

# КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**Ю. Д. Исакова,**

Московский музыкально-педагогический колледж (ММПК),  
Москва, Российская Федерация, 111250

**Н. В. Сулова,**

Корпоративный университет развития образования (КУРО),  
Московская область, Российская Федерация, 141006

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы применения квест-технологий в условиях российской системы музыкального образования. За период с начала XXI века педагогические квест-технологии прошли путь от единичных попыток апробации передового зарубежного опыта вплоть до широкой сферы применения. Значительный объём накопленного практического опыта делает необходимым соответствующее теоретическое осмысление, уточнение классификации типов и видов квестов, анализ их внутренней структуры, закономерностей. В системе дополнительного музыкального образования детей наибольшее распространение получила разновидность краткосрочных командных квестов «в реальности», которые посвящены творчеству известных композиторов и проводятся в виде конкурсных или зачётных мероприятий в рамках курсов «Слушание музыки» и «Музыкальная литература». В статье сравнивается специфика организации квестов в музыкальных и общеобразовательных школах, рассматриваются основные проблемы, связанные с их проведением. Раскрывается релевантный опыт в контексте подготовки студентов музыкально-педагогического колледжа. Обобщается практика создания силами студенческо-преподавательского творческого коллектива любительских фильмов-квестов, предназначенных для проведения олимпиад по сольфеджио. Формулируются выводы о наиболее эффективных формах подобной работы.

**Ключевые слова:** квест, игра, образование, музыка, музыкальная школа, колледж, сольфеджио, будущие учителя музыки.

© Исакова Ю.Д., Сулова Н.В.



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

**Благодарности.** Авторы выражают благодарность руководству и педагогическому коллективу Московского музыкально-педагогического колледжа за организационную поддержку и творческое участие в подготовке и проведении олимпиад по сольфеджио для учащихся и студентов.

**Для цитирования:** *Исакова Ю. Д., Сулова Н. В.* Квест-технологии в системе отечественного музыкального образования // Музыкальное искусство и образование / Musical Art and Education. 2024. Т. 12. № 2. С. 167–184. DOI: DOI: 10.31862/2309-1428-2024-12-2-167-184.

DOI: 10.31862/2309-1428-2024-12-2-167-184

## QUEST-TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF RUSSIAN MUSICAL EDUCATION

**Yulia D. Isakova,**

Moscow Music and Pedagogical College,  
Moscow, Russian Federation, 111250

**Nelly V. Suslova,**

Corporate University for Education Development,  
Moscow region, Russian Federation, 141006

168

**Abstract.** The article considers the issues of application of quest-technologies in the conditions of the Russian system of music education. Since the beginning of the 21st century, pedagogical quest-technologies have gone from isolated attempts to test advanced foreign experience to widespread practice of application. A significant amount of accumulated practical experience makes it necessary to provide appropriate theoretical understanding, clarify the classification of types and kinds of quests, analyze their internal structure and patterns. In the system of additional music education for children, the most widespread type of short-term team quests “in reality” dedicated to the work of famous composers, which are held in the form of competitive or credit events within the framework of the courses “Listening to Music” and “Musical Literature”. The article compares the specifics of organizing quests in music and general education schools, considers the main problems associated with their implementation. Relevant experience is revealed in the context of training students of the Music and Pedagogical College. The practice of creating amateur quest-films by a student-teacher creative team, intended for holding solfeggio Olympiads is summarized. Conclusions are formulated about the most effective forms of such work.

**Keywords:** quest, game, education, music, music school, college, solfeggio, future music teachers.

**Acknowledgments.** The authors express their gratitude to the management and teaching staff of the Moscow Music and Pedagogical College for organizational support and creative participation in the preparation and holding of solfeggio Olympiads for pupils and students.

**For citation:** Isakova Yu. D., Suslova Nelly V. Quest-Technologies in the System of Russian Musical Education. *Muzykal'noe iskusstvo i obrazovanie* = Musical Art and Education. 2024, vol. 12, no. 2, pp. 167–184 (in Russian). DOI: DOI: 10.31862/2309-1428-2024-12-2-167-184.

## Введение

Английское слово *quest* переводится как поиск, дознание, искомый предмет [1, с. 425]. Специалисты указывают на тесную связь этого семантического ядра с тематикой путешествия, которая встречается в фольклорных текстах разных народов мира. Герои сказок, мифов и легенд отправляются в дальние края в поисках золотого руна, молодильных яблок, мельницы Сампо... На пути их подстерегает смертельная опасность, сверхъестественные преграды, справиться с которыми помогают различные подсказки и волшебные предметы. Преодолев препятствия, герои получают всенародную любовь, семейное счастье и «полцарства в придачу». Устойчивость, многократная повторяемость данной структуры стала предметом анализа в классической работе В. Я. Проппа «Морфология волшебной сказки» [2].

Различные фольклорные жанры на протяжении веков формировались в неразрывном единстве друг с другом. И если сказка демонстрировала образцы, модели поведения, то игра позволяла их опробовать в действии. В традиционных играх многих народов мира прослеживается логика квеста – «большого» или «малого» путешествия с поисками и преодолением преград.

В современном мире данная тенденция проявилась ещё ярче благодаря развитию индустрии развлечений. Досуговые агентства предлагают городские и загородные квесты по мотивам популярных литературных произведений и фильмов. Для любителей острых ощущений создаются специальные квест-комнаты, выбраться из которых можно лишь при условии решения сложных головоломок. Неизменным успехом не только у подростков, но и у вполне состоявшихся взрослых людей пользуются компьютерные игры-бродилки. Квест-технологии активно используются и в сфере образования. Всё это свидетельствует о том, что сама идея квестов является неслучайной, отражает некие глубинные потребности человека, заслуживает внимательного и вдумчивого изучения.

## Эволюция квест-технологий в системе отечественного образования

Анализируя социальный контекст внедрения педагогических инноваций, можно заметить определённую закономерность в появлении, распространении и стабилизации применения того или иного приёма, метода. Как правило, вначале на авансцену выходят отдельные педагоги-новаторы, которые представляют на суд общественности своё «открытие», начинают активно пропагандировать

новую идею. Затем возникает первоначальный интерес со стороны наиболее энергичных, ищущих коллег. В дальнейшем инновация выходит на расширенный уровень применения, её осваивают и более консервативные последователи. По сравнению с первыми энтузиастами их всегда больше, но и настроены они, если можно так выразиться, «более приземлённо». Однако педагогическая идея становится собственно технологией только тогда, когда возникает гарантированный воспроизводимый результат у значительного числа педагогов. В завершении цикла можно наблюдать либо угасание интереса вследствие неоправдавшихся надежд, либо характерное стабильное «плато». Оно указывает на то, что новая технология заняла собственное, вполне определённое место среди других приёмов и методов актуальной педагогической практики.

Именно такую картину мы наблюдаем сегодня в отношении образовательных

квест-технологий. Ниже представлена диаграмма 1, в которой отражена частота упоминания соответствующих терминов среди ключевых слов русскоязычных публикаций, размещённых в каталогах российской научной электронной библиотеки [3].

