

Иванова Анна Андреевна,

магистрант кафедры ТуМГО,

Псковский государственный университет,

г. Псков

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИГРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛИНГВОКРАЕВЕДЧЕСКИХ ЗНАНИЙ У ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Аннотация. В статье предлагается авторская технология конструирования игрового образовательного квеста как средства формирования лингвокраеведческих знаний у иностранных студентов. Описывается технологическая карта квеста-путешествия. Иллюстрируются некоторые отличительные признаки образовательного квеста.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, лингвокраеведческие знания, образовательный квест, технологическая карта, иностранные студенты.

Очень часто знания и умения лингвокраеведческого характера у иностранных студентов являются минимальными и требуют совершенствования технологий преподавания РКИ, а также усиления роли лингвокраеведческого потенциала в практике обучения. Активизировать механизм запоминания лингвокраеведческого материала позволяет применение инновационных подходов в обучении иностранных студентов русскому языку [7], [8].

Одной из таких инновационных игровых технологий является квест-технология, которая предполагает создание поисковой игры, требующей от ее участников продвижения по сюжету, путем решения ответственных задач. Применение данной технологии направлено на активизацию познавательной заинтересованности иностранных учащихся, развитие интеллектуальных способностей, повышению мотивационной со-

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ставляющей в процессе изучения русского языка как иностранного, благодаря чему повысится эффективность обучения в условиях языковой среды [1, 36].

В преподавании русского языка как иностранного чаще всего используют одну из форм квеста – веб-квест, то есть особый тип поиска с использованием интернет-источников. Веб-квестам в практике обучения РКИ посвящено несколько содержательных работ [3], [4], [6], [10], а в отношении «живых» квестов наблюдается явный дефицит методического внимания. «Живой» квест строится на коммуникативном взаимодействии между учащимися, способствуют развитию аналитических способностей студентов, развивает навыки поиска и анализа информации. Поэтому в нашем исследовании мы разработали модель «живого» квеста, понимаемого нами, как специально-организованную сюжетно-поисковую игру, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, руководителя, четкие правила и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений, и может проводиться как в исключительно «настольной» (без элементов передвижения), так и в подвижной форме.

«Живой» образовательный квест-путешествие по улицам города Великие Луки был сконструирован и проведен нами на классных часах у студентов из Белоруссии с целью формирования лингвокраеведческих знаний. Данная модель квеста рассчитана на три астрономических часа и может проводиться как в исключительно «настольной» (без элементов передвижения), так и в подвижной форме. В первом случае участники квеста располагаются в замкнутом пространстве (аудитории), во втором передвигаются по маршруту, в точках которого находятся необходимые для работы ресурсы. Мы предпочли первый вариант проведения, так как

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

он предоставляет доступ ко всем ресурсам и источникам одновременно и экономит время на проведение квеста.

Данная модель квеста является линейной, так как в ней участники квеста проходят игру по цепочке, разгадав одно задание, получают следующее и так, пока не пройдут весь квест до конца.

При проектировании данного образовательного квеста мы опирались на технологическую карту, разработанную Е. А. Игумновой и И. В. Радецкой, в которой отражены элементы структуры образовательного квеста и требования к их содержательному наполнению, которые представляют инвариантную часть квест-технологии как педагогической технологии [5, с. 55-56].

Описание данной модели квеста представлено таблице 1.

