

ЧНС

ЧЕЛОВЕК. НАУКА. СОЦИУМ.

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

№1 (5), 2021

ЛУГАНСК, 2021

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ЧЕЛОВЕК. НАУКА. СОЦИУМ.

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

№ 1(5) 2021

Луганск 2021

УДК 364. 442. 2(6)

УДК 364. 442. 2(6)

ББК 60. 9 я 54

ЧЕЛОВЕК. НАУКА. СОЦИУМ.

№1(5) 2021

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ

ОСНОВАН В 2020 ГОДУ

ОСНОВАТЕЛЬ:

Луганский государственный
педагогический университет

Журнал зарегистрирован в Министерстве

связи и массовых коммуникаций

Луганской Народной Республики

(свидетельство от 03 декабря 2020 года

№ ЭЛ 000120)

HUMAN. SCIENCE. SOCIUM.

№1(5) 2021

SCIENTIFIC AND METHODOICAL
JOURNAL

FOUNDED IN 2020

FOUNDER:

Luhansk state pedagogical University

The journal is registered in the Ministry

of communications and mass

communications of the Luhansk people's

Republic

(certificate dated 03 december 2020

№ ЭЛ 000120)

Журнал зарегистрирован в базе РИНЦ, № договора 522-12/2020 дата: 23.12.2020

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор:

Васюк Андрей Григорьевич, кандидат психологических наук, доцент, действительный член Луганской академии технических наук, член-корреспондент международной академии акмеологических наук (г. Москва), заведующий кафедрой социальной работы Луганского государственного педагогического университета (г. Луганск);

Заместители главного редактора:

Мальцева Татьяна Евгеньевна, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра социальной работы Луганского государственного педагогического университета (г. Луганск);

Абрамова Светлана Валентиновна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной работы Луганского государственного педагогического университета (г. Луганск).

Ответственный секретарь:

Брель Яков Михайлович, член-корреспондент Луганской академии технических наук, почетный доцент Луганского государственного университета имени В. Даля, старший преподаватель кафедры социальной работы Луганского государственного педагогического университета (г. Луганск)

Статьи одобрены и прорецензированы членами редакционной коллегии.

Ответственность за содержание публикаций несут авторы. Мнение редакции может не совпадать с мнением автора. Рукописи авторам не возвращаются.

В данном номере публикуются материалы III Ежегодного международного круглого стола «Актуальные проблемы и стратегии развития системы социальной защиты населения: вопросы теории и практики» на тему: «Социальное партнерство как фактор подготовки специалистов в соответствии с требованиями рынка труда»

© Луганский государственный педагогический университет, 2021

© Luhansk state pedagogical University, 2021

5. Мальцева Т.Е. Роль образования в развитии инновационной национальной системы / Т.Е. Мальцева // В сборнике: Социальная, профессиональная и персональная ответственность личности в современном обществе. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Редколлегия: Л.И. Дементий (гл. ред.), А.Ю. Маленова (отв. ред.), А.А. Маленов. – 2020. – С. 301-305.

Literatura

1. Chvanova M. S. Primenenie mexanizmov social'nogo partnerstva dlya realizacii klaster'nogo podxoda v proektnoj deyatel'nosti studentov i shkol'nikov / M. S. Chvanova, N. V. Maly'sheva, I. A. Kiseleva // Social'no-e'konomicheskie yavleniya i processy' / – 2011. – №1-2 (23-24). – S. 374-377.

2. Chvanova M. S. Social'noe partnerstvo — odin iz mexanizmov sovershenstvovaniya social'no-innovacionnoj deyatel'nosti vuzov / Marina Sergeevna Chvanova, Marina Viktorovna Xramova, Anatolij Anatol'evich Molchanov // Obrazovatel'ny'e tehnologii i obshhestvo. – 2012. – Т.15. – Вып.2. – S. 581-601.

3. Smorgunova V. Yu. RGPU im. A. I. Gercena v sisteme koordinat social'nogo partnerstva / V. Yu. Smorgunova // Universum: Vestnik Gercenovskogo universiteta. – 2012. – №1. – S.113-121.