Если в нулевых годах образовательные квесты были ещё в новинку, то в течение второго десятилетия XXI века интерес к данной проблематике увеличился многократно. Замедление же темпов роста на протяжении последних пяти лет можно считать признаком стабилизации. Оно свидетельствует о кристаллизации квест-технологий в качестве самостоятельного педагогического «жанра», о накоплении достаточного опыта его практического применения.

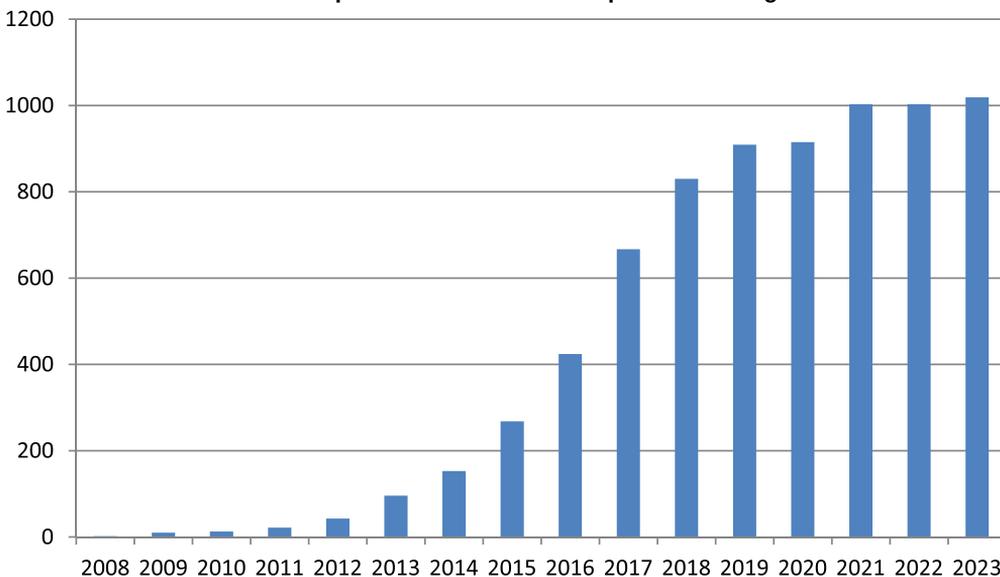
Если обратиться к истокам, то впервые об образовательных квестах заговорили на рубеже XX–XXI веков. Они родились в западной системе высшего

Диаграмма № 1

Количество научных публикаций, посвящённых квест-технологиям в образовании

170

The number of scientific publications devoted to quest technologies in education



образования и через некоторое время были взяты на вооружение некоторыми российскими преподавателями вузов. Зарубежная предыстория повлияла на специфику начального этапа – в отечественных условиях он оказался на некоторое время связан со сферой изучения иностранных языков. Последовавшее затем развитие интереса к квест-технологиям шло по двум направлениям. Во-первых, расширялся возрастной диапазон, для которого педагоги создавали соответствующие методические разработки. Целевой аудиторией квестов становились обучающиеся всё более юного возраста: студенты не только вузов, но и колледжей, затем старшекласники, подростки, младшие школьники и, наконец, воспитанники дошкольных образовательных учреждений.

Вторым направлением развития стало прогрессирующее расширение тематики образовательных квестов. Это уже был не только иностранный язык, но и другие сферы: экология и география, общественное и мировая художественная культура, богатый спектр медицинских и инженерных специальностей, квесты для урочной и внеурочной деятельности, музейной педагогики и так далее.

На современном этапе, с учётом постоянно накапливающегося фактического материала, актуальными становятся вопросы систематизации, теоретического осмысления внутренних закономерностей и разнообразных вариантов применения квест-технологий. При этом диалектические связи общего и особенного требуют учёта разнообразных факторов: и возрастной специфики, и предметного содержания, и формальных особенностей различных видов образовательных квестов.

В методической литературе можно встретить разные подходы к данному аспекту. Типологию квестов выстраивают в зависимости от места проведения

(внутри класса, здания школы или музея; квесты на местности и т.д.), продолжительности (кратко-, средне- и долгосрочные), структуры сюжетов (линейные, штурмовые, кольцевые), по ряду других признаков... Однако общепринятой классификации пока не существует, а те способы структурирования, которые предлагаются отдельными исследователями, не всем и не всегда подходят. Приведём в этой связи мнение учителя математики А. Т. Фаритова. Цитируя перечень, состоящий из 11 оснований для классификации, он замечает, что «при обсуждении квест-игр в общеобразовательной школе большинство из этих классификаций не имеет практического применения» [4, с. 92].

Мы не ставим перед собой задачи создания полноценной классификации образовательных квестов. Но данные обстоятельства необходимо учитывать, поскольку терминологическая неясность становится причиной некорректных интерпретаций. Возникает путаница, смешение понятий, когда наблюдения и выводы, полученные при использовании одного типа квестов, без должной проверки и анализа переносятся на другие типы. Критически важным является, на наш взгляд, не просто номинативное перечисление различных способов реализации квест-технологий, но содержательное описание, анализ их внутренних особенностей.

В качестве примера можно упомянуть дихотомию «квестов в реальности» и веб-квестов. Согласно классификации И. Н. Сокол, они относятся к разным типам как по форме (подгруппы: компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиаквесты, квесты на природе, комбинированные), так и по режиму проведения (в реальном, виртуальном, комбинированном) [5]. Но форма

проведения и режим проведения очень близки по сути и содержат взаимодополняющие признаки. А вот другие, более важные, различия при этом остаются «в тени», затушёвываются. Так, живые квесты являются преимущественно групповыми. В них на первый план выходят разнообразные возможности игровой коммуникации, спонтанное развитие навыков межличностного взаимодействия. Веб-квесты, наоборот, игроки проходят поодиночке. Коммуникативный потенциал тут намного скромнее, на первый план выходят другие способности, процессы и качества. Квесты на местности по типу «Казаков-разбойников» проходят при высоком уровне физической активности, веб-квесты, напротив, предполагают неподвижное сидение за компьютером, и так далее...

Очевидно, что такие слабо артикулированные подробности – следствие естественной «болезни» роста, при которой научное осмысление запаздывает по отношению к образовательной практике. Наши усилия как раз и направлены на то, чтобы дополнить целостную картину, осветить некоторые аспекты применения квест-технологий, которые пока ещё недостаточно проанализированы с точки зрения педагогики как науки в целом и педагогики музыкального образования в частности.

### **Квесты в системе дополнительного музыкального образования детей**

Чтобы точно «вписать» наши рассуждения в общую систему координат, сразу определим ту область педагогической действительности, к которой относится наш анализ и непосредственный практический опыт.

