

# КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЫКАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ

**Н. В. Суслова, В. А. Шитова,**

Академия Социального Управления (АСОУ),  
г. Мытищи, Московская область, Российская Федерация, 141006

**Аннотация.** В статье рассматриваются различные аспекты теории и практики реализации квест-технологий в педагогике музыкального образования. Дедуктивный анализ явления затрагивает такие сферы, как игровая предыстория жанра, появление данной педагогической новации, её ассимиляция в отечественном образовательном пространстве, постепенное расширение предметной направленности и возрастных рамок применения. Поднимается вопрос о взаимосвязи веб-квестов и «живых» квестов, необходимости их сравнительного анализа в рамках обобщённой категории «педагогические квест-технологии». Выявляются противоречия, возникающие при использовании квест-технологий для целей музыкального воспитания учащихся общеобразовательных школ. Среди основных проблем отмечается уклон в вербализацию в ущерб музыкальному звучанию, отсутствие признаков ролевой игры и ряд других. В данном контексте по сравнению с уроком музыки внеурочная деятельность представляется более целесообразной формой использования квест-технологий. Приводятся примеры квестов, созданных авторами в рамках фестиваля исследовательских и творческих проектов «Весна идёт!», который проходил в апреле 2023 года и был посвящён юбилею С. В. Рахманинова. В диаграммах представлены результаты анкетирования, проведённого среди школьников Подмосковья, и интервьюирования их педагогов-наставников. Интерпретация результатов позволяет говорить о повышении мотивации, самооценки, предметной осведомлённости школьников, общей позитивной оценке данной технологии и обучающимися, и учителями музыки.

**Ключевые слова:** квест-технология, веб-квест, живой квест, игровые методы обучения, урок музыки, внеурочная деятельность, общее образование, школьники.

**Благодарности.** Авторы выражают благодарность ректору Академии социального управления, кандидату экономических наук Андрею Александровичу Лубскому и заведующему кафедрой общеобразовательных дисциплин кандидату педагогических наук Раузе Шамильевне Мошнина за организационную и методическую поддержку при проведении фестиваля «Весна идёт!».

© Суслова Н. В., Шитова В. А., 2023



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

**Для цитирования:** *Суслова Н. В., Шитова В. А.* Квест-технологии в музыкальном обучении школьников // Музыкальное искусство и образование / Musical Art and Education. 2023. Т. 11. № 3. С. 145–167. DOI: 10.31862/2309-1428-2023-11-3-145-167.

DOI: 10.31862/2309-1428-2023-11-3-145-167

## QUEST TECHNOLOGIES IN MUSIC EDUCATION OF SCHOOLCHILDREN

**Nelly V. Suslova, Victorya A. Shitova,**

Academy of Public Administration (APA),  
Mytishchi, Moscow region, Russian Federation, 141006

**Abstract.** The article discusses various aspects of the theory and practice of implementing quest technologies in the pedagogy of music education. The deductive analysis of the phenomenon affects such areas as the gaming background of the genre, the emergence of this pedagogical innovation, its assimilation in the domestic educational space, the gradual expansion of the subject orientation and age limits of application. The question is raised about the relationship between web-quests and “live” quests, the need for their comparative analysis within the framework of the generalized category “pedagogical quest technologies”. The contradictions that arise when using quest technologies for the purposes of musical education of students in secondary schools are revealed. Among the main problems, there is a bias towards verbalization to the detriment of musical sound; lack of signs of a role-playing game and a number of others. In this context, compared with a music lesson, extracurricular activities seem to be a more appropriate form of using quest technologies. Examples of quests created by the authors as part of the festival of research and creative projects “Spring is Coming!”, which took place in April 2023 and was dedicated to the anniversary of S. V. Rachmaninov. The diagrams show the results of a survey conducted among schoolchildren in the Moscow region and interviews with their teachers and mentors. The interpretation of the results allows us to speak about the increase in motivation, self-esteem, subject awareness of schoolchildren, the overall positive assessment of this technology by both students and music teachers.

**Keywords:** quest technology, web-quest, live quest, game teaching methods, music lesson, extracurricular activities, general education, schoolchildren.

**Acknowledgements.** The authors express their gratitude to the Rector of Corporate University of Education Development, PhD of Economic Sciences Andrey Aleksandrovich Lubsky, and the Head of the Department of General Educational Disciplines, PhD of Pedagogical Sciences, Rauza Shamilevna Moshnina, for organizational and methodological support during the festival “Spring is Coming!”.

**For citation:** Suslova N. V., Shitova V. A. Quest Technologies In Music Education of Schoolchildren. *Muzykal'noe iskusstvo i obrazovanie = Musical Art and Education*, 2023, vol. 11, no. 3, pp. 145–167. DOI: 10.31862/2309-1428-2023-11-3-145-167.

## Введение

В текущей образовательной ситуации остро стоит вопрос о разработке новых форм и методов преподавания, способных вызвать интерес у современных детей, мотивировать их на личностно значимое изучение предметов школьной программы. В качестве одного из перспективных направлений такого обновления могут рассматриваться квест-технологии.

Квест-технологии являются примером ассимиляции зарубежного опыта в практику отечественной системы образования. При этом постоянно расширяющаяся сфера их использования не всегда сопровождается должным уровнем теоретического осмысления, содержательным анализом возрастных особенностей, учётом специфики предмета. В полной мере данное утверждение правомерно и в связи с применением квест-технологий в рамках музыкального воспитания учащихся общеобразовательных школ. Попробуем хотя бы частично восполнить данный дефицит.

## Квесты – игровая предыстория жанра

В переводе с английского “quest” означает поиск или искомый предмет. Данная семантика распространяется и на игры в реальности, и на компьютерные игры, где игрок путешествует по условному пространству, ищет выход из комнаты, устраняет помехи и получает доступ к сокровищу, попутно решая различного рода задачи-головоломки.

Одной из первых разработок в данном жанре стала текстовая компьютерная игра

У. Краузера “Colossal Cave Adventure” («Колоссальное пещерное приключение», 1975). Её сюжет основывался на знаниях спелеологов об исследовании подземных лабиринтов [1, с. 8]. Далее последовали “Dragon quest” (Ю. Хории, 1986), “The secret of Monkey Island” (Р. Гилберт, 1990) [1, с. 56, 80], “Myst” (братья Миллеры, 1993), “Syberia” (Б. Сокаль, 2002) и ряд других игр, с каждым годом становящихся всё более сложными по сюжету, стилистике и компьютерной графике.

Полувековая история развития показала, что удачные квесты сочетают в себе оригинальные логические задачи и ситуационный выбор, от которого зависит, изменится траектория «путешествия». При этом анализ эволюции жанра обнаруживает важную особенность – специфический вид связи между миром реальным и миром виртуальным. Особенно хорошо такая специфика заметна при сравнении квестов с другими видами игр. Многие из них обрели цифровых двойников после длительного существования в качестве реальных детских, досуговых или спортивных игр. Всевозможные конструкторы, пасьянсы, пинг-понг, футбол, авторалли существовали задолго до появления компьютеров. При перенесении в виртуальный мир они обрели новое измерение, но сохранили первоначальную логику; а одним из критериев удачного гейм-дизайна стало правдоподобие игрового действия, воссозданного на экране.

С этой точки зрения эволюция квестов выглядит иначе. Фольклорные варианты (в отечественной традиции такие как «Клад искать», «Казачьи-разбойники», «Тепло-холодно») выглядят довольно далёким

и неочевидным прообразом хитроумных и красочных компьютерных игр. Более близкое сходство с квестами можно усмотреть в волшебных сказках, где главный герой отправляется на поиски клада, невесты, мудрости, отгадывает загадки мифических чудовищ и преодолевает смертельно опасные препятствия... Но игра и сказка не случайно относятся к различным фольклорным жанрам – они «работают» в разном режиме вовлечённости: сказку только слушают, в игре же преобладают активные действия участников.

Именно здесь кроется, на наш взгляд, один из секретов популярности компьютерных квестов. В данном формате возникает синергетический эффект: возможность не только представить себе удивительный мир, но и взаимодействовать с ним, влиять на ход развития фантастического сюжета. Потому меняются и критерии оценки: чем необычнее выглядит виртуальное пространство квеста, чем меньше оно похоже на повседневную рутину, тем больший интерес вызывает у игроков.

