



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ  
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ

**Квест-технология при обучении русскому языку**

**Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата**

**«Русский язык. Литература»**

**Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:

86,38 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«29» мая 2021 г.

зав. кафедрой русского языка и МОРЯ

Н Наталья Владимировна Глуших

Выполнил (а):

Студент группы ОФ-515-075-5-2

Морозов Денис Дмитриевич

Научный руководитель:

доктор филологических наук, профессор

Миронова Александра Анатольевна

Челябинск

2021



## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА .....	6
1.1 Генезис квеста как игровой деятельности .....	6
1.2 Квест-технология как педагогический приём.....	12
1.3 Классификация квест-технологий.....	18
1.4 Выводы по 1 главе.....	24
ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА.....	28
1.1 Квест на современном уроке русского языка .....	28
1.2 Создание настольного квеста по русскому языку для обучающихся 8 класса .....	33
1.3 Выявление отношения обучающихся и учителей к квест-технологии на уроке русского языка .....	45
1.4 Выводы по 2 главе.....	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	54
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	58
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	65

## ВВЕДЕНИЕ

Развитие сферы образования требует от педагога введения инновационных методик воспитания и обучения детей. В последние годы в образовательном процессе большую популярность приобретают различные интерактивные и игровые технологии. В наше время продолжает распространяться новейшая педагогика, главной особенностью которой принято считать инновационность – готовность обучающегося и учителя усваивать и преподносить информацию в нелинейном виде, открытость построения процесса обучения к применению новых методик и технологий. Инновационное обучение предполагает изменения не только в образовательном процессе, но и в социальной среде и в культуре в целом, оно направлено на подготовку готовности личности к постоянно изменяющимся социальным тенденциям на основе развития творческих способностей, вариативности форм мышления, успешной коммуникации с другими представителями процесса общения.

«Инновационное обучение – сориентированная на динамические изменения в окружающем мире учебная и образовательная деятельность, которая основывается на развитии разнообразных форм мышления, творческих способностей, высоких социально-адаптационных возможностей личности. Специфическими особенностями инновационного обучения является его открытость будущему, способность к предвидению на основе постоянной переоценки ценностей, настроенность на конструктивные действия в обновляемых ситуациях» [8; с. 9].

Таким образом, современный педагог будет способен не только доносить знания до учеников и проверять их, но и развивать их социальные и творческие навыки, такие как умение работать в коллективе, формировать и отстаивать свою точку зрения, умение нестандартно решать задачи, умение проявлять инициативу, быть в роли ведущего и ведомого. Чтобы расширить вариативность системы построения уроков, обратиться

внимание обучающихся к особым проблемам изучаемого вопроса, многие педагоги прибегают к использованию многообразия игровых технологий, одним из примеров которых является квест. Успешность использования данного метода доказана широкой сферой её применения, затрагивающей различные образовательные дисциплины, возрастные группы и цели применения. Данная игровая технология используется в рамках изучения предмета достаточно однообразно: в формате квеста «вертушки» - перемещения по школе и выполнения заданий на локациях, веб-квеста с ограниченным количеством вопросов.

Актуальность нашего исследования заключается в том, что оно предлагает как теоретические аспекты изучения применения квест-технологий на уроке русского языка, так и самостоятельно разработанный квест на основе тем, предлагаемых в 8 классе в рамках основной общеобразовательной программы.

Цель нашего исследования – выявление возможностей использования квест-технологий на уроках русского языка в школе.

Объектом исследования является квест как интеллектуальная игра.

Предметом исследования стоит считать квест-технологии на уроке русского языка как способ проверки знаний обучающихся.

Задачи нашего исследования обусловлены целью:

1. Изучить историю развития и становления игровой технологий обучения.
2. Рассмотреть теоретические аспекты использования квест-технологий на уроке русского языка.
3. Определить наиболее оригинальные и продуктивные направления использования квест-технологий на уроке русского языка.
4. Создать квест на основе тем, предлагаемых в 8 классе в рамках основной общеобразовательной программы.
5. Предложить методическую разработку (квест для 8 класса) проверки знаний обучающихся по итогам 8 класса.

6. Апробировать данный квест с целью проверки возможности реализации игровой технологии.

Для реализации поставленных задач и цели исследования были использованы следующие методы: сравнение разрабатываемого продукта с ранее известными, мысленное моделирование хода квеста, его результатов, эксперимент по внедрению и использованию квест-технологии на уроках русского языка, выявление отношения обучающихся и учителей к образовательному квесту.

Настоящая работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения.

В первой главе рассмотрена теоретическая основа исследования: история развития квест-технологии, особенности образовательного квеста и его применение.

Вторая глава посвящена разработке квеста на основе тем, предлагаемых в 8 классе в рамках основной общеобразовательной программы.