Система дополнительного образования детей предполагает, что в учеб-

ном плане детских музыкальных школ (ДМШ) и детских школ искусств (ДШИ) существует цикл музыкально-теоретических дисциплин: сольфеджио, слушание музыки и музыкальная литература. В рамках преподавания этих предметов квест-технологии могут использоваться как на уроках, так и во внеурочной деятельности. Квесты применяются при проведении контрольных занятий или тематических праздников как способ оформления предметных олимпиад и конкурсов.

О распространённости данной практики в системе столичного музыкального образования свидетельствует тот факт, что образовательные квесты стали массовыми и престижными мероприятиями городского масштаба. Они проводятся преподавателями ДМШ и ДШИ при поддержке Центра профессионального мастерства «Теория и история музыки» Дирекции образовательных программ в сфере культуры и искусства (ДОПСКИ) Департамента культуры г. Москвы [6].

Среди мероприятий, состоявшихся только за последние два года, к жанру квестов можно отнести:

- II Московский городской образовательный квест по музыкальной литературе «Певец родной земли... С. В. Рахманинов – композитор, пианист, дирижёр»: к 150-летию со дня рождения С. В. Рахманинова (26 марта 2023 года);
- квест по слушанию музыки «Учение с увлечением!» (1 апреля 2023 года);
- конкурс-игра по музыкальной литературе «Путешествие по Европе. Барокко. Классицизм»: А. Вивальди, И. С. Бах, Й. Гайдн, В. Моцарт, Л. Бетховен (17 декабря 2023 года);
- III Московский городской образовательный квест по музыкальной литературе «Там русский дух...», посвящённый 225-летию со дня рождения

А. С. Пушкина, 220-летию со дня рождения М. И. Глинки, 185-летию со дня рождения М. П. Мусоргского, 180-летию со дня рождения Н. А. Римского-Корсакова (24 марта 2024 года), и ряд других.

Все они относятся к разновидности краткосрочных командных квестов «в реальности» и проводятся на базе какой-либо ДМШ или ДШИ. Команды школьников, состоящие из нескольких человек (от четырёх до восьми), путешествуют по аудиториям школы, в каждой из которых участники ожидают новое испытание и преподаватель-консультант, который координирует действия игроков, отвечает на возможные вопросы, помогает справиться с возникающими затруднениями. Каждая команда двигается по маршруту, обозначенному на карте. Проходя препятствия той или иной «комнаты», участники получают фишки-баллы, иногда также «ключи» или карточки-буквы для выполнения финального задания. На каждый этап командам даётся ограниченное время, иногда работает логика «кто быстрее» и так далее.

Чётко прописанная структура, понятные правила игры свидетельствуют о том, что преподаватели теоретических дисциплин ДМШ и ДШИ в целом освоили данный вид образовательных квестов, чувствуют себя в нём уверенно. Большое количество заявок на участие в подобных мероприятиях говорит об их востребованности среди профессионального сообщества. Однако популярность нового жанра не отменяет необходимости его изучения, анализа проявляющихся в нём дискуссионных моментов. Остановимся на этом подробнее.

Пожалуй, самые большие затруднения при организации музыкальных квестов в ДМШ и ДШИ связаны с придумыванием увлекательного сюжета. Слабость или полное отсутствие приключенческой

интриги, способной вызвать подлинно игровое состояние, – серьёзная проблема, характерная для многих методических разработок в данном жанре. Иногда решить её удаётся хотя бы частично за счёт элементов сказки, театрализации. Участие костюмированных персонажей поэмы А. С. Пушкина «Руслан и Людмила» – Кота, Баяна, волшебницы Нанны – обеспечивает сюжетные связи между испытаниями для команд [7]; почтальон Печкин не отдаёт посылку, пока участники не докажут своими знаниями, что они являются учениками музыкальной школы [8]; школьникам предлагается представить себя детективами, разыскивающими пропажу (исчезли ноты, скрипичный ключ, мелодия, рукопись), перенестись в прошлое на машине времени... Приведённые примеры сюжетных коллизий совсем несложные. Однако придумывание даже элементарных драматургических ходов требует от педагогов специальных творческих усилий, привлечения дополнительных человеческих и материальных ресурсов. Всё это усложняет подготовку к проведению квеста, и многие преподаватели ДМШ событийную интригу просто «опускают», сосредотачиваясь на разработке заданий. В результате градус эмоциональной привлекательности жанра неизбежно снижается, игровой «авантюризм» трансформируется в более спокойную, академически-привычную мотивацию учебных достижений.

Иногда на первый план выходят дополнительные, если можно так выразиться, «ритуальные» моменты. Например, квест, посвящённый творчеству С. В. Рахманинова, был структурирован следующим образом:

Предварительная часть:

- знакомство участников друг с другом, с ведущими;
- выбор капитанов команд;

- выбор «хранителей времени» – участников, отвечающих за хронометраж;
  - выбор «генераторов идей», ответственных за поиск информации;
  - выбор «секретарей» – участников, имеющих понятный почерк;
  - консультации по названию команды.
- Основная часть:
- начальный этап (ведущий знакомит участников с «завязкой», раздаёт маршрутные листы, даёт краткие пояснения);
  - ролевой этап (работа команд в соответствии с заданиями – музыкальная викторина и семь аудиторных состязаний);
  - заключительный этап (логическое завершение поиска, представление результатов) [9, с. 3].

Очевидно, что наибольший успех сопутствует полноценным квестам, в структуре которых предусмотрены и «ритуальные» моменты, необходимые для командообразования, и яркий сюжет, приключенческая интрига, и хорошо продуманные испытания. При этом первые два элемента отвечают за игровой настрой, третий является основным носителем образовательного содержания.

174

Грамотное составление заданий квеста, распределение цепочки препятствий по этапам предполагает точный, почти ювелирный расчёт в проектировании их сложности и способов преодоления. Например, при разработке сценария с жёстко заданным маршрутом очень важно сохранить пространство вариативности, предусмотреть возможность достижения промежуточных результатов разными способами. Это необходимо для поддержания динамики, свободного духа игры.

Вот какими практическими наработками в этом вопросе делится В. В. Панфилова – преподаватель ДШИ «Родник», соорганизатор отборочного тура (30 января 2023 года) на квест, посвящённый творчеству С. В. Рахманинова. «В каждой

из комнат учащимся предлагали выполнить разнообразные задания, позволяющие как можно больше узнать о жизни композитора. Если ребята не знали ответ, они могли получить подсказку, выбрать один из предложенных вариантов, найти информацию в списке, филворде, сложить пазл, зашифровать инициалы композитора...» [10].

Очень важным моментом педагогической подготовки к проведению образовательного квеста является сознательное и чёткое ограничение музыкального материала, который может быть использован в его заданиях. Творческое наследие композиторов, которым посвящается та или иная игра, огромно. Учащиеся ДМШ и ДШИ только начинают знакомиться с длинным перечнем их сочинений, поэтому в установочных материалах разрабатываемых квестов организаторы в обязательном порядке прописывают, какие именно произведения, их фрагменты или темы могут прозвучать в конкурсных заданиях.

