты и педагоги, которые активно работают с квест-технологией, подчеркивают уникальность данного формата. Квест требует «от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету» [6, с. 4]. А значит, мы имеем дело с единой историей, в которой составляющие будут связаны друг с другом. «Квест должен содержать следующие элементы: сюжет и легенда игры, задания и препятствия, конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Отличительным элементом будет являться рефлексия участников своей деятельности» [6, с. 5]. Сам термин пришел из компьютерных игр, «где словом “квест” называют жанр игр, где герой путешествует по игровому миру, выполняя задания согласно сюжету, разыскивая определенные предметы и других персонажей» [7, с. 4].

Необходимость поиска в квест-технологии позволяет отнести данную технологию не только к игровой, но и к проектной. «Учащиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения в выборе темы и ее представлении для обсуждения на занятии» [8, с. 14]. По мнению Е. А. Игумновой, квест-технология носит интегрированный характер. «Алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения. Образовательные “продукты”, выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа-презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты связаны с методом проектов. Интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения» [9].

Таким образом, на наш взгляд, квест обладает важными отличительными чертами. Все его задания должны быть связаны между собой сюжетной линией и вести к единому итогу – «находке», то есть поиск должен быть завершен в финале игры. Квест всегда включает в себя несколько этапов – станций, прохождение которых приводит к общему ответу, результату, выводу. Именно это будет способствовать ощущению системности и логичности, а также поможет участникам почувствовать ситуацию успеха. Если же, помимо названных особенностей, квест связан с образовательной деятельностью и ставит своей целью усвоение/обобщение/закрепление той или иной темы, осваиваемой участниками, то корректнее говорить об образовательном квесте как об одной из разновидностей квеста.

Интерактивное обучение в целом «стоит рассматривать как многомерное явление. Оно решает одновременно три задачи: 1) учебно-познавательную (предметную); 2) коммуникативно-развивающую (связанную с общим эмоционально-интеллектуальным фоном процессов познания); 3) социально-ориентационную (результаты которой применяются за пределами учебного пространства и времени)» [1, с. 178]. Все это может быть отнесено и к образовательному квесту в частности, кроме того, стоит отметить ряд конкретных преимуществ квест-технологии:

1. Квест не воспринимается участниками как что-то сложное, и его мнимая легкость позволяет ликвидировать стресс у обучающихся.
2. За счет проведения различных этапов происходит смена деятельности, что благотворно влияет на восприятие образовательного материала. Дети

меньше устают, у них не возникает ощущения рутинности происходящего, это также способствует «формированию навыков рационального использования времени» [8].

3. Связь этапов и нахождение общего итога позволяют создать систему и избежать фрагментарности знаний.
4. Технология является универсальной и подходит для любого школьного возраста, а также является подходящей не только для проведения образовательного занятия, но и любого воспитательного события. Может быть использована при изучении нового материала, при закреплении, а также на этапе контроля.
5. Квест является популярным видом досуга у школьников, следовательно, располагает учащихся к участию, значительно повышая мотивацию.

Педагоги зачастую не решаются использовать данную технологию в силу кажущейся им сложности и масштабности ее подготовки, непонимания, с чего же начать, и отсутствия представлений об отличительных особенностях квеста.

Несмотря на то, что по поисковому запросу «образовательный квест» Интернет предложит более миллиона ответов, в научной литературе представлено недостаточно работ, посвященных квест-технологии, что также является причиной относительно редкого использования педагогами данного формата занятий. Размещенные в Интернете материалы скорее содержат в себе лишь общие сведения об образовательном квесте, подчеркивают уникальность данной технологии, носят рекламный характер, но не дают педагогам четких алгоритмов и инструкций по созданию собственных игр. Тем не менее существуют классификации, связанные с отличительными чертами образовательных квестов. И. Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведем ее здесь в сокращении. «Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиаквесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда)» [10, с. 138–140].

Автор данной статьи предлагает алгоритм написания образовательного квеста. Исходя из предложенной выше, существующей в научной литературе классификации, данный алгоритм подходит для краткосрочных групповых квестов в реальном режиме с различными структурами сюжетов и любым предметным содержанием.

