

Всё больше чиновников в Краснодаре и крае оказываются без соответствующего образования // Новости Кубани. 2023. 19 мая. URL: <https://kuban.newizv.ru/news/2023-05-19/krasnodarskim-kraem-rukovodyat-neuchi-poddelnye-diplomy-i-nesootvetstvie-kvalifikatsii-407805> (дата обращения: 14.01.2024).

Горохов М. В Якутске осудили юриста за поддельный диплом о высшем образовании // Комсомольская правда. 2024. 9 янв. URL: <https://www.yakutia.kp.ru/online/news/5619814/> (дата обращения: 28.02.2024).

Поддельный диплом об образовании помогает «выбиться в люди», считает половина россиян // Е1.ру. Новости Екатеринбурга и Свердловской области. 2006. 16 янв. URL: <https://www.e1.ru/text/education/2006/01/16/51850681/> (дата обращения: 14.01.2024).

УДК 378.147.82.016:005.92

А. Д. Ярославцева, И. В. Осипова

Российский государственный профессионально-педагогический университет

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНАМ ДЕЛОПРОИЗВОДСТВЕННОГО ЦИКЛА В ВЫСШЕМ УЧЕБНОМ ЗАВЕДЕНИИ

Аннотация. В статье анализируется опыт применения квест-технологии как активного метода обучения на учебных занятиях по профессиональным дисциплинам в области документационного обеспечения управления и архивоведения, раскрываются преимущества использования технологии для формирования высококвалифицированных кадров, владеющих универсальными, общепрофессиональными и профессиональными компетенциями, и реализации законодательно установленной цели высшего образования.

Ключевые слова: активные методы обучения, квест-технология, компетенции.

Современное общество ставит перед образовательными организациями задачу обеспечить рынок труда высококвалифицированными кадрами во всех направлениях жизнедеятельности, процветание которых необходимо для удовлетворения потреб-

ностей граждан и государства. Эта задача находит отражение в статье 69 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации», определяя её как цель высшего образования [ФЗ № 273 от 29.12.2012]. Высококвалифицированный кадр с опорой на актуальный в сегодняшней педагогике компетентностный подход нами расценивается как специалист, обладающий универсальными, общепрофессиональными и профессиональными компетенциями, соответствующими конкретной сфере деятельности и позволяющими ему эффективно выполнять функции работника данной сферы. Первые две группы компетенций для рассматриваемой нами образовательной программы «Управление документами в условиях цифровой экономики» обозначены в Федеральном государственном образовательном стандарте высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 46.03.02 Документоведение и архивоведение [ФГОС 46.03.02 Документоведение и архивоведение]. Профессиональные компетенции, согласно стандарту, определяются образовательной организацией самостоятельно и в нашем случае прописаны в Основной профессиональной образовательной программе высшего образования № 206 направления подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» вышеупомянутого профиля подготовки [ОПОП № 206, ФГАОУ ВО «РГППУ», 2022 г.].

Каким же образом следует организовать процесс обучения, чтобы студенты на максимально высоком уровне овладели необходимыми компетенциями, закреплёнными в документах, регламентирующих образовательную деятельность на государственном и локальном уровнях?

С становлением и развитием педагогики был сделан вывод о том, что важнейшую роль в усвоении обучающимся новых знаний, умений и навыков играет уровень их познавательной активности, а связи с чем активная, субъектная позиция студента в учебном процессе стала необходимостью для успешной реализации целей образования [Сластенин, с. 541]. Одними из наиболее эффективных способов привести студента к такому состоянию являются активные методы обучения, которые обеспечивают разнообразие его мыслительной и практической деятельности в процессе освоения учебного материала и не оставляют ему иного выбора, кроме как «включиться» в ход занятия, а также повышают мотивацию и степень самостоятельности при выработке тех или иных решений [Харькова, с. 22–24].