4. Mal'ceva T.E. Innovacionnaya nacional'naya sistema kak instrument profilaktiki social'no-negativny'x yavlenij social'noj sfery' / Mal'ceva T.E. // V sbornike: Vospitanie i socializaciya v sovremennoj sociokul'turnoj srede. Sbornik nauchny'x statej II Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii. Otv. redaktory` S.V. Krivy`x, A.D. Abashina. – 2020. – S. 376-382.

5. Mal'ceva T.E. Rol` obrazovaniya v razvitii innovacionnoj nacional'noj sistemy` / T.E. Mal'ceva // V sbornike: Social'naya, professional'naya i personal'naya otvetstvennost` lichnosti v sovremennom obshhestve. Materialy` Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodny`m uchastiem. Redkollegiya: L.I. Dementij (gl. red.), A.Yu. Malenova (otv. red.), A.A. Malenov. – 2020. – S. 301-305.

УДК 371.39, 378.14

Панишева Ольга Викторовна,

кандидат педагогических наук,

*доцент кафедры высшей математики и методики преподавания
математики,*

*Луганский государственный педагогический университет
(г. Луганск, ЛНР)*

E-mail: Panisheva-ov@mail.ru

ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ

***Аннотация.** В статье представлено авторское мнение по вопросу становления квест технологии в образовании. Приведены примеры зарождения технологии в российской образовательной системе в противовес общепринятому мнению о ее возникновении в США. Представлена хронологическая таблица зарождения квестов, их трансформации и проникновения в образование.*

***Ключевые слова:** квест технология, генезис, отечественное образование, игровые технологии*

Panisheva Olga Viktorovna,
*candidate of pedagogical Sciences,
associate Professor,
Lugansk state pedagogical university
(Lugansk, LPR)*

GENESIS QUEST TECHNOLOGIES

***Annotation.** The article presents the author's opinion on the formation of quest technology in education. Examples of the origin of technology in the Russian educational system are given, as opposed to the generally accepted opinion about its origin in the United States. A chronological table of the origin of quests, their transformation and penetration into education is presented.*

***Keywords:** quest technology, genesis, domestic education, game technologies*

Арсенал технологий, применяемых в обучении, постоянно совершенствуется и дополняется. В последние годы использование квестов в обучении приобрело такую популярность, что стало возможным говорить о самостоятельной квест-технологии.

Рассмотрим историю становления квестов в качестве образовательной технологии.

Общие вопросы применения квест-технологий в образовании рассмотрены в работах П. Борботько, В. Гурина, Е. Климкович, Э. Кравченко, Н. Мишениной, Ю. Калугиной, Т. Патриковой и др. Во многих публикациях затрагивается история становления технологии.

Квест (quest) в буквальном переводе с английского обозначает «поиск», «искомый предмет». Созвучный глагол «to quest» переводится как «искать», «разыскивать». Будем понимать под квестом такую разновидность игровых технологий, в которой организуется деятельность, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [7].

А. Василенко считает, что квестом можно называть любую головоломку, а это означает, что «первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю» [1]. Квестом можно считать поиски зарытого пиратами клада по зашифрованной карте, сюжеты многих сказок, мифов, легенд, других литературных произведений. Автор утверждает, что квесты и педагогика не пересекались до момента возникновения компьютерных технологий.

Описывая историю становления квест-технологии, ее возникновение авторы связывают с компьютерными играми и разработками американских ученых, которые старались включить в процесс обучения интернет-источники. Общепринято отсчет времени появления этой технологии начинать с 90-х годов XX века. Проанализировав публикации, касающиеся возникновения квестов, мы определили следующие вехи, на которые указывают исследователи.

Широкое распространение в конце XX века получили квесты в компьютерных играх, расцвет которых пришелся на 1990-е годы. Игры с элементами квеста, называемые в среде геймеров «бродилками», характеризуются тем, что в них игрок, осуществляя поиск предметов, решая логические задачи и выполняя другие задания, последовательно продвигается по

сюжету. Движение дальше невозможно, пока не выполнено текущее задание. Сюжет игры может быть фиксированным или иметь много вариаций, зависящих от действий игрока. Первая такая компьютерная игра текстового характера, положившая начало жанру, была создана в 1976 году. К отечественному пользователю такие игры пришли сначала на игровых приставках, позже – на компьютерах и мобильных устройствах. Текстовые и графические компьютерные квесты популярны до настоящего времени.