Нередко в вопросах квестов фигурируют художественные иллюстрации, учебные тексты. В таком случае необходим не менее тщательный отбор изобразительного ряда, книг и нотных изданий. Настоящим искусством в этой ситуации становится умение выбрать известные, но при этом небанальные факты, аналогии, цитаты. Знакомые нотные сборники и учебные пособия могут выступать в качестве подсказки, но подсказки непрямой, где ответ дан не в готовом виде, но каким-либо образом зашифрован. Участникам квестов доставляет особое удовольствие догадываться, каким именно способом можно использовать текст из учебника, нотную строку или репродукцию картины. В таких моментах особенно ярко проявляется ключевая особенность квестов – постоянная смена характера интел-

лектуальной активности, где наряду с типично учебными способами мышления может и должна проявиться ситуативная гибкость, смекалка, интуиция.

Несомненный интерес представляют и сами задания, предлагаемые участникам музыкально-образовательных квестов. Приведём в этой связи довольно объёмную цитату из положения конкурса-игры «Путешествие по Европе. Барокко. Классицизм», разработанной педагогическим коллективом московской ДШИ № 11.

«Команда получает имя одного из следующих композиторов: А. Вивальди, И. С. Бах, Й. Гайдн, В. Моцарт, Л. Бетховен. В соответствии со своим названием они выполняют следующие конкурсные задания:

1. *Знакомство*: из предложенных материалов и иллюстраций выбрать те, что относятся к жизни и творчеству композитора, имя которого носит команда (даты жизни, фото, высказывания композитора и о композиторе).

2. *Музыкальная мозаика (картина творчества)*: соотнести названия произведений, нотные примеры, иллюстрации с именами композиторов.

3. *Рецензия (редакция текста)*: исправить ошибки в рецензии критика-любителя.

4. *Музыкальная загадка*: узнать по тексту, о каком композиторе рассказывается.

5. *Редакция нотного примера*: исправить ошибки в нотах знакомой мелодии, написать название и автора произведения.

6. *Только факты*: “А вы верите, что ...?” – ответить на вопросы “да” или “нет”.

7. *Концертный зал*: викторина “Знакомые мелодии зарубежных композиторов”.

8. *Театральная афиша (видеовикторина)*: по видеофрагменту назвать произведение, определить, какой номер представлен.

9. *Музыкальный блиц*: исполнение фрагментов из произведений композитора своей команды. Участники могут исполнять фрагменты на инструментах по своей специальности» [11, с. 7].

В методических разработках музыкально-образовательных квестов встречаются и другие типы заданий, которые складываются в довольно устойчивую картину. Например, часто используются «математические» вопросы, в которых путём несложных арифметических действий участникам предлагается вычислить даты жизни композитора, возраст, в котором им было написано то или иное сочинение, количество произведений определённого жанра, созданных композитором, и т.д. В «географических» заданиях прослеживаются смена места жительства, значимые путешествия, гастроли. «Тембровые», «жанровые», «стилевые» задания предполагают работу со слуховым и/или нотным материалом. Суть испытания – распознать в представленном фрагменте конкретный тембр, стиль, жанр.

В некоторых квестах по слушанию музыки и музыкальной литературе используются задачи, типичные для курсов сольфеджио и теории музыки – определить музыкальный размер, лад, количество голосов, аккорды, интервалы. «Терминологические» вопросы часто оформляются в виде лото, кроссвордов, пазлов, ребусов, загадок. В отдельных случаях тематика квеста сама подсказывает уникальные задачи-испытания, например обнаружить, расшифровать монограмму И. С. Баха, представленную в графическом виде или в нотном тексте [12].

Неизменным успехом у игроков пользуются «предметы со смыслом», которые нужно опознать среди других (иногда на ощупь с закрытыми глазами, внутри большого мешка) или просто догадаться об их значении: каким конкретно образом

они связаны с тематикой квеста. В качестве таких предметов можно привести: медные тазы (на которых маленький Миша Глинка в детстве изображал колокольный звон), кастаньеты (на которых М. И. Глинка учился играть, находясь в Испании), коньки (на которых катался Серёжа Рахманинов вместо посещения занятий в консерватории). Три апельсина, хрустальная туфелька, пионерский галстук (предметы-символы произведений Сергея Прокофьева); венок, гусли, шапка Звездочёта (символы опер Н. А. Римско-Корсакова) и т.д.

Вряд ли будет преувеличением сказать, что при разработке сценария, подготовке проблемных заданий педагоги испытывают не меньшее воодушевление, чем участники квестов при их прохождении. Поиск нестандартных формулировок, неожиданных акцентов становится увлекательным творческим делом. Так, в уже упомянутом рахманиновском квесте для комнаты «Рахманинов-исполнитель» преподавателем Е. А. Крутиковой (ДШИ «Родник») было найдено сразу несколько оригинальных идей. Сравнивая Сергея Васильевича с Ференцем Листом, она обнаружила интересные аналогии в творческом облике выдающихся композиторов-исполнителей. Помимо очевидных фактов – высокий рост, большие руки, интенсивные гастроли – между ними можно провести и другие параллели. И тот и другой были приверженцами определённой (но разной) марки рояля. Оба оставили яркий след в жанрах транскрипции и этюда (трансцендентные и концертные этюды у Ференца Листа, этюды-картины у Рахманинова). Оба отдали дань уважения ещё одному виртуозу – Никколо Паганини (у Листа – 24 этюда по капризам Паганини, у Рахманинова – «Рапсодия на тему Паганини»). Всё это удалось гармонично связать со звучанием музыки. «Финальным аккордом

комнаты стал вопрос, связанный с авторством: учащимся предлагали прослушать транскрипции первой и второй песни из «Прекрасной мельничихи» Ф. Шуберта, принадлежащих Ф. Листу и С. В. Рахманинову. После короткого знакомства с каждым из сочинений ребятам предстояло выбрать, какая из транскрипций какому автору принадлежит» [13, с. 3].

Ранее мы уже обсуждали практику применения квест-технологий учителями музыки общеобразовательных школ. Тогда мы были вынуждены отметить, что многие методические разработки, созданные в этом сегменте образовательного пространства, оказываются малосодержательными с музыкальной точки зрения [14, с. 152].

Очевидно, что в сегменте дополнительного музыкального образования качество предметного содержания квестов много выше. Это объясняется более глубокими знаниями, наличием хороших слуховых и исполнительских навыков у детей. Существенное значение имеют и различия в человеческих ресурсах. В общеобразовательной школе учитель музыки готовит подобные мероприятия один. В ДМШ работает команда профессионалов, которая общими усилиями способна решать более сложные задачи, обеспечивать поддержку процесса игры в распределённом пространстве и времени.