Среди наиболее новых, оригинальных и эффективных методов выделяется квест-технология. Как имитационный игровой метод квест позволяет студентам погрузиться в рабочий процесс за счёт воспроизведения контекста профессиональной деятельности через имитацию коллективных или индивидуальных трудовых действий и сыграть роль специалиста в изучаемой области по требованию задания. Представляя собой проблемное поисковое занятие, в ходе которого образовательные задачи реализуются за счёт ролевой игры-путешествия, квест позволяет добиться следующих положительных эффектов:

1. в процессе выполнения участниками заданий формируются различные знания и навыки, систематизируются, закрепляются, а также обеспечивается преобразование теоретического учебного материала в практические умения;

2. наличие «оболочки» квеста, его сюжетной составляющей позволяет поместить участников в какую-либо историю, в рамках которой они, выполняя задания оригинального характера, формируют способность применять знания, умения и навыки в нестандартных ситуациях [Писнова, с. 8–11];

3. вариативность количества этапов и их сложности даёт возможность разработать квест таким образом, чтобы он помогал достичь разных образовательных целей;

4. конечный продукт, создаваемый участниками после выполнения всех заданий, служит одновременно и средством анализа, систематизации и закрепления учебного материала, изученного или применённого в процессе прохождения этапов, и средством оценки результативности проведения квеста [Сафонова, с. 83–87];

5. квест предполагает командную работу, за счёт которой участники развивают навыки коммуникации, сотрудничества, совместного принятия решений, инициативности и т.д.

6. применение квест-технологии обеспечивает дружелюбную, непринуждённую атмосферу на учебном занятии, способствующую свободному проявлению творческого потенциала участников.

С учётом возможностей, которые предоставляет применение данного метода, был разработан квест «Стажировка в компании Джулс Остин», технологическая карта которого представлена в таблице 1.

Таблица 1 — Технологическая карта квеста

Элемент структуры	Содержание квеста
Название	«Стажировка в компании Джулс Остин»
Направленность	Квест по содержанию профессиональных дисциплин в области документационного обеспечения управления и архивоведения: Документоведение, Организация и технология документационного обеспечения управления, Архивоведение, Информационное обеспечение управления, Делопроизводство в кадровой службе и Организационное проектирование; междисциплинарный и комплексный характер квеста.
Цель и задачи	Цель – обеспечение формирования у участников новых знаний, умений и навыков, закрепление уже полученных и их проверка. Задачи: 1. закрепление и проверка знаний, умений и навыков, освоенных на пройденных участниками дисциплинах; 2. обеспечение возможности для участников овладеть новыми знаниями, умениями и навыками; 3. повышение уровня активности обучающихся на занятии; 4. создание благоприятной для продуктивного творческого взаимодействия атмосферы.
Длительность	Одно аудиторное занятие.
Целевая аудитория	Студенты 1–4 курса, обучающиеся по направлению подготовки «Управление документами в условиях цифровой экономики» в количестве 16–20 человек.
Легенда	Легенда создана по мотивам фильма 2015 г. «Стажёр». Команды участников – стажёры, устроившиеся в компанию, занимающуюся интернет-продажами женской одежды «About the Fit», генеральным директором которой является Джулс Остин. Стажировка длится 6 недель, и по их истечении Джулс должна определить, кто из стажёров останется в компании на постоянной основе. Командам-стажёрам предлагается выполнить несколько поручений и предоставить об этом отчёт для того, чтобы показать себя ценными сотрудниками.
Квест-герои	Команды случайным образом выбирают, за какого стажёра (героя фильма) будут играть: Бена Уитакера, Дэвиса Перлмана, Льюиса Орли или Джейсона Дивайна. Все персонажи равнозначны.