Практическая значимость нашего исследования состоит в создании настольного квеста, помогающего провести проверку знаний обучающихся в игровой форме.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА

## 1.1 Генезис квеста как игровой деятельности

Изначально квест в развлекательной отрасли зародился в сфере жанров компьютерных игр и назывался приключенческой игрой (adventuregame). Он представлял собой некоторую историю, созданную, обычно, на основе существующих книг жанра фэнтези, сказок и легенд. Первым этапом развития данного развлекательного феномена принято считать начало «1970-х, когда программист и спелеолог Уильям Кроутер (англ. William Crowther, как принято ныне считать, один из основателей жанра квестов) разработал программу под названием Colossal Cave Adventure для ЭВМ марки PDP-10» [16]. В этом макете игры был лишь текст с вариантами развития сюжета на половину экрана и двухцветное статичное изображение пещеры, по которой путешествует персонаж. Основной механикой игры является управление главным героем или отрядом персонажей, целью которых является борьба с антагонистом. Главными критериями такого жанра считаются художественно оформленный рассказ, система поиска подсказок и решения интеллектуальных задач. В отличие от остальных жанров игр, прохождение квеста требовало от игрока не отточенных реакций, а последовательных логических решений, умения замечать детали и правильно использовать найденные предметы с целью прохождения испытания. Также создатели первых квестов определили одно из основных условий данного жанра в игровой индустрии – обязательное присутствие сюжета (легенды) для большей вовлеченности участников.

Следующим этапом развития квеста стало использование визуальных технологий. Вместо чтения длинных описаний игровой местности игрок мог просто внимательно посмотреть на изображение на экране и найти на нем нужные объекты. Из-за этого решения аудитория

поклонников данного жанра разделилась на два лагеря: одни считали, что подобные изменения положительно скажутся на развитии квеста, другие были уверены, что такие перемены полностью уничтожат атмосферу игр и были правы. Вместо живых диалогов, красочных описаний и яркого повествования пользователи получили набор изображений и связанный с этим феноменом термин «пиксель-хантинг» (дословно с английского «охота за пикселем»). С момента введения в приключенческие игры визуальных новшеств игрок не наслаждался ходом истории, а искал на экране необходимые предметы и тайные проходы, «а если еще учитывать, что уровень графического исполнения первых квестов был далек от совершенства, то и получалась настоящая охота» [29]. Несмотря на все обвинения в адрес нового витка в истории развития индустрии развлечений, такое развитие событий позволило создателям квестов разнообразить свои игры «творческими историями и замысловатыми головоломками» [29].

Вместе с квестом как жанром компьютерных игр появились книжки-квесты, или литературные квесты. Такие книги имели одну интересную особенность – посреди повествования появлялись вопросы или определенные действия, которые необходимо выполнить главному герою художественного произведения, управляемого читателем, например: «Если хочешь дать ему пакет арахиса, возвращайся на страницу 24», «Если же хочешь дать ему связку бананов, сделай это на странице 70», «А если ты не прихватил с собой ничего съедобного, твоё место на странице 115» [43; с. 53]. В зависимости от выбранного варианта или результата действия, читателя направляли на ту или иную страницу для продолжения именно его хода повествования. На новой странице история продолжалась именно с учетом того, какой вариант развития событий избрал игрок-читатель. Таким образом, книги имели несколько вариантов развития сюжета, приводящих к разным финалам истории. Конечно же, такие произведения можно было прочитывать несколько раз с целью нахождения всех

возможных сюжетов. Наиболее популярный автор таких книг-квестов – американец Роберт Лоуренс Стайн, писавший в газетах и журналах ужастики для детей, а затем и для взрослой аудитории. Циклы его книг быстро обрели популярность не только в США, но и во всем мире, став новым витком развития квеста для тех, кто либо не имеет персонального компьютера, либо далёк от видеоигр.

Через несколько лет квест породил создание особого вида настольных игр «Подземелья и Драконы» (Dungeons & Dragons). Особенностью данной игры стало отсутствие сценария как такового. В данной серии настольно-ролевых игр задачи рассказчика, создателя сюжета принимает на себя один из игроков, «благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной» [23; с. 9]. Остальные игроки отыгрывают свои роли, чаще всего, созданные на основе фэнтезийных персонажей (гномы, эльфы, орки), полностью копируя их поведение, лексикон, манеру речи. Основным преимуществом этой игры стало отсутствие необходимости каких-либо реквизитов: для проведения квеста требуется только наличие от двух участников. «Иногда Мастер может выложить на стол карту и использовать жетоны или миниатюры, представляющие каждое существо, участвующее в сцене, чтобы помочь игрокам отслеживать, кто и где расположен» [47; с. 28]. Таким образом, «Подземелья и Драконы» стала первой игрой в своем жанре, направленной на развитие навыка коммуникативных способностей и возможности принятия решения в зависимости от только что поставленной задачи в условиях ограниченного запаса времени. В наше время настольно-ролевые игры не ограничиваются только форматом «Dungeons & Dragons», породив новые механики и сюжеты. На смену популярным в массовой культуре персонажам разных магических рас пришли истории про пиратов, космических воинов, солдат 18-19 века. Все чаще на прилавках игровых и компьютерных магазинов появляются настольные игры, предлагающие вжиться в роль более бытовых персонажей: полицейских Англии,



американских детективов, мировых лидеров разных эпох, ученых. Некоторые настольно-ролевые игры черпают сюжет из известных фильмов и книг, что делает их более понятными и популярными.