### **Квесты по сольфеджио в рамках подготовки студентов музыкально-педагогического колледжа**

Творческий энтузиазм, который возникает у педагогов-организаторов в ходе подготовки образовательных квестов, сам по себе является исключительно важным феноменом. Разработка игры как таковая разворачивается тоже как игра, по зако-

нам игры. В ней ясно различаются черты, характерные для игровой деятельности: свобода, импровизационность, поиск, удовольствие от найденных «красивых ходов».

В силу данного обстоятельства особенно перспективным представляется использование квест-технологий в процессе профессиональной подготовки будущих педагогов-музыкантов.

В нашем случае в условиях параллельной работы со студентами Московского музыкально-педагогического колледжа (ММПК) и с учениками гимназии, действующей при колледже, мы имели возможность реализовать квест-технологии сразу на двух уровнях. В отличие от предыдущих примеров, охватывающих опыт организации квестов по слушанию музыки и музыкальной литературе, далее речь пойдёт о квестах по сольфеджио (с применением компьютерных технологий).

Поводом для внедрения данной инновации стала сама жизнь. Государственный экзамен по методике преподавания сольфеджио у выпускников ММПК всегда состоял в живом показе уроков с учащимися гимназии или студентами младших курсов. Но это было невозможно во время пандемии 2020 года. Действующие на тот момент ограничения потребовали новых решений. В результате был создан универсальный формат, применимый как в очном, так и в дистанционном режиме, в индивидуальном и коллективном варианте участия.

В качестве экзаменационной работы в 2020 году четверокурсники ММПК представили любительский видеофильм в жанре квеста, предназначенный для испытуемых – студентов первого курса. Сочинили несложный сюжет: кто-то похищает музыкальные дипломы, и преподавателю предстоит отправиться

на поиски в заколдованный мир, а участникам – выполнить задания сказочных героев. «Испытания» включали почти все формы работы, традиционные для курса сольфеджио: чтение с листа, определение аккордов, интервалов и их последовательностей, ритмические упражнения и другие виды деятельности.

Государственная комиссия представленную работу одобрила, и на следующий год эксперимент был продолжен. В 2021 году силами студентов был создан фильм для олимпиады по сольфеджио «Доминанта» (целевая аудитория участников – ученики вторых классов ДМШ и ДШИ). Фильм был рисованным (работа выпускницы ММПК Елизаветы Дубовик), роли озвучили учащиеся гимназии. Сценарий написала преподаватель ММПК Г. Р. Масляева, основная интрига сюжета – давнее противостояние Мажора и Минора в волшебной стране.

Мы считаем, что этот фильм стал новым словом в организации олимпиадного движения по музыкально-теоретическим дисциплинам. Обычно подобные испытания представляют для учащихся серьёзный стресс. В контексте же квеста забавные рисованные герои позволили снизить «градус напряжённости» при том, что сами задания были довольно сложными. Опыт оказался удачным, олимпиада получилась необычной, эмоционально привлекательной.

Однако в новом формате мы увидели и некоторые недостатки. В данном варианте сами задания должны были выполняться непосредственно во время фильма по таймеру. Из-за этого возникали задержки, временные паузы, которые нарушали драматургию, требовали быстрого переключения детского внимания с видеосюжета на напряжённую теоретическую работу. Как показал наш опыт, не всем второклассникам это по силам.

В целом же мы получили множество положительных отзывов, пожеланий и просьб по поводу дальнейшего развития подобного формата. С тех пор силами студентов и выпускников под руководством преподавателей теоретических дисциплин в ММПК ежегодно создавалась новая квест-олимпиада по сольфеджио.

Пожалуй, наиболее удачной получилась работа 2023 года. Сюжетной основой для неё послужила сказка Л. Керролла «Алиса в стране чудес». Главная героиня попадает в чудесную страну «Сольфеджио» и хочет вернуться домой. По дороге она встречает различных героев сказки, которые загадывают музыкальные загадки. По просьбе Белого Кролика нужно подобрать ключи к дверям – найти параллельные тональности. По заданию Чеширского Кота – определить в музыкальных фрагментах лад – звучание мажора и минора. На лесной тропинке Алисе встречаются мыльные пузыри: лопнуть их – значит определить на слух интервалы. В доме Шляпника на часах читается надпись «Время писать диктант». Очередным испытанием становится написание ритмического диктанта, после чего надпись меняется: «Время пить чай». После выполнения задания Красной королевы и Белой королевы участникам вместе с главной героиней удаётся завершить квест – путешествие по стране «Сольфеджио».

Данная методическая разработка была представлена на Всероссийском конкурсе мультимедийных проектов (1 июня 2023 года, МГИМ им. Шнитке) и получила высшую награду – Гран-При [15]. Выпускники ММПК, принимавшие участие в работе над этим проектом, занимались в том числе и методическим содержанием – сочинением заданий, подбором к ним музыки, созданием аранжировок. В этом фильме более качественными,

по сравнению с первыми опытами, стали видеосъёмка и компьютерный монтаж. Появились театральные костюмы, яркие фоны-декорации, спецэффекты.

Сегодня можно смело сказать, что методом проб и ошибок нам удалось прийти к более чёткому пониманию внутренней структуры квеста. Учитывая предыдущий опыт, мы разбили «маршрут» на технологически независимые, самостоятельные этапы. Ряд заданий оставили непосредственно «внутри» фильма, но другую часть вынесли на автономное выполнение уже после просмотра (в том числе с использованием дополнительных аудиофайлов). Включили несколько акустических «подсказок», например, если в фильме мелодический диктант давался в оркестровом звучании, то в дополнительных аудиофайлах он был представлен в более привычном тембре фортепиано, и т.д.

На текущий момент силами студентов и выпускников ММПК смонтированы пять фильмов-квестов для предметных олимпиад по сольфеджио, которые ещё не раз могут быть использованы в учебном процессе. В нашей творческой мастерской постоянно опробуются новые варианты технических и жанровых решений: хромакей, кукольный театр, пластилиновый мультфильм, дети-актёры и так далее. Постоянно совершенствуется и внутренняя структура подачи материала. Мы окончательно пришли к выводу, что музыкальные задания лучше не «встраивать» в фильм, а давать отдельными файлами. Благодаря такому разделению работа становится более универсальной. Можно варьировать упражнения и использовать фильм для любых классов, на любом уровне сложности звукового и теоретического материала.

Аналогичный опыт актуален и для более сложных с точки зрения музыкально-теоретических дисциплин кве-

стов. В качестве примера можно привести олимпиаду, адресованную студентам, под названием «Этот дивный, дивный мир сольфеджио» (2022 год, авторы-разработчики Ю. Д. Исакова, Г. Р. Масляева). Решая вопрос о содержании заданий, мы опирались на сложившуюся в ММПК концепцию о том, что сольфеджио – одна из главных музыкальных дисциплин, помогающая лучше понять окружающую нас музыку во всём её богатстве, в максимально широком спектре стилей и жанров, эпох и направлений.

