

УДК 378:81-13 (Высшее образование. Университеты. Академическое обучение. Методология лингвистики. Методология языкознания. Методы и средства)

## ПРАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВУЗА ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛИНГВИСТИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

© 2018 В.В. Камуз, С.С. Сырескина, Н.В. Чигина

Камуз Валентина Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент. E-mail: [sgsxa@yandex.ru](mailto:sgsxa@yandex.ru)  
Сырескина Светлана Валентиновна, кандидат педагогических наук, доцент. E-mail: [syreskinasv@mail.ru](mailto:syreskinasv@mail.ru)  
Чигина Нелли Владимировна, кандидат педагогических наук. E-mail: [Chigina\\_Nelli@mail.ru](mailto:Chigina_Nelli@mail.ru)

Самарская государственная сельскохозяйственная академия. Самара, Россия

Статья поступила в редакцию 25.09.2018

*В статье описаны результаты педагогического исследования, посвященного проблеме использования квест технологий в вузе при обучении лингвистическим дисциплинам. Авторы считают целесообразным использование квестов в Самарской государственной сельскохозяйственной академии при обучении студентов русскому языку, академическому письму и культуре речи, а также иностранному языку. Апробация авторами технологии квест доказывает возможность применения двух форм ее реализации в образовательной практике вуза. В статье представлены сюжет и сценарный план квеста на тему «Функциональные стили речи», который был реализован на обобщающем занятии по русскому языку и культуре речи у студентов инженерного факультета, описаны его этапы. По мнению авторов статьи, квесты имеют большое воспитательное значение и высокий образовательный потенциал, способствуют интеграции научных знаний. Ожидаемые результаты и выводы. Использование урока-квеста может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогические цели как: развитие личности обучаемого, развитие мышления, развитие коммуникативных способностей, формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации, развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность, формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации.*

*Ключевые слова:* квест, вуз, образовательное пространство, исследовательская деятельность, педагогическая технология, лингвистические дисциплины, компетенция, командное взаимодействие, навыки общения.

*Введение.* На современном этапе развития образовательной системы появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с обучающимися, в основе которых лежит их активизация и включение в образовательный процесс. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании учебных занятий. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как еще называют образовательный квест, который пользуется популярностью у подростков и взрослых благодаря

неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

*Реформы в сфере образования* и модернизация современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса. Так появился образовательный квест, который стремительно набирает популярность и позволяет индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

В настоящее время понятие «квест» в педагогической науке рассматривается: 1) как вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным реальным адресам; 2) как один из основных жанров приключенческих игр, требующих от участников решения умственных задач для продвижения по сюжету; 3) как проектная деятельность, сочетающая в себе

метод проектов и игровые технологии; 4) как средство приобретения студентами массы положительных эмоций, интеллектуального драйва; 5) как способ формирования культуры командного взаимодействия, развития навыков общения и самореализации [1].

М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова считают возможным применение двух форм применения квестов в образовательном пространстве вуза: 1) как формы проведения учебных занятий студентов любых специальностей; 2) как формы методических заданий на разработку квестов для студентов педагогических специальностей (разработка сюжета, сценарного плана, процедуры, этапов, технических заданий для выполнения) [2; 9; 11].

Использование квест технологии в вузе целесообразно, так как в последние годы изменились требования не только к содержанию, но и к технологиям обучения, сменилась образовательная парадигма (не передача знаний и трансляция, а производство знаний совместно со студентами в одной аудитории). Потребовалась «перестройка» профессорско-преподавательского состава под новый тип студентов («поколение Z»).

Изучая опыт реализации квестов как креативной педагогической технологии для студентов нового поколения, мы убедились в целесообразности применения ее в образовательном пространстве Самарской государственной сельскохозяйственной академии при обучении студентов русскому языку и культуре речи, иностранному языку и академическому письму.

Коммуникативный аспект учебного процесса предусмотрен Федеральными государственными образовательными стандартами РФ. При обучении лингвистическим дисциплинам необходимо формировать такую общекультурную компетенцию, как «способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия».

Данная компетенция формируется на протяжении всего периода обучения в вузе. Результат образования – выпускник вуза, обладающий не только профессиональными компетенциями, но и способностью к эффективным коммуникативным действиям в профессиональной сфере деятельности.