Сюжет и задания	Квест включается 9 этапов: 3 общих и 6 с заданиями для команд. После вводного этапа участники отправляются на станции для поочерёдного выполнения всех «поручений», а затем вновь собираются вместе для того, чтобы подготовить «отчёт», рассказать о результатах проделанной работы и подвести итоги. 1) Вводный этап. Ознакомление участников с легендой квеста и правилами, деление на команды, выдача маршрутных листов. 2) Отнести пиджак Джулс в фотостудию. Прохождение лабиринта путём заполнения пропусков в выдержках из Генерального регламента 1720 г. на основе предложенных вариантов. 3) Заменить водителя Джулс. Решение трёх мини-кроссвордов с тематикой «Кадровое делопроизводство». 4) Проанализировать документы для Джулс. Поиск и исправление ошибок в оформлении трёх предложенных документов (приказ, акт, инструкция). 5) Выполнить специальное поручение. Решение логической задачи путём построения матрицы ответственности и занесение полученных результатов в бланк приказа. 6) Избежать ареста. Кодирование информации при помощи Общероссийского классификатора информации о населении и введение полученного кода от сигнализации путём имитации игры в твистер. 7) Очистить захламлённый стол. Рассортировка архивной россыпи из 15 документов, формирование на основе этого 4 дел и их озаглавливание. 8) Отчитаться по выполненной работе. Составление коллажа. Поочерёдный рассказ об этапах и выделенных знаниях, умениях и навыках из соответствующей дисциплины. 9) Подведение итогов и рефлексия. Подсчёт баллов, определение и награждение команды-победителя. Формулирование выводов и получение от участников обратной связи.
Критерии оценки деятельности участников	По итогам прохождения каждого этапа команда участников получает баллы по шкале индивидуальной для каждого задания, которые в конце суммируются и определяют команду-победителя
Конечный «продукт», итог квеста и рефлексия	Продукт – «отчёт», коллаж от каждой команды по пройденным этапам с соотнесением выполненных заданий с профессиональными дисциплинами и выделением знаний, умений и навыков, которые были получены или закреплены на каждой из станций. Рефлексия производится по ходу квеста и на конечном этапе через формулирование выводов, анализ проделанной работы, допущенных ошибок, обсуждение положительных и негативных моментов.

Квест ориентирован на получение, закрепление и проверку знаний, умений и навыков, из которых складываются компетенции, входящие в требования к результатам освоения обучающимися соответствующих профессиональных дисциплин (таблица 2) [ОПОП № 206, ФГАОУ ВО «РГППУ», 2022 г.].

Таблица 2 – Соотнесение заданий с требованиями к освоению дисциплин

Этап – дисциплина	Компетенция	Содержание компетенции
Этап 2 – Организация и технология документационного обеспечения управления	ПКО-8. Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики.	31. Основные понятия в области документационного обеспечения управления; 32. Нормативно-методическая база организации и технологии документационного обеспечения управления; В4. Самостоятельно работать с различными источниками информации по организации и технологии в ДОУ.
Этап 3 – Делопроектирование в кадровой службе	ПКС-2. Способен осуществлять организационное, документационное и информационное обеспечение деятельности организации.	31. Требования к документированию трудовых отношений; В1. Правилами подготовки кадровой документации;
Этап 4 – Документоведение	ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики.	35. Правила оформления организационно-распорядительной документации; У1. Оформлять документы организационно-распорядительной системы; В4. Способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия; В6. Способностью к когнитивной деятельности.
Этап 5 – Организационное проектирование	ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики.	35. Основные методы сбора данных, анализа, полученной информации и моделирования процессов. У4. Проектировать основные процессы организации. В2. Методами моделирования деятельности организации.

Этап 6 –Информационное обеспечение управления	ПКС-4 Способен использовать законодательную и нормативно-методическую базу информационно-документационного обеспечения управления и архивного дела.	35. Методы классификации и кодирования; У2. Присваивать кодовые обозначения различным информационным единицам; У7. Обрабатывать массивы данных в соответствии с поставленной задачей, анализировать, оценивать, интерпретировать полученные результаты и обосновывать выводы.
Этап 7 –Архивоведение	ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики.	34. Принципы, методы и нормы организации, хранения, комплектования, учета и использования архивных документов, документов личного происхождения; У2. Анализировать ценность документов с целью их хранения; В8. Принципами, методами и нормами организации, хранения, комплектования, учета и использования архивных документов, документов личного происхождения.

С целью проверки эффективности применения разработанного квеста на одном из учебных занятий студентов соответствующего направления подготовки был проведён опрос участников, результаты которого представлены ниже.

Количественным результатом, подтверждающим эффективность применения разработанного квеста, можно считать следующий показатель: 93,75% участников высказали положительное мнение об участии в проекте (рисунок 1).