По сюжету этого квеста незадачливый студент попадает в компьютерную игру, на каждом уровне которой ему необходимо выполнить определённые задания. Сначала он должен простучать ритмический диктант, чтоб прослыть «своим» у разъярённых туземцев. Затем герой оказывается в мире народной культуры, где определяет на слух лады аутентичных фрагментов – образцов грузинской, армянской, китайской музыки. На балу эпохи рококо в качестве испытаний ему предлагается определить на слух мелизмы в музыке французских клавесинистов, затем – досочинить утраченные фрагменты классической сонаты... Романтики предлагают герою несколько небольших этюдов и поручают выяснить, какой аккорд лежит в основе каждого из них. Импрессионисты – определить на слух форму музыкального произведения (звучат сочинения Г. Форе, К. Дебюсси, Э. Сати). Авангард требует хаос преобразовать в космос, собрав разрозненные хроматические интервалы в осознанную последовательность, мир джаза – определить тональный план джазовой темы, рок-фестиваль – назвать тембр солирующего инструмента (губная гармошка Боба Дилана, волынка AC/DC, флейта «Джетро Талл»). И даже в конце квеста – в кинотеатре – герою не удаётся

отдохнуть, поскольку приходится определять масштабно-тематические структуры в известной киномузыке (произведения Александры Пахмутовой, Чака Берри, Нино Роты).

В данной методической разработке, таким образом, удалось реализовать много интересных, нетипичных для курса сольфеджио заданий. Это и орнаментика, и масштабно-тематические структуры, и тональный план сложной джазовой музыки, и ряд других заданий, способствующих развитию профессионального слуха и музыкального мышления студентов. Повышенный уровень сложности, нестандартные ситуации, требующие применения «академических» знаний на «неакадемическом» музыкальном материале – всё это напрямую связано с игровой мотивацией. Многие исследователи не раз обращали внимание на уникальную, ни с чем не сравнимую энергетику, «запускаемую» игрой. «Выброс психической энергии в игре огромен и беспределен» [16, с. 220]. Именно это особое состояние сознания раскрывает ресурсы личности на максимуме своих возможностей. В связи с этим хочется особо подчеркнуть, что апробация новых образовательных форматов, опирающихся на законы игровой деятельности, – это не желание «подсластить» горькую пилюлю обучения. Данные усилия направлены на поиск и внедрение способов интенсификации познавательного процесса, более качественного и при этом «природосообразного» освоения сложного материала.

### Заключение

Проанализированный в статье фактический материал и сопутствующие наблюдения позволяют сделать некоторые выводы и подвести итоги.

Во-первых, педагогика музыкального образования на текущий момент накопила уже значительный опыт практического применения различных вариантов квест-технологий.

Во-вторых, на субъективном уровне данный опыт имеет устойчивую позитивную оценку. Подавляющему большинству участников проведение олимпиад и конкурсов в виде квестов нравится. Однако существует и некоторая часть преподавателей, а также детей и родителей – противников такого подхода. Кратко их позицию можно сформулировать следующим образом: музыкально-теоретические дисциплины – дело серьёзное, и развлекательные элементы здесь неуместны. Является ли данная позиция простым предубеждением или в ней отражаются более глубокие противоречия – необходимо выяснять дополнительно.

В-третьих, огромную пользу подобная практика приносит не только участникам, но и создателям квестов. Преподавателям она даёт возможность по-новому, более свежим взглядом увидеть привычные задания, вдохнуть живые эмоции в рутинные повседневные операции. В случае использования для сопровождения квеста компьютерных технологий повышается уровень соответствующих компетенций педагогов, они чувствуют себя «на одной волне» со студенческой

молодёжью. Студенты, в свою очередь, при подготовке заданий для квестов переслушивают большой объём музыкального материала, много сочиняют, аранжируют, то есть овладевают специализированными профессиональными методическими компетенциями. И те и другие получают бесценный опыт проектной деятельности, когда формируются навыки командного взаимодействия, умение работать на результат, договариваться с другими людьми, привлекать к делу тех, кто обладает нужными знаниями, навыками, и т.д.

В работах ряда исследователей, представляющих другие педагогические специальности, приводятся данные о благотворном влиянии подобной деятельности на участников групповых и индивидуальных квестов. Психолого-педагогические исследования позволяют говорить, в частности, о снижении уровня тревожности и агрессивности [17], коррекции межличностных отношений [18], развитии лидерских качеств [19], повышении стрессоустойчивости [20]. Мы не проводили специально организованной научно-экспериментальной работы со своими воспитанниками, но на уровне педагогического наблюдения можем констатировать, что похожий эффект прослеживается и при использовании квест-технологий в условиях специального музыкального образования.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Англо-русский словарь / под ред. О. С. Ахмановой. Изд. 22-е. М.: Советская энциклопедия, 1972. 614 с.
2. *Пропт В. Я.* Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2003. 143 с.
3. Научная электронная библиотека elibrary.ru. URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 29.05.2024).
4. *Фаритов А. Т.* Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе // Школьные технологии. 2018. № 4. С. 90–95.
5. *Сокол И. Н.* Классификация квестов // Молодой вчений. 2014. № 6-2 (09). С. 138–140.

