

СОВРЕМЕННЫЕ МУЗЕЙНЫЕ ПРАКТИКИ В РАЗВИТИИ ОБЩЕКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ

Кузнецова Е.С.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург

Общественно-государственный заказ на подготовку компетентных выпускников, способных к осуществлению профессиональной деятельности в разнообразных социокультурных контекстах актуализирует проблему развития общекультурных компетенций студентов университета.

Общекультурные компетенции относятся к ключевым компетенциям, являются универсальными, не зависят от направления подготовки студентов, ими должны овладеть все будущие специалисты на том или ином этапе обучения. Контент-анализ федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования по гуманитарным и техническим направлениям подготовки позволил определить ведущие общекультурные компетенции студентов: способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения; способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития для формирования патриотизма и гражданской позиции; способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия; способность к самоорганизации и самообразованию; способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия и др.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития современных способов образования, современных педагогических технологий, способствующих развитию аксиологического потенциала личности, творческой инициативы, выработке у обучающихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, расширения сферы интересов, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессиональной деятельности, так и в самоопределении, и в повседневной жизни.

Реализация компетентностного подхода к обучению предусматривает усиление аксиологической и практико-ориентированной основ процесса обучения, использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм обучения.

Эффективным видом современных интерактивных технологий обучения становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия, способствуют осознанному освоению этих форм.

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. Понятием квест (англ. quest – *поиск, игра-загадка*) обозначают

различные виды on-line и off-line игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленной задачи. В современных условиях квест становится новой практикой социальной коммуникации, новым видом активного отдыха для продвинутой интеллектуальной молодежи.

Анализ научно-педагогических источников показывает, что, ввиду гибкости и спонтанности квеста, специалисты в данном направлении по-разному дают определение квеста. Если выделить ключевые определения, можно увидеть, что квесты – это сайт, деятельность, проект, проблемная задача, метод, технология и т.д.

Чудакова А.О., Щелина С.О. определяют квест как метод, обладающий важным преимуществом - многозадачностью. Квест может объединять в себе элементы тренинга и творческого представления, дискуссии и сюжетно-ролевой игры, психодрамы и верёвочного курса и выполнять ряд развивающих задач, возложенных на вышеперечисленные методы активного обучения и воспитания. Кроме того, большинство квестов уникально не только по форме, но и по содержанию. Один и тот же сценарий, благодаря свободе действий игроков, спонтанности развития сюжета может привести к различным исходам [1].

В образовательном процессе квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. [1].

Другими словами, образовательный квест - проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Мы придерживаемся позиции Сокола И.Н., который рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно руководителя или наставника, четкие правила и реализуется с целью повышения у обучающихся современных знаний и умений. Сокол И.Н. предлагает подробную классификацию квестов [2,3].

Образовательные квесты могут быть организованы как в замкнутом пространстве, так и вне его: квесты в парках; квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

Тенденция к применению квеста в образовательном процессе обусловлена тем, что он развивает критическое мышление, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию. У студентов повышается

мотивация, поскольку они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к эффективности познавательного процесса. Более того, именно квест создает основу развития ценностного отношения к познанию.

Квест не базируется на каком-либо определённом университетском курсе, а является межпредметным, привлекая знания из различных предметных областей.

В зависимости от целей, поставленных при организации квеста, создается образовательный продукт, отвечающий требованиям компетентностного подхода к обучению. Тематика, задачи и структура квеста могут быть различны, но так или иначе направлены на развитие общекультурной компетентности студентов. Кроме того, квест несет и определенную воспитательную нагрузку.

Квестовые задания могут выполняться индивидуально, однако, групповая работа является более предпочтительной, поскольку совместная деятельность обучающихся позволяет не только получать новые знания, но и развивать свои коммуникативные умения: выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместные решения.

Особую привлекательность для молодых людей квест приобретает при наличии спонтанности, нелинейности сюжета. Свобода выбора или её иллюзия имеют большое значение для студенческого возраста. Кроме того, за счёт гибкости сюжета квест приобретает неповторимость, уникальность. Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства [4].

Квестовая форма обучения актуальна как в учебной работе, так и при организации внеаудиторной деятельности студентов.