Таблица 1

**Описание квеста на основе технологической карты
«Квест-путешествие по улицам города Великие Луки»**

Элементы структуры квеста	Содержание квеста
Название квеста	Квест-путешествие по улицам города Великие Луки.
Направленность квеста	Формирование лингвокраеведческих знаний у студентов-белорусов.
Цель	Сформировать лингвокраеведческие знания и умения на основе изучения историко-культурного пространства города Великие Луки.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">- Изучение названий улиц города Великие Луки.- Формирование познавательной мотивации.- Формирование коммуникативных умений.- Воспитание толерантности, принятие чужой культуры, традиций.- Формирование лингвокраеведческих знаний.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Продолжительность	3 аудиторных занятия
Возраст учащихся/ целевая группа	Студенты из Белоруссии 17-20 лет
Легенда	<p>Город Великие Луки Псковской области находится совсем недалеко от Белоруссии, поэтому белорусские ребята часто приезжают сюда учиться. Вот и Багдан и Анастас, два друга из Витебска, приехали учиться в один из великолукских колледжей.</p> <p>Чтобы поближе познакомиться с Великими Луками, они обратились в турфирму. Экскурсовод поговорил с ними об отношениях между соседними странами, о культуре русского народа, кратко ознакомил их с историей города, а также упомянул обо всех достойных внимания достопримечательностях. Экскурсовод пообещал, что экскурсия, проезд по городу, посещение музеев для ребят будет за счет турфирмы, если они успеют вернуться через полтора часа.</p> <p>Друзья, не теряя времени, схватили путеводитель и отправились в путь. Бросая быстрые взгляды на памятники, фонтаны, ни задерживаясь ни на минуту в музеях, они мчались сломя голову по набережной, чтобы уложиться в указанное время. Не получив никакого удовольствия от экскурсии, они пришли к месту встречи с экскурсоводом, которого нигде не было видно. Начался дождь. Вдруг друзья увидели конверт с эмблемой турфирмы. Они попытались прочесть текст, но не смогли, так как некоторые строчки размылись из-за дождя.</p>
Основное задание/ основная идея	Восстановить текст послания, составив его из буквенного кода, который участники будут получать в ходе путешествия по улицам города Великие Луки, изучить название улиц, проспектов и площадей города, познакомиться с достопримечательностями, получить представление об истории города, в который они приехали учиться.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Сюжет	<p>Занятие 1. Глава 1. Путешествие начинается!</p> <p>I. Начало пути. Квест начинается со знакомства с рубриками, на которые мы поделили все улицы города.</p> <p>II. Мы помним, мы гордимся. В данной рубрике студенты, выполняя задания, узнают названия улиц, связанных с Великой Отечественной войной.</p> <p>III. Знания – сила. В эту рубрику включены задания на расшифровку названий улиц, которые связаны с знаменитыми людьми в области науки и культуры.</p> <p>В конце занятия учащиеся подводят итоги, подсчитывают баллы за правильное выполнение заданий и расшифровывают первую часть послания.</p> <p>Занятие 2. Глава 2. Город с высоты</p> <p>IV. Все выше и выше... Отправляемся в полет на воздушном шаре. Изучаем названия улиц, связанных с городскими объектами и достопримечательностями города.</p> <p>V. Выше облаков. На данном этапе студенты знакомятся с названиями улиц, связанных с историей России.</p> <p>VI. Удачная посадка. Расшифровываем названия улиц, связанных с природой и природными объектами.</p> <p>В конце второго занятия студенты подводят итоги, подсчитывают баллы за правильное выполнение заданий и расшифровывают вторую часть послания.</p> <p>Занятие 3. Глава 3. Прогулки по улицам</p> <p>VII. На проходной. Входим в город, встречаем и запоминаем названия улиц, связанных с хозяйством, промышленностью.</p> <p>VIII. Хочу всё знать. Студенты расшифровывают названия улиц, связанных с историей зарубежных стран.</p> <p>IX. Сувенирная лавка. Изучаем улицы, названия которых связано географической картой.</p> <p>В конце третьего занятия студенты подводят итоги, подсчитывают баллы за правильное выполнение заданий и расшифровывают третью часть послания.</p>
-------	---

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

	<p>Четвертую часть находят на страницах блокнота, найденного в первой главе.</p> <p>Х. Конец пути. Студенты полностью расшифровывают послание, знакомятся с его содержанием. Подсчитываются баллы, награждаются победители, подводятся итог квеста.</p>
Задания (препятствия) для продвижения по сюжету	Дополнительные задания находятся на листах 1А-2А, 1Б-2Б, за правильное выполнение которых начисляются дополнительные баллы.
Квест-герои	<p>Студенты из Белоруссии Багдан и Анастас, два друга из Витебска, которые приехали учиться в один из великолукских колледжей.</p> <p>Экскурсовод, которого наняли ребята для знакомства с городом Великие Луки.</p> <p>Житель города Великие Луки Александр.</p>
Навигаторы	Все подсказки для продвижения по квесту дает житель города Александр.
Ресурсы квеста	<p>Распечатка квеста для каждого участника группы.</p> <p>Словарь И. О. Саюнова «Имена великолукских улиц» [9].</p> <p>Блокнот писателя.</p> <p>Карта города Великие Луки.</p> <p>Компьютеры с доступом сети Интернет.</p> <p>Призы.</p>
Итог квеста/ результат	Участники квеста расшифровали размытое послание, познакомились с историей города и изучили названия улиц.

Данная модель квеста реализует принципы РКИ по А. Н. Шукину [11, с. 167-174]. Также в данной разработке квеста учитывались отличительные признаки образовательного квеста [2, с. 15].