6. Центр профессионального мастерства «Теория и история музыки» // Официальный сайт методкабинета Дирекции образовательных программ в сфере культуры и искусства (ДОПСКИ) Департамента культуры г. Москвы. URL: <https://metodcabinet.ru/theoryandhistory> (дата обращения: 29.05.2024).
7. *Лютви Л. М.* Открытый музыкально-теоретический квест среди учащихся 3-х классов ДШИ и ДМШ по сольфеджио «Приключения у Лукоморья». URL: <https://urok.1sept.ru/articles/673599?ysclid=lya41icwpl142657277> (дата обращения: 29.05.2024).
8. *Минина М. А.* Музыкальный познавательный-развлекательный квест «По следам Почтальона Печкина» // МБОУ ДО «Торопецкая детская школа искусств». URL: [https://tdshi.tver.muzkult.ru/media/2020/01/29/1250400564/kvest\\_na\\_konkurs.docx](https://tdshi.tver.muzkult.ru/media/2020/01/29/1250400564/kvest_na_konkurs.docx) (дата обращения: 29.05.2024).
9. Положение о проведении II Московского городского образовательного квеста по музыкальной литературе «Певец родной земли... С. В. Рахманинов-композитор, пианист, дирижёр» (к 150-летию со дня рождения С. В. Рахманинова) // ГБУДО г. Москвы МГОДШИ «Измайлово». Москва, 2023. URL: <https://izmailovo.arts.mos.ru/activity/festivals/ii-moskovskogo-gorodskogo-obrazovatelno-gvesta-po-muzykalnoy-literature-pevets-rodnoy-zemli-s-v-ra/ii-moskovskogo-gorodskogo-obrazovatelno-gvesta-po-muzykalnoy-literature-pevets-rodnoy-zemli/> (дата обращения: 29.05.2024).
10. *Панфилова В. В.* Организация квеста по музыкальной литературе: опыт проведения // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы II Всеросс. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 13 июня 2024 г.) / редкол.: Ж. В. Мурзина [и др.]. Чебоксары: Среда, 2024. С. 170–173.
11. Положение о проведении IV Открытого очно-заочного конкурса-игры по музыкальной литературе: «Путешествие по Европе. Барокко. Классицизм» // ГБУДО г. Москвы ДШИ № 11. Москва, 2023. 9 с. URL: <https://11.arts.mos.ru/activity/competitions/school/konkurs-igra-po-muzykalnoy-literature-puteshestvie-po-evrope-barokko-klassitsizm/> (дата обращения: 29.05.2024).
12. *Разова Е. Г.* Использование современных образовательных технологий на уроках музыкальной литературы (на примере разработки и апробации образовательного квеста) // Педагогическое сообщество Урок.рф. URL: [https://urok.rf/library/ispolzovanie\\_sovremennih\\_obrazovatelnih\\_tehnolog\\_083224.html?ysclid=ly9yool5a2116615653](https://urok.rf/library/ispolzovanie_sovremennih_obrazovatelnih_tehnolog_083224.html?ysclid=ly9yool5a2116615653) (дата обращения: 29.05.2024).
13. *Панфилова В. В.* Организация квеста в ДМШ и ДШИ. Открытая музыкально-просветительская игра «Жизнь и творчество С. В. Рахманинова» // Доклад на педагогической конференции «Бородинские чтения» 1 ноября 2023 г. Москва : рукопись. 4 с.
14. *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.
15. Итоги Всероссийского с международным участием онлайн-конкурса мультимедийных проектов в области музыкального искусства (МГИМ им. А. Г. Шнитке). URL: <https://schnittke-mgim.ru/upload/files/competitions/results-multimedia-contest-2023fin.pdf> (дата обращения: 29.05.2024).
16. *Шмаков С. А.* Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. 240 с.
17. *Донковцева А. А.* Влияние квестов в реальности как совместной игровой деятельности на уровень тревожности и агрессивности и их проявление в межличностном взаимодействии: автореф. бакалаврской работы. Саратов, 2019. 10 с.

18. *Репринцева Е. А., Хомутова О. М.* Ресурсы игрового квеста в коррекции межличностных отношений слабовидящих младших школьников // Учёные записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2022. № 3 (63). С. 151–165.
19. *Наумова Т. А., Баранов А. А., Тараканов Я. Л.* Развитие лидерских качеств у студентов вуза // Интернет-журнал Науковедение. 2015. Т. 7. № 4 (29). URL: <https://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf> (дата обращения: 29.05.2024).
20. *Лозинская О. А., Казакова Л. П., Шалимова А. М.* Образовательный психологический квест как способ структурирования учебно-профессиональных задач в контексте развития стрессоустойчивости курсантов // Военный академический журнал. 2021. № 3 (31). С. 71–79.

*Поступила 03.06.2024; принята к публикации 28.06.2024.*

*Об авторах:*

**Исакова Юлия Давыдовна**, преподаватель Московского музыкально-педагогического колледжа (ММПК) (ул. Солдатская, 14, Москва, Российская Федерация, 111250), кандидат педагогических наук, [jjunejuly@mail.ru](mailto:jjunejuly@mail.ru)

**Суслова Нелли Вячеславовна**, доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин Корпоративного университета развития образования (КУРО) (ул. Индустриальная, 13, Мытищи, Московская область, Российская Федерация, 141006), кандидат педагогических наук, [suslova\\_nv@kuro-mo.ru](mailto:suslova_nv@kuro-mo.ru)

*Авторами прочитан и одобрен окончательный вариант рукописи.*

## REFERENCES

182

1. *Anglo-russkii slovar'* [English-Russian Dictionary]. Ed. by O. S. Akhmanova, ed. 22-e. Moscow: Publishing House "Soviet Encyclopedia", 1972. 614 p. (in Russian).
2. Propp V. Ya. *Morfologiya volshebnoi skazki* [Morphology of a Fairy Tale]. Moscow: Publishing House "Labyrinth", 2003. 143 p. (in Russian).
3. *Nauchnaya elektronnyaya biblioteka elibrary.ru* [Scientific Electronic Library elibrary.ru]. Available at: <https://elibrary.ru> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
4. Faritov A. T. Nekotorye aspekty klassifikatsii i primeneniya kvest-igr v shkole [Some Aspects of Classification and Application of Quest-Games in School]. *Shkol'nye tekhnologii* [School Technologies]. 2018, no. 4. pp. 90–95 (in Russian).
5. Sokol I. N. Klassifikatsiya kvestov [Classification of Quests]. *Molodii vchenii* [Molodiy vcheniy]. 2014, no. 6-2 (09), pp. 138–140 (in Russian).
6. Tsentri professional'nogo masterstva "Teoriya i istoriya muzyki" [The Center of Professional Excellence "Theory and History of Music"]. *Ofitsial'nyi sait metodkabineta Direktsii obrazovatel'nykh programm v sfere kul'tury i iskusstva (DOPSKI) Departamenta kul'tury g. Moskvy* [The official website of the methodological office of the Directorate of Educational programs in the field of culture and art (DOPSKI) of the Department of Culture of Moscow]. Available at: <https://metodcabinet.ru/theoryandhistory> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).