В конце 90-х годов 20-го века был создан ряд компаний, целью которых являлось воплощение квестов в реальном пространстве и времени, что стало новым шагом для развития индустрии развлечений. EscapeRoom (побег из комнаты) стал популярным видом групповых интерактивных развлечений. «После Китая и Японии такие игры начали появляться на территории стран Европы и СНГ. Первые эскейп-комнаты были построены на базе хостелов и квартир, имели скучный интерьер и незамысловатые загадки» [15]. Задачей подобных квестов является создание условий для командной работы группы людей (от 2-х до 8-ми человек), объединенными целью найти выход из комнаты путем поиска деталей головоломки (как достаточно сложных элементов, так и бытовых пластиковых трубок, теннисных шариков, магнитов и прочих предметов) и её решения. Со временем организаторы квестов стали вводить системы подсказок на особо сложных локациях путем связи игроков и ведущего по рации или другим средствам коммуникации. Ещё одним важным фактором развития данного феномена развлекательной индустрии стало привлечение в квесты актеров, выполняющих роль путевода по локации во время проведения игры. Сюжеты распространенных реалити-квестов имеют самые разные формы: «от популярных фильмов и компьютерных игр до совершенно уникальных авторских сценариев» [17; с. 256]. В последнее время образовалась тенденция соединения современных компьютерных игр с более старыми настольно-ролевыми (мафия, вампиры) или подвижными играми (прятки, догонялки), использования в квестах различных технических устройств (видеокамеры, рации, смартфоны).

В современных реалиях основным источником квеста становятся именно настольно-ролевые игры, так как жанр квеста как компьютерной игры вытеснен более динамичными и простыми жанрами. Литературные

квесты в последнее время не пользуются популярностью и перешли в разряд настольно-ролевых. Яркими примерами таких игр являются карточная игра «Ужас Аркхема» по произведениям Говарда Филлипса Лавкрафта – «классики жанра сверхъестественного хоррора» [1] и настольная игра «Ярость Дракулы» «созданная по мотивам классического романа Брэма Стокера «Дракула» [2]. Такие настольные игры выполняют двойную функцию: привлечение активных читателей и фанатов творчества отдельных авторов в индустрию развлечений и популяризация художественной литературы среди любителей квестов. Сюжеты литературных произведений пользуются популярностью не только среди создателей настольных игр, но и среди организаторов различных массовых мероприятий в форме квеста.

Некоторые исследователи выделяют особый этап развития квеста – включение в индустрию приключенческих новелл «современных звуковых и видео-технологий» [41], причем не только более привычных нам экранов и звуковоспроизводящих устройств, но и приборов для создания виртуальной трехмерной реальности. Подобные технические решения позволяют игрокам быстрее погрузиться в атмосферу истории и самостоятельно взаимодействовать с внутриигровыми предметами и персонажами не выходя из дома.

С недавнего времени в европейских странах стали популярны квесты-головоломки, доставляемые на дом игроку. Они представляют собой коробки, оформленные под средневековые замки, парусные корабли или футуристичные кубы с множеством кнопок, рычагов и переключателей. Обычно, такие головоломки содержат в себе различные письма, изображения, QR-коды, которые оформляют легенду этой головоломки, погружая игрока в приключенческую историю.

Процесс разработки и реализации квест-технологии включает ряд основных этапов:

1. Подготовительный, в ходе которого организаторы и разработчики квеста определяют его предполагаемые результаты и механику. Этот этап является самым длительным, так как организаторам квеста предстоит понятно расписать правила взаимодействия участников, найти или создать необходимый реквизит и самостоятельно опробовать получившуюся игру для разрешения различных спорных ситуаций и поиска ошибок системы.

2. Основной этап включает в себя деятельность ведущих квеста и его участников непосредственно перед проведением игры и во время прохождения квеста (подготовка участников, определение ролей, целей и задач, объяснение правил, распределение реквизита). По ходу квеста его организатор исполняет роль куратора: помогает игрокам не запутаться в правилах и следит за продвижением участников по заранее продуманному сюжету.

3. Рефлексивный этап, включающий устное подведение итогов или письменный опрос участников по итогам квеста. Чаще всего организаторы игры предполагают повторное проведение мероприятия, для чего им необходимо найти и исправить недочеты в механике и правилах квеста, если они присутствуют.

Схожий алгоритм организации разработки и реализации игровой технологии в форме квеста предлагают Н.В. Требухина, Н.П. Устинова:

1. Вступление, руководство к действию – определение продолжительности квеста, целей участников, легенды мероприятия, создание графика игры, объяснение правил.

2. Формулировка задания – сообщение задач квеста, реализация которых ведёт к достижению определённой цели или этапа игры.