Большинство квестов по лингвистике имеют следующую типологию: 1) по объекту организации – реализуются отдельными группами людей; 2) по цели – направлены на формирование компетенций; 3) по степени реальности – реальные;

4) по времени проведения – дневные; 5) по продолжительности – короткие; 6) по уровню сложности – продвинутые; 7) по возрасту – молодежные; 8) по тематике – включают в себя темы из программы дисциплины; 9) место их проведения – учебная аудитория; 10) по форме работы – групповые; 11) по способу прохождения – линейные [3 – 5; 8 – 12].

Совместно со студентами старших курсов, обучающимися специальности 44.02.06 Профессиональное обучение (по отраслям), нами были разработаны квесты по разным темам и реализованы в одной из групп инженерного факультета Самарской государственной сельскохозяйственной академии.

Например, квест на тему «Функциональные стили речи» был реализован на обобщающем занятии по русскому языку и культуре речи.

*Сюжет квеста:* По легенде таинственным образом исчезли экзаменационная ведомость и рейтинговые листы, отражающие результаты выполнения заданий на занятиях по русскому языку и культуре речи. Студенты получили анонимное письмо, в котором им предлагалось пройти по заданному маршруту, выполнить задания в каждом из его пунктов и получить «код» с местонахождением исчезнувших документов.

*Этапы квеста: Станция № 1 – «Разговорная».* Участники группы должны обратиться к подросткам, подобрав соответствующий стиль письма, в котором допускается использование жаргонных слов («препод», «пара» и др.). Важно написать письмо таким образом, чтобы добиться коммуникативной цели, найти отклик у тинэйджеров.

*Станция № 2 – «Научная».* Студенты должны наметить план действий, обозначить цель своих действий, объект, предмет, задачи исследования, оформив текст в научном стиле. Важно проследить, чтобы в текст не «проникли» слова, характерные для других стилей речи (разговорного, художественного).

*Станция № 3 – «Полицейская».* Студентам дается задание написать заявление в полицию о пропаже документов, о необходимости расследовать дело, о последствиях в случае бесследного исчезновения важной документации.

*Станция № 4 – «Публицистическая».* Обучающимся нужно составить речь убеждающего характера, которая в дальнейшем будет опубликована и прозвучит в средствах массовой информации. В речи необходимо призвать человека, обнаружившего документы, вернуть их преподавателю. Важно соблюсти определенные нормы при со-

ставлении и произнесении речи. Например, не должно быть орфографических и речевых ошибок. Речь должна быть яркой. Важно использовать в ней выразительные средства языка.

*Станция № 5 – «Художественная».* Студентам дается задание описать произошедшее в любом жанре художественного стиля – в прозе или стихах.

*Сценарный план квеста:* 1) Студенты приходят на обобщающее занятие по русскому языку и культуре речи. 2) Им объявляют тему занятия – «Функциональные стили речи» – и зачитывают легенду. 3) Далее студенты делятся на группы по 5 – 8 человек. 4) Каждая группа прокладывает свой маршрут от станции 1 – к станции 5 в любом порядке. На каждой станции они выполняют интеллектуальные задания. 5) За выполнение заданий на каждой станции студенты получают «призы» – буквы, из которых в конце маршрута они складывают ключевое слово, отражающее место нахождения исчезнувших документов (например, «вахта»). 6) Победителем квеста становится та команда, которая первой найдет пропавшие документы в указанном месте. 7) Победители получают грамоты и призы (например, шоколадные медали), остальные – сертификаты участников.