#### **Алгоритм создания собственного образовательного квеста.**

Необходимо ответить на несколько важных вопросов и таким образом составить представление о планируемом мероприятии.

##### **I. Вопросы.**

##### **1. ЧТО? Определитесь, какой квест вы планируете:**

- квест по предмету / области науки;
- квест по одной из тем определенной учебной дисциплины на этапе усвоения/закрепления/проверки;
- межпредметный квест;
- квест, приуроченный к памятной дате или определенному событию.

Необходимо точно понимать выбранную тематику и место данной темы в учебном планировании. Далее стоит определить основную идею квеста. «Для вербализации идеи можно написать краткую аннотацию квеста в одно-два предложения, передающую суть истории, ее основную драматическую коллизию» [7, с. 8]. Впоследствии данная аннотация станет основой для сценария квеста.

## 2. ГДЕ?

- Квест в школе (несколько этажей / несколько кабинетов / один кабинет);
- квест в школьном дворе;
- в парке/сквере.

Необходимо внимательно изучить имеющиеся локации и ресурсы, так как от данного выбора зависят варианты заданий и определение тайминга.

## 3. КОГДА?

- На уроке / на нескольких уроках / на внеурочной деятельности / после уроков;
- в учебное время / в выходные / в каникулы;
- в течение (точное количество) минут.

Четко расписанный тайминг позволяет не допустить накладок во время проведения квеста, а также исключить у участников квеста ощущение затянутости мероприятия. Важно понимать, сколько длится как квест в целом, так и отдельные этапы в рамках игры. Необходимо также заложить время на переходы между этапами (если переходы запланированы).

## 4. КТО? ДЛЯ КОГО?

- Учитель или несколько учителей – для обучающихся конкретного класса / параллели / нескольких параллелей / всей образовательной организации;
- старшеклассники под руководством педагога – обучающимся младших классов;
- одна группа учащихся класса – другой группе учащихся этого класса;
- родители – обучающимся;
- обучающиеся – родителям;
- обучающиеся – учителям;
- выпускники – родителям/учителям/обучающимся.

## 5. КАК?

Вопрос «как?», безусловно, является главным вопросом, требующим тщательной проработки. Как было сказано выше, этапы в квесте связаны между собой, необходимо выбрать вид данной связи, понять, как будет строиться маршрут.

II. Виды связи между этапами.

### 1. Деталь на каждом этапе – итог в конце.

На каждом этапе командам выдаются детали / иллюстрации / части пазла. На последнем этапе, используя выданные детали, необходимо собрать пазл / выполнить финальное задание / составить опорную схему.

### 2. Подсказки.

Подсказки, выданные на каждом этапе, помогают ответить на финальный вопрос, решить финальную задачу.

Подсказки могут выдаваться лишь за успешно выполненные задания, следовательно, меньшее количество подсказок усложняет выполнение финального задания.

Также подсказки могут быть указанием на место, в котором находится «клад»: задания, призы, «шпаргалки».

3. Объединение двух этих типов. Участники получают как детали, необходимые для решения финального задания, так и подсказки, которые будут необходимы в конце игры. Таким образом, итоговое задание представляется более сложным и мас-

штабным. Типы связи между этапами, безусловно, влияют на организацию финала образовательного квеста.

Методисты, работающие над квест-технологией, предлагают несколько возможных вариантов завершения игры: «Финиш квеста возможен вариативный: 1) появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени; 2) до окончания установленного времени; 3) с появлением первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно» [7, с. 11]. По мнению автора статьи, необходимо в формате образовательного квеста дать возможность всем участникам пройти игру до конца и выполнить финальное задание. Предложенные 2-й и 3-й варианты, на наш взгляд, являются не очень удачными с точки зрения усвоения образовательного материала. Безусловно, время прохождения квеста, а также качество прохождения этапов и выполнения финального задания должно повлиять на итоговый результат игры, но квест по возможности должен быть пройден целиком всеми его участниками.