Неслучайно квесты – именно в таком виде, в каком они приобрели популярность среди геймеров, – переключались с экранов мониторов в живую реальность. На их примере мы, по сути, наблюдаем знаковую смену трендов культурной эволюции: виртуальный мир становится не только и не столько отражением мира реального – он сам начинает генерировать идеи для их воплощения в действительности.

Специальные квест-комнаты, квесты в парках и на открытых заброшенных территориях стали модным видом молодёжного досуга. Этот формат развлечений возник вначале за рубежом, а начиная с 2013 года появился и в России. Маркетологи отмечали поистине взрывной рост данного сегмента, когда за период 2013–2015 годов появилась целая сеть квест-организаций, предлагающих свои услуги во многих

регионах нашей страны [2]. Пандемия 2020–2021 годов внесла свои коррективы в этот процесс, но даже нынешние более скромные темпы развития рынка (около 14–15 % в год [3]) дают заметные результаты. Настолько заметные, что законодатели всерьёз задумались о разработке ГОСТа, регулирующего подобную деятельность [4].

Вслед за квестами быстро распространилась и другая разновидность командных игр – квиз, по типу телевизионной передачи «Что? Где? Когда?». Игра проходит за столом, специальной обстановки или необычного реквизита, перемещений в поисках спрятанных предметов и подсказок не предполагает. Если участники квеста отгадывают задачи-головоломки по ходу развёртывания основной интриги, решения главной проблемы, то участники квиза просто отвечают на сложные вопросы, опираясь на свои знания, интуицию и логику. В этом – главное различие двух игровых жанров. Для квеста важна атмосфера тайны, мистики, наличие интригующего сюжета или какой-то проблемы. Квиз всего этого не требует, являясь, по сути, современным вариантом интеллектуальной викторины.

Перечисленные обстоятельства не имеют прямого отношения к образованию, но составляют важный социокультурный контекст, который определяет восприятие данного жанра школьниками и, таким образом, оказывает влияние на эффективность педагогических квест-технологий в целом.

### **Педагогические исследования образовательных квест-технологий**

Теперь посмотрим, какие трансформации претерпели квесты в условиях системы образования.

Отправной точкой для анализа данного направления является опыт аме-

риканских преподавателей, связанный с созданием и применением веб-квестов в обучении студентов университета. Основателем технологии считается Б. Додж, который определил её следующим образом: «Веб-квест – это исследовательская деятельность, в которой часть или вся информация, с которой взаимодействуют учащиеся, поступает из ресурсов в интернете...» [5]. Его последователь Т. Марч существенно расширил данное понимание. В его определении «Веб-квест – это построенная структура обучения, в которой используются ссылки на основные ресурсы во всемирной паутине и аутентичные задачи, чтобы мотивировать учащихся на исследование центрального открытого вопроса, развитие индивидуального опыта и участие в заключительном групповом процессе, который пытается преобразовать недавно полученную информацию в более сложное понимание. Лучшие веб-квесты делают это таким образом, что вдохновляют учащихся видеть более богатые тематические отношения, способствовать вкладу в реальный мир обучения и размышлять над своими собственными метакогнитивными процессами» [5].

Согласно критериям оценки качества, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь:

- интригующее введение;
- чётко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка;
- распределение ролей, обеспечивающее разные углы зрения на проблему;
- обоснованное использование интернет-источников [6, с. 131].

Дальнейшее развитие технологии позволило конкретизировать ещё несколько важных особенностей. Мы будем пользоваться этим термином в следующем зна-

чении. *Веб-квест – это набор проблемных заданий с элементами ролевой приключенческой игры с определённой сюжетной линией и основным проблемным вопросом; участники, выполняя задания, рассматривают обозначенную проблему с разных сторон и ищут ответ на центральный вопрос, тем самым развивая критическое мышление, умение анализировать, систематизировать, оценивать информацию, а также знакомиться (или усовершенствуют умения) с новыми информационно-коммуникационными и цифровыми технологиями.*

В российской педагогике первая диссертация на данную тему была защищена в 2004 году. Её автор – Г. А. Воробьёв – использовал веб-квесты при обучении английскому языку студентов вуза [7]. Заинтересовались данной проблематикой и другие исследователи. Первые работы были посвящены изучению опыта зарубежных коллег, они опирались на разработки Т. Мартча и Б. Доджа и были нацелены на апробацию новой технологии в отечественных условиях. При этом на протяжении начального периода смысловая связка *веб-квест – иностранный язык – студенты* оставалась основной линией развития и применения технологии в российской системе образования.

Разумеется, каждый из педагогов-экспериментаторов расставлял свои акценты, обращал внимание на значение разных элементов технологии. Так, Г. А. Воробьёв особо выделял различие между краткосрочными веб-квестами и более развёрнутыми среднесрочными и долгосрочными проектами на основе квест-технологий. По его мнению, итоги работы в первом случае могут быть выражены в форме дискуссии, круглого стола, презентации на заданную тему. Во втором случае результатами могут считаться созданные студентами веб-страницы,

мультимедийные продукты или печатные публикации [8, с. 11].

Е. М. Шульгина, опираясь на таксономию заданий Б. Доджа, опробовала со своими студентами разные типы квестов, в том числе такие, как аналитическая задача, научное исследование, журналистское расследование, компиляция, убеждение, достижение консенсуса, планирование и проектирование, творческое задание [9, с. 17].

Е. И. Багузина обратила внимание на то, что веб-квест позволяет создать информационную среду для дистанционного управления самостоятельной учебной работой. В качестве важного эффекта такого взаимодействия она отметила возникновение «непрерывных интенсивных обучающих коммуникаций студентов... за пределами аудиторных занятий» за счёт объединения участников одного веб-проекта в единую микросоциальную учебную сеть [10, с. 21].

При всей важности первых практических усилий, значимости обнаруженных смысловых акцентов эти экспериментальные исследования оставались узкоспециальными. Они не ставили своей задачей целостный охват особенностей технологии, воспринимали её как инструментальное средство в контексте других целей и задач.

Следующий этап освоения квест-технологий в российском образовательном пространстве был ознаменован расширением возрастных рамок. Появились методические разработки, предназначенные не только для студентов вузов и колледжей, но и для школьников всё более юного возраста. Заметно увеличился охват предметных областей. Педагоги начали создавать квесты по математике и географии, истории и краеведению; их целями становились воспитание патриотизма и подготовка к ЕГЭ, формирование

экологической культуры и освоение правил дорожного движения. Музейные квесты с успехом заменили традиционные экскурсии, предложив более динамичный, привлекательный для подростков формат знакомства с экспозициями любого рода. Таким образом, практика применения технологии распространялась на всё более широкие слои обучающихся, всё более разнообразные сферы их урочной и внеурочной деятельности.

Данные направления развития актуальны и в настоящее время. Продолжается процесс расширения предметной сферы и «омоложения» аудитории, которой адресованы образовательные квесты. С одной стороны, это свидетельствует об устойчивой тенденции, ощущаемой педагогическими работниками на интуитивном уровне. С другой стороны, стихийное распространение технологии без соответствующего теоретического осмысления приводит к некоторым противоречиям, размыванию понятий.

Так, среди научно-методических статей появляются публикации, пропагандирующие использование квестов в учреждениях дошкольного образования. При этом их авторы, ссылаясь на научные труды, отражающие педагогические эксперименты, проведённые в системе высшего образования, оставляют за скобками важные подробности. Например, очевидные различия в восприятии и коммуникации воспитанников детского сада и, по сути, взрослых людей – студентов вуза [11, с. 402]; специфику в организации виртуальной среды для веб-квестов и пространственной среды для квестов в реальности и так далее...

Среди трудов отечественных методистов наиболее цитируемым является пособие Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой «Квест-технологии в образовании» [12]. Но даже они, проводя широкий ре-

феративный обзор научной литературы, не углубляются в анализ подобных различий. Вот что пишут авторы: «Следует обратить внимание на то, что сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий “по станциям”, ориентирование на местности с препятствиями...» Однако далее лишь вскользь отмечается: «...отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет» [12, с. 52].

Так какие конкретно явления можно считать квестами, а какие – нет? Должны ли в них обязательно присутствовать игровая интрига или нет? Является ли интернет необходимым условием? Целый ряд вопросов, касающихся содержания и особенностей технологии, остаётся пока в дискуссионном поле, допускает противоречивые толкования. На текущий момент представляется целесообразным, как минимум, более чёткое разведение понятий, при котором образовательные квест-технологии следует признать категорией более высокого порядка, включающей в себя разновидности – «живые» квесты (или квесты «в реальности») и веб-квесты. Большую ясность в понимание технологии мог бы внести анализ этих двух видов в сопоставлении друг с другом. Однако таких исследований нам найти не удалось.