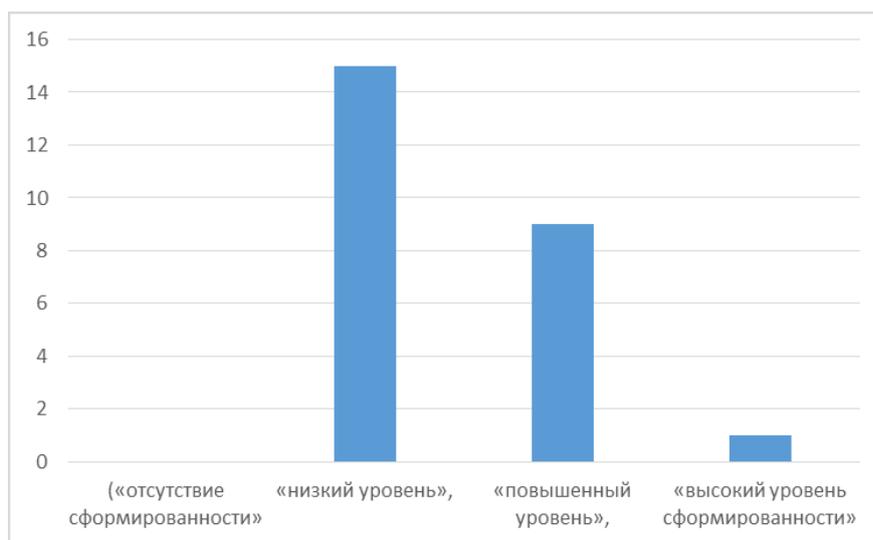
С целью исследования эффективности использования квестов на занятиях по русскому языку и культуре речи, иностранным языкам был проведен срез для определения уровня сформированности вышеуказанной коммуникативной компе-

тенции. Были сопоставлены результаты обучения студентов инженерного факультета дисциплине «Русский язык и культура речи» в контрольной группе (без использования интерактивной квест технологии) и экспериментальной группе (с использованием этой технологии обучения).

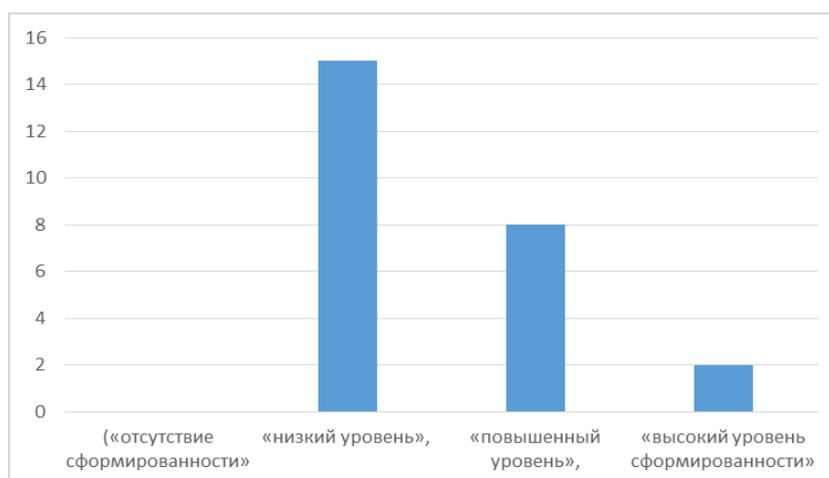
*Критериями для определения уровня сформированности компетенции* послужили показатели оценивания компетенций, описанные в рабочих программах лингвистических дисциплин: 1) «отсутствие сформированности», 2) «низкий уровень», 3) «повышенный уровень», 4) «высокий уровень сформированности».

Сформированность компетенции определялась с помощью фонда оценочных средств по дисциплине «Русский язык и культура речи», прилагаемого к ее рабочей программе.

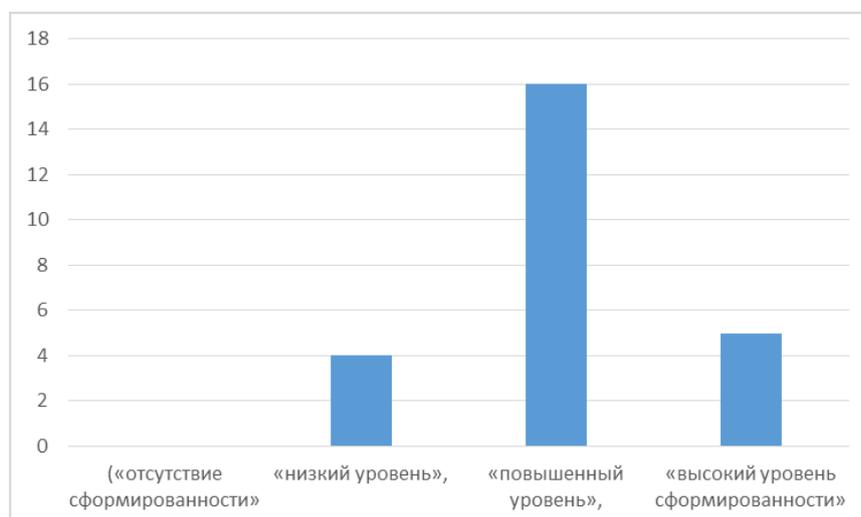
На начальном этапе обучения показатели сформированности коммуникативной компетенции в контрольной группе № 5 и в экспериментальной группе № 6 были следующими: 1) в 5-й группе «низкий уровень» этот образовательный результат продемонстрировали 15 человек, в 6-й группе – также 15; 2) «повышенный уровень» в 5-й группе был у 9 человек, а в 6-й – у 8 студентов; 3) «высокий уровень» сформированности компетенции был немного выше – 2 человека, тогда как в 5-й группе всего 1 человек. На рис. 1 (а, б) наглядно представлены результаты нашего образовательного эксперимента.