Не менее важно определиться и с типом перемещения между этапами, так как понимание того, как будет организован переход между станциями, очень важно.

В литературе существует следующая классификация: «в зависимости от сюжета квесты могут быть 1) линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут; 2) штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач; 3) кольцевыми, они представляют собой тот же “линейный” квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными» [11].

Автор данной статьи, предлагая способы перемещения между этапами, опирается на указанную выше классификацию.

III. Перемещение между этапами.

1. Участники не перемещаются, остаются на одном месте.

Несмотря на то, что квест предполагает смену этапов, это не значит, что для этого обязательно менять локации. Участники могут находиться в одном кабинете, а трекары (ведущие этапов) будут приходить к ним, либо один трекакер проведет все этапы, меняя задания. Данный тип перемещения подходит для линейного и кольцевого квестов и будет оптимален в том случае, если невозможно задействовать множество локаций для организации игры.

2. Участники перемещаются по маршрутному листу.

Участники перемещаются по маршрутному листу, в котором четко прописан порядок проведения этапов. Этот тип перемещения оптимален для линейного и кольцевого квестов и способствует четкой организации мероприятия.

3. Участники переходят с этапа на этап с помощью подсказок.

После прохождения очередного этапа участники получают подсказку, которая помогает понять, на какой следующий этап им необходимо прийти (решение математического примера помогает узнать номер кабинета, в котором будет проходить новый этап / разгадывание ребуса, в котором зашифровано название следующей станции и т. д.). То есть маршрут прописан заранее, но у команд отсутствует информация о нем. Подобный тип подойдет для линейного и кольцевого квестов и поможет сделать игру еще увлекательнее, включив в нее дополнительные задачи.

4. Участники после каждого этапа узнают, куда им двигаться дальше (метод «пейджера»).

После каждого пройденного этапа один из участников команды – «пейджер» – отправляется к организаторам мероприятия, чтобы узнать, какой из этапов свободен.

После чего команда отправляется на новый этап. Данный тип может подойти только для штурмового квеста. «Пейджера» стоит использовать в играх, на которых не обозначено четкое количество времени на каждый этап, так как невозможно точно просчитать, сколько времени участниками будут выполняться задания.

5. Маршрут не прописан, участники перемещаются хаотично.

Также подходит для штурмового квеста. Команды смотрят, какой из этапов свободен, и отправляются на него.

Данный формат может быть использован, когда количество этапов превышает (минимум на 3) количество команд, участвующих в квесте, и обеспечивает участникам свободный выбор следующей игры.

Участвуя в многочисленных образовательных и воспитательных квестах, мы обратили внимание, что очень часто этапы игры дублируют друг друга, а по сути под видом разных заданий учащимся предлагается выполнять одно и то же. Ведь ответы на вопросы викторины / разгадывание кроссвордов и отгадывание загадок – это один и тот же тип мыслительных операций. Анализируя существующие классификации квестов, можно заметить, что в методической литературе не представлена классификация, которая бы определяла варианты заданий во время игры.

В связи с этим автором данной статьи, исходя из личного опыта, был разработан список вариантов заданий, который может быть использован для создания образовательного квеста в общеобразовательной организации.

IV. Варианты заданий.

В процессе подготовки квеста необязательно использовать все из 11 вариантов, иначе квест может получиться информационно перегруженным и не будет соответствовать оптимальному таймингу. В рамках проведения этапа можно комбинировать 2–3 варианта. Не стоит повторять варианты в ходе квеста. Используйте один вариант один раз. Данные варианты заданий универсальны и подходят для обучающихся разного возраста: с 1-го по 11-й класс, варьируется лишь сложность содержания заданий.

1. «Ответ – скажи».

Данный вариант предполагает любые игры по принципу «вопрос-ответ». Викторины, кроссворды, загадки, «хитрые вопросы», логические задачи. Возможны по любым темам, любому предмету и в любом классе.

2. «Сочини – напиши».

