

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
«Республиканский институт профессионального образования»

Научная школа «Теория и практика непрерывного
профессионального образования»

ИССЛЕДОВАНИЯ МИРЗЫ ИСМАИЛОВИЧА МАХМУТОВА В ОБЛАСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Сборник материалов педагогических чтений
(19 января 2024 г.)

Научное электронное издание

*Под общей редакцией кандидата педагогических наук,
доцента В.Н. Голубовского*



Минск
РИПО
2024

УДК 377.11(082)
ББК 74.5я43
И85

Организационный комитет педагогических чтений:
кандидат педагогических наук, доцент, председатель оргкомитета *В. Н. Голубовский*;
кандидат педагогических наук, доцент,
заместитель председателя оргкомитета *Ю. С. Сычёва*

Члены организационного комитета:
С. М. Барановская, О. Е. Лисейчиков, О. С. Попова

И85 **Исследования** Мирзы Исмаиловича Махмутова в области профессионального образования: взгляд в будущее [Электронный ресурс] : сб. материалов пед. чтений. / под общ. ред. В. Н. Голубовского. – Минск : РИПО, 2024. – 384 с.
ISBN 978-985-895-213-6.

УДК 377.1(082)
ББК74.5я43

ISBN 978-985-895-213-6

© Оформление. Республиканский институт профессионального образования, 2024

Орехов А.А., Шинкевич Г.В. Использование элементов проблемного обучения на учебных занятиях по учебному предмету «Устройство колесных тракторов»	106
Пискунович Н.Л. Особенности концепции проблемного обучения М.И. Махмутова	110
Подлесная А.С. Использование квестов в музейно-образовательной среде....	114
Ричко Н.Д., Крутько О.В. Анализ использования технологий дистанционного обучения математике в сфере профессионального образования	119
Сальникова Е.А., Кончанин В.И. Проблемное обучение при изучении специальных предметов	123
Селицкая О.Ю. Состояние, проблемы, перспективы и роль компетентного подхода в формировании профессиональной компетентности будущих специалистов агроинженерных специальностей	126
Сурунова Н.В. Актуальность идей Мирзы Махмутова в разработке концептуальных основ развития современного образования	134
Табачёк И.И. Проблемное изложение знаний преподавателем	140
Томаш М.С. Состояние и особенности экологического воспитания учащихся сельских школ.....	145
Филипенко О.В. Проблемное обучение как средство формирования математической компетентности учащихся специальности «Обслуживание и ремонт вычислительных машин»	154
Чиговская-Назарова Я.А. Система трудоустройства выпускников педагогического вуза: достижения и точки роста	158
Наумчик В.Н. Демонстрационный эксперимент как инструмент проблемного обучения физике	162
Бутрим С.Р. Ресурсы активизации профориентации в условиях учреждений профессионального образования.....	168
Воронов А.В., Франко Е.П. ЭкоТехноПарк – Волма: зона опережающего развития по формированию современных образовательных, научных и производственных практик в условиях перехода Республики Беларусь к «зеленой» экономике и устойчивому развитию	175
Высоцкий А. Т., Улитко С. А., Амелянчик В.Е. Наставничество как обновленная форма профессионального роста военнослужащего	180
Горбачева Е.В. Формирование востребованных компетенций работников отрасли	184

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТОВ В МУЗЕЙНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

Аннотация. В статье рассматривается использование квестов в музейно-образовательной среде как один из способов привлечения обучающихся к культурному наследию своей страны. В статье предпринята попытка обобщить понятия «квест», выделить его отличительные признаки и особенности, определить понятие и цель музейного квеста. Автор рассматривает этапы создания и реализации квеста в музейном образовательном пространстве.

Ключевые слова: квест, музей, музейная педагогика, музейная среда, музейное пространство, музейный квест.

В современном обществе музейная педагогика, проникая в практическую деятельность музеев, представляет собой механизм реализации культурно-образовательных возможностей. Образовательный процесс, организованный при использовании средств музейной педагогики, способствует удовлетворению запросов социума в обучении, общении, получении достоверной информации, служит местом рекреации посетителей.

Использованию музейного пространства в организации образовательного процесса посвящены труды ряда исследователей. Музейная педагогика как научная дисциплина рассматривается в работах Г.М. Гогиберидзе, М.Г. Чесняк [1]. Феменологический анализ музейной среды по материалам отечественных и зарубежных музеологов провела Е.Н. Лермонтова [2]. Разработкой виртуальных экскурсий по достопримечательностям города посвящены труды А.А. Попова и П.Ю. Бугакова [3]. Ученые Ю.Е. Кулешов, О.В. Ванеева, И.В. Наумова, Т.С. Панина подчеркивают эффективность использования интерактивных средств музейной педагогики на формирование активной позиции личности [4; 5; 6; 7].