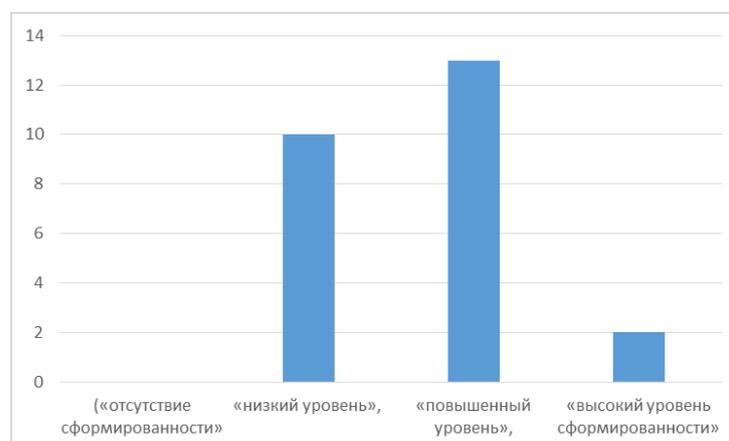
**Рис. 1а)** Образовательные результаты на начальном этапе эксперимента. Образовательные результаты студентов группы № 5 (Educational outcomes at the initial stage experiment's. Educational results of students of group № 5)



**Рис. 1б)** Образовательные результаты на начальном этапе эксперимента. Образовательные результаты студентов группы № 6 (Educational outcomes at the initial stage experiment's. Educational results of students of group № 6)



**Рис. 2 а)** Образовательные результаты на заключительном этапе эксперимента. Образовательные результаты студентов группы № 5 (Educational outcomes at the final stage experiment's. Educational results of students of group № 5)



**Рис. 2 б)** Образовательные результаты на заключительном этапе эксперимента. Образовательные результаты студентов группы № 6 (Educational results at the final stage of the experiment. Educational results of students of group № 6)

По заключительном этапе обучения дисциплине «Русский язык и культура речи» вновь были сопоставлены уровни сформированности коммуникативной компетенции в контрольной и экспериментальной группах. Результаты приведены на рис. 2. После обработки экспериментальных данных мы пришли к выводу о том, что проведение занятий по русскому языку и культуре речи, иностранным языкам в форме квеста повышает эффективность высшего образования в целом, так как способствует успешному формированию одной из общекультурных компетенций.

В основу активизации познавательной деятельности обучающихся были положены: 1) принцип проблемности. Этот принцип предполагает представление учебного материала в виде проблемных ситуаций и вовлечение обучающихся в совместный анализ и поиск решений; 2) принцип игровой деятельности. Используется игровая деятельность с помощью игровых процедур: разыгрывание ролей, мозговой атаки, блиц-игры и т.д. 3) принцип совместной коллективной деятельности. Проведение небольших дискуссий при анализе и решении проблемных ситуаций позволяет создать активную, творческую и эмоционально положительную атмосферу. При этом создаются условия возникновения самоорганизации коллективной деятельности обучающихся.

*Достоинства занятия-квеста:* 1) Обучающиеся видят перед собой конечный результат – вещь, которую они сделали своими руками. 2) Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

*К сожалению, существуют определенные ограничения по использованию квестов в вузе:* 1) отсутствие специально оборудованных помещений для реализации квест – room; 2) дисциплинарность (командные приключенческие игры трудно реализовать в одной учебной аудитории без шума и смеха, а это может помешать учебному и трудо-

вому процессу в соседних помещениях вуза); 3) рамки образовательных программ; 4) инертность профессорско-преподавательского состава («старого медведя по-новому плясать не научишь»); 5) разрыв ценностей поколений среди субъектов образовательного процесса.