7. Lyutvi L. M. *Otkrytiy muzykal'no-teoreticheskii kvest sredi uchashchikhsya 3-kh klassov DShI i DMSH po sol'fedzhio "Priklyucheniya u Lukomor'ya"* [An Open Musical and Theoretical Quest Among Students of the 3rd Grades of Secondary School and Secondary School on Solfeggio "Adventures Near the Lukomorye"]. Available at: <https://urok.1sept.ru/articles/673599?ysclid=lya41icwpl142657277> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
8. Minina M. A. *Muzykal'nyi poznavatel'no-razvlekatel'nyi kvest "Po sledam Pochtal'ona Pechkina* [Musical Educational and Entertaining Quest "In the Footsteps of the Postman Pechkin"]. *MBOU DO "Toropetskaya detskaya shkola iskusstv"* [MBOU DO "Toropetskaya children's school of Arts"]. Available at: [https://tdshi.tver.muzkult.ru/media/2020/01/29/1250400564/kvest\\_na\\_konkurs.docx](https://tdshi.tver.muzkult.ru/media/2020/01/29/1250400564/kvest_na_konkurs.docx) (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
9. *Polozhenie o provedenii II Moskovskogo gorodskogo obrazovatel'nogo kvesta po muzykal'noi literature "Pevets rodnoi zemli... S. V. Rakhmaninov-kompozitor, pianist, dirizher"* (k 150-letiyu so dnya rozhdeniya S. V. Rakhmaninova) [Regulations on Conducting the II Moscow City Educational Quest on Musical Literature "Singer of His Native Land... S. V. Rachmaninoff-Composer, Pianist, Conductor" (To the 150th Anniversary of the Birth of S. V. Rachmaninoff)]. *GBUDO g. Moskv MGODShI "Izmailovo"* [GBUDO Moscow MGODSHI "Izmailovo"]. Moscow. 2023. Available at: <https://izmailovo.arts.mos.ru/activity/festivals/ii-moskovskogo-gorodskogo-obrazovatel'nogo-kvesta-po-muzykalnoy-literature-pevets-rodnoy-zemli-s-v-ra/ii-moskovskogo-gorodskogo-obrazovatel'nogo-kvesta-po-muzykalnoy-literature-pevets-rodnoy-zemli-> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
10. Panfilova V. V. *Organizatsiya kvesta po muzykal'noi literature: opyt provedeniya* [Organization of the Quest for Musical Literature: the Experience of Conducting]. *Obrazovanie, innovatsii, issledovaniya kak resurs razvitiya soobshchestva: materialy II Vseross. nauch.-prakt. konf. (Cheboksary, 13 iyunya 2024 g.)* [Education, Innovations, Research as a Resource for Community Development: Materials of the II All-Russian Scientific and Practical Conference (Cheboksary, June 13, 2024)]. Editorial board: Zh. V. Murzina [et al.]. Cheboksary: Publishing House "Wednesday", 2024, pp. 170–173 (in Russian).
11. *Polozhenie o provedenii IV Otkrytogo ochno-zaochnogo konkursa-igry po muzykal'noi literature: "Puteshestvie po Evrope. Barokko. Klassitsizm"* [Regulations on Holding the IV Open Intramural Competition-Games on Musical Literature: "A Journey Through Europe. Baroque. Classicism"]. *GBUDO g. Moskv DShI № 11* [GBUDO of Moscow DSHI No. 11]. Moscow. 2023. 9 p. Available at: <https://11.arts.mos.ru/activity/competitions/school/konkurs-igra-po-muzykalnoy-literature-puteshestvie-po-evrope-barokko-klassitsizm> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
12. Razova E. G. *Ispol'zovanie sovremennykh obrazovatel'nykh tekhnologii na urokakh muzykal'noi literatury (na primere razrabotki i aprobatsii obrazovatel'nogo kvesta)* [The Use of Modern Educational Technologies in Music Literature Lessons (on the Example of the Development and Approbation of an Educational Quest)]. *Pedagogicheskoe soobshchestvo Urok.rf* [Pedagogical community Urok.rf]. Available at: [https://ypok.pf/library/ispolzovanie\\_sovremennih\\_obrazovatelnih\\_tehnolog\\_083224.html?ysclid=ly9yool5a2116615653](https://ypok.pf/library/ispolzovanie_sovremennih_obrazovatelnih_tehnolog_083224.html?ysclid=ly9yool5a2116615653) (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
13. Panfilova V. V. *Organizatsiya kvesta v DMSH i DShI. Otkrytaya muzykal'no-prosvetitel'skaya igra "Zhizn' i tvorchestvo S. V. Rakhmaninova"* [Organization of the Quest in Children's Music Schools and Children's Art Schools. The Open Musical and Educational Game "The Life and Work of S. V. Rachmaninov"]. *Doklad na pedagogicheskoi konferentsii "Borodinskie chteniya" 1 noyabrya 2023 g.* [Report at the Pedagogical Conference "Borodino Readings" on November 1, 2023]. Moscow: manuscript. 4 p. (in Russian).

14. Suslova N. V., Shitova V. A. Kvest-tehnologii v muzykal'nom obuchenii shkol'nikov [Quest Technologies in Musical Education of Schoolchildren]. *Muzykal'noe iskusstvo i obrazovanie = Musical Art and Education*, 2023, vol. 11, no. 3, pp. 145–167 (in Russian). DOI: 10.31862/2309-1428-2023-11-3-145-167.
15. *Itogi Vserossiiskogo s mezhdunarodnym uchastiem onlain-konkursa mul'timediinykh proektov v oblasti muzykal'nogo iskusstva (MGIM im. A. G. Shnitke)* [Results of the All-Russian Online Competition of Multimedia Projects in the Field of Musical Art with International Participation (MGIM named after A. G. Schnittke)]. Available at: <https://schnittke-mgim.ru/upload/files/competitions/results-multimedia-contest-2023fin.pdf> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
16. Shmakov S. A. *Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury* [Student Games – A Cultural Phenomenon]. Moscow: Publishing House “New School”, 1994. 240 p. (in Russian).
17. Donkovtseva A. A. *Vliyaniye kvestov v real'nosti kak sovместnoi igrovoi deyatelnosti na uroven' trevozhnosti i agressivnosti i ikh proyavlenie v mezhlchnostnom vzaimodeistvii* [The Influence of Quests in Reality as a Joint Gaming Activity on the Level of Anxiety and Aggressiveness and Their Manifestation in Interpersonal Interaction]: The Abstract of the Bachelor's Thesis. Saratov, 2019. 10 p. (in Russian).
18. Reprintseva E. A., Khomutova O. M. Resursy igrovogo kvesta v korrektsii mezhlchnostnykh otnoshenii slabovidyashchikh mladshikh shkol'nikov [Resources of the Game-Quest in the Correction of Interpersonal Relationships of Visually Impaired Younger Schoolchildren]. *Uchenye zapiski. Elektronnyi nauchnyi zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta* [Scientific Notes. Electronic Scientific Journal of Kursk State University]. 2022, no. 3 (63), pp. 151–165 (in Russian).
19. Naumova T. A., Baranov A. A., Tarakanov Ya. L. Razvitiye liderskikh kachestv u studentov vuza [Development of Leadership Qualities Among University Students]. *Internet-zhurnal Naukovedenie* [Online Journal of Science Studies]. 2015, vol. 7, no. 4 (29). Available at: <https://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf> (accessed: 29.05.2024) (in Russian).
20. Lozinskaya O. A., Kazakova L. P., Shalimova A. M. Obrazovatel'nyi psikhologicheskii kvest kak sposob strukturirovaniya uchebno-professional'nykh zadach v kontekste razvitiya stressoustoichivosti kursantov [Educational Psychological Quest as a Way of Structuring Educational and Professional Tasks in the Context of the Development of Stress Resistance of Cadets]. *Voennyy akademicheskii zhurnal* [Military Academic Journal]. 2021, no. 3 (31), pp. 71–79 (in Russian).

*Submitted 03.06.2024; revised 28.06.2024.*

*About the authors:*

**Yulia D. Isakova**, Teacher of the Moscow Music Pedagogical College (MPK) (Soldatskaya Street, 14, Moscow, Russian Federation, 111250), PhD in Pedagogical Sciences, [jjunejuly@mail.ru](mailto:jjunejuly@mail.ru)

**Nelly V. Suslova**, Associate Professor of the Department of Social and Humanitarian Disciplines of the Corporate University for the Development of Education (KURO) (Industrialnaya Street, 13, Mytishchi, Moscow region, Russian Federation, 141006), PhD in Pedagogical Sciences, [suslova\\_nv@kuro-mo.ru](mailto:suslova_nv@kuro-mo.ru)

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