Под музейной педагогикой мы понимаем область научно-практической деятельности на стыке с педагогикой, музеологией, психологией, социологией и реализующей культурно-образовательный потенциал музейного пространства.

Для организации процесса обучения при использовании средств музейной педагогики педагогу представляется возможность выбора технологии.

К традиционным технологиям мы относим повествовательные экскурсии, где происходит изложение материала в форме монолога при осмотре основных объектов музейной экспозиции.

В отличие от традиционных технологий, технология проблемного обучения предусматривает усвоение не только готовых знаний, но и самого

процесса получения результата. Технология проблемного обучения представляет собой организованную деятельность обучающихся по решению проблемных ситуаций с оптимальным сочетанием самостоятельной деятельности и усвоением уже готового материала.

Фундаментальный вклад в теорию и методику проблемного обучения внесли ученые В. Оконь, Т.В. Кудрявцев, А.М. Матюшкин и М.И. Махмудов [8; 9; 10; 11].

В музейной педагогике технология проблемного обучения основывается на создании определенной проблемной ситуации и поиске ее разрешения при условии использования музейной экспозиции. Наиболее распространенными формами организации образовательного процесса служат игры и квесты.

Термин «квест» активно используется в практике учреждений культуры, досуга и образования. Однако четкое определение понятия отсутствует.

В исследованиях М.Ю. Юхневич отмечает необходимость создания универсальной формы знакомства с объектами музейного пространства, которая будет объединять интерактивность, самостоятельную деятельность, возможность диалога и игровые приемы [12].

Обращаясь к истории возникновения термина, А.Н. Росинская, А.А. Коптева, О.В. Косарева выделяют основной признак квестов: достижение цели через преодоление определенных препятствий [13].

Исследователь Т.М. Плохотник рассматривает под определением «квест» игру, которая имеет определенный сюжет и заключается в выполнении определенных поручений участниками [14, с. 15].

Авторы Н.Д. Алексеева, Е.В. Рябова определяют квест как игру, в ходе которой решаются определенные логические задачи, поиск решений происходит в самостоятельной деятельности [15].

Основываясь на предложенные определения, можно сделать вывод, что квест – активная, самостоятельная деятельность участников, организованная по конкретному маршруту, в ходе которой происходит решение промежуточных задач, способствующих достижению определенной конечной цели.

Музейный квест представляет собой форму организации музейно-педагогической деятельности, при которой происходит презентация музейного образовательного пространства, изучение экспонатов музейной среды посетителями. Цель музейного квеста – донесение музейной информации. Именно в этом, по нашему мнению, музейный квест отличается от других видов.

Заданиям, с помощью которых проходит организация квеста в музейной среде, посвящены работы А.С. Меркуевой. В своей статье автор рассматривает такие задания, как «ключ», который приведет к поставленной цели. Организация музейного квеста, по мнению А.С. Меркуевой, проходит

три этапа: вводная, где происходит определение участников, их деление на команды, знакомство с сюжетом; основная часть посвящена самому выполнению заданий, изучению материала экспозиционной деятельности, решению задач; в финальной части участники квеста достигают поставленную цель, происходит подведение итогов. Исследователь подчеркивает значимость самостоятельной деятельности при решении промежуточных заданий. Участие музейного педагога допускается, однако только на некоторых определенных этапах квеста [16].

На наш взгляд, создание музейного квеста проходит следующие этапы: определение темы и количества участников, выбор объектов музейного пространства, разработка заданий, разработка маршрута, подведение итогов. Рассмотрим каждый этап музейного квеста.

На начальном этапе необходимо определить тематику музейного квеста. Тема и содержание программы определяются при учете профиля музея, его экспозиционным наполнением, тематикой мероприятия, либо социальным заказом.

Перед проведением квеста необходимо составить количественный состав участников и определить время, необходимое для выполнения заданий и достижения цели квеста. Организатору следует уделить особое внимание на деление на команды участников, так как наличие большого количества людей в одной команде может привести к затруднению в принятии решений, разрешении поставленных задач, ограничить активность некоторых участников.

Выбор объектов музейного пространства предполагает проведение обширной работы в музее. Организаторам следует изучить экспонаты музейного пространства, прежде чем перейти к выбору определенных объектов и составлению заданий.

Одним из наиболее трудоемких процессов является разработка заданий для проведения определенного квеста. Задания квеста должны быть представлены интеллектуальными загадками, которые соответствуют заявленной теме, экспозиционному наполнению музейного пространства. Участникам необходимо разобраться в вопросе, после чего перейти к выполнению задания. Правильный ответ на задание является допуском к следующему.

