

**Морозов Д. Д.**  
ORCID: 0000-0001-9647-3758  
Челябинск, Россия  
E-mail: goodofwin@mail.ru

УДК 372.882:371.321  
DOI 10.26170/ufv20-03-13

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ**

**Аннотация.** Данная статья посвящена рассмотрению использования квест-технологий на уроках литературы и предлагает собственный вариант «живого» квеста по поэме Гоголя «Мертвые души» в 9 классе. В статье приводится краткая история становления и развития квеста как части индустрии компьютерных, настольных и социальных игр, определение и классификация образовательных квестов по сюжету. Особое внимание в статье уделено разъяснению понятия «живого» квеста как самого непопулярного, но наиболее интересного для ученика вида квеста. В статье присутствует описание механики квеста, правил использования реквизита и хода урока. Применение подобных квест-технологий направлено на улучшение навыков интерпретации художественного литературного произведения, коммуникационных и аналитических навыков учащегося. Квест предполагает серьезную подготовку, как со стороны ученика, так и со стороны учителя: изучение правил квеста, печать и ламинирование игровых карточек, проведение игры.

**Ключевые слова:** русская литература; русские писатели; литературное творчество; методика литературы в школе; методика преподавания литературы; уроки литературы; игровые методы обучения; игровые технологии; квест-технологии; навыки интерпретации; инновационные технологии; педагогические инновации.

**Morozov D. D.**

*Chelyabinsk, Russia*

## THE USE OF THE QUEST TECHNOLOGIES IN THE LITERATURE LESSON

**Abstract.** This article examines the use of quest technologies on literature lessons and offers its own version of a “live” quest based on the poem by Gogol “Dead Souls” in the grade 9th. The article provides a brief history of the formation and development of the quest as part of the industry of computer, board and social games, the definition and classification of educational quests based on the plot. Particular attention in the article is paid to clarifying the concept of a “live” quest as the most unpopular, but the most interesting type of quest for a student. The article contains a description of the quest mechanics, rules for using props and the progress of the lesson. The use of such quest technologies is aimed at improving the skills of interpretation of a literary work, communication and analytical skills of the student. The quest involves serious preparation, both by the student and by the teacher (studying the rules of the quest, printing and laminating game cards, and playing the game).

**Keywords:** Russian literature; Russian writers; literary creativity; methodology of literature at school; methodology of teaching literature; literature lessons; game teaching methods; gaming technologies; quest technologies; interpretation skills; innovative technologies; pedagogical innovation.

В настоящее время особую популярность приобретает новейшая педагогика, основной чертой которой является инновационность — способность ученика и педагога воспринимать информацию в нетрадиционных видах, быть открытыми и готовыми к новым методиками и технологиям. «Специфическими особенностями инновационного обучения является его открытость будущему, способность к предвидению на основе постоянной переоценки ценностей, настроенность на конструктивные действия в обновляемых ситуациях» [Дичковская 2006: 9].

Интеллектуальные игры имеют широкое многообразие форм, тематик, жанров, но, как отмечает Б. Р. Мандель, суть у них одна: «при решении поставленных задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются

особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т. д. — все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека» [Мандель 2009: 63]. Чтобы разнообразить систему уроков, привлечь внимание учеников к той или иной проблеме произведения, многие педагоги используют различные игровые технологии, одной из которых является квест. Хотя и эффективность данного метода уже доказана педагогическими практиками различных сфер, квест-технология зачастую используется педагогами однообразно, чаще всего в форме путешествия по школе, интерактивной викторины или же обсуждения литературного героя с позиций разных персонажей.

Изначально квест в игровой деятельности зародился в сфере компьютерных игр и назывался приключенческой игрой (adventure game). Задачей игрока стало управление героем или группой героев, борющимися с темными силами за счет своих способностей. Основой жанра являются литературное повествование, детективная история, мотив поиска и наличие головоломок.

Затем квест перекочевал в жанр настольных игр, породивших популярную до сих пор игру “Dungeons & Dragons” («Подземелья и драконы»). Именно она стала первой импровизационной настольной игрой, в которой участники вынуждены взаимодействовать друг с другом для достижения общей цели.