3. Распределение игровых ролей участников или команд.

4. «Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить участникам при прохождении этапа (может указываться на каждом этапе отдельно или в начале игры)» [49; с. 356].

5. Составление критериев оценки результата команд, параметров начисления баллов (зависит от типа квеста и его задач).

6. Рефлексия – сбор отзывов, анализ навыков и знаний, приобретенных участниками.

Е.В. Сафонова разрабатывает собственную структуру, основанную на прохождении технологических стадий:

Первая стадия предполагает введение участников в ход квеста, его историю, содержащую некоторые условности, объяснение основных механик и правил, действующих во время игры, распределение ролей, постановка целей и задач, алгоритм их выполнения.

«Стадия вторая – ролевая деятельность: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету: участники выполняют задания в соответствии с выбранными ролями» [40; с. 72].

Стадия третья заключается в презентации готового продукта, созданного участниками по ходу квеста (по мнению Е.В. Сафоновой, данная образовательная технология обязательно должна иметь какой-либо материально выраженный результат).

Четвертая стадия направлена на составление вывода о качестве и количестве полученного опыта по итогам игровой деятельности.

Пятая стадия, направленная на подведение итогов квеста, награждение победителей (если это предполагается форматом мероприятия).

## 1.2 Квест-технология как педагогический прием

Квест-технологии, как и любые формы игровой деятельности позволяют вносить разнообразие в процесс образования, «внедрять новые образовательные технологии, способствующие погружению учащегося в образовательный процесс, испытывая при этом радость, удовольствие от процесса получения нового знания, а также позволяет решить проблему

развития способностей ребёнка путём включения его в разного рода деятельность при помощи игры» [14; с. 44].

На данный момент исследователи данного вопроса не приводят единого определения феномену квест-технологии, так как разработки данного метода имеют различные параметры, и данная технология не приобрела достаточного теоретического обоснования в рамках образовательного процесса. Так, И. М. Сокол считает квестом «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности» [42; с. 29], формой проведения которого является прохождение участниками заранее утвержденных локаций на территории конкретного образовательного учреждения. Осложняющим фактором для обучающихся становится поиск мест расположения «станций» и выполнение определенных задач по ходу перемещения с целью получения баллов или допуска к дальнейшему перемещению.

Отличие определения С. А. Осяк от определения квеста И. М. Сокола заключается в определении практической задачи квеста – решение образовательной проблемы, «отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации» [32; с. 35]. Главное отличие данного определения состоит в том, что С. А. Осяк включает в способы решения задач и прохождения квеста не только территории, но и информационные ресурсы.

А. Г. Маслова, О. Ю. Поляков, О. А. Полякова приводят определение квеста через связь мифа и литературы, «слово «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей» [28; с. 82]. Также исследователи предлагают современное понимание данного понятия детьми и подростками, утверждая, что в наше время квест восходит к жанру компьютерных игр, в которых игрок должен взаимодействовать с созданной организаторами средой через персонажа с



помощью «применения предметов, общения с другими персонажами и решения затруднительных логических задач» [28; с. 83]. Выполнение поставленных задач позволяет участнику квеста продвигаться по игровому сюжету.

И. В. Руснак называет квест «интеллектуальным видом игровых развлечений» [35; с. 12]. Целью квеста она определяет преодоление препятствий, решение интеллектуальных задач, логических загадок и различных трудностей, встречающихся на пути.

Л. И. Утина дает более широкое определение данному понятию: «Квест - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр» [50].

Е. А. Игумнова и И. В. Радецкая предлагают определение квеста как «интегрированной технологии, объединяющей идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающей целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету» [12; с. 55].

В. В. Истомина и Н. И. Ерина определяют образовательный квест как «форму организации образовательного процесса, направленную на выполнение проблемного задания с элементами игры» [14; с. 43]. Данное определение принимает только игровую и образовательную составляющую, опуская при этом коммуникационные задачи образовательного квеста.

«Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века» под редакцией Е. Н. Шагаловой предлагает следующее определение квеста: «Жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача» [52; с. 153].

Стоит отметить, что квест-технологии не только прививают любовь ученика к изучаемому предмету и расширяют его кругозор в конкретной области, но и выполняют множество метопредметных задач: актуализируют знания по смежным наукам (для русского языка – литература, история, риторика), улучшают коммуникационные навыки, раскрывают творческий потенциал.

Изучив различные определения квеста как формы игры и квеста как технологии, используемой при обучении, в данной работе мы определяем образовательный квест как исследовательский вид деятельности, имеющий особый перечень правил и уникальную механику. Цели и задачи квеста определяются его формой и предполагаемыми результатами. Продвижение по ходу внутриигрового сюжета происходит за счет коммуникации с другими участниками и ведущими, приобретение необходимых предметов или информации. Образовательный квест должен включать в себя тематические задания и реквизит.

