

УДК 159.9: 340

## К ВОПРОСУ О ПРИМЕНЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «УГОЛОВНОЕ ПРАВО»

*Т.Г. Хащенко, доктор психологических наук, доцент,  
тел. 8(8422) 559525, roleta2011@yandex.ru;*

*Т.В. Шевалдова, тел. 8(8422) 559525, shevaldovatat@mail.ru  
ФГБОУ ВО Ульяновский ГАУ*

**Ключевые слова:** *правовое образование, образовательная практика, контекстный подход, интерактивные методы, образовательный квест.*

*В статье обсуждается возможность применения образовательных квестов в преподавании правовых дисциплин, образовательный квест рассматривается как особая форма организации учебного процесса и особая технология обучения.*

Модернизация профессионального образования предполагает совершенствование его методологических оснований и интегрирование в образовательный процесс инновационных образовательных технологий, позволяющих эффективно отвечать на вызовы и риски реальности. Применительно к правовому образованию к таким рискам могут быть отнесены, с одной стороны, негарантированность того, что даже предельно усвоенные правовые знания-умения-навыки будут эффективно применены в реальных жизненных ситуациях, с другой стороны – низкая вероятность того, что эти знания-умения-навыки сами по себе смогут обеспечить не только юридически грамотное, но и правомерное функционирование выпускника в различных сферах его жизнедеятельности (включая профессиональную сферу) [8, 11]. Последнее особенно актуально на фоне многочисленных примеров из правоприменительной практики, когда правовые знания-умения-навыки осознанно приобретались не для соблюдения, а для умелого «обхода» закона, для совершения преступления с наименьшим для себя риском [10 и др.]. Вышесказанное актуализирует необходимость разработки и интегрирования в правовое образование педагогических технологических решений, с одной стороны, развивающих способность студента к самостоятельному творческому и гибкому применению усвоенных правовых знаний-умений-навыков в реальных ситуациях, а с другой – формирую-

щих внутреннюю мотивационную основу его правомерного поведения [8, 11]. Решение этих задач возможно в рамках применения набирающих популярность Квест- и Game-методов, упрочняющих свои позиции и в правовом образовании [3, 5].

Термин «квест», происходящий от английского слова «quest», первоначально применявшийся в компьютерных играх, выйдя за пределы виртуальной реальности, принял форму «уличной» сюжетной игры, предполагающей необходимость последовательного преодоления практических препятствий и решения логических задач. В образовательной системе квесты нашли применение как *особая форма организации учебного процесса и особая технология обучения*, появилось множество публикаций, отражающих специфику и результаты применения квестов в конкретных дисциплинах и в междисциплинарном пространстве.

Используемые в образовании квест-технологии представляют собой особые поисковые системы, в которых для решения основной образовательной задачи обучающийся вынужден последовательно проходить промежуточные стадии, на каждой из которых от него требуется выполнить определенное действие или «найти ключ» для перехода на следующий «уровень». Будучи интегрированными в образовательный процесс, образовательные квесты выступают эффективными формами реализации проблемного, контекстного и личностно-развивающего подходов. Поскольку прохождение квеста предполагает взаимодействие его участников в контексте, приближенном по своим характеристикам к нормативному, коммуникативному и профессиональному контексту будущей деятельности, то он выступает разновидностью контекстных [1], интерактивных [3, 7] методов обучения, а выделение в его процедуре особым образом организованных «рефлексивных» этапов, позволяет его отнести к инструментам актуализации рефлексивного ресурса личности [6]. Так, апробированные нами в образовательном процессе мини-квесты по отдельным темам уголовного права обеспечивают не только большую степень вовлеченности и погружения участников в материал, но и более высокий уровень осознанности их собственного поведения (и его мотивации) в смоделированных ситуациях.