В начале 2000-х годов у предпринимателей появилась идея создания реалии-квеста, что вывело развлекательную индустрию на новый уровень. Основной целью таких квестов было добиться взаимодействия между участниками (обычно, 3–4 человека), запертыми в комнате. Задачей участников было найти разбросанные по комнате предметы (ключи, детали механизма, различные бумажки с подсказками) и решить головоломки, которые ведут к общему призу — ключу от двери этой же комнаты. Постепенно в такие квесты стали добавлять аниматоров, выполняющих роль либо некой силы, запершей участников в этой комнате, либо роль помощника.

Технология создания и проведения квеста предполагает прохождение трех основных этапов: подготовительный, в котором составители квеста определяют его цель и форму, основной (подготовку к игре, проводимую непосредственно перед самим квестом: сбор людей, инструктаж команд, выдача реквизита и т. п., выполнение заданий участниками квеста и подведение итогов) и рефлексив-

ный этапы — обсуждение результатов квеста, высказывание пожеланий и т. д.

Исследователи расходятся в определении квест-технологии, поскольку такой прием работы недостаточно прижился в системе российского образования. Так, например, «Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века» под редакцией Е. Н. Шагаловой дает такие определение: «Жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача» [Шагалова 2004: 153]. В методике литературы закрепилось такое понятие, как «литературный квест», который представляет собой «жанр игры с последовательным выполнением заданий по заданному сюжету, способствующий повышению интереса к изучаемому предмету» [Колодина 2006, с. 90].

Опираясь на многообразие определений, в настоящей работе мы понимаем под квестом исследовательский вид деятельности, проводимый в игровой форме, при этом целью является взаимодействие с остальными участниками квеста и его организаторами, поиск предметов и следование какой-либо роли, а также поиск информации посредством контакта с участниками квеста или игровыми предметами.

Квест-технология рассматривается современными исследователями как технология, имеющая конкретные дидактические задачи, игровую целостность, особые правила, известные всем участникам без исключения, активное участие ведущего-модератора и сопровождение участников квеста по ходу всего действия.

В зависимости от сюжета квесты могут быть линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав 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, которые представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными. Также многие исследователи выделяют особый вид квестов — живые квесты. Их особенность заключается в высоком уровне вариативности и частых контактах между участниками действия.

В основном, живые квесты предполагают закрепление за участниками роли третьего лица, созданного на основе персонажей лите-

ратуры, фильмов и других произведений искусства, поведение и манеры которого они должны копировать. В ходе такого квеста участники нередко вступают в обсуждения и дискуссии, делают морально-нравственный выбор. «Живой» квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. «Живые» квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. Данный вид квестов редко используют в образовательном процессе и на уроках литературы, хотя он является наиболее интересным как для ребенка, так и для учителя в плане развития межпредметных знаний, умений и навыков.

Основной целью уроков литературы является «активизация познавательного интереса ученика к художественному произведению и личности автора» [Кульневич 2006: 52]. Одним из результатов изучения родной литературы должно стать умение интерпретации литературного произведения школьником в рамках художественной картины, сформированной у обучающегося на уроках. «Собственная интерпретация, выделение значимых слов и фраз дает каждому возможность осознать и выразить свое видение проблемы» [Тамберг 2002: 75]. В ходе интерпретации литературного произведения идет приобретение учеником нового знания, основанного на эмоциональном и интеллектуальном анализе художественного текста. Рассказывая и рассуждая о содержании текста, ученик формирует субъективные идеи, мысли, ценности, оформляя через интерпретацию рассказа своё знание и переживание. Для развития навыков анализа и интерпретации художественного литературного произведения на уроках должны применяться активные формы обучения, одной из которых является квест-технология. Данный способ интерпретации литературного текста не только поможет ученику вспомнить сюжет произведения, основную проблематику, систему образов, важные детали и события, но и даст возможность интерпретировать прочитанное, согласно своему мировидению, основанному на уроках литературы и собственном жизненном опыте.

В основу разработанного квеста легла поэма Николая Васильевича Гоголя «Мертвые души». Данный материал был выбран по ряду причин: наличие разнообразной системы персонажей, среди которых есть герои различных темпераментов, целей и речевых характеристик; четкий и понятный школьнику сюжет, насыщенность событиями, приемы комического. Присутствие текста в школьной программе позволяет сделать урок-квест мероприятием не только развлекательной, но и обучающей направленности.

Последний урок изучения материала предполагает составление плана устного или письменного ответа на проблемный вопрос (с использованием цитирования), написание сочинения на литературном материале или письменный ответ на один из вопросов с использованием собственного жизненного и читательского опыта.