В интернете существует немало примеров разработанных квестов по русскому языку, например, филологический квест, разработанный О. А. Пичугиной, учителем русского языка и литературы, в форме путешествия по школе и поиска локаций с помощью решения загадок, ответов на вопросы и разгадывания шифров. Мероприятие предполагает как полное прохождение всех этапов за один учебный день, так равномерное распределение организации поиска в течение недели, «если в течение недели, то команды выполняют задания по схеме: одно задание – один день» [34]. Преимущество квеста заключается в разнообразии заданий и использовании для продвижения по истории реквизита. Игра нацелена не только на проверку и закрепление знаний по изученным на данный момент разделам русского языка, но и на обращение к художественным произведениям отечественной и зарубежной литературы.

Квест «Лингвистические раскопки» преподавателя русского языка и литературы А. В. Козловой имеет широкую теоретическую составляющую,

рассказывающую об истории квеста как образовательной технологии и преимуществ его использования, и предлагает участникам самостоятельный поиск ответов на вопросы с применением множества информационных источников. Основными инструментами, используемыми в квесте, являются «словари, справочники, энциклопедии, учебники русского языка, истории, биологии» [18]. Мероприятие предполагает наличие общей вводной части, которая погрузит участников в историю квеста, приведет им немало фактов о русском языке и объяснит правила. Такой подход к обучению и игровой технологии, сочетание теоретического материала и практических заданий позволит участникам ознакомиться с различными образовательными материалами и примерами научной литературы.

А. А. Тамашевская, учитель русского языка и литературы МБОУ Зимовниковской СОШ №1 предлагает внеклассное мероприятие «Веселые уроки русского языка». Квест предполагает прохождения расположенных в школьных кабинетах этапов с использованием «дорожной карты с заданиями» [45]. Все задания данной игры основаны на основных темах, пройденных обучающимися в 7-8 классах, также в ходе квеста присутствуют творческие локации, направленные на всестороннее развитие детей. Сложность подготовки и проведения данной игры заключается в одновременном курировании всех локаций и их ведущих, так как предполагается, что помощниками организатора станут учащиеся 11 класса.

Подобную форму имеет квест от Института развития образования Республики Башкортостан, подготовленный для выпускников школы, «который поможет системно и эффективно подготовиться к одному из главных экзаменов в школьной жизни – ЕГЭ по русскому языку» [13]. Несомненным плюсом этого мероприятия являются призы для участников и победителей – сертификаты участников и денежные вознаграждения, а

также направленность квеста не только на обучающихся конкретного образовательного учреждения, но и на городскую и областную аудиторию.

Квест-игра «Тайны русского языка», созданный учителями русского языка и литературы МАОУ «СОШ №1 «Школа – Сколков-Тамбов» имеет задачу «обобщить изученный материал по основным разделам русского языка» [19] и требует от участников знаний не только родного языка, но и литературы, истории, иностранных языков, а также применения творческих навыков и развитой эрудиции, что расширяет границы квеста в образовательном плане. В течение данного мероприятия ученикам предлагается не только проверить собственные теоретические знания, но и выполнить различные практические задания.

«В поисках сокровищ» - небольшой по продолжительности и объему квест для обучающихся 5 класса, разработанный К. М. Мухамедкаримовной опирается на использование в ходе игры как заданий в форме карточки, так и различного мультимедийного оборудования. Особенностью данной разработки являются этапы, направленные на «формирование готовности к сотрудничеству, созидательной деятельности» [21], например, ученикам предстоит работать не только друг с другом, но и с педагогическим составом, что позволяет проверить и развить коммуникативные навыки.

Квест, предложенный кандидатом филологических наук, доцентом Башкирского государственного университета – О. А. Курбатовой, имеет самую необычную форму из всех представленных игр. Общей задачей участников становится изучение биографии, творчества и влияния на современное искусство английского драматурга У. Шекспира. «Занятие имеет четко прописанный сценарий, где каждый участник знает свою задачу и действует в соответствии с правилами квеста» [20; с. 201]. Студенты разделяются на 14 команд, каждая из которых имеет свое название по аналогии с профессией (философы, актеры, журналисты и т.д.). Их задачей становится сбор информации об авторе в зависимости от

типа их команды, например, историки должны рассказать об Англии времен Шекспира, киноведа – о фильмах, снятых на основе его пьес и биографических фактов, литературоведы – о разнице русских переводов пьес и т.п.

Самый объемный и разнообразный в плане заданий квест предложен Г. Ф. Богачёвой и А. И. Ольховской, так как он направлен не только на учеников школы, но и на любую филологическую аудиторию. Создатели квеста утверждают, что «отсутствие в отечественной педагогике теоретической платформы для разработки столь востребованных сегодня квестов приводит не только к разночтениям в определении понятия, но и к появлению методически малоэффективных образовательных продуктов» [4; с. 14], именно поэтому их работа содержит множество разнообразных заданий: работа со словарями и биографией их авторов, поиск информации в интернете, заполнение кроссвордов и таблиц, решение ребусов и загадок, собирание пазлов и т.д. Такой подход к разработке и реализации образовательного квеста позволяет не только закрепить и проверить знания, умения и навыки обучающихся, но и развить их творческие и аналитические способности.