### **Проблемы применения квест-технологий в условиях музыкального образования**

Тенденции расширения предметной направленности квестов затронули и сферу музыкального образования. При этом практика использования данных технологий для целей и задач музы-

кального воспитания демонстрирует ещё более противоречивую картину. С одной стороны, в интернете размещено немало конкретных примеров – сценариев квестов, предназначенных для уроков и внеурочных занятий по музыке. С другой стороны, научных работ, посвящённых оценке и анализу соответствующего опыта, – единицы.

Характерная особенность, которая сразу же привлекает к себе внимание, – это автономное существование двух направлений. В первом – учителя музыки проводят только «живые» квесты, во втором – являются приверженцами формата веб-квестов. При этом складывается впечатление, что две профессиональные позиции между собой не пересекаются, существуют независимо друг от друга. В наиболее авторитетной в сфере педагогики музыкального образования работе Е. А. Мочаловой и Н. В. Морозовой, посвящённой использованию квест-технологий для формирования мотивации достижения успеха у подростков [13], по сути, говорится исключительно о «живых квестах», причём в том самом виде командной игры с продвижением «по станциям». Напомним, что в пособии Е. А. Игумновой и И. В. Радецкой он упомянут как близкий квестам (но не тождественный им?) вариант «традиционных игр в педагогике». По такому же алгоритму составлено значительное число сценариев других педагогов, заявленных как квесты. Но правомерно ли их вообще называть квестами?

В статье Е. А. Мочаловой и Н. В. Морозовой приводится пример квест-игры «Цепочка», целью которой является проверка знаний по теме «Творчество В. А. Моцарта». В течение урока командам учащихся 5-го класса предлагаются следующие задания:

1. Кроссворд, посвящённый творчеству В. А. Моцарта.

2. Задача на читательскую грамотность (вычёркивание слов).

3. Терминологическое обобщение понятий (по теме «Музыкальная форма»).

4. Музыкальная викторина.

5. Шифровка, разгадав которую ученики находят слово «свет», созвучное стилю композитора [13, с. 76–77].

Остановимся на данном примере подробнее, чтобы обозначить дискуссионные вопросы и ключевые проблемы.

Первая из них – это место и роль музыки в структуре квеста. Совершенно очевидно, что большая часть занятия, проходящего по данному сценарию, реализуется в вербальном пространстве. Только одно задание из пяти (№ 4. Музыкальная викторина) предполагает музыкальное звучание как таковое. Это очень тревожный симптом, поскольку засилье «разговоров о музыке» в ущерб самой музыке характерно и для множества других методических разработок. Стихотворные строчки, в которых загаданы названия нот; нотные ребусы и рассказы из них составленные; классификация музыкальных инструментов по группам и типам оркестров; соотнесение названия произведения с его автором; математические примеры, в результате решения которых получается год рождения великого композитора, и так далее. Сами по себе такие задания, ориентированные на музыкальную терминологию, историю и теорию музыки, могут быть и любопытны, и полезны. Но если под их натиском с урока музыки исчезает сама музыка, то никакие преимущества современных технологий не могут оправдать откровенной редукции, подмены предметного содержания. **Мало звучит или совсем не звучит музыка – первый и главный недостаток многих музыкально-образовательных квестов.**

Во-вторых, это характер и логика перехода от одного задания к другому. Например, название игры «Цепочка» себя полностью оправдывает, так как правильный ответ на один вопрос органично включается в формулировку следующего. Этим цитируемая работа выгодно отличается от сценариев, созданных другими учителями. В большинстве же случаев задания просто следуют одно за другим по принципу калейдоскопа. Если вернуться к самому началу наших рассуждений и вспомнить, что квест – это поиск, приключение, продвижение по сюжету, то становится очевидной ещё одна «проблемная зона». Если педагог просто предлагает набор заданий, за выполнение которых команды получают баллы, то такой вариант игры правильнее назвать не квестом, а квизом.

Может показаться, что данная нестыковка является не более чем терминологической небрежностью. Но это не так. Внутренняя «механика» двух несовпадающих друг с другом игровых жанров предполагает различные акценты, нетождественную психологическую позицию. Разгадка страшной тайны или интеллектуальный «спорт»? Это два разных комплекса ощущений, не так ли? Если учитель не понимает, в чём заключается суть конкретной игры, то он рискует упустить главное, выбрать неверный эмоциональный посыл при её организации. Подобные тактические просчёты, конечно, являются прямым следствием стратегического недопонимания значения игры в музыкальном воспитании, о чём мы уже писали ранее [14, с. 11].

Во многих дескрипциях квест-технологий отдельно подчёркивается значение вводной части. Именно она создаёт интригу, воображаемую ситуацию, которая и наполняет предлагаемые задания



игровым подтекстом, дополнительным смыслом, делает их интересными и привлекательными. Вот, например, какую преамбулу для веб-квеста «Дух Шуберта» придумали Анджела Папа и Томас Хэнк (Вест-Честерский университет, Пенсильвания, США):

«Ты обычный подросток. Всё в твоей жизни идёт хорошо – до тех пор, пока однажды в твоей голове не появляется кто-то другой. Ты вдруг понимаешь, что стал невероятным музыкантом. У тебя появляется желание сочинять, но каждый раз, когда ты идёшь подписывать имя под своей последней песней, ты подписываешься Ф. Шубертом. Ты пытаешься игнорировать эту свою новую черту, но она лишь усиливается. Неугомонный дух Франца Шуберта решил вселиться в твоё тело. Он ушёл прежде, чем смог выполнить всё, что хотел, и теперь он вернулся, чтобы исправить это. Тобой завладел Шуберт, и всё, что он хочет сделать, это закончить свою незаконченную музыку!» [15].

В некоторых квест-разработках российских учителей музыки присутствуют хотя бы попытки обозначить игровой сюжет (злая колдунья заколдовала жителей королевства Феи Музыка; чтобы их расколдовать, нужно разгадать загадки [16]). В других – участникам просто объявляется, что они побывают в городе Музыкаграде [17], или отправятся в музыкальное путешествие [18] и будут при этом выполнять различные задания. Но разве этого достаточно для возникновения подлинной игровой увлечённости?

Яркое описание и бескомпромиссную оценку такой ситуации дал в своё время В. М. Букатов: «Только в начальной школе учителя могут рассчитывать, что в ответ на нелепую фразу, произносимую елейным голоском: “А сейчас мы с вами поиграем в очень интересную

игру”, – ученики будут безропотно делать вид, что верят этим словам и этой интонации. И действительно – младшие школьники старательно делают этот вид, хотя и понимают, что <...> скорее всего сейчас нужно будет играть с учительницей в поддавки, изображая дисциплинированную заинтересованность и оживлённость... Именно в начальных классах почти любому дидактическому приёму может быть огульно приписан игровой характер <...>, невзирая на то, что для самих учеников этот приём игровым никогда не казался и казаться не будет...» [19, с. 5]. Продолжая данную мысль, от себя добавим, что в подростковой аудитории такая подмена понятий воспринимается намного критичнее и способна привести к откровенно негативным последствиям.

Казаться или быть? Этот вопрос исключительно важен для профессии учителя, и он имеет прямое отношение к возможностям педагогического воздействия на учебную мотивацию детей. Квест – модный тренд, с которым ассоциируется привлекательный круг явлений: эффектные компьютерные игры, коммерческие квесты «в реальности» с их необычным реквизитом и целой палитрой острых ощущений. Но что из этого может предложить учитель музыки на своём уроке? Только модное слово в названии? С сожалением приходится признать, что в значительной части сценариев, созданных педагогами-музыкантами, никаких других признаков квеста обнаружить не удаётся. **Не та игра или совсем не игра – второй недостаток**, характерный для многих методических разработок, имеющих название «музыкально-образовательный квест».

Третья «проблемная зона» применения квест-технологии в сфере музыкального образования связана с включением

элементов ролевой игры. Воображаемые роли являются простым и естественным способом, позволяющим рассматривать проблему с разных точек зрения. Согласно матрице оценки веб-квестов, предложенной Т. Марчем [20], наиболее эффективными считаются такие наборы ролей, в которых изначально присутствует конфликт интересов. В экологических, исторических, литературных квестах подобные оппозиции часто возникают сами собой – уже на уровне выбора темы.