Необходимо создать собственный текст: написать сочинение-миниатюру, сочинить стихотворение, придумать сказку или рассказ определенной тематики, дописать альтернативную концовку известного произведения. Возможны дополнительные условия: тематика, герои, использование определенного предложенного списка слов, создание акростиха, «буриме» (последние слова в строчках уже даны). Примеры: сказка о безударных гласных в корне; стихотворение о гипотенузе; мини-сочинение «Что я узнал вчера на уроке»; альтернативный финал повести «Бедная Лиза» Н. М. Карамзина; акростих «Теория относительности» и т. д.

3. «Смотри – найди».

В обозначенной области (кабинет, коридор, площадка) необходимо найти что-то, указанное трекером: предметы / подсказки / детали пазла / иллюстрации. Далее найденное может быть использовано в финальном задании или может быть совмещено с вариантами заданий «Собери – систематизируй» или «Соотнеси – распредели». Кроме того, к этому же варианту заданий будет относиться задание с предложенным поиском информации в тексте.



Примеры: найти наименования жанров эпического рода; химические элементы; животных, проживающих в тундре; фотографии, относящиеся к 1980-м гг.; предметы, которые являются проводниками электрического тока; факты из жизни известного деятеля и т. д.

4. «Собери – систематизируй».

Необходимо распределять детали/слова/иллюстрации/предметы по различным группам, классифицировать по определенным признакам. Пример: распределить литературные произведения по авторам / жанрам / времени написания; города – по странам; животных – по природным зонам; элементы периодической таблицы – по группам химических элементов; исторические события – по времени правления императоров и т. д.

5. «Соотнеси – распредели».

Важно соотнести одно с другим: понятие и его толкование; автора и его произведение; страну и ее столицу; уравнение и его решение; событие и его дату и т. д.

6. «Нарисуй – представь».

Необходимо создать иллюстрацию и презентовать созданное. Например, создать комикс с правилами по любому предмету; создать рекламу музыкального произведения / открытия ученого / книги; нарисовать афишу мероприятия; сделать опорный конспект по одному из заданий ЕГЭ по любому предмету и т. д.

7. «Отгадай – расшифруй».

Данный вид задания предполагает различные ребусы и шифры. Задача – разгадать. Зашифрованы могут быть названия, тексты, события. Виды шифровки могут быть различными: лингвистические, знаковые, математические и т. д. Задания подобного типа часто используются на олимпиадах по русскому языку.

8. «Запомни – воспроизведи».

Участникам могут быть предложены видеоролики, картины, оформленный интерьер, разложенные в определенном порядке предметы. Задача – запомнить увиденное, а затем воспроизвести: рассказать, нарисовать, повторить, ответить на вопросы.

Помогает развить внимательность и наблюдательность. Примеры: ответить на вопросы после увиденного видеосюжета; запомнить последовательность предметов и воспроизвести ее или заметить ошибку в измененном порядке вещей; воссоздать увиденную картину и т. д.

9. «Поставь – сыграй».

Данное задание предполагает любое сценическое воплощение задания. Возможно разыграть собственную историю, созданную в ходе задания «Сочини – напиши»; инсценировать сцены литературного произведения; составить «Живую картину», воспроизводящую известное художественное полотно, разыграть сюжет, зачитываемый трекером; инсценировать историческую ситуацию и т. д.

10. «Исправь – отредактируй».

Задача – находить ошибки различных типов (орфографические, пунктуационные, речевые, грамматические, фактические) в словах, предложениях, текстах и исправлять их. Может быть предложена подсказка: «Необходимо найти 2 орфографические, 1 пунктуационную и 3 грамматические ошибки и т. п.». Данный формат поможет развить читательскую грамотность и зоркость. Так как среди видов ошибок указаны фактические, то подобный этап может использоваться на квесте любой тематики. В таком случае будет необходимо находить ошибки в утверждениях, выбирать верные и ложные высказывания, замечать ошибки в наименованиях, датах, изложении фактов. Игра «Правда или фейк» также относится к данному типу этапа и помогает развить критическое мышление.