Так, например, отличительный признак цельности, логичности и связности, благодаря которым участники воспринимают и переживают квест как отдельный фрагмент жизненного опыта реализуется за счет построения квеста в виде путешествия по городу Великие Луки, в кото-

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ром они учатся, связи с их будущей профессией и страной, из которой они приехали.

Квест начинается с легенды, ознакомившись с ней, студенты получают проблемное задание, для решения которого им предстоит совершить путешествие по городу Великие Луки. Путешествие длится три занятия, поэтому квест поделен на три главы. В главе 1 «Путешествие начинается!» участники квеста знакомятся с улицами города, названия которых связано с Великой Отечественной войной, и улицами, названия которых связано с знаменитыми людьми в области культуры и науки. Во 2 главе «Город с высоты» студенты отправляются в полет на воздушном шаре, рассматривают и знакомятся с улицами, названия которых связано с достопримечательностями города и городскими объектами, с историей России, с природой. В 3 главе «Прогулки по улицам» участники квеста, прогуливаясь по городу, знакомятся с названиями улиц, связанных с хозяйством, промышленностью, с историей зарубежных стран, с расположением на географической карте. На протяжении всего пути им помогает житель города Великие Луки Александр.

Особая игровая атмосфера, которая создается за счет обязательных элементов содержания квеста. В данном квесте игровая атмосфера создается за счет легенды, проблемного задания, элемента соревновательности, так как каждый студент в ходе всего квеста получает баллы и может выиграть приз. В конце каждой главы студенты с помощью расшифрованных буквенных кодов, которые они получали при прохождении квеста, расшифровывают часть ключевого задания, а также ведется подведение итогов каждой главы и мотивация на следующее занятие. Способствует поддержанию дружественной атмосферы игра «Знаете ли Вы?», которую студенты находят на страницах блокнота, там же находится и заключительный фрагмент послания.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

На «Финишной прямой» участники квеста полностью составляют фрагмент послания и прощаются с героями квеста.

Таким образом, данная модель квеста содержит все элементы структуры квеста, и соответствует требованиям, предъявляемым к ним, направлена на реализацию принципов РКИ, имеет ряд отличительных признаков квеста, учитывает возраст студентов, их профессиональные интересы и места их проживания, тем самым создает условия для успешного развития их лингвокраеведческой компетенции, делает более глубокими знания в области общекультурной и регионально-культурной информации, а также знания об особенностях жизни русского народа, нормах русского языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белоглазова О. Ю. *Современные технологии реализации лингвокраеведческого потенциала в практике обучения русскому языку как иностранному*. – Пятигорск: ПГЛУ, 2015. – С. 31-36.
2. Богачёва Г. Ф., Ольховская А.И. *Квест как форма организации лексикографической работы в филологической аудитории (методическая разработка // Педагогический журнал Башкортостана*. – 2016. – №5 – С. 14-29.
3. Вавулина А. В., Николенко Е. Ю. *Методические особенности использования технологии веб-квест при обучении РКИ на разных уровнях [Электронный ресурс]*. – Режим доступа: <http://docplayer.ru/58421215-Metodicheskie-osobennosti-ispolzovaniya-tehnologii-veb-kvest-pri-obuchenii-rki-na-raznyh-urovnyah.html>.
4. Игнатова И. Б. *Использование технологии веб-квестов при обучении русскому языку иностранных студентов – филологов // Вестник Российского университета дружбы народов. Педагогика*. – 2010. – С. 132-134.
5. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. *Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высших и средних учебных заведений*. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.
6. Мишаева А. М. *Применение нетрадиционных форм обучения на уроках РКИ (веб-квест) [Электронный ресурс]*. – Режим доступа: https://www.pglu.ru/upload/iblock/b7a/pages-from-chast-6_23.pdf.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

7. Роголёва Е.И. Фразеографические проекты Псковской экспериментальной лаборатории учебной лексикографии как средство социокультурной адаптации иностранных учащихся // *Дидактическая филология*. – 2016. – № 3. – С. 86-102.
8. Роголёва Е.И., Никитина Т.Г. Лингвокраеведческие словарные проекты как средство социокультурной адаптации иноязычных учащихся // *Человек и мир в контексте современной лексикографии: международный сборник научных статей. Вып. I*. – Тверь: Издатель А.Н. Кондратьев, 2016. – С. 61-65.
9. Саюнов И.О. Имена великолукских улиц. Учебный лингвокраеведческий словарь. – Псков: Логос, 2003. – 77с.
10. Шевцова О.Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>.
11. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. – М.: Высшая школа, 2003. – 334 с.