На основе музыкального материала противоположные ролевые позиции удаётся найти не всегда, хотя удачные примеры существуют и здесь. Например, для веб-квеста «Классика и современность» [21] формируются две команды. *Классики* считают, что классическая музыка – важный элемент мировой культуры и её нужно изучать в школе. *Современники* уверены, что классическая музыка устарела и на уроках музыки нужно изучать только современную музыку.

Наиболее популярным способом выбора ролей является их распределение по профессиональному принципу. Например, в межпредметном веб-квесте «Русское народное творчество» [22] участникам предлагаются следующие роли и связанные с ними задания. *Музыканты* знакомятся с текстами, посвящёнными народным инструментам, слушают аудиозаписи, пробуют смастерить свои инструменты и исполнить на них небольшую композицию. *Танцоры* изучают информацию о народных танцах, решают кроссворд. *Художники* читают о народных промыслах, отвечают на вопросы теста, раскрашивают заготовку в стиле народной росписи. *Фольклористы* анализируют малые фольклорные жанры, распределяют примеры текстов по разделам таблицы.

В веб-квесте «Музыка сердца», созданном к юбилею П. И. Чайковского учителем словесности из г. Воткинска Т. Р. Наумовой [23], участникам предложен ещё более широкий выбор ролей. *Музыковеды* собирают программу юбилейного концерта. *Художники* создают иллюстрации к «Детскому альбому». *Архивариусы* – ленту времени, отражающую основные даты жизни и творчества. *Экскурсоводы* – виртуальную экскурсию по отечественным музеям композитора. *Клипмейкеры* – виртуальное путешествие по странам, где он побывал. *Искусствоведы* – презентацию на основе цикла «Времена года», картин воткинских художников и стихов местных поэтов. *Сказочники* сочиняют сказку, героем которой должна стать музыка П. И. Чайковского...

Совершенно очевидно, что похожий набор ролей прекрасно подойдёт и для квестов, посвящённых творчеству любого другого выдающегося музыканта.

Но вновь хочется обратить внимание на характерную особенность методических разработок: все приведённые примеры ролевых позиций относятся к подвиду веб-квестов. В игровых сценариях, предполагающих живое взаимодействие участников, роли, как правило, отсутствуют. Почему так? Мы считаем, что этот вопрос тесно связан с первой проблемой. Несколько команд, движущихся каждая по своей траектории в соответствии с выбранной ролью, не мешают друг другу, пока занимаются поисками в разных точках аудитории, выполняют задания на листочках, обсуждают какие-то проблемные вопросы. Но если мы хотим, чтобы в квесте была задействована музыка, то разные музыкальные фрагменты для двух или трёх команд в одном и том же классе одновременно прозвучать не могут. Это ситуативное обстоятельство сильно огра-

ничивает возможности ролевого разделения в «живых» музыкальных квестах.

Безусловно, педагог может предложить учащимся услышать одно и то же произведение, музыкальный фрагмент с точки зрения разных внутренних позиций (поэта, художника, архитектора, скульптора, музыкального критика и т.д.). Но учителя порой не осознают естественных ограничений данного метода и потому не могут сделать осознанный выбор между слушанием музыки в тишине и общением участников команды. Противоречие заключается в следующем. Если дети что-то обсуждают во время звучания, то они не могут погрузиться в музыкальный образ. Если же они слушают музыку молча, то аналитическое или творческое задание неизбежно переходит из командного в индивидуальный режим выполнения. Жёсткие временные рамки урока обычно не позволяют довести групповую работу над проблемным или творческим заданием до убедительного результата. Как показывает практика, в условиях урока возникают лишь неказистые поделки из бумаги, низкого качества абстрактные или примитивные сюжетные рисунки, слабые литературные наброски. Когда учитель музыки благодарит учеников фразой: «Все молодцы, замечательные работы у вас получились!», – школьники прекрасно понимают, о чём идёт речь. Это – не более чем ещё один социально ожидаемый ритуал, который ничего общего с реальной оценкой уровня их творческих продуктов не имеет.

Если же мы хотим получить действительно интересные рисунки, стихи, аналитические эссе, то необходимо предоставить детям дополнительное время на обдумывание, проработку своего замысла. В результате такие задания с неизбежностью перемещаются из урока в пространство внеурочной деятельно-

сти, и ещё вероятнее – в режим самостоятельной работы. Но тогда отпадают и все сомнения в формах и методах использования информационно-коммуникационных технологий, снимаются ограничения по разнообразию ролей, вариативности и объёму музыкального материала и многие другие...

Цепочка подобных рассуждений приводит нас к выводу, что наиболее подходящей сферой применения квест-технологий в рамках педагогики школьного музыкального образования являются **веб-квесты в составе внеурочной деятельности подростков и старшеклассников**.

#### **Опыт создания и применения веб-квестов во внеурочной музыкальной деятельности школьников**

В апреле 2023 года в Московской области проводился фестиваль «Весна идёт!», посвящённый 150-летию со дня рождения С. В. Рахманинова. Обучающиеся подмосковных школ и гимназий работали над исследовательскими и творческими проектами, так или иначе связанными с юбилеем великого русского композитора.

В данном фестивале квест-технологии использовались двумя способами. Тем самым мы фактически повторили опыт Г. А. Воробьёва, предоставив варианты выбора между среднесрочными проектами, с одной стороны, и краткосрочными формами участия – с другой.

Общая рамка давала возможность, аналогично с приведёнными ранее образцами, выбрать для себя роль папарацци, биографа, музыковеда, социолога или артиста [24]. *Папарацци* искали сенсации и тайны в жизни и творчестве С. В. Рахманинова. *Биографы* аналогичную информацию рассматривали

в академической «манере». *Музыковеды* анализировали выбранные сочинения композитора. *Социологи* проводили опросы среди одноклассников. *Артисты* исполняли музыку (С. В. Рахманинова или свою), читали художественную прозу и стихи (в том числе собственного сочинения), показывали на сцене театральные миниатюры [25]. Не каждую из представленных работ можно было назвать полноценным проектом, но все они потребовали от участников активного интернет-серфинга.

На краткосрочный формат участия была ориентирована серия квестов, созданных с помощью ресурса Joyteka [26]. Данная платформа содержит общедоступные шаблоны и сервисы, на основе которых нами было создано семь образовательных квестов и две видеовикторины, посвященные музыке и биографии С. В. Рахманинова. В течение двух месяцев их прошли около 580 учащихся из 20 школ Московской области. По окончании данного периода было организовано выборочное анкетирование школьников и краткое интервьюирование учителей

по поводу их восприятия и оценки полученного опыта. Продемонстрируем некоторые содержательные элементы и методические выводы, возникшие по итогам проведения такого квест-марафона.

Стандартные заготовки платформы Joyteka представляют собой комнаты, нарисованные в разной стилистике: учебный класс, библиотека, чердак с привидениями, подземелье рыцарского замка и т.д. Отдельные элементы графического дизайна содержат интерактивные зоны, прикосновение к которым позволяет передвигать предметы, соединять их друг с другом и прочее. В результате несложных манипуляций игрок обнаруживает небольшие записки, спрятанные послания с заданиями, загадками, вопросами. Если он сможет ответить на все вопросы правильно, откроется дверь. Таким образом, основой разработки является классический для квестов сюжет: «Найди выход из комнаты». Продемонстрируем образец графического дизайна на примере шаблона «В гостях у бабушки» (рис. 1). Здесь игрок должен догадаться полить цветок,

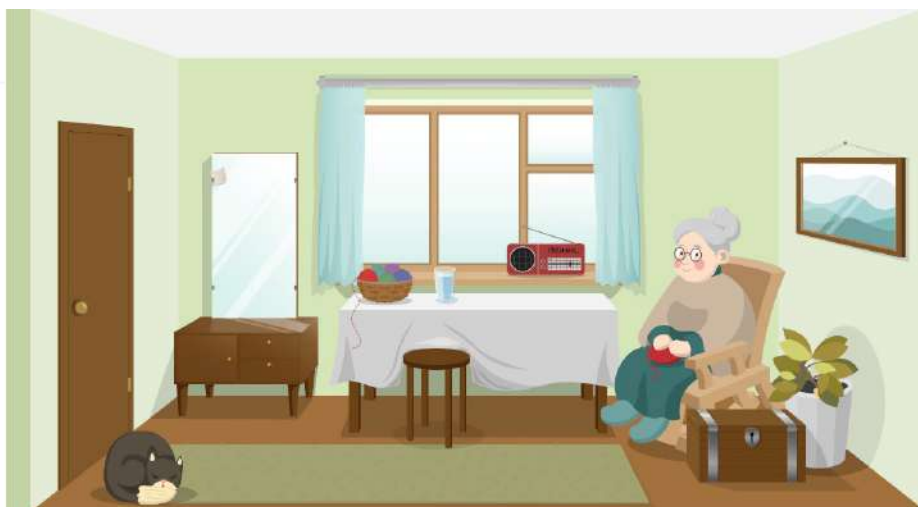


Рис. 1. Образец графического дизайна «В гостях у бабушки»

Fig. 1. Sample graphic design "Visiting my grandmother"

чтобы обнаружить ключ от сундука, где хранятся спицы, без которых бабушка не может связать носки, и т.д. При наведении курсора на некоторые предметы всплывают подсказки. Например: «радиоприёмник без батареек не работает», «кажется, корзине с клубками грозит опасность» и тому подобные фразы.