### 1.3 Классификация квест-технологий

Квесты, которые содержат в своей сути образовательную функцию, имеют разветвленную классификацию жанров, направленностей, способов проведения, но, как отмечает Б.Р. Мандель, они обладают единой целью: «при решении поставленных задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. – все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека» [27; с. 63]. Квест-технология, по мнению современных исследователей данного феномена, характеризуется



наличием конкретных образовательных задач, понятной игровой механики, определяющей правила квеста, вовлеченности всех участников и активную работу ведущего и организатора, помогающего обучающимся по ходу продвижения сюжета или изменения игровых условий.

О. А. Егоренко и Е. Г. Веденева рассматривают общую классификацию моделей игровой деятельности в форме квеста:

1. Степень реальности: реальные и виртуальные квесты. Реальные квесты предполагают обязательное присутствие игроков в какой-либо локации, выполнение заданий в реальном месте и времени. Виртуальные квесты освобождают участников от перемещения и направлены на использование современных технологий. Чаще всего, такого рода массовые квесты являются интеллектуальными и направлены на проверку эрудиции игроков.

2. Время суток: дневные и ночные квесты. С целью создания особой атмосферы часть игр проводится исключительно в темное время суток. Такие квесты должны предполагать соответствующий возраст и гарантированное сопровождение участников организаторами квеста для предоставления должной безопасности игрокам. Квесты, предназначенные для проведения в любых условиях в рамках данного параметра, считаются дневными.

3. Продолжительность: короткие игры, игры средней длительности и длительные квесты. Организаторы квеста самостоятельно определяют условия проведения игры: мероприятия могут длиться как несколько часов, так и несколько дней. Существуют примеры квестов без ограничения времени, таким образом они могут закончиться в день старта мероприятия, или продолжаться до полного достижения целей участников.

4. Уровень сложности: легкие квесты, подходящие преимущественно для игроков, впервые столкнувшихся с подобными играми, квесты средней сложности, организованные для любителей данного феномена индустрии развлечений, сложные квесты. Большинство

игр не требуют особой подготовки и наличия специфических знаний, однако существуют квесты, нацеленные на специфику профессий или увлечений игроков. Здесь стоит заметить особенность общеизвестной механики части квестов, которая рассчитана на массового игрока.

5. Средство передвижения: «пешие (все пешеходные экскурсионные квесты); автомобильные («Дозор», «Схватка», «Мегаквест» и др.)» [9; с. 100].

6. Возраст участников: квесты можно разделить по принципу направленности на ту или иную целевую аудиторию: подростковые, молодежные, универсальные. Создатели квестов самостоятельно определяют направленность игры, исходя из интересов и предпочтений той или иной аудитории, так как не стоит забывать, что мероприятия данного типа относятся к индустрии развлечений.

И. М. Сокол вводит следующую разновидность образовательных квестов, предназначенных для образовательных целей:

1. «По форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные).

2. По режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме).

3. По сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные).

4. По форме работы (групповые; индивидуальные).

5. По предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест).

6. По информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда)» [42; с. 30].

Н. А. Тимохина предлагает классификацию образовательных квестов, основанную на дифференциации механик и правил игр:

1. Пошаговые квесты, в которых участникам необходимо выполнять задания в строгой последовательности, переходя от одного этапа

к другому по заранее подготовленному сценарию. Только выполнив задания одной локации, участники могут перейти к следующей.

2. «Квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме» [48].

3. Квесты-путешествия, основанные на системе подсказок, необходимых для достижения цели.

А. Т. Фаритов приводит классификацию, по его мнению, более применимую в средней образовательной школе:

1. «По целям и планируемым результатам. По этому основанию среди образовательных квест-игр (здесь мы не затрагиваем воспитательные, социально-психологические, психотерапевтические игры) можно выделить предметные, интегративные (по нескольким дисциплинам-предметным областям) и метапредметные квест-игры (основной целью которых выступает достижение метапредметных результатов по ФГОС).

2. По способу прохождения. По этому основанию выделим линейно-статические (каждая команда проходит один и тот же набор этапов), матрично-динамические («станции» для каждой команды выбираются в ходе игры и зависят от нескольких факторов) и стохастические (к матрично-динамическим квестам добавляется элемент случайности)» [51; с. 27].

3. По продолжительности. Квесты подразделяются на внутриурочные, проводимые на определенном этапе урока и направленные на отработку конкретного навыка или закрепления небольшой части изученного материала. Игры-уроки занимают время всего урока и являются некой проверочной работой по итогам пройденных тем. Внеурочные квесты чаще всего являются более развлекательной формой закрепления знаний или изучения нового материала.

Основными параметрами, используемыми для определения места квеста в системе данной технологии являются: «число участников

(одиночные, групповые), продолжительность (краткосрочные, долгосрочные) и содержание (закрытые, открытые)» [54; с. 12].