На рубеже веков (конкретнее, с 2006 года за рубежом и с 2013 – в России) квесты перекочевали из компьютерного режима в режим реального времени, стали одним из востребованных продуктов для организации досуга детей и взрослых. Во многих городах ныне действуют квест комнаты с разнообразным антуражем и правилами игры.

Веб-квесты появились в 90-е годы. Их основой является гипертекстовая информационная система, типа «клиент-сервер». Авторами веб-квестов считают американцев Б. Доджа и Т. Марча, которые рассматривали эту технологию как модель вовлечения интернет источников в образовательный процесс. Т. Марч разработал критерии оценки качества образовательного квеста, среди которых наличие интригующего введения, четкая формулировка задания, распределение ролей, обеспечивающее разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников. Берни Доджу принадлежит разработка более чем 30 тысяч интернет разработок веб-квестов (в течение 20 лет). Им были определены виды заданий для веб-квестов и критерии их оценивания. В связи с этим общепринятым стало мнение, что квест-технология появилась в образовательном пространстве США, откуда успешно перекочевала в практику

учителей Австралии, Бразилии, Голландии, Испании, Китая, и значительно позже – в российское образовательное пространство.

Если говорить именно о веб-квестах, предполагающих широкое использование интернет ресурсов, то тут заявленное первенство американских педагогов очевидно. Однако, тщательный анализ советского педагогического наследия показывает, что начало отсчета в развитии квест-технологий с 90-х годов неверно, ведь в отечественной педагогике существует множество примеров использования данной технологии задолго до этого периода, конечно, без использования современного термина «квест»

Для того, чтобы аргументировать этот тезис, обратимся к основным характеристикам, которые сегодня даются данной технологии.

Е. Игумнова отмечает, что «отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиском информации в сети Интернет» [5]. М. Кичерова указывает, что «цель этой игровой технологии согласуется с практическими потребностями обучающихся получить знания через увлекательную деятельность, вызывающую положительные эмоции, и позволяющую максимально проявить свои личные качества» [7]. Н. Горошко указывает на такие обязательные элементы квеста: наличие сюжета игры; заданий (препятствий) и цели, к которой можно прийти, только преодолев определённые препятствия [2].

Проанализировав определения и цели квест-технологии, сформулированные разными учеными и исключив отличительный признак, характерный для веб-квеста – использование интернета (в силу невозможности его

использования в рассматриваемый период) – получаем, что основная характеристика этой технологии состоит в активной поисковой и познавательной деятельности, для чего происходит организация увлекательного поиска подсказок и выполнения заданий, ведущих к достижению игровой цели. Обязательным является наличие навигаторов, подсказок и антуража и практически всегда присутствует интрига, игровой сюжет, поиск и приключения. По сути квест-технология представляет собой разновидность сюжетно-ролевой игры, в которой продвижение к игровой цели связано с разгадкой головоломок и выполнением ситуационных заданий разного характера. В ней имеются элементы технологии проблемного обучения, метода проектов, КТД.

Заметим, что игровые технологии, отвечающие вышеуказанным характеристикам, использовались в отечественной педагогике XIX-XX столетия. Приведем примеры их использования.

Первые примеры деятельности с признаками квестов можно заметить в народных забавах и играх, которые были распространенными еще в XIX веке и сохранились вплоть до конца XX века. Одна из них – «Казачьи Разбойники» (название в зависимости от исторического периода и региона могло быть другим). Напомним правила этой игры. Играть две команды «казаков» и «разбойников», которые заранее договариваются, на какой территории проходит игра – двор, подъезд, улица, и пр. «Разбойники» загадывают секретное слово. Пока «казаки» смотрят в другую сторону, «разбойники» убегают, помечая стрелками на разных поверхностях (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда. По этим стрелкам

«казакам» нужно найти «разбойников» и выведать у них секретное слово. «Казачьи» побеждают, как только узнают секретное слово или найдут всех «разбойников»[6]. Итак, имеем настоящий командный квест, где есть сюжет борьбы казаков с разбойниками, игровая цель, подсказки в виде стрелок, по которым ищут спрятавшихся членов команды «разбойников» и другие квестовые атрибуты. От настоящих квестов эту игру отличает следующее: 1) отсутствие руководителя и самоорганизация участников, 2) количество заданий – в игре, оно по сути одно, в современных квестах – несколько заданий (препятствий) разного характера 3) выполнение заданий не требовало использования знаний, для них нужны были лишь физические качества: ловкость, быстрота, наблюдательность и пр. Среди других игр с элементами квестов в дореволюционной России можно назвать «Гуси-Лебеди», «У медведя во бору», «Лапта» и др.