Готовый шаблон позволяет наполнить любым содержанием восемь заданий-тестов (с одиночным или множественным выбором, открытыми вопросами). Некоторая сложность при этом заключается в сочетании стандартного визуального ряда со специфическими вопросами. (Например, для данного шаблона было предложено название, созвучное готовой кар-

тинке; для других шаблонов подобные состыковки удавалось найти не всегда.) Содержание тестовых вопросов в нашем случае основывалось на фактах из биографии композитора, в составе заданий использовались фотографии, тексты, непосредственно связанные с музыкой С. В. Рахманинова, звуковые файлы с фрагментами его произведений.

В частности, в квесте «Дедушки, бабушки и детские шалости» объединены вопросы, связанные с детством С. В. Рахманинова [27] (см. таблицу 1).

Некоторые задания были составлены таким образом, чтобы участникам квеста приходилось проявлять настойчивость в поисках верного ответа, специально

Таблица 1

**Примеры заданий квеста «Дедушки, бабушки и детские шалости»**

**Examples of tasks for the quest “Grandparents and children’s pranks”**

<p><i>Вопрос:</i> Дедушка композитора – Аркадий Александрович Рахманинов – был музыкантом-любителем. Музыка не была его профессией, но он с удовольствием сочинял романсы, пьесы для фортепиано. Современники считали его великолепным пианистом, хотя перед публикой он выступал редко. Как-то раз, когда Аркадий Александрович навещал своих внуков, в дом зашла крестьянка – кормилица маленького Серёжи Рахманинова. Она пришла попросить воз соломы, чтобы починить кровлю избы. «Да что воз! Ты заслужила гораздо больше за то, что выкормила мне такого внука!» – воскликнул Аркадий Александрович. Что стало причиной такого восхищения дедушки?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) состояние здоровья мальчика, 2) успехи Серёжи в чтении и математике, 3) дед и внук играли вместе на рояле в четыре руки.</p>
<p><i>Вопрос:</i> Бабушка Рахманинова – Софья Александровна Бутакова – из всех своих внуков больше всего любила Серёжу. Когда он гостил у бабушки в Новгороде, куда они ходили вместе?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) в зоопарк, 2) в церковь, 3) в музей.</p>
<p><i>Вопрос:</i> Как наказывали маленького Серёжу Рахманинова за шалости?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) он стоял в углу, 2) он сидел под роялем, 3) он спрягал французские глаголы, 4) его запирали на чердаке.</p>

концентрировать внимание даже при выборе из готовых вариантов (таблица 2).

Даже некоторые учителя музыки (а тем более ученики) путают Новгород Великий с Нижним Новгородом. Задача осложняется тем, что Семёнов / Семёново есть и в Новгородской, и в Нижегородской области. Сам композитор считал, что родился в имении Онег. Между тем исследователи уже во второй половине XX века обнаружили метрическую книгу, где запись о рождении мальчика указывает на другое имение семьи Рахманиновых. Уже один такой вопрос предполагает настоящие исследовательские действия

на основе разных информационных источников. Также почти неотличимые на взгляд ответы (1896, 1869, 1986) заставляют работать логическое мышление, поскольку приходится сопоставлять эти даты с годами жизни композитора, и так далее.

Особое значение в свете упомянутых прежде проблем мы придавали звуковым файлам. Некоторые «повороты сюжета» позволяли включать в задания не только графические материалы (фотографии, копии афиш), но и аудиоматериалы. Например, радиоприёмник в комнате бабушки настроен на волну классической музыки (таблица 3).

Таблица 2

### Примеры заданий на концентрацию внимания


#### Examples of tasks for concentration

<p><i>Вопрос:</i> Где родился Сергей Рахманинов?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) в усадьбе Семёново под Новгородом, 2) в уездном городе Семёнов под Нижним Новгородом, 3) в Подмосковье в деревне Семёново, 4) в имении Онег Новгородской губернии.</p>
<p><i>Вопрос:</i> В каком году был написан романс «Весенние воды»?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) в 1896, 2) в 1869, 3) в 1986.</p>

Таблица 3

### Пример задания с использованием звукового фрагмента

#### An example of the task using a sound clip

<p>Послушай песню «Жалоба девушки».</p>  <p>С ней связана одна любопытная история. Однажды вся семья Рахманиновых собралась в лес – на пикник. Маленький Серёжа сказал, что ему нездоровится. С ним осталась гувернантка – француженка. У неё был приятный голос, и мальчик не раз слышал, как она поёт «Жалобу девушки». Когда они оказались вдвоём, Серёжа быстро «выздоровел» и начал упрашивать её спеть эту песню. Сам же вызвался аккомпанировать на рояле. До этого с ним никто музыкой не занимался. Но он без единой ошибки сыграл всю свою партию. Кто из композиторов сочинил песню «Жалоба девушки»?</p>
<p><i>Варианты ответов:</i> 1) Р. Шуман, 2) Ф. Шуберт, 3) Ф. Шопен.</p>

В этой связи был найден ещё один, довольно удачный, на наш взгляд, приём. По окончании прохождения квеста «за открытой дверью» учащиеся находили каждый раз одно из известных произведений С. В. Рахманинова вместе с небольшим комментарием. Вот, например, какой «выход из комнаты» ожидал игроков, успешно ответивших на вопросы квеста «Дедушки, бабушки и детские шалости» (таблица 4).

Некоторые внутренние смысловые линии удалось провести подтекстом через разные элементы квеста. Так, вроде бы формальное перечисление событий, которые произошли в жизни будущего композитора (таблица 5), заставляет задуматься, что должен был чувствовать девятилетний мальчик, которому за короткий срок пришлось переехать из деревенского поместья в город, пережить смерть сестры и уход отца из семьи. Но при этом он всё

же посвящает ему «Польку В. Р.»!.. Таким образом мы пытались создать условия для «преобразования недавно полученной информации в более сложное понимание» и размышления учащихся «над собственными метакогнитивными процессами», как того требует определение технологии, сформулированное Т. Марчем.

Безусловно, данный опыт не является идеальным, содержит признаки противоречий, в том числе и тех, которые обсуждались выше. Но как ещё один вариант решения он может быть полезен при обобщении и уточнении возможностей квест-технологий в педагогике музыкального образования.

По окончании фестиваля мы провели свободное анкетирование, в котором приняли участие 55 школьников. Результаты опроса представлены в диаграммах (диаграммы 1, 2, 3, 4, 5).

Таблица 4

**Пример «звукового выхода» из квеста**  
**An example of a “sound output” from a quest**



<p>Молодец, ты верно ответил на все вопросы. Сегодня в твоей коллекции появилась «Полька В. Р.». Это произведение, примечательное во многих отношениях.</p> <p>В семье Рахманиновых музыкальные способности были практически у всех. Отец композитора – Василий Аркадьевич Рахманинов – тоже хорошо играл на рояле. Мелодию этой польки юный композитор услышал в детстве от своего отца, потому и назвал её В. Р. – Василий Рахманинов.</p> <p>«Польку В. Р.» пианисты любят исполнять «на бис». Когда концерт уже закончился, а публика всё продолжает аплодировать, виртуозы исполняют эту небольшую пьесу, полную блеска и неожиданных сюрпризов – послушай сам!</p>

Таблица 5

**Один из вопросов квеста «Дедушки, бабушки и детские шалости»**  
**One of the questions of the quest “Grandparents and children’s pranks”**

<p><b>Вопрос:</b> Какие события произошли в жизни Сергея Рахманинова, когда ему было 9 лет?</p>
<p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) семья Рахманиновых переехала в Москву,</li> <li>2) семья Рахманиновых переехала в Санкт-Петербург,</li> <li>3) он начал учиться в Санкт-Петербургской консерватории,</li> <li>4) он начал учиться в Пажеском корпусе,</li> <li>5) отец Сергея Рахманинова ушёл из семьи,</li> <li>6) умерла сестра Сергея Рахманинова – София.</li> </ol>

Диаграмма 1

**Источники информации при прохождении квестов**  
**Sources of information during the passage of quests**

Если ты не знал(а) ответа на вопросы квеста, что ты делал(а)?