В данный момент наиболее привычными видами квестов, проводимых в учебных организациях, являются групповые последовательные квесты и веб-квесты. Во-первых, они отличаются простым процессом подготовки и организации. Во-вторых, в открытых источниках можно найти множество шаблонов и примеров данного вида игровой образовательной технологии.

Групповые последовательные квесты предполагают наличие одной или нескольких команд, имеющих общую цель. Чаще всего квесты построены круговым способом – команды начинают выполнять задания с противоположных локаций. Проходя испытания, они продвигаются по кругу до того момента, пока не придут к стартовой позиции. Зачастую такие образовательные квесты не предполагают наличие победителя, так как их задача не заключается в выявлении более сильной группы, а проверка или приобретение знаний, умений и навыков. Однако, иногда победитель квеста может определяться за счет скорости прохождения локаций или баллов, набранным на испытаниях.

Образовательный веб-квест является страницей в Интернете, предназначенной для самостоятельной работы обучающегося и достижения определенных образовательных целей. Подобная модель игровой технологии рассчитана на введение в процесс обучения конкретных Интернет-ресурсов. «Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год)» [22; с. 81]. Особенностью веб-квестов является относительная степень самостоятельности отдельного участника или группы участников в выборе источников информации. Обычно, результатом такого квеста становится публикация итогов деятельности

отдельных учеников или групп учащихся в виде сайтов или отдельных веб-страниц.

Н. В. Луткова указывает на особую структуру веб-квеста и дает рекомендации его разработки и проведения:

1. Объяснение легенды или сценария предложенного квеста, общее руководство к прохождению. Данная образовательная технология обязательно должна включать в себя элемент ролевой игры для привлечения обучающихся в процесс.

2. Определение основной цели игры, результата игровой деятельности.

3. Предоставление списка информационных источников, доступных участникам игры для прохождения квеста и выполнения заданий. Перечень источников может быть дан в любом виде, главное сделать так, чтобы он был доступен всем игрокам и включал краткое описание ресурсов.

4. Определение алгоритма прохождения квеста, составление списка задач, выполняемых участниками на протяжении всей игры. Квест может подходить как для индивидуального прохождения, так и для групповой работы. Во втором случае участники должны четко знать свои роли и обязанности для более точного выполнения поставленных задач и разнообразия полученных результатов.

5. «Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» отчетов), в виде вопросов с вариантами ответов (для кратковременных квестов)» [24; с. 75].

6. Итог, в котором фиксируется список приобретенных знаний, навыков и умений обучающихся по ходу прохождения квеста.



По параметру разветвленности сюжета квесты подразделяются на линейные, основой механики которых является поочередное прохождение участниками игровых локаций, расположенных на определенной территории, и получение заданий на этих этапах для определения месторасположения следующей точки; штурмовые, по правилам которых игроки имеют общую основную цель, но могут самостоятельно определять пути её достижения, используя систему подсказок, помогающую продвигаться по сюжету и получать какое-либо игровое преимущество; кольцевые, имеющие в основе линейную механику, но отличающиеся одновременным прохождением всеми командами разных этапов в один промежуток времени, таким образом, в данном виде квест-технологий игроки начинают прохождение с разных точек, но проходят все этапы, выполняют все задания и в итоге возвращаются к начальной локации. Отдельным видом игровой механики является система живых квестов, основанная на отсутствии этапов как таковых и высокой степенью значимости коммуникации между участниками и ведущими квеста.

Основой данного типа квестов является влияние на игровой процесс легенды квеста и закреплённых игровых ролей участников. Прохождение живого квеста предполагает широкое использование обучающимися коммуникативных навыков, использование их при взаимодействии с остальными игроками. Не имея заранее определенного итога сюжета, участники самостоятельно создают игровые ситуации, которые могут как помогать достичь цели команды, так и помешать командам противников или отдельной группе игроков. Такой тип образовательной технологии не только способствует приобретению, закреплению и проверке знаний, умений и навыков обучающихся, но и предполагает развитие коммуникативных, аналитических и творческих аспектов деятельности участников.

#### 1.4 Выводы по 1 главе

Таким образом, квест является жанром, пришедшим в образовательный процесс из индустрии компьютерных игр. Он представляет собой череду заданий, связанных между собой единым сюжетом. Задачей игрока является управление персонажем-героем, чаще всего выступающим в роли средневекового рыцаря, детектива, фэнтезийного героя, решение головоломок, представляющих собой либо поиск предметов, либо известные логические задачи, общение с NPC (от англ. Non-Player Character – персонаж, управляемый не игроком/неигровой персонаж). Позднее данный жанр перешел в индустрию настольных игр и литературу, породив множество новых видов развлечений не только для детей, но и для взрослых. Жанр квеста в игровой индустрии существует и по сей день, только если в компьютерных играх он является развлечением для детей, то настольные игры жанра квест пользуются успехом у взрослых, литературные квесты же преимущественно перешли в формат мобильных игр. Более активные виды данного игрового формата пользуются меньшим спросом из-за ограниченности форм и длительного процесса организации.