Тем не менее, результаты нашего исследования представляют интерес для преподавателей лингвистических дисциплин, административных работников образовательных учреждений высшего и среднего профессионального образования.

Квесты способствуют интеграции научных знаний, помогают в организации командного взаимодействия, формировании навыков общения и самореализации, то есть имеют большое воспитательное значение и высокий образовательный потенциал.

Все вышеизложенное вовсе не означает, что следует полностью отказаться от традиционных видов работ – объяснительно-иллюстративных, репродуктивных, фронтальных методов. Речь идет о приоритетах, о смещении акцентов – и не более того. В зависимости от цели обучения и содержания учебного материала преподаватель выбирает те формы и методы, которые могут дать хороший результат.

*Ожидаемые результаты и выводы.* В ходе наблюдения установлено, что квесты обладают высоким ресурсным педагогическим потенциалом и являются наиболее перспективной технологией подготовки к профессиям будущего. Как социально-педагогические технологии они содействуют формированию общекультурных и профессиональных компетенций, ответственности за принятые решения и готовят к будущим рискам, в т.ч. в профессиональной деятельности. По результатам проведенного нами исследования, установлено, что благодаря квестам формируется новый дизайн образовательного пространства вуза, который соответствует потребностям студентов нового поколения.

1. Эльмуратова Н.А. Квест как современная педагогическая технология: Электронный ресурс «Infourok.ru». 2017: <https://infourok.ru/metodicheskiy-material-obrazovatelniy-kvest-1708497.html>
2. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Научный интернет-журнал «Мир науки». 2016. Т. 4. № 5. С. 45.
3. Сокол И.Н. Классификация квестов // Электронный журнал «Молодой вчений». 2014. № 6(09): <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
4. Ионова В.А., Подопригра Е.В. Об индустрии квест-игр и квесте в реальности. Человек VS Интернет // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». 2016. № 1: [http://journal.homocyberus.ru/Ionova\\_podoprighora\\_chelovek\\_vs\\_internet](http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprighora_chelovek_vs_internet)
5. Чистякова К.В. Причины популярности квестов как форм досуга современных россиян // Человек в мире культуры. 2013. № 2. С. 20 – 22.
6. Барбер М., Донелли К., Ризви С. Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция // Вопросы образования. 2013. № 3. С. 152 – 231.

7. Безродных Т.В. Интерактивные технологии в вузе – технологии формирования социально-педагогической компетенции студента // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 52 – 5. С. 58 – 65.
8. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. 2015. № 3. С. 20.
9. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. №1(6). С.12 – 14.
10. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 2012. № 46. P. 8 – 12.
11. Наумова Т.А., Баранов А.А., Тараканов Я.Л. Развитие лидерских качеств личности у студентов вуза // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» Том 7. 2015. № 4: <http://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf>
12. Муравьева Н.Г. Модель формирования социокультурных компетенций студентов вуза в проектной деятельности (на примере иностранного языка) // Образование и наука. 2013. № 3(102). С. 121 – 131.

## **THE PRACTICE OF APPLYING THE QUEST TECHNOLOGY IN A COLLEGE ENVIRONMENT WHEN TEACHING LINGUISTIC DISCIPLINES**

© 2018 V.V. Kamuz, S.V. Syreskina, N.V. Chigina

*Valentina V Kamuz, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor. E-mail: [sgsxa@yandex.ru](mailto:sgsxa@yandex.ru)  
Svetlana V. Syreskina, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor. E-mail: [syreskinasv@mail.ru](mailto:syreskinasv@mail.ru)  
Nellie V. Chigina, Candidate of Pedagogical Sciences. E-mail: [Chigina\\_Nelli@mail.ru](mailto:Chigina_Nelli@mail.ru)*