Таким образом, урок-квест должен быть направлен на повторение изученного материала и объединять все или большую часть вышеперечисленных тем, чтобы успешно заменить этот урок. Целью квеста является закрепление общего представления о сюжете, персонажах и конфликтах литературного произведения за счет активных игровых и коммуникативных действий.

Для данного квеста представляется оптимальным выбрать формат «живого» квеста, так как он в большей мере направлен не на простое воспроизведение знаний в формате закрепляющего занятия, а на активное применение навыков в форме «отыгрыша» определенного персонажа, исходя из известных о нем фактов, что требует хорошего знакомства с текстом произведения. Квест рассчитан на 45 минут, однако, при желании или меньшем времени урока, время можно сократить до 40 минут. Количество участников квеста варьируется от 17 до 25 человек, в зависимости от количества учеников в классе. В рамках квеста каждому из участников предлагается примерить на себя роль одного из персонажей поэмы, от главного героя до помещиков, чиновников и прочих эпизодических персонажей, роль каждого ученика определяется случайным образом. Все игроки разделены на команды в зависимости от его основного окружения в поэме, например, команда Чичикова состоит из самого Чичикова и его слуг — Селифана и Петрушки. Каждая команда имеет одну общую цель, связанную с героями произведения.

Сначала игрокам дается 5 минут на изучение своих карточек, в которых представлено описание их командных и личных целей, а также цитаты из произведения об их персонажах, чтобы участ-

ником было легче вспомнить поведение и основные особенности их героев для более точного «отыгрыша». За это же время ученики должны обсудить стратегию в своих командах и познакомиться с остальными персонажами.

После ознакомления с целями игры и остальными участниками, игрокам дается 30 минут для выполнения всех задач с помощью коммуникации с остальными персонажами. На это время каждый ученик должен отыгрывать своего героя, его поведение, действия и повадки. Чаще всего участники выполняют свои цели не только за счет коммуникации с членами своей команды и остальными игроками, но и за счет грамотного использования предметов, каждый из которых имеет свою функцию и правила использования. Все игровые предметы, выполненные в форме карточки с рисунком и текстом, делятся на общие и индивидуальные. Особую группу предметов составляют карточки (Рисунок 1) действий — «Потасовка», дающая игрокам возможность выиграть предмет у другого участника и «Воровство», позволяющая персонажу выкрасть необходимый ему предмет. Для использования данных карточек необходим шестигранный кубик с цифровыми обозначениями, находящийся у ведущего (учителя).



Рисунок 1 — Пример карточек действия

Помимо данных предметов, каждый участник имеет собственный лист персонажа (Рисунок 2) и бумажный конверт с именем своего героя. Важным условием является то, что хранить все карточки нужно только в своем конверте.

Последние 10 минут урока отводятся на рефлексию — участники выходят по группам и рассказывают о своих персонажах, их командных и индивидуальных целях. Каждый игрок может рассказать, достиг ли он своей цели, что ему помогло или помешало, вспомнить интересный момент из игры и дать оценку данному формату урока.

Урок-квест был апробирован на базе филологического факультета Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. Участниками квеста стали студенты группы ОФ-115-075-5-1 специальности «Русский язык. Литература». После прохождения квеста все участники оставили письменный отзыв об уроке, оценили его замысел и всю игру в целом.

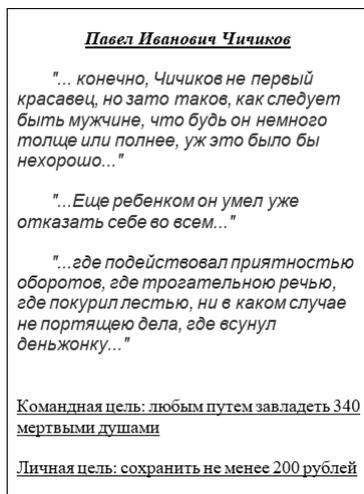


Рисунок 2 — Пример листа персонажа

Все игроки написали, что им понравилась концепция урока. Особенно участники отметили игровой баланс — отсутствие более сильных и более слабых персонажей, каждый мог повлиять на исход игры в равной степени. По мнению студентов, квест был хорошо продуман, все игровые механики были понятны и просты в освоении. Урок-квест помог вспомнить основной замысел произведения, проблематику, и сюжет. Карточки персонажей полностью соответствовали героям поэмы, так что участниками было легко перевоплотиться в знакомый литературный образ.