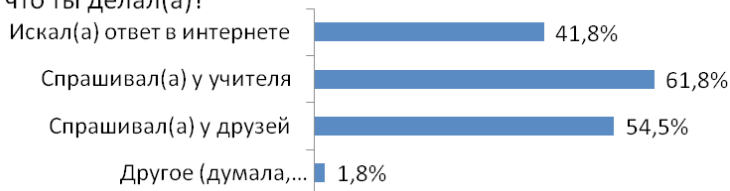


Диаграмма 2

**Оценка привлекательности квестов по противоположным параметрам**  
**Evaluation of quests attractiveness by opposite parameters**

Какие квесты тебе понравились больше?

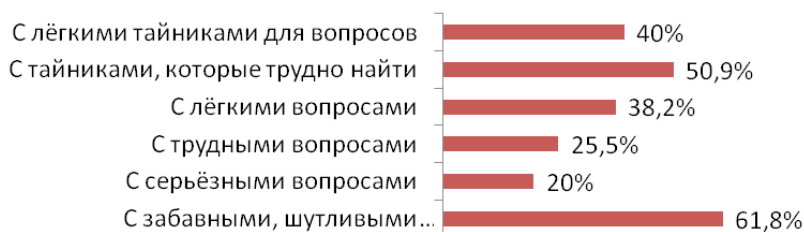


Диаграмма 3

**Оценка актуальности квестов в рамках образовательного процесса**  
**Assessment of the relevance of quests in the educational process**

Как ты считаешь, нужны ли такие игровые задания в обучении?

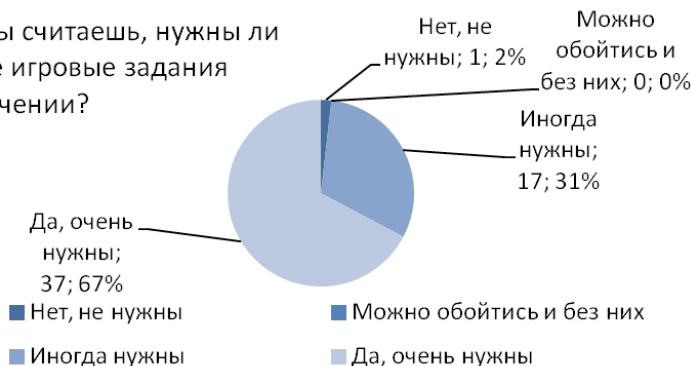




Диаграмма 4

**Самооценка предметной осведомлённости школьников  
по теме квестов**

**Self-assessment of subject awareness of schoolchildren on the topic of quests**

Оцeni по 10-балльной шкале свои знания о жизни и творчестве  
С. В. Рахманинова ДО прохождения квестов

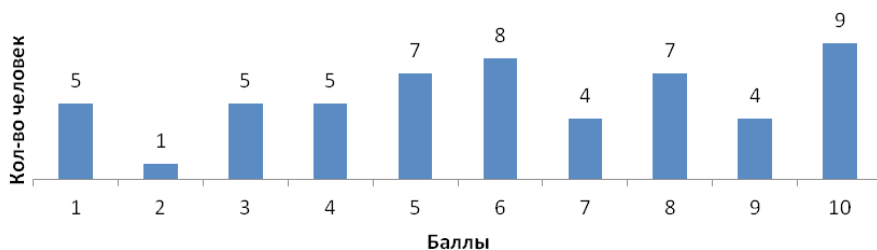
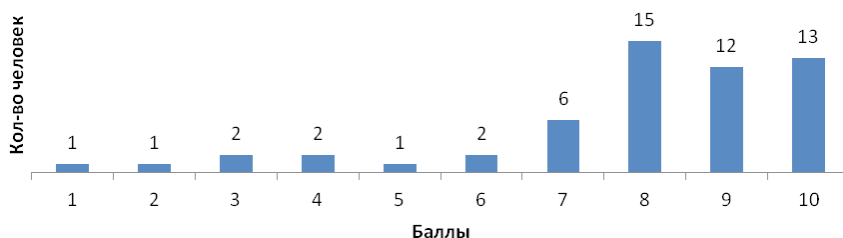


Диаграмма 5

**Самооценка предметной осведомлённости после прохождения квестов**

**Self-assessment of subject awareness after completing quests**

Оцeni по 10-балльной шкале свои знания о жизни и творчестве  
С. В. Рахманинова ПОСЛЕ прохождения квестов



Интерпретация результатов опроса позволяет зафиксировать некоторые важные аспекты применения технологии веб-квестов в музыкальном обучении школьников.

Во-первых, индивидуальный формат прохождения веб-квеста не приводит к разобщённости учащихся (см. диаграмму 1). Большинство участников квест-марафона не только искали ответы в интернете, но и общались по этому по-

воду со своими друзьями. Тем самым подтверждаются положения диссертационного исследования Е. И. Багузиной о спонтанном формировании социальных микрогрупп не только среди студенческой молодёжи, но и при работе с подростками. Ещё более важным, на наш взгляд, является факт обращения школьников с предметно-содержательными вопросами к учителю. Смена диспозиции «спрашивающий учитель – отвечающий

ученик» на обратную: «спрашивающий ученик – отвечающий учитель» – полностью отвечает современным требованиям к организации обучения, где главным субъектом образовательного процесса мыслится именно ребёнок.

Во-вторых, на вопрос «нужны ли такие игровые задания в обучении?» две трети школьников выбрали самый позитивный вариант ответа «Да, очень нужны» (см. диаграмму 3). Ещё одна треть отметила, что они «нужны иногда» (лишь один человек выбрал ответ: «нет, не нужны»). Исключительно важно, что в ходе неформального обсуждения итогов фестиваля похожие ответы были получены и от педагогов-наставников.

Отдельного осмысления требует сравнение диаграмм 2, 4 и 5. Диаграмма 2 указывает на приоритет игры над обучением. Между лёгкими и трудными вопросами школьники отдали предпочтение лёгким, между серьёзными и забавными – забавным. При этом разыскивать сложные тайники им показалось более привлекательным занятием, чем находить простые. Перевес небольшой, но он всё же есть и свидетельствует о значимости «развлекательной доминанты». Однако очевидный прогресс в самооценке (диаграммы 4, 5) показывает, что, несмотря на развлекательность, был достигнут и лично осознанный образовательный эффект. Подавляющее большинство респондентов отметили «прирост» своих знаний на 2–3 балла. Были подростки, которые оценили свой уровень знаний до прохождения квестов, например, на «3» балла, а затем, после квест-марафона, ставили себе 6, 8 и даже 9 баллов. Педагоги-наставники также высказали экспертное мнение об улучшении осведомлённости учащихся, которую

они оценили приростом в среднем на 3–6 баллов по 10-балльной шкале.

Некоторые учителя дали дополнительные комментарии по результатам участия своих учеников в веб-квестах. Например:

1. «Этот вид работы показался очень интересным, некоторые задания заставляли учащихся “покопаться” в справочной литературе, поискать информацию в интернете, что в конечном счёте способствует расширению кругозора, получению новых знаний. Ответив правильно на вопросы квеста, ребята повысили свою самооценку».

2. «Квесты интересны и понятны детям. Получать в таком виде деятельности новые знания школьникам интересно и занимательно. У них большой опыт прохождения компьютерных игр. Ученики хорошо ориентируются в заданиях и ненавязчиво получают информацию, развивающую их кругозор».

3. «Задания интересным образом – через телефоны (что сейчас имеет очень высокую популярность) повлияли на работу в целом, предмет “Музыка” возвысился на фоне других предметов».