Настольные игры, появившиеся в XIX веке, можно считать вообразимыми квестами. Сюжет, в которые переносятся игроки и задания, которые выполняются в процессе продвижения по игровому полю, игровая цель – это все происходит «понарошку», с использованием воображения играющих, поэтому и называем такие квесты вообразимыми. Примерами могут служить игра «Гусек», в которую играли при дворе (среди ее интерпретаций встречались такие, где нужно было не собирать гусей, а решать математические задачи), «Путешествие по России», «В Париж на выставку» и др. Среди них были игры обучающего характера (в основном исторические стратегии, такие как «Синопское сражение»). Единственное отличие этих настольных игр от тех, которые

стали популярными в XX веке – в них играли в основном взрослые, а не дети.

В СССР настольные игры стали в основном детской забавой. Игры 20-х годов первоначально носили политический подтекст («Электрификация», «Красные и Белые», «Дадим сырье заводам»), а позже стали использоваться как один из вариантов проведения досуга школьников. Их печатали как вкладыши на разворотах журналов для детей, здесь же описывался игровой сюжет и правила игры. Чаще всего в них требовалось дойти до цели, выручить героя, предварительно попав на определенные позиции и собрав нужные предметы. Многие такие игры носили обучающий характер, были посвящены историческим событиям или определенной отрасли знаний.

На наш взгляд, именно эти игры взяли за основу разработчики первых компьютерных игр-бродилок. Они сделали «живого» героя, который передвигался по экрану, тогда как в бумажном варианте двигаться могли лишь фишки по картону, а каждый игрок ассоциировал свою игровую фишку с собой. В компьютерном варианте стал не нужен партнер по игре, его заменил компьютер.

С возникновением компьютерных «бродилок» настольные игры не исчезли, а стали более совершенными. В XXI веке разработаны «настки», максимально отвечающие признакам квеста. Это уже не только игровое поле с изображениями, а карточки с заданиями, предполагающими решение головоломок, разгадывание секретных кодов, подбор пар предметов и пр. в рамках некоторой легенды (например, игра «Квест-коллекция»).

В советский период элементы квеста были присущи играм военизированного характера, проводимым для школьников с начала становления советского государств. Многие разработки

таких игр печатались в журнале «Вожатый» и в специально изданных пособиях. В одном из журналов 1927 года выпуска сообщается о прошедшей на Воробьевых горах военной игре пионеров под названием «Красные и синие», руководил которой С.М. Буденный. В статье отмечается, что «самой игре предшествовала серьезная подготовка, включающая маскировку на местности, ориентирование, саперное дело, хождение по азимуту, чтение карты и следов, установку дорожных знаков, подготовку игрового вооружения» [3].

Сюжетные игры, разработанные отечественными педагогами, еще более похожи на квесты. Так, в пособии, датированном 1930-м годом, военрук-педагог М. Занегин представляет разработанную им игру юных моряков под названием «Дети капитана Гранта». По ее сюжету в тихой заводи реки участники кружка юных моряков находят бутылку с запиской, где указано местонахождение капитана Гранта (это шалаш с запиской, адресованной победителям в этом игровом соревновании). Соревнующиеся между собой два звена отправляются на поиски на лодках, при этом имеют право высаживаться на берег не более трех раз, а поиски производить с воды, руководствуясь описанием места. Автор игры отмечает, что она «при достаточной фантазии и изобретательности вожатого может превратиться в замечательную, захватывающую игру, в которой будет фигурировать и путешествие через прерии, и пойманная акула с письмом, нападения дикарей на Огненной Земле и т.д.» [4].

Исследователи отмечают схожесть многих игр, описанных в этот временной период, со скаутскими играми на местности, направленными на развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции и пр. (игры «Поиски пропавшей партии»,

«Открыть штаб неприятеля», «Охраняй проход») [3]. Пионерское движение имеет много общих черт со скаутским, существовавшим в России с 1910 года, в плане атрибутики, массовых спортивных состязаний и пр., отличаясь лишь идеологической направленностью, поэтому установить первенство в разработке игр квестового характера не представляется возможным.