Коммуникативные особенности квеста также были оценены участниками, однако, некоторым студентам не понравилось наличие карточки воровства, так как она, по их мнению, предполагала постепенное исключение общения из игры, ведь если ты не сможешь договориться с другим игроком, ты сможешь украсть у него

вещь предусмотренным игрой действием. Мы считаем, что данная карточка является важной для многих персонажей: некоторые герои абсолютно противопоставлены друг другу как по командным, так и по личным целям, поэтому договориться во многих случаях они не смогут, и, чтобы игра не попала в тупик, была введена данная функция воровства. К тому же, карточек данного действия в игре присутствует ограниченное количество, что толкает игроков на решение задач путем коммуникации.

Еще одним минусом игры можно считать строгое ограничение участников во времени. Обычно на прохождение «живого» квеста такого типа отводится от одного до трёх часов. Нашей же задачей создания квеста было сокращение времени на игру, чтобы данная работа могла подходить для формата урока в школе.

Таким образом, применение квест-технологий на уроках литературы положительно сказывается на навыках интерпретации художественного произведения учеников. Предложенный квест позволяет ученикам развивать свои коммуникативные навыки, применять знания, полученные на предыдущих уроках, на практике в игровой форме. Стоит заметить, что подобные уроки не предназначены для проведения в каждом блоке изучения творчества писателей и являются лишь особой формой итогового занятия по конкретному литературному произведению.

## ЛИТЕРАТУРА

*Дичковская И.* Инновационные педагогические технологии: учебное пособие / И. Дичковская. Калининград: Академвидав, 2004. 352 с.

*Колодина Н. А.* Использование ИКТ на уроках литературы: новые виды и формы проектных работ (сэлфи, литературный квест, буктрейлер, on-line-аннотация, QR-кодированная библиотека) / Н. А. Колодина // Образование. Наука. Карьера: сборник тезисов региональной научно-практической конференции проектных и исследовательских работ. 2016. № 5. С. 89–91.

*Кульневич С. В.* Анализ современного урока / С. В. Кульневич, Т. П. Лаконечина. Ростов-на-Дону: Учитель, 2006. 224 с. ISBN 5-87259-244-2.

*Мандель Б. Р.* Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определению сущности) / Б. Р. Ман-

дель // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 2. С. 62–68.

*Тамберг Ю. Г.* Развитие творческого мышления ребенка/ Ю. Г. Тамберг. СПб.: [б. и.], 2002. 543 с.

*Шагалова Е. Н.* Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века/Е. Н. Шагалова. М.: Астрель, 2011. 413 с.

## REFERENCES

*Dichkovskaya I.* Innovacionnye pedagogicheskie tekhnologii: uchebnoe posobie/I. Dichkovskaya. Kaliningrad: Akademvidav, 2004. 352 s.

*Kolodina N. A.* Ispol'zovanie IKT na urokah literatury: novye vidy i formy proektnyh работ (selfi, literaturnyj kvest, buktrejler, on-line-annotaciya, QR-kodirovannaya biblioteka)/N. A. Kolodina// *Obrazovanie. Nauka. Kar'era: sbornik tezisov regional'noj nauchno-prakticheskoy konferencii proektnyh i issledovatel'skih работ.* 2016. № 5. S. 89–91.

*Kul'nevich S. V.* Analiz sovremennogo uroka/S. V. Kul'nevich, T. P. Lakonecina. Rostov-na-Donu: Uchitel', 2006. 224 s.

*Mandel' B. R.* Intellektual'naya igra: sociokul'turnyj fenomen v dvizhenii (k voprosam istorii i opredelenii sushchnosti)/B. R. Mandel'// *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya.* 2009. № 2. S. 62–68.

*Tamberg YU. G.* Razvitie tvorcheskogo myshleniya rebenka/YU. G. Tamberg. SPb.: [b. i.], 2002. 543 s. ISBN: 5-94799-380-5.

*Shagalova E. N.* Samyj novejsnij tolkovyj slovar' russkogo yazyka XXI veka/E. N. Shagalova. M.: Astrel', 2011. 413 c.

Научный руководитель — Гимранова Юлия Александровна, к.ф.н., ст. преп. кафедры литературы и МОЛ ЮУрГГПУ.

Данные об авторе

Author's information

**Морозов Денис Дмитриевич** — студент 5 курса филологического факультета ЮУрГГПУ

E-mail: goodofwin@mail.ru

**Morozov Denis Dmitrievich** — 5th year student of the Faculty of Philology of the South Ural State Pedagogical University