Особый интерес представляет использование квестов в дистанционном режиме обучения (так называемые веб-квесты). Если первоначально веб-квест-технологии в образовании были ориентированы преимущественно на усиление вовлеченности обучающего в процесс освоения материала, повышение его мотивации, то последствия их практического применения оказались впечатляющими и в отношении

результатов обучения и формирования (развития) профессионально-личностных качеств [3, 4, 9].

В учебном процессе применение получили Веб-квесты двух типов: короткой продолжительности (на протяжении одного-нескольких занятий с целью углубления или интеграции знаний) и длительной продолжительности (один семестр-учебный год с целью углубления и преобразования знаний). Тематика таких квестов носит проблемный характер, задания выполняются в интерактивном режиме (при прохождении Веб-квестов студенты работают в малых группах, черпая всю информацию из сети Интернет). Завершается прохождение Веб-квеста (в зависимости от конкретного материала) устной или письменной презентацией результатов, оформлением Веб-страницы, Веб-анимацией и т.д. Разработаны и опубликованы функциональные модели образовательного Веб-квеста как органичного сочетания метода проектов и ролевой игры с использованием информационно-коммуникационных технологий [2].

В «классической» структуре Веб-квеста предлагается соблюдать следующие последовательные этапы: вводная часть (формулирование тематики, раскрытие ключевых понятий, обзор основных элементов Квеста); постановка проблемы (формулирование ключевых вопросов, определяющих содержание проблемы); структурирование задания (формулирование заданий для каждой из ролей), проектирование итогового результата самостоятельной работы каждого участника и команды в целом; описание процесса (алгоритма выполнения работы); ознакомление с формой представления результата; указание источников информации, интернет-адресов, соответствующих содержанию сформулированных для каждой роли вопросов; указание критериев оценивания (понимание задания, выполнение задания, результаты работы, творческий подход и др.); оценка результата: анализ и групповое обсуждение работы участников Веб-квеста. Специалисты, активно практикующие с квестами, рекомендуют сравнение результатов самооценки участников Веб-квеста с обратной связью, полученной от других его участников.

При преподавании правовых дисциплин (включая дисциплину «Уголовное право») возможно применение обоих описанных выше типа веб-квестов, однако их внедрение в учебный процесс предполагает не только достаточную компетентность преподавателя в конкретной отрасли права, но и владение IT-технологиями на уровне, достаточном для разработки квеста и управления работой студентов на разных его этапах. На текущий момент предлагаемые нами типы заданий для веб-квестов по дисциплине «Уголовное право» включают:

-создание базы данных по конкретной проблеме в рамках изучаемой темы («обстоятельства, исключающие преступность деяния»; «отличие присвоения от растраты» и т.д.);

-создание (конструирование) «микромира» (связанного с содержанием тем дисциплины), передвижение в котором осуществляется с помощью гиперссылок [4];

-оставление правового документа, дающего анализ сложной проблемы с приглашением студентов согласиться или не согласиться с выводами (заключениями) их составителей;

- интервью on-line с виртуальными участниками судебного заседания по рассматриваемому (в рамках темы) вопросу (ответы и вопросы формулируются студентами) - и т.д.

Как следует из научно-методических публикаций, возможна эффективная интеграция технологий Веб-квест и Блогов, позволяющая преподавателям разработать и успешно внедрять в учебный процесс интерактивную технологию Блог-квестов. Разработчики технологии Блог-квеста отмечают принципиальную новизну этой формы организации учебного процесса, оказывающей существенное влияние на все его составляющие, изменяя характер, место и методы взаимодействия преподавателей и студентов; соотношение дидактических функций; усложняя программы и методики преподавания различных дисциплин.