Характер коллективного квеста имеют игры, построенные по принципу спортивного многоборья (когда на одном этапе люди бегут, на втором – плывут, на третьем ходят на ходулях и пр.). Упоминание таких игр можно найти, например, в педагогическом наследии А. Макаренко среди прочих игр для колонистов.

Разнообразные квестовые состязания организовывались в пионерских лагерях. Не проходило ни одной лагерной смены, чтобы дети всем лагерем не отправлялись бы на поиски клада. Правила игры «поиск сокровищ» в каждом лагере были свои, определенные фантазией вожатых. Одним участникам предлагалось разыскивать записки с подсказками, где спрятан следующий ориентир, последняя из которых приводила к кладу, другим – выполнять разнообразные интеллектуальные задания, за правильный ответ на которые им сообщалось продолжение маршрута, третьим нужно было собирать некоторые предметы, определенное количество которых обменивалось на подсказки, ведущие к спрятанному кладу. Широкий перечень таких игр («Поиски пропавшей экспедиции», «По следам вожака», «Загадочная депеша», «Ночная сторожка» и др) приведен Н. Студенецким в издании 1959 года [8]. Такие квесты с поиском тайников на местности в современной индустрии развлечений называют геокэшинг.

Игра «Следопыты», в которой капитаны команд прятали большие флаги и устанавливали маленькие флажки-ориентиры, по которым команда должна была отыскать и свой флаг, и флаг команды-соперницы, также носит квестовый характер. Настоящим квестом была известная дворовая игра «12 записок», в которой игроки передвигались от одной записки к другой, отыскивая приз в конце игры.

Упрощенным вариантом индивидуального квеста, проводимого в помещении, можно считать детскую игру «Горячо-холодно», по правилам которой участники прятали или загадывали любой предмет в комнате, а водящий по их подсказкам («холодно», «тепло», «горячо») должен найти этот предмет. Вариант этой игры использовался с дидактической целью и на уроках.

Военно-спортивная игра «Зарница», которая начала официально проводиться в СССР с 1967 года – еще один пример применения квестовой технологии во внеучебной деятельности школьников, преследующей воспитательные цели. У этой популярной игры не было единых правил. Организаторы могли составлять конкурсы в зависимости от погоды, состава участников, имеющегося времени и инвентаря. Часто для проведения общегородского конкурса осуществлялся выезд за город, где школьники жили в палатках и участвовали в разнообразных конкурсах. Им приходилось преодолевать препятствия, сражаться за чужие погоны и свой флаг, отыскивать направления по азимутам, предавать сообщения флажковой азбукой или азбукой Морзе, отыскивать и обезвреживать «мины», оказывать первую помощь «пострадавшему», демонстрировать навыки использования средств индивидуальной защиты и пожаротушения и т.д.

По всем признакам игру «Зарница» и ее аналог для более старших школьников «Орленок» можно отнести к коллективным квестам нелинейной структуры, проводимым с целью патриотического и физического воспитания школьников. Имеются игровой сюжет («война»), игровая цель, маршрутные листы для команд, задания, которые нужно выполнить, и препятствия, которые нужно преодолеть.

В учебном плане советских школьников (с 1967 до 1990 года) существовала обязательная учебная дисциплина «Начальная военная подготовка», а в процессе участия в «Зарнице» и «Орленке» школьники в игровой форме обобщали и систематизировали полученные на этом предмете знания и навыки – разборки оружия, использования средств защиты, оказания первой помощи, спортивного ориентирования, применения способов маскировки и др. Таким образом, военизированные игры можно отнести не только к воспитательным, но и к образовательным технологиям, которые применялись на этапе обобщения и контроля знаний во второй половине XX века.

Следует отметить, что похожие игры были и в дореволюционной России. Например, в железнодорожных училищах было введено систематическое обучение военной гимнастике и строю примерно в 1910-11 годах, а в летний период поводились лагерные сборы – учения, в которых усваивалось то, что изучалось в течение года: рассыпной строй, встреча кавалерии, сторожевое охранение, прохождение церемониальным маршем.