## Заключение

Подводя итоги сказанному, необходимо ещё раз отметить, что потенциал квест-технологий в сфере музыкального образования является перспективным, но требующим вдумчивого применения. Накопление практического опыта, его анализ и обобщение необходимо строить на основе двух важнейших факторов – грамотного полноценного освоения технологии на общепедагогическом уровне и тонкой настройки, корректировки с учётом специфики предметной области музыкального обучения и воспитания.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Паркин С.* Самые знаменитые компьютерные игры [пер. с англ. М. А. Райтмана]. М.: Эксмо, 2015. 256 с.
2. *Ионова В. А., Подопригора Е. В.* Об индустрии квест-игр и квесте в реальности «Человек VS Интернет» // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». 2016. № 1. URL: [http://journal.homocyberus.ru/Ionova\\_podoprigora\\_chelovek\\_vs\\_internet](http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprigora_chelovek_vs_internet) (дата обращения: 20.07.2023).
3. *Одинцов Е. Ю.* Kassa: россияне стали чаще посещать театры и квесты // Газета.ru от 29.07.22. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2022/07/29/18219896.shtml?updated> (дата обращения: 20.07.2023).
4. *Владыкина Т.* В России разработают ГОСТ по организации квестов // Российская газета от 19.06.23. URL: <https://rg.ru/2023/06/19/v-gosdume-prizvali-vvesti-gost-po-organizacii-kvestov.html> (дата обращения: 20.07.2023).
5. *March T.* What WebQuests Are (Really). URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are> (дата обращения: 20.07.2023).
6. *Федоров А. В.* Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза. М.: Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2007. 616 с. URL: <https://ifap.ru/library/book210.pdf> (дата обращения: 20.07.2023).
7. *Воробьев Г. А.* Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. ... канд. пед. наук. Пятигорск, 2004. 220 с.
8. *Воробьев Г. А.* Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: автореферат дис. ... канд. пед. наук. Пятигорск, 2004. 18 с.
9. *Шульгина Е. М.* Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест (профиль «Рекреационная география и туризм», английский язык): автореферат дис. ... канд. пед. наук. Тамбов, 2014. 22 с.
10. *Багузина Е. И.* Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового вуза): автореферат дис. ... канд. пед. наук. М., 2012. 26 с.
11. *Кольцова И. В.* Развитие социальной одаренности детей дошкольного возраста посредством «квест-игры» // Психология творчества и одаренности. Материалы всероссийской научно-практической конференции / отв. ред. Д. Б. Богоявленская. М.: Московский педагогический государственный университет, 2018. С. 400–404.
12. *Игумнова Е. А., Радецкая И. В.* Квест-технология в образовании: учеб. пособие. Чита: ЗабГУ, 2016. 164 с.
13. *Мочалова Е. А., Морозова Н. В.* Формирование мотивации достижения успеха у подростков 11–14 лет на уроках музыки с использованием квест-технологии // Вестник кафедры ЮНЕСКО Музыкальное искусство и образование. 2014. № 3(7). С. 69–79.
14. *Сулова Н. В.* Игровая парадигма педагогики музыкального образования // Музыкальное искусство и образование / Musical Art and Education. 2021. Т. 9. № 1. С. 9–24. DOI: 10.31862/2309-1428-2021-9-1-9-24.
15. BestWebQuests University Online Master Class. SchubertQuest. URL: <https://web.archive.org/web/20050625234608/http://bestwebquests.com/bwq/wqdetail.asp?siteid=188> (дата обращения: 20.07.2023).

16. *Беликова С. В.* Квест-игра «Путешествие в музыкальную страну». URL: [https://olimpiada.melodinka.ru/publications/pub\\_59325.html](https://olimpiada.melodinka.ru/publications/pub_59325.html) (дата обращения: 20.07.2023).
17. *Пареева О. А.* «Музыкаград» – образовательная квест-игра. Методическая разработка внеурочного мероприятия для учащихся 6 класса. URL: <https://multiurok.ru/files/muzukograd-obrazovatelnaia-kvest-igra.html> (дата обращения: 20.07.2023).
18. *Лопачева А. В.* Квест-игра «Музыкальное путешествие». Методическая работа урока в 4 классе. URL: [https://kopilkaurokov.ru/muzika/prochee/kvest\\_muzykalnoe\\_puteshestvie](https://kopilkaurokov.ru/muzika/prochee/kvest_muzykalnoe_puteshestvie) (дата обращения: 20.07.2023).
19. *Букатов В. М.* Педагогические тайнства дидактических игр: учебное пособие. М.: Московский психолого-социальный институт: Флинта, 1997. 96 с.
20. *March T.* Assessing Best WebQuests. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests/> (дата обращения: 20.07.2023).
21. *Пашнева Н. В.* Веб-квест «Классика и современность». URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/421380-veb-kvest-klassika-i-sovremennost> (дата обращения: 20.07.2023).
22. *Гришина В. Л., Дмитриенко В. Н., Зарубина Л. Е.* Веб-квест по теме «Русское народное творчество». URL: <https://veradmitrienko18.wixsite.com/narodnoyevorchestvo/zaklyuchenie> (дата обращения: 20.07.2023).
23. *Наумова Т. Р.* Веб-квест «Музыка сердца». URL: <http://tatnaum.blogspot.com/> (дата обращения: 20.07.2023).
24. *Суслова Н. В., Шитова В. А.* Рахманинов – самый русский композитор. Веб-квест, посвящённый юбилею С. В. Рахманинова. URL: <http://rachmaninov-kvest.mya5.ru/nachalokvesta/> (дата обращения: 20.07.2023).
25. *Суслова Н. В.* Музыкальные проекты школьников // Искусство в школе. 2023. № 3. С. 28–31.
26. *Новиковы М. и Т.* Образовательная платформа Joyteka. URL: <https://joyteka.com/ru> (дата обращения: 20.07.2023).
27. *Суслова Н. В., Шитова В. А.* Квест «Дедушки, бабушки и детские шалости». URL: <https://joyteka.com/ru/100174998> (дата обращения: 20.07.2023).

*Поступила 27.07.2023; принята к публикации 28.08.2023.*

*Об авторах:*

**Суслова Нелли Вячеславовна**, доцент кафедры общеобразовательных дисциплин Государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования Московской области «Академия социального управления» (АСОУ) (ул. Индустриальная, д. 13, г. Мытищи, Московская область, Российская Федерация, 141006), кандидат педагогических наук, [suslova\\_nv@asou-mo.ru](mailto:suslova_nv@asou-mo.ru)

**Шитова Виктория Александровна**, доцент кафедры общеобразовательных дисциплин Государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования Московской области «Академия социального управления» (АСОУ) (ул. Индустриальная, д. 13, г. Мытищи, Московская область, Российская Федерация, 141006), кандидат педагогических наук, [shitova\\_va@asou-mo.ru](mailto:shitova_va@asou-mo.ru)