Проведение квестов в музее – педагогическая инновация последнего десятилетия и, уже ставшая популярной, форма работы музея с посетителями. Сегодня именно музеи стремятся взять на себя роль института культуры, отвечающего за идентификацию и самоидентификацию современного человека и ставит перед собой задачу стать мощной образовательной институцией. В специфичном музейном контексте, по определению ИКОМ (Международного совета музеев), образование является актуализацией знаний, происходящих из музея и направленных на развитие и удовлетворение культурных потребностей человека» [5]. Иными словами, основная задача образовательного процесса – «актуализация знаний, происходящих посредством музея...». Музей не диктует, заставляя, а дает возможность получить необходимое человеку знание. Отсюда – все современные музейные практики связаны с пространством образования. В таком случае под «музейными практиками» понимаются методы, которые выходят за пределы непосредственной деятельности музея, позволяя от конкретной темы (экспозиции) и проблем прошлого выйти на уровень коммуникации и проблематики сегодняшнего дня. Под «современными музейными практиками» М.И. Ильбейкина предлагает понимать прикладные

действия, которые музей предпринимает для осуществления своего функционирования в обществе и для общества. В этом смысле музей должен стать тем самым местом, где можно найти ответы на актуальные вопросы сегодняшнего дня [6].

Современная молодежь – это поколение века информационных технологий, обладающее уверенными навыками обращения с различными техническими устройствами и гаджетами. Завладеть вниманием данной целевой аудитории в рамках образовательных программ в музейном пространстве непросто. Важную роль играют формы и методы содержания образовательно-развивающего концепта. Использование новых языков коммуникации и медиаресурсов позволяют найти компромиссные решения обработки, интерпретации, презентации и трансляции информации.

Специалисты по активным методам по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного и дополнительного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в образовательной игре – до 90%. Это одна из причин, по которой музейный квест или иная форма интерактивного занятия в музее является более эффективной для развития общекультурных компетенций студентов, чем традиционная экскурсия-лекция.

Экскурсия в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, традициями и другими культурными основами территории. Музейные квесты выходят порой за пределы зданий и охватывают городское пространство, включая элементы ориентирования. Большинство информации участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников за счет соревновательной формы игры, добавляется азарт, что позволяет получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания.

Музейный квест можно рассматривать как педагогическую технологию и как педагогический метод образовательного воздействия на обучающихся. Кроме того, музейный квест можно определить как проект, в котором ресурсным пространством является музей. Для проведения квеста необходима образовательная среда, насыщенная информацией. Музейный квест обладает таким важным качеством – наличием насыщенного информационного поля.

Цель музейного квеста – развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга молодежи, создание условий для повышения интеллектуального и культурного уровня студентов, развитие патриотических качеств личности и популяризация музеев.

Основными задачами музейного квеста являются: повышение мотивации к познавательной деятельности; активизация интереса молодежи к отечественной истории; знакомство с историко-культурной средой музейными средствами; воспитание чувства гражданственности и патриотизма; развитие культуры групповых и межличностных отношений, формирование навыков поиска необходимой информации; развитие интеллектуальных способностей и стимулирование творческой инициативы.

Квест позволяет развивать лидерские качества; тренировать важные личностные качества: активность, инициативность, сила воли, решительность и спокойствие в форс-мажорных обстоятельствах, стремление к успеху; умение находить несколько способов решений проблемной ситуации; способствует развитию навыков – внимательность, логика, память, воображение; способствует развитию ряд ключевых компетенций: способность использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения; способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития для формирования патриотизма и гражданской позиции; способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия; способность к самоорганизации и самообразованию и др.

В музее истории Оренбургского государственного университета также стали проводиться тематические квесты. Мероприятия такого характера необычны для вузовского музея.

В патриотическом квесте, посвященном Дню защитника Отечества приняли участие представители разных факультетов, объединенных в 3 команды (19.02.2016г.). Во время игры студенты отвечали на вопросы об истории праздника 23 февраля, исследовали в витринах музея артефакты периода Великой Отечественной войны, участвовали в викторине на военную тематику, примеряли кольчугу и другие атрибуты древнерусских воинов.

В честь годовщины завершения Берлинской наступательной операции в Великой отечественной войне прошел квест «Штурм Рейхстага» (5.05.2016г.), который стал не просто необычной экскурсией, а активным погружением в исторические события.

Квест «История университета» (19.10.2016г.) по отзывам студентов, участвовавших в мероприятии, оказалось очень познавательным. Студенты узнали много нового и интересного об истории своего вуз, о людях, внесших большой вклад в становление и развитие университета.