Соревнование-путешествие по станциям часто проводилось во время массовых мероприятий, посвященных, к примеру, Дню Пионерии. Команды посещали станции Загадочная, Спортивная,

Песенная, Историческая, и др, где пионеры выполняли соответствующие задания, оценки за которые ставились в маршрутный лист, затем собирались на подведение итогов и награждение у пионерского костра.

Особо стоит отметить интерактивные книги-игры (с разным вариантом окончания сюжета), выполненные в подобном жанре. Так, в 50-х годах появились интерактивные рассказы для обучения студентов без преподавателя, чтение которых могло осуществляться в произвольном нелинейном порядке. В России интерактивная литература пришла в 90-е годы, приключенческие книги-игры активно издавались в 1991-1993, но они уже не имели образовательной направленности.

Таким образом, ошибочно считать, что квесты возникли в 90-х годах XX века – они существовали и ранее. Американских ученых можно считать родоначальниками технической реализации квеста и признать их роль в популяризации данного жанра через создание компьютерных игр, но на авторство данного жанра они претендовать не могут.

В советской школе квесты использовались в основном для организации внеурочной и внешкольной, досуговой деятельности школьников и имели в основном не образовательную, а воспитательную и развивающую направленность.

Сегодня квест-технологии применяются на всех этапах образования – от дошкольных учреждений до вузов. В игровую технологию органически вписалось использование гаджетов, поиск информации в интернете.

Итак, хронологию использования квест-технологии, на наш взгляд, можно выстроить следующим образом (табл.)

Таблица

Хронологические вехи становления квест-технологии

Вид технологии	Временные рамки	Особенности применения	Примеры
Народные и дворовые игры	С середины XIX века по 80-е-90-е годы XX века	Носили стихийный, не организованный характер. Содержали лишь один вид заданий (препятствий)	Казачьи разбойники, горячо-холодно, 12 палочек
Настольные игры бродилки	С XIX века по настоящее время	Некоторые из них носили обучающий характер, в основном использовались для внешкольной и досуговой деятельности, не носили организованного характера	Гусак, Охота, Путешествие по России, Юнармейцы, Военная тайна, Кругосветное путешествие, Приключения на Луне
Живые квесты в реальном времени	С 1925 по 90-е	Использовались преимущественно во внеучебной деятельности как воспитательная технология, некоторые игры имели учебно-воспитательный характер	Военизированные и сюжетные игры, Зарница, Орленок, Следопыты и др
Интерактивная литература, книжки-игры	С 1950 – 60-е по настоящее время	Сначала использовались для обучения, позже для организации досуга.	Сказки, у которых три конца, Болотная лихорадка, Турнир юнлигов
Компьютерные игры	С 1976 г	Для организации досуга	Colossal Cave Adventure, Chuchel, Лабиринт, Mystery House, Monkey Island и Space Quest, The Sims, Братья пилоты и тысячи других графических квестов
Телевизионные	1990-е		Форд Боярд,

квесты			Хрустальный лабиринт
Квест комнаты в реальном времени	С 2004 г за рубежом, с 2013 г – в России		Crimson Room (Япония) Квесты от компании «Клаустрофобия» (Советская квартира, Психиатрическая больница, Мотель Австралия) и их последователей по всей стране
Веб квесты	С 90-х годов за рубежом, с 2000-х – в России	Использовалась как образовательная технология исключительно с использованием интернет ресурсов	Разработано более 30 000 игр
Интеграция живых и веб квестов	С 2010-х	Используется в образовательном и воспитательном процессе, в учебное и внеучебное время, широко задействованы современные гаджеты и интернет	Многочисленные сценарии игр разрабатываются педагогами и публикуются в педагогической прессе и на интернет ресурсах

В составленной нами хронологической последовательности можем проследить спиральное развитие и восхождение на новый уровень в связи с развитием компьютерных технологий – зародившись в образовательной системе, квесты вышли за пределы учебно-воспитательного процесса, прошли путь усовершенствования в компьютерной среде и снова вернулись в образование в обновленном виде и на высокотехнологичном уровне.

Любой квест, независимо от того, реализован он в виртуальном или реальном пространстве, предназначен не только для развлечений, а выполняет развивающую функцию, тренируя наблюдательность, сообразительность, внимание,

логическое мышление, воображение, быстроту реакции и другие полезные качества его участников.