## 11. «Проектируй – создавай».

Участники могут попробовать создать собственный проект по готовому шаблону: продумать цели, задачи, ход реализации и т.д. Пример: придумать план проведения Дня математики в школе. Необходимо определить целевую аудиторию, отобрать список мероприятий в течение данного дня, продумать оформление помещений. Также возможно создавать тексты новой природы – переработать предлагаемый текст в новую форму: схему, таблицу, страницу в социальной сети, диаграмму, инфографику и т. д.

Использование данного перечня вариантов заданий будет способствовать тому, что этапы во время игры будут разнообразны и тем самым помогут повысить познавательный интерес участников.

К написанию и проведению квеста педагог может привлечь старшеклассников, которые смогут самостоятельно разработать задания для этапов. Педагог должен определить тему, которую он готов дать для подготовки этапа каждому старшекласснику-организатору, а также вариант задания, подходящего к данной теме. Например: Правописание чередующихся гласных в корне – «Нарисуй. Представь». И участникам на этапе будет необходимо создать информационный плакат, который поможет запомнить чередующиеся корни и слова-исключения. Беспозвоночные – «Ответь. Скажи». Организатору будет необходимо подготовить викторину или кроссворд по данной тематике. Дворцовые перевороты – «Проектируй. Создавай». Участникам может быть предложено придумать оформление телеграм-каналов участников Дворцовых переворотов и подобрать подходящие посты, которые могли бы быть размещены на подобных страницах. Вариации могут быть различными. Подобный подход поможет привлечь старшеклассников к подготовке квеста, а также поможет развить у них ответственность и креативное мышление. «Квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирования заданий и условий их выполнения. Данная форма работы позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление» [12, с. 8].

Автору данной статьи подобная классификация заданий представляется логичной и универсальной, что неоднократно было подтверждено во время практики проведения квестов среди обучающихся разного возраста.

## V. Проверка написанного образовательного квеста.

Составив квест, проверьте его, вновь обратившись к алгоритму. Посмотрите, все ли пункты плана вы учли при составлении игры.

Думается, что педагоги, которые познакомятся с данным алгоритмом, смогут создавать свои образовательные квесты, что позволит повысить познавательную активность и мотивацию учащихся, развить креативное и критическое мышление, будет способствовать психологической разрядке и созданию благоприятного эмоционального фона в ученическом коллективе, а также лучшему усвоению образовательного материала.

Также стоит отметить, что квест позволяет обучающимся «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, также квест можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций (soft skills и hard skills)» [12, с. 7].

Использование предложенного автором алгоритма должно облегчить этап подготовки образовательных квестов за счет структурированности изложенного материала. Рекомендуем проводить образовательные квесты 2–3 раза в триместр/четверть, в таком случае данная технология сможет раскрыть свои преимущества, указанные выше, в полном объеме.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Граблина Н. В.* Чтобы сердце думало, или Философия нравственности: пособие по литературе для педагогов, родителей, студентов и школьников. Дзержинский Московской обл.: О-во «Семь Я», 2024. 304 с.
2. *Обухов А. С.* Развитие исследовательской деятельности учащихся. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Национальный книж. центр, 2015. 228 с.
3. *Иоффе А. Н.* Книга о полезном, здоровом и вкусном образовательном занятии: открытый путеводитель с образцами и рекомендациями для размышлений, творческого использования и потенциалом профессиональной переработки. 2-е изд., испр. Ярославль: Академия 76, 2023. 456 с.: ил.
4. *Яцковец А. С.* Взгляды отечественных и зарубежных ученых на феномен игры // Изв. Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. 2008. № 68. С. 190–205.
5. *Макаренко А. С.* Игра // Макаренко А. С. Сочинения. М., 1951. Т. 4. С. 373–383.
6. *Педченко А. Ф., Артемьева А. Н.* Квест-технология в образовательном учреждении: учеб.-метод. пособие. Новосибирск, 2020. 67 с.
7. Создаем приключение с чистого листа: метод. рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / сост. М. С. Костина. Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. 26 с. URL: <http://infomania.ru/map/wp-content/uploads/2019/04/Sozdaem-prikluychenie-s-chistogolista.pdf> (дата обращения: 02.08.2024).
8. *Бычков А. В.* Метод проектов в современной школе. М.: Изд-во МГУ, 2000. 100 с.
9. *Игумнова Е. А., Радецкая И. В.* Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. URL: <https://scienceeducation.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 23.10.2024).
10. *Сокол И. Н.* Классификация квестов // Молодой вчений. 2014. № 6 (09). С. 138–140.
11. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2. URL: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 02.08.2024).
12. *Кичерова М. Н., Ефимова Г. З.* Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». 2016. Т. 4, № 5. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 23.10.2024).