## REFERENCES

1. Parkin S. *Samye znamenitye komp'yuternye igry* [The Most Famous Computer Games]. Moscow: Publishing House “Eksmo”, 2015. 256 p. (in Russian).
2. Ionova V. A., Podoprigora E. V. Ob industrii kvest-igr i kveste v real'nosti “Chelovek VS Internet” [About the Quest Game Industry and the Quest in the Role Of “Man AGAINST the Internet”]. *Elektronnyj nauchno-publicisticheskij zhurnal “Homo Cyberus”* [Electronic Scientific Journal “Homo Cyberus”]. 2016, no 1. Available at: [http://journal.homocyberus.ru/Ionova\\_podoprigora\\_chelovek\\_vs\\_internet](http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprigora_chelovek_vs_internet) (accessed: 20.07.2023) (in Russian).
3. Odintsov E. Yu. Kassa: rossiyanе stali chashhe poseshhat' teatry i kvesty [Cash Register: Russians Began to Visit Theaters and Quests More Often]. *Gazeta.ru* from 29.07.22. Available at: <https://www.gazeta.ru/social/news/2022/07/29/18219896.shtml?updated> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
4. Vladykina T. V Rossii razrabotayut GOST po organizacii kvestov [In Russia, They Will Develop GOST for the Organization of Quests]. *Rossiyskaya gazeta* from 19.06.23. Available at: <https://rg.ru/2023/06/19/v-gosdume-prizvali-vvesti-gost-po-organizacii-kvestov.html> (accessed: 20.07.2023) (in Russian).
5. March T. *What WebQuests Are (Really)*. Available at: <https://tommmarch.com/writings/what-webquests-are> (accessed: 07.20.2023).
6. Fedorov A. V. *Razvitie mediakompetentnosti i kriticheskogo myshleniya studentov pedagogicheskogo vuza* [Development of Media Competence and Critical Thinking of Pedagogical University Students]. Moscow: Publishing house of the UNESCO WFP NGO “Information for All”, 2007. 616 p. (in Russian).
7. Vorobyev G. A. *Veb-kvest tekhnologii v obuchenii sociokul'turnoj kompetencii* [Web Quest Technologies in Teaching Socio-Cultural Competence: Thesis of the Candidate of Pedagogical Sciences]. Pyatigorsk, 2004. 220 p. (in Russian).
8. Vorobyev G. A. *Veb-kvest tekhnologii v obuchenii sociokul'turnoj kompetencii* [Web Quest Technologies in Teaching Socio-Cultural Competence: Author's abstract of the Candidate's dissertation of Pedagogical Sciences. Pyatigorsk, 2004. 18 p. (in Russian).
9. Shulgina E. M. *Metodika formirovaniya inoyazychnoj kommunikativnoj kompetencii studentov posredstvom tekhnologii veb-kvest (profil' “rekreacionnaya geografiya i turizm”, anglijskij yazyk)* [Methodology of Formation of Foreign Language Communicative Competence of Students Through Web-Quest Technology (Profile “Recreational Geography and Tourism”, English)]. Author's abstract of the Candidate's dissertation of Pedagogical Sciences. Tambov, 2014. 22 p. (in Russian).
10. Baguzina E. I. *Veb-kvest tekhnologiya kak didakticheskoe sredstvo formirovaniya inoyazychnoj kommunikativnoj kompetentnosti (na primere studentov neyazykovogo vuza)* [Web Quest Technology as a Didactic Means of Forming Foreign Language Communicative Competence (On the Example of Students of a Non-Linguistic University)]. Author's abstract of the Candidate's dissertation of Pedagogical Sciences. Moscow, 2012. 26 p. (in Russian).
11. Koltsova I. V. *Razvitie social'noj odaryonnosti detej doshkol'nogo vozrasta posredstvom “kvest-igry”* [Development of Social Giftedness of Preschool Children Through “Quest-Games”]. *Psikhologiya tvorchestva i odaryonnosti. Materialy' vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii* [Psychology of Creativity and Giftedness. Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference]. Ed. D. B. Bogoyavlenskaya. Moscow: Moscow Pedagogical State University, 2018. Pp. 400–404 (in Russian).

12. Igumnova E. A., Radeczskaya I. V. *Kvest-tehnologiya v obrazovanii: ucheb. posobie* [Quest-technology in Education: Textbook]. Chita: Transbaikal State University, 2016. 164 p. (in Russian).
13. Mochalova E. A., Morozova N. V. Formirovanie motivacii dostizheniya uspekha u podrostkov 11–14 let na urokakh muzyki s ispol'zovaniem kvest-tehnologii [Formation of Motivation to Achieve Success in Adolescents Aged 11–14 at Music Lessons Using Quest Technology]. *Vestnik kafedry' UNESCO Muzykal'noe iskusstvo i obrazovanie = Bulletin of the UNESCO Chair of Musical Art and Education*. 2014, no. 3(7), pp. 69–79 (in Russian).
14. Suslova N. V. Igrovaya paradigma pedagogiki muzykal'nogo obrazovaniya [The Game Paradigm in Pedagogy of Music Education]. *Muzykal'noe iskusstvo i obrazovanie = Musical Art and Education*. 2021, vol. 9, no. 1, pp. 9–24 (in Russian). DOI: 10.31862/2309-1428-2021-9-1-9-24.
15. BestWebQuests Univercity Online Master Class. *SchubertQuest*. Available at: <https://web.archive.org/web/20050625234608/http://bestwebquests.com/bwq/wqdetail.asp?siteid=188> (accessed: 07.20.2023).
16. Belikova S. V. *Kvest-igra "Puteshestvie v muzykal'nyu stranu"* [Quest-Game "Journey to a Musical Country"]. Available at: [https://olimpiada.melodinka.ru/publications/pub\\_59325.html](https://olimpiada.melodinka.ru/publications/pub_59325.html) (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
17. Pareeva O. A. *"Muzykograd" – obrazovatel'naya kvest-igra. Metodicheskaya razrabotka vneurochnogo meropriyatiya dlya uchashkhsya 6 klassa* ["Muzykograd" is an Educational Quest Game. Methodical Development of Extracurricular Activities for 6th Grade Students]. Available at: <https://multiurok.ru/files/muzykograd-obrazovatelnaia-kvest-igra.html> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
18. Lopacheva A. V. *Kvest-igra "Muzykal'noe puteshestvie". Metodicheskaya razrabotka uroka v 4 klasse* [Quest-game "Musical Journey". Methodical Work of the Lesson in the 4th Grade]. Available at: [https://kopilkaurokov.ru/muzika/prochee/kvest\\_muzykalnoe\\_puteshestvie](https://kopilkaurokov.ru/muzika/prochee/kvest_muzykalnoe_puteshestvie) (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
19. Bukatov V. M. *Pedagogicheskie tainstva didakticheskikh igr: uchebnoe posobie* [Pedagogical Mysteries of Didactic Games: Textbook]. Moscow: Moscow Psychological and Social Institute; Publishing House "Flinta", 1997. 96 p. (in Russian).
20. March T. *Assessing Best WebQuests*. Available at: <https://tommmarch.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests/> (accessed: 07.20.2023).
21. Pashneva N. V. *Veb-kvest "Klassika i sovremennost"* [Web Quest "Classics and Modernity"]. Available at: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/421380-veb-kvest-klassika-i-sovremennost> (accessed: 20.07.2023) (in Russian).
22. Grishina V. L., Dmitrienko V. N., Zarubina L. E. *Veb-kvest po teme "Russkoe narodnoe tvorchestvo"* [Web Quest on the Topic "Russian Folk Art"]. Available at: <https://veradmitrienko18.wixsite.com/narodnoyetrochestvo/zaklyuchenie> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
23. Naumova T. R. *Veb-kvest "Muzyka serdtsa"* [Web Quest "Music of the Heart"]. Available at: <http://tatnaum.blogspot.com/> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
24. Suslova N. V., Shitova V. A. *Rakhmaninov – samyj russkij kompozitor. Veb-kvest, posvyashhyonnyj yubileyu S. V. Rakhmaninova* [Rachmaninov is the Most Russian Composer. Web Quest Dedicated to the Anniversary of S. V. Rachmaninov]. Available at: <http://rachmaninov-kvest.mya5.ru/nachalo-kvesta/> (accessed: 20.07.2023) (in Russian).
25. Suslova N. V. *Muzykal'nye proekty shkol'nikov* [Musical Projects of Schoolchildren]. *Iskusstvo v shkole* [Art at School]. 2023, no. 3, pp. 28–31 (in Russian).

26. Novikovy M. i T. *Obrazovatel'naya platforma Joyteka* [Educational Platform Joyteka]. Available at: <https://joyteka.com/ru> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).
27. Suslova N. V., Shitova V. A. *Kvest "Dedushki, babushki i detskie shalosti"* [Quest "Grandfathers, Grandmothers and Children's Pranks"]. Available at: <https://joyteka.com/ru/100174998> (accessed: 07.20.2023) (in Russian).

*Submitted 27.07.2023; revised 28.08.2023.*

*About the authors:*

**Nelli V. Suslova**, Associate Professor at the Department of General Educational Disciplines, The State budgetary educational Institution of Higher Education of the Moscow region "Academy of Public Administration (APA)" (Industrialnaya St., 13, Mytishchi, Moscow Region, Russian Federation, 141006), PhD in Pedagogical Sciences, [suslova\\_nv@asou-mo.ru](mailto:suslova_nv@asou-mo.ru)

**Victoria A. Shitova**, Associate Professor at the Department of General Educational Disciplines, The State budgetary educational Institution of Higher Education of the Moscow region "Academy of Public Administration (APA)" (Industrialnaya St., 13, Mytishchi, Moscow Region, Russian Federation, 141006), PhD in Pedagogical Sciences, [shitova\\_va@asou-mo.ru](mailto:shitova_va@asou-mo.ru)

*The authors have read and approved the final manuscript.*