В современном учебно-воспитательном процессе квесты используются на разных этапах занятий – актуализации знаний, открытия или усвоения нового материала, систематизации и обобщения знаний. Технология имеет большой потенциал для осуществления межпредметных связей, широко применяется для организации внеурочной деятельности. В условиях дистанционного обучения возможно использование квестов на специально созданных платформах, где уже разработана виртуальная территория и места, где находятся подсказки, а создателю остается лишь добавить сами эти задания-подсказки. Их место в учебно-воспитательном процессе еще предстоит определить.

Литература

1. Василенко А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии / А. В. Василенко. – Текст : электронный. – URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения 10.02.2021)
2. Горошко Н.В. Квест-технология в образовательном процессе / Н.В. Горошко. – Текст : электронный // Воспитание и дополнительное образование. – 2017. – URL: <http://sibvido.ru/node/40> (дата обращения 10.02.2021)
3. Ефимова Е.А. Военные игры на местности как элемент государственной политики по воспитанию подрастающего поколения в предвоенный период» / Е.А. Ефимова. – Текст : непосредственный // Дети и война: социально-психологические, демографические, историко-культурные последствия войны для детей и юношества. К 70-й годовщине победы в Великой отечественной войне: материалы всесоюзной научно-практической конференции. Волгоград, 23-25 октября 2014 г. – Волгоград, 2015. С. 49-57.
4. Занегин М.Н. Военные игры юных пионеров / Занегин М.Н. – Текст : непосредственный. – М.: МГ, 1937. – С.112.
5. Игумнова Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Текст : электронный // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.. –URL:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения 10.02.2021)

6. Кислицина К. Забытые игры последнего советского поколения / К. Кислицина. – Текст : электронный // URL: https://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2014/04/a_5986333.shtml (дата обращения 10.02.2021)

7. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова. – Текст : электронный // Интернет-журнал «Мир науки», 2016. – Т. 4. – № 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения 10.02.2021)

8. Студенецкий Н.В. Пионерские игры на местности. – Текст : непосредственный / Николай Васильевич Студенецкий. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Молодая гвардия, 1959. – 144 с.

Literatura

1. Vasilenko A. V. Kvest kak pedagogicheskaya texnologiya. Istoriya vozniknoveniya kvest-texnologii / A. V. Vasilenko. – Текст : электронный. – URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения 10.02.2021)

2. Goroshko N.V. Kvest-texnologiya v obrazovatel'nom processe / N.V. Goroshko. – Текст : электронный // *Vospitanie i dopolnitel'noe obrazovanie*. – 2017. – URL: <http://sibvido.ru/node/40> (дата обращения 10.02.2021)

3. Efimova E.A. Voenny'e igry` na mestnosti kak e`lement gosudarstvennoj politiki po vospitaniyu podrastayushhego pokoleniya v predvoenny`j period» / E.A. Efimova. – Текст : непосредственный // *Deti i vojna: social'no-psixologicheskie, demograficheskie, istoriko-kul`turny'e posledstviya vojny` dlya detej i yunoshstva. K 70-j godovshhine pobedy` v Velikoj otechestvennoj vojne: materialy` vsesoyuznoj nauchno-prakticheskoy konferencii. Volgograd, 23-25 oktyabrya 2014 g.* – Volgograd, 2015. S. 49-57.

4. Zanegin M.N. Voenny'e igry` yuny`x pionerov / Zanegin M.N. – Текст : непосредственный. – М.: MG, 1937. – S.112.

5. Igumnova E.A. Kvest-texnologiya v kontekste trebovanij FGOS obshhego obrazovaniya / E.A. Igumnova, I.V. Radeczskaya. – Текст : электронный // *Sovremennyye problemy` nauki i obrazovaniya*. – 2016. – № 6.. –URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения 10.02.2021)

6. Kislicina K. Zabyty`e igry` poslednego sovetskogo pokoleniya / K. Kislicina. – Текст : электронный // URL: https://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2014/04/a_5986333.shtml (дата обращения 10.02.2021)