К качественным результатам можно отнести степень правильности выполнения участниками предложенных заданий – 75%–88,9% (рисунок 2), а также высказывания обучающихся на этапе рефлексии. Студенты отметили:

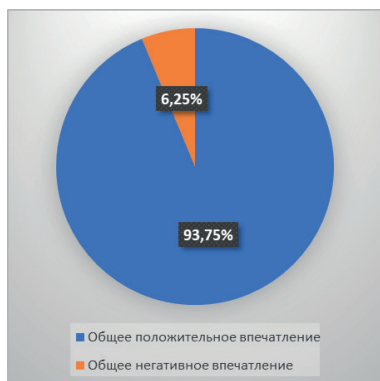


Рисунок 1 – Количественный показатель результативности квеста

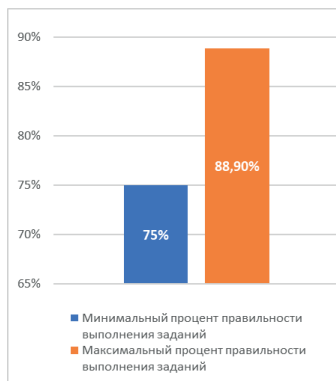


Рисунок 2 – Качественный показатель результативности квеста

1) положительные эмоции от интересной формы проведения занятия и соревновательного эффекта;

2) возможность вспомнить и закрепить учебный материал, пройденный в предыдущих семестрах, в особенности по дисциплинам: Документоведение, Архивоведение и Информационное обеспечение управления;

3) наличие как более лёгких, так и более сложных для выполнения заданий, баланс между которыми поддерживал интерес к прохождению квеста;

4) наличие этапов, поручение на которых выполнялось не столько за счёт применения знаний и навыков по профильным дисциплинам, сколько за счёт использования когнитивных способностей (этап № 5 с решением логической задачи);

5) наличие заданий, выполнение которых предполагает двигательную активность (этап № 6 с введением закодированной информации путём имитации игры в твистер);

6) наличие этапов, связанных с дидактическими единицами ещё не пройденных дисциплин, повышающих интерес к их изучению в будущем.

Анализ результатов проведения квеста, разработанного на основе содержания профессиональных дисциплин в области документационного обеспечения управления и архивоведения, на учебном занятии для студентов соответствующего направления подготовки позволяет сделать следующие выводы:

— большинство участников считают квест-технология интересной, занимательной и активной формой организации их учебной деятельности и положительно отзываются о полученном опыте;

— соревновательная, но дружественная атмосфера позволяет максимально проявить себя, раскрыть свой творческий потенциал и мобилизовать все силы ради достижения результата;

- опора заданий на содержание нескольких профессиональных дисциплин позволяет студентам вспомнить и закрепить уже пройденный учебный материал, а также овладеть новыми знаниями;
- использование в квесте заданий, связанных с содержанием профессиональных дисциплин со всех курсов обучения позволяет студентам увидеть междисциплинарные связи и пробудить интерес к изучению ещё не пройденных модулей;
- оригинальная форма проведения учебного занятия, требующая от студентов высокого уровня познавательной активности от начала квеста и до его завершения, ставит их в активную позицию субъектов образовательного процесса, наилучшим образом овладевающих компетенциями, что делает их высококвалифицированными кадрами, необходимыми современному обществу, согласно нормативным документам в области образования.

Список источников и литературы:

Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 // Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102162745> (дата обращения: 06.03.2024).

Основная профессиональная образовательная программа высшего образования № 206 направления подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» профиля подготовки «Управление документами в условиях цифровой экономики». Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2022. 54 с.

Писнова О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Международной научной конференции, Казань, 20–23 марта 2019 г. Казань: Молодой ученый, 2019. С. 8–11.

Сафонова Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. № 1/2. С. 83–87.

Сластенин В. А. Педагогика. М.: Академия, 2002. 576 с.

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 46.03.02 Документоведение и архивоведение: утвержден приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 29 октября 2020 г. № 1343 // Официальный интернет-портал ФГОС. URL: https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/460302_B_3_03122020.pdf (дата обращения: 06.03.2024).

Харькова А. А. Характеристика понятия «познавательная активность», её структура и существующие уровни // Вестник магистратуры. 2014. № 1 (28). С. 22–24. URL: <https://magisterjournal.ru/docs/VM28.pdf> (дата обращения: 06.03.2024).