Студенты Оренбургского государственного университета приняли участие в военно-патриотической игре «Дорогами Бессмертного полка» (23.04.2016г.). Квест проходил в выставочном комплексе «Салют, Победа!» Оренбургского губернаторского историко-краеведческого музея. В квесте приняли участие десять оренбургских вузов и гости из Казахстана. Каждая команда получила конверт с картой-схемой прохождения маршрута. Ровно на один час выставочный комплекс стал предметом детального изучения. По пути следования в 13 пунктах студенты отвечали на вопросы по истории Великой Отечественной войны и вспоминали о вкладе оренбуржцев в Победу. Команда Оренбургского государственного университета в составе десяти студентов факультетов прикладной биотехнологии и инженерии, гуманитарных и социальных наук, электроэнергетического, химико-биологического, геолого-географического и Института менеджмента заняла в военно-патриотической игре первое место.

Так, например, чтобы помочь молодым людям как можно быстрее и успешнее влиться в ряды студентов второй год в начале учебного года в университете проводится познавательный квест для первокурсников «Наш ОГУ».

Цель квеста: адаптация первокурсников к новой социальной среде; знакомство с университетом, развитие исследовательских навыков, развитие умения работать в команде.

В 2015 году участниками квеста стали 19 команд. Организатором мероприятия выступил Институт менеджмента. Студентам предстояло выполнить 16 заданий на территории 1,2,3,6 и 17-го корпусов Оренбургского госуниверситета. На маршруте студентов сопровождали координаторы игры, которые отмечали выполнение заданий и следили за передвижением команд. В 2016 году квест расширил географию и проводился не только в корпусах, но и на территории студенческого городка. Условия квеста: найти и посетить все объекты университета, указанные в маршрутном листе; сфотографировать на фоне каждого объекта; найти информацию о каждом объекте, найти заданные предметы; отгадать загадки и ребусы, ответить на вопросы викторины, пройти лабиринт и др.

Характерно, что организаторами увлекательной игры «Наш ОГУ» являются факультеты университета и проводят члены студенческого совета ОГУ.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что квесты обладают высоким ресурсным педагогическим потенциалом и являются наиболее перспективной педагогической технологией подготовки к профессиям будущего. Как социально-педагогические технологии они содействуют развитию общекультурных и профессиональных компетенций, ответственности за принятые решения и готовят к будущим рискам, в т.ч. в профессиональной деятельности, что соответствует компетентностному подходу, новым горизонтам образования.

Современный музей служит социальным и образовательным институтом, местом досуга молодежи, способствует воспитанию личности будущего специалиста средствами культуры, помогает молодому поколению лучше понять культурно-историческое наследие своего народа, оценить жизнь человека, его творчество, его великие дела. Музейные площадки располагают всеми возможностями для реализации педагогических технологий. Все современные музейные практики, так или иначе, связаны с пространством образования и могут успешно использоваться как средство развития общекультурных компетенций студентов.

Диагностические исследования, проведенные в последние годы убедительно показали, что резервы развития аксиологического потенциала личности поистине неисчерпаемы, однако сила эмоций, желаний, мотивация достижения есть эмотивно-ценностная основа развития, которая нуждается в подкреплении, стимулировании внешними обстоятельствами [7].

Отмечая педагогический потенциал современных музейных практик в развитии личностных ресурсов, активности, коммуникативных и практических умений студентов, воздействие сразу на три структурных компонента

установки - когнитивный, эмотивный, деятельностный, акцентируем внимание на развитии технологии квест не только в рамках развлекательной экстремально-досуговой деятельности студентов, но и в контексте решения главной педагогической задачи – достижения высокого качества образования и развития аксиологического потенциала личности.

Список литературы

1. Чудакова А. О., Щелина С. О. Перспектива интерактивного метода «квест» в профессиональной подготовке студентов психолого-педагогического факультета // Молодой ученый. — 2014. — №21. — С. 709-712.

2. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. – 2014 - № 2(144) - С. 28-32.

3. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140.

4. Ганина Т.В. Использование образовательного потенциала музея в учебно-воспитательной работе со студентами // Культура и образование. – Февраль 2015. - № 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-rzi.ru/2015/02/2902> .

5. Образование//Ключевые понятия музеологии (Key Concepts of Museology) пер. с фр. А. Урядниковой; ed.by A.Desvallees, F.Mairesse. P.: Armand Colin, 2010- С.65-67.

6. Ильбейкина М.И. Современные музейные практики: 2000–2012гг.//Современные проблемы науки и образования. 2013. № 1. URL: <http://www.science-education.ru/107-8403>.

7. Кирьякова А.В., Университеты в современном мире: аксиологический ресурс развития: Учебное пособие для преподавателей высших учебных заведений/ А.В. Кирьякова, Л.В. Мосиенко, Т.А.Ольховая; Оренбургский гос.ун-т. – Оренбург: ОГУ, 2010. – 374с.