7. Kicherova M.N., Efimova G.Z. *Obrazovatel'ny'e kvesty` kak kreativnaya pedagogicheskaya texnologiya dlya studentov novogo pokoleniya / M.N. Kicherova, G.Z. Efimova. – Tekst : e`lektronny`j // Internet-zhurnal «Mir nauki», 2016. – Т. 4. – № 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (data obrashheniya 10.02.2021)*

8. Studeneczkiy N.V. *Pionerskie igry` na mestnosti. – Tekst : neposredstvenny`j / Nikolaj Vasil`evich Studeneczkiy. – 2-e izd., ispr. i dop. – M.: Molodaya gvardiya, 1959. – 144 s.*

УДК 378.147:005.966.2:005.336.5

Соколова Татьяна Васильевна,
*кандидат педагогических наук, доцент;
проректор по воспитательной работе,
доцент кафедры социальной работы
Учреждения образования «Брестский государственный
университет имени А. С. Пушкина»,
(г. Брест, Республика Беларусь)
E-mail: sokolova@brsu.brest.by.*

ОРГАНИЗАЦИЯ ДОБРОВОЛЬЧЕСКОГО ТРУДА БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНО- ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЯ ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИИ С СОЦИАЛЬНЫМИ ИНСТИТУТАМИ В КОНТЕКСТЕ ИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

***Аннотация.** Раскрывается определение понятия «волонтерство», определены требования к профессиональной подготовке будущих специалистов социально-гуманитарного профиля. Обоснована значимость и практико-ориентированность волонтерской деятельности студентов в контексте их профессиональной подготовки. Представлено содержание добровольческого труда будущих специалистов в различных социальных институтах.*

***Ключевые слова:** волонтерская деятельность, будущие специалисты по социальной работе, профессиональная подготовка, социальные институты.*

Sokolova Tatiana Vasilievna,
*candidate of pedagogical sciences, associate professor;
vice-rector for educational work, associate professor of the Department of
Social Work*

- Лобовикова Е. А.** СОЦИАЛЬНОЕ ПАРТНЕРСТВО «ЛГАКИ ИМ.М.МАТУСОВСКОГО» С ГУП ЛНР «ГОСРЕКЛАМА» КАК ОСНОВА ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «РЕКЛАМА И СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ».....126
- Lobovikova E. A.** SOCIAL PARTNERSHIP «LGAKI named after M. MATUSOVSKY» WITH GUP LC «ROSREKLAMA» AS THE BASIS OF PREPARATION OF STUDENTS IN THE DIRECTION OF «ADVERTISING AND PUBLIC RELATIONS».....126
- Маленов А. А., Маленова А. Ю.** ОПЫТ СОЦИАЛЬНОГО ПАРТНЕРСТВА В ПРОЦЕССЕ УЧЕБНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО РАБОТЕ С МОЛОДЕЖЬЮ.....133
- Malenov A. A., Malenova A. Yu.** EXPERIENCE IN SOCIAL PARTNERSHIP IN THE PROCESS OF EDUCATIONAL AND PROFESSIONAL TRAINING SPECIALISTS IN WORKING WITH YOUTH.....133
- Мальцева Т. Е.** РОЛЬ МЕЖНАЦИОНАЛЬНОГО ПАРТНЕРСТВА В РАЗВИТИИ ИННОВАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВУЗА.....158
- Maltseva T. E.** DISSIPATIVE SIGNS OF THE PROCESS OF HUMANIZATION OF HIGHER EDUCATION.....158
- Панишева О. В.** ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ.....166
- Panischeva O. V.** GENESIS QUEST TECHNOLOGIES.....166
- Соколова Т. В.** ОРГАНИЗАЦИЯ ДОБРОВОЛЬЧЕСКОГО ТРУДА БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЯ ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИИ С СОЦИАЛЬНЫМИ ИНСТИТУТАМИ В КОНТЕКСТЕ ИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ.....183
- Sokolova T. V.** ORGANIZATION OF VOLUNTEER WORK OF FUTURE SPECIALISTS OF SOCIAL AND HUMANITARIAN PROFILE IN COOPERATION WITH SOCIAL INSTITUTIONS IN THE CONTEXT OF THEIR PROFESSIONAL TRAINING.....183
- Ткачева Ю. Г., Зинченко В. О.** РОЛЬ СОЦИАЛЬНОГО ПАРТНЕРСТВА