При всех преимуществах использования квест-технологий в правовом образовании следует учитывать, что к их разработке и внедрению образовательный процесс нельзя подходить с тех же позиций, что и к разработке и внедрению в учебный процесс других форм обучения. Кроме того, они предполагают наличие у разработчиков специфических компетенций. При разработке Веб-квеста по правовым дисциплинам желательны, во-первых, объединение усилий специалистов в области права со специалистами в области IT-технологий, и, во-вторых, внедрение программ обучения для самих преподавателей, повышающих их компетентность в области разработки веб-квестов и работы с гейм-платформами, с программными средствами, обладающими дидактическим эффектом. Следует учитывать и то, что изменения при внедрении Веб-квестов неизбежно претерпят и процедуры распределения нагрузки преподавателей, и общий дизайн учебного процесса. Существенные временные издержки, связанные с особой формой взаимодействия преподавателя и студентов, должны, с одной стороны, не выходить за рамки рабочего времени преподавателей и находить адекватное отражение в их учебной нагрузке и планировании их деятельности в целом,

а, с другой стороны, отражаться в структурных элементах организации учебного процесса.

*Библиографический список:*

1. Вербицкий А. А. Контекстный подход в психологии /А.А. Вербицкий, В.Г. Калашников // Психологический журнал. – 2015. – Т. 36. – № 3. – С. 5-14.
2. Доронина И.Н. Функциональная модель образовательного квеста / И.Н. Доронина, Р.А. Дунаев, А.Н. Черняков // Наука. Искусство. Культура. – 2015. – № 4 (8). – С. 118-123.
3. Ильина О.Ю. Интерактивные методики «нового поколения» как условие формирования профессиональных компетенций бакалавров // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Право. – 2014. – № 1. – С. 268-274.
4. Лазаренко Н.И. Проектная технология в обучении: от веб-квеста до блог-квеста // Педагогические инновации – 2017. Материалы международной научно-практической интернет-конференции (2017). – С. 88-90.
5. Усачева Е.А. Game-метод: использование конструкций популярных игр и викторин при проведении текущего и итогового контроля знаний по юридическим дисциплинам // Юридическое образование и наука. – 2018. – № 11. – С. 12-16.
6. Хащенко Т.Г. Рефлексивные образовательные технологии в правовом образовании студентов отраслевого вуза / Т.Г. Хащенко, Т.В. Шевалдова //Аграрная наука и образование на современном этапе развития: опыт, проблемы и пути их решения. Материалы IX Международной научно-практической конференции, посвященной 75-летию Ульяновского государственного аграрного университета имени П.А. Столыпина. – Ульяновск, УлГАУ, 2018. – С. 225-229.
7. Хащенко Т.Г. Интерактивные методы обучения в профессиональном образовании. Учебное пособие по дисциплине «Педагогика и психология высшей школы» для студентов магистратур всех направлений подготовки / Т.Г. Хащенко, Е.В. Макарова, А.Л. Макаров – Ульяновск: Ульяновская ГСХА, 2012 – 67 с.
8. Хащенко Т.Г., Шпак М.М. Правомерная направленность в структуре личностной готовности к профессиональной деятельности // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2012. – № 3 (50). – С. 18-21.
9. Шульгина Е.М. Мотивация познавательной активности посредством технологии веб-квест /Е.М. Шульгина // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2016. – Т. 21. – С. 40-45.
10. Скалон, Н. В Барнауле победитель юридического конкурса получил три года колонии за вымогательство [Электронный ресурс] // altapress.ru. 3/02/2018. URL: www.altapress.ru. Дата обращения 3.02.2018.

11. Хащенко, Т.Г., Шпак М.М. Разработка опросника для диагностики профессионально-правомерной направленности личности [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. – 2013. – №4. – URL: [http://psyedu.ru/journal/2013/4/Haschenko\\_Shpak.phtml](http://psyedu.ru/journal/2013/4/Haschenko_Shpak.phtml) (дата обращения: 19.04.2019).

## TO THE QUESTION OF THE APPLICATION OF EDUCATIONAL QUESTS IN TEACHING DISCIPLINE “CRIMINAL LAW”

*Khashchenko T.G., Shevaldova T. V.*

**Keywords:** *legal education, educational practice, contextual approach, interactive methods, educational quest.*

*The article discusses the possibility of using educational quests in the teaching of legal disciplines, educational quest is considered as a special form of organization of the educational process and a special learning technology.*