### REFERENCES

1. *Grablina N. V.* *Chtoby serdtse dumalo, ili Filosofiya npravstvennosti: posobie po literature dlya pedagogov, roditeley, studentov i shkolnikov.* Dzerzhinskiy Moskovskoy obl.: O-vo "Sem Ya", 2024. 304 p.
2. *Obukhov A. S.* *Razvitie issledovatel'skoy deyatel'nosti uchashchikhsya.* Moscow: Natsionalnyy knizh. tsentr, 2015. 228 p.
3. *Ioffe A. N.* *Kniga o poleznom, zdorovom i vkusnom obrazovatel'nom zanyatii: otkrytyy putevoditel s obraztsami i rekomendatsiyami dlya razmyshleniy, tvorcheskogo ispolzovaniya i potentsialom professional'noy pererabotki.* Yaroslavl: Akademiya 76, 2023. 456 p.: il.

4. Yatskovets A. S. Vzglyady otechestvennykh i zarubezhnykh uchenykh na fenomen igry. *Izv. Ros. gos. ped. un-ta im. A. I. Gertsena*. 2008, No. 68, pp. 190–205.
5. Makarenko A. S. Igra. In: Makarenko A. S. *Oeuvre*. Moscow, 1951. Vol. 4. Pp. 373–383.
6. Pedchenko A. F., Artemyeva A. N. *Kvest-tehnologiya v obrazovatelnom uchrezhdenii: ucheb.-metod. posobie*. Novosibirsk, 2020. 67 p.
7. Kostina M. S. (comp.) *Sozdaem prikladyuchenie s chistogo lista: metod. rekomendatsii po organizatsii kvestov v uchrezhdeniyakh kultury*. Novosibirsk: GBUK NSO NOYuB, 2019. 26 p. Available at: <http://infomania.ru/map/wp-content/uploads/2019/04/Sozdaem-prikladyuchenie-s-chistogo-lista.pdf> (accessed: 02.08.2024).
8. Bychkov A. V. *Metod proektov v sovremennoy shkole*. Moscow: Izd-vo MGU, 2000. 100 p.
9. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Kvest-tehnologiya v kontekste trebovaniy FGOS obshchego obrazovaniya. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*. 2016, No. 6. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (accessed: 23.10.2024).
10. Sokol I. N. Klassifikatsiya kvestov. *Molodiy vcheniy*. 2014, No. 6 (09), pp. 138–140.
11. Osyak S. A., Sultanbekova S. S., Zakharova T. V. et al. Obrazovatelnyy kvest – sovremennaya interaktivnaya tekhnologiya. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*. 2015, No. 1–2. Available at: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247> (accessed: 02.08.2024).
12. Kicherova M. N., Efimova G. Z. Obrazovatelnye kvesty kak kreativnaya pedagogicheskaya tekhnologiya dlya studentov novogo pokoleniya. *Internet-zhurnal "Mir nauki"*. 2016, Vol. 4, No. 5. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (accessed: 23.10.2024).

---

**Малова Олеся Евгеньевна**, учитель русского языка и литературы, Муниципальное общеобразовательное учреждение «Лицей № 5» г.о. Подольск

**e-mail: ochestnaya@yandex.ru**

**Malova Olesya E.**, Teacher, Russian language and literature, Municipal General Education Institution "Lyceum No. 5", Podolsk Urban District

**e-mail: ochestnaya@yandex.ru**

*Статья поступила в редакцию 28.08.2024*

*The article was received on 28.08.2024*