Samara state agricultural Academy. Samara, Russia

*The article dwells on the results of a pedagogical research devoted to the application of the quest technology in a college when teaching linguistic subjects. The author's believes it practical to apply the quest technology in Samara State Agricultural Academy when teaching the students Russian and Literate Speech as well as Second Language, academic writing. The author's experience at applying the quest technology proves there are two ways of applying the technology in a college environment. The article contains a plot and a lesson plan of a quest on the topic of "Functional Speech Styles". These were applied at a round-up lesson of Russian and Literate Speech for students of the Engineering faculty. The lesson stages are also described. In the author's opinion, quests present both educational and personality-shaping value as they contribute to the integration of scientific knowledge. Expected results and conclusions. The use of a quest lesson can improve teaching process, increase its effectiveness and quality, carrying out such pedagogical purposes as: development of the trainee's person, development of thinking, development of communicative abilities, formation of abilities to make an optimal solution or to offer candidates solution in the difficult situation, development of abilities to carry out experimental and research activity, formation of informational culture, abilities to carry out information processing.*

*Key words:* quest, college, educational environment, research activity, teaching technology, linguistic disciplines, competence, team cooperation, communication skills.

1. E`l`muratova N.A. Kvest kak sovremennaya pedagogicheskaya texnologiya (Quest as a modern pedagogical technology). *E`lektronny`j resurs «infourok.ru»*. 2017: <https://infourok.ru/metodicheskiy-material-obrazovatelny-kvest-1708497.html>
2. Kicherova M.N., Efimova G.Z. Obrazovatel`ny`e kvesty` kak kreativnaya pedagogicheskaya texnologiya dlya studentov novogo pokoleniya (Educational quests as creative pedagogical technology for students of new generation). *Nauchny`j internet-zhurnal «Mir nauki»*. 2016. T. 4. № 5. S. 45.
3. Sokol I.N. Klassifikaciya kvestov (Classification of quests). *E`lektronny`j zhurnal «Molodij vchenij»*. 2014. № 6(09): <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
4. Ionova V.A., Podoprigrora E.V. Ob industrii kvest-igr i kveste v real`nosti. Chelovek VS Internet (About the industry of quest games and quest in reality. Man VS Internet). *E`lektronny`j nauchno-publicisticheskij zhurnal «Homo Cyberus»*. 2016. № 1: [http://journal.homocyberus.ru/Ionova\\_podoprigrora\\_chelovek\\_vs\\_internet](http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprigrora_chelovek_vs_internet)
5. Chistyakova K.V. Prichiny` populyarnosti kvestov kak form dosuga sovremenny`x rossiyan (The reasons for the popularity of the quests as a form of leisure for modern Russians). *Chelovek v mire kul`tury`*. 2013. № 2. S. 20 – 22.
6. Barber M., Donelli K., Rizvi S. Nakanune sxoda laviny`. Vy`shee obrazovanie i gryadushhaya revolyuciya (Before the avalanche. Higher education and the coming revolution). *Voprosy` obrazovaniya*. 2013. № 3. S. 152 – 231.
7. Bezrodny`x T.V. Interaktivny`e texnologii v vuze – texnologii formirovaniya social`no-pedagogicheskoy kompetencii studenta (Interactive technologies in higher education institution-technologies of formation of social and pedagogical competence of the student). *Problemy` sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. 2016. № 52 – 5. S. 58 – 65.

8. Karavka A.A. Urok-kvest kak pedagogicheskaya informacionnaya texnologiya i didakticheskaya igra, napravlennaya na ovladenie opredelyonny`mi kompetenciyami (Lesson-quest as a pedagogical information technology and didactic game aimed at mastering certain competencies). *Mir nauki*. 2015. № 3. S. 20.
9. Lechkina T.O. Texnologiya «kvest-proekt» kak innovacionnaya forma vospitaniya (Technology "quest project" as an innovative form of education). *Nauka i obrazovanie: novoe vremya*. 2015. №1(6). S.12 – 14.
10. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 2012. № 46. P. 8 – 12.
11. Naumova T.A., Baranov A.A., Tarakanov Ya.L. Razvitie liderskix kachestv lichnosti u studentov vuza (Development of leadership qualities of the University students). *Internet-zhurnal «NAUKOVEDENIE» Tom 7*. 2015. № 4: <http://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf>
12. Murav`eva N.G. Model` formirovaniya sociokul`turny`x kompetencij studentov vuza v proektnoj deyatel`nosti (na primere inostrannogo yazy`ka) (Model of formation of socio-cultural competences of University students in project activities (on the example of a foreign language)). *Obrazovanie i nauka*. 2013. № 3(102). S. 121 – 131.