При организации квеста особое внимание следует уделить определению маршрута, по которому будут проходить посетители, выполняя поставленные задачи. Он должен содержать экспозиции, которые участники смогут рассмотреть за короткий срок и те объекты, которые требуют более длительного изучения.

При подведении итогов, на наш взгляд, целесообразно использовать награждение команды, получение обратной связи от посетителей, выявление и устранение недостатков.

Немаловажным условием успешного прохождения квеста является награждение участников мероприятия. При награждении организаторы могут использовать сертификаты участников, на которых отмечается факт участия, дата и место прохождения квеста.

Получить обратную связь от своих посетителей музеем предоставляется возможность в социальных сетях по отзывам участникам.

Прежде чем организовать квест для посетителей, музеем необходимо апробировать квест в реальных условиях и устранить недостатки при их выявлении.

Таким образом, внедрение в музейно-образовательную деятельность квестов, разработка новых форм организации деятельности посетителей в музейном пространстве с учетом особенностей современного социума и его целевых установок способствуют возникновению интересных и востребованных продуктов. Организация квестов для обучающихся является не только досуговой формой, но и способствует умственному развитию, расширению кругозора и получению точной и достоверной информации, служит местом рекреации посетителей. Музейные квесты для организаторов – трудоемкий процесс, главная задача которого не просто разработать задания, но и сделать их интересными для посетителей, вовлекая их в мир истории и искусства.

Перечень используемых источников

1. Гогиберидзе, Г.М. Формирование музейной педагогики / Г.М. Гогиберидзе, М.Г. Чесняк // Преподавание истории в школе. 2007. № 8. С. 3–5.
2. Лермонтова, Е.Н. Феменистический анализ музейной среды по материалам отечественных и зарубежных музеологов / Е.Н. Лермонтова // Вестник Бурятского государственного университета. 2015. № 14. С. 122–126.
3. Попов, А. А. Разработка базовой модели для виртуальной экскурсии по городу Новосибирску в среде unreal engine / А.А. Попов, П.Ю. Бугаков // Интерэкспо Гео-Сибирь. 2021. № 2. С. 146–152.
4. Применение виртуальных экскурсий для повышения качества профессионально-ориентированной подготовки кадров для вооруженных сил Республики Беларусь : материалы Междунар. заоч. науч.-метод. конф. (28 февр. 2019 г. Минск) / БГУИР ; редкол. : Ю.Е. Кулешов [и др.]. Минск, 2019. С. 133–136.
5. Ванеева, О.В. Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства / О.В. Ванеева // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 212. С. 189–196.
6. Наумова, И.В. Виртуальный музей как один из методов обучения / И.В. Наумова // Молодой ученый. 2019. № 46. С. 293–294.
7. Панина, Т.С. Интерактивное обучение / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова // Образование и наука. 2007. № 6. С. 29–38.
8. Оконь, В. Основы проблемного обучения / В. Оконь. М. : Просвещение, 1968. 208 с.
9. Кудрявцев, Т.В. Проблемное обучение: истоки, сущность, перспективы / Т.В. Кудрявцев. М. : Знание, 1991. 80 с.

10. Матюшкин, А.М. Проблемное обучение: прошлое, настоящее, будущее : коллективная моногр. : в 3 кн. / А.М. Матюшкин // Нижневартковский государственный университет ; под ред. Е.В. Ковалевской (гл. ред.) [и др.]. Нижневартовск : НВГУ, 2019. 310 с.
11. Махмутов, М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории / М.И. Махмутов. М. : Просвещение, 1975. 368 с.
12. Юхневич, М.Ю. Я поведу тебя в музей : учеб. пособие / М.Ю. Юхневич : М-во культуры РФ : Рос. ин-т культурологии. М., 2001. 224 с.
13. Росинская, А.Н. Организация и проведение игры-квеста в детской библиотеке / А.Н. Росинская, А.А. Коптева, О.В. Косарева // Детская библиотека и читатель. 2011. № 1. С. 11–15.
14. Плохотник, Т.М. Детский библиотекарь: практ. пособие: сценарии, игры, мастер-классы и др. / Т.М. Плохотник. М. : Либерия-Бибинформ, 2014. 125 с.
15. Алексеева, Н.Д. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности / Н.Д. Алексеева, Е.В. Рябова // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Сер. : «Педагогика, психология». 2015. № 1. С. 14–17.
16. Меркурьева, А.С. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея / А.С. Меркурьева // Молодежный вестник СПбГИК. 2017. № 2. С. 99–102.