Квест как образовательная технология – понятие, еще не до конца укрепившееся в терминологии учебного процесса. Изучив различные определения квеста как формы игры и квеста как технологии, используемой при обучении, в данной работе мы определяем образовательный квест как исследовательский вид деятельности, имеющий особый перечень правил и уникальную механику. Цели и задачи квеста определяются его формой и предполагаемыми результатами. Продвижение по ходу внутриигрового сюжета происходит за счет коммуникации с другими участниками и ведущими, приобретение необходимых предметов или информации. Образовательный квест должен включать в себя тематические задания и реквизит.

Основными стадиями создания и проведения образовательного квеста можно считать следующие этапы:

1. Разработка квеста (определение формы, концепции, правил, целей и задач конкретной игровой технологии).
2. Материальное воплощение квеста (подготовка реквизита для проведения игры).
3. Проведение квеста (сбор участников, распределение на команды, выдача реквизита, объяснение правил, прохождение квеста участниками, подведение итогов).
4. Рефлексия (сбор «обратной связи» участников квеста).

Образовательная квест-технология используется на уроках русского языка многими учителями чаще всего в целях повторения и закрепления изученного материала. Важно отметить, что для проведения квеста подходит любая возрастная группа, таким образом, для любого класса можно сделать игровую форму повторения и закрепления материала. Наиболее распространенной формой квеста является «вертушка» - перемещение от одной точки учебного заведения к другой и выполнение заданий на этих точках.

Квест-технологии имеют широкую классификацию, однако не все виды квестов востребованы на уроках русского языка. На наш взгляд, одним из самых недооцененных видов этой образовательной технологии является квест в форме настольной игры, который можно охарактеризовать в рамках различных классификаций как краткосрочный групповой стохастический моноквест в реальном режиме. С точки зрения подготовки, этот вид квеста является одним из самых трудоемких, так как процесс создания игры предполагает не только сбор теоретических и практических заданий, касающихся пройденного материала, но и подготовку большого количества реквизита, специальных правил. Можно сказать, что педагог, составляющий квест данного типа, выполняет работу нескольких людей, связанных как со сферой образования, так и с индустрией развлечения. От

учеников же этот вид игровой образовательной технологии требует проявления их социальных навыков, умения анализировать текущую ситуацию, применения собственного жизненного опыта.

Конечно, квест как образовательная технология является только вспомогательным средством процесса обучения школьников, применяемая в особых ситуациях, чаще для усвоения пройденного материала. Несмотря на прикладной формат игровых форм, квест помогает ученику лучше запомнить информацию, благодаря моделированию конкретных ситуаций.

Таким образом, на наш взгляд, квест в формате настольной игры является самым подходящим вариантом применения образовательной технологии в рамках повторения обширного объема материала, изучаемого в течение длительного времени.

## ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

### 2.1 Квест на современном уроке русского языка

Цели, содержание, организация урока обусловлены набором субъективных и объективных факторов различного уровня. «К объективным факторам относятся: социокультурные, геополитические, экономические условия в стране и регионе; государственный (образовательные стандарты и программы) и социальные (современные педагогические подходы) заказы; рекомендуемые учебно-методические комплексы и др.» [10; с. 224]. Важнейшим объективным фактором урока являются новейшие изменения, протекающие в системе образования Российской Федерации.

По мнению Е. О. Ивановой, И. М. Осмоловской, требования к образованию обусловлены спецификой информационного общества:

1. «Основным в информационном обществе становится компетентностный подход к обучению» [11; с. 24], он предполагает освоение обучающимися основных компетенций, направленных на разрешение актуальных жизненных вопросов, применяя знания, умения и навыки, полученные на уроках.

2. Учитель и ученик являются практически равноправными участниками процесса обучения в информационно-образовательной среде (как обязательной принадлежности информационного общества).

3. Образование в информационно-образовательной среде должно носить вариативный характер – каждый ученик может самостоятельно определить вектор обучения, индивидуально достигать результатов обучения, предписанных государственными стандартами образования.

Итогами освоения программы общего образования по области «Филология» должны быть следующие результаты:



1. Изучение области «Филология»: «языка как знаковой системы, лежащей в основе человеческого общения, формирования гражданской, этнической и социальной идентичности, позволяющей понимать, быть понятым, выражать внутренний мир человека» [31].

2. Понимание и освоение наследия художественной литературы отечественных и мировых авторов как достижений культурной области человечества.

3. Уважение различных культур, понимание их фундаментальных отличий и особенностей.

4. Осознание взаимосвязи социального и интеллектуального развития человека, благоприятствование собственному культурному, духовному и этническому росту.

5. Формирование возможности изучения нескольких мировых языков.

6. Регулярное пополнение словарного запаса, сохранение богатства языка, использование полученных навыков в рамках других учебных дисциплин.

В современных временных условиях урок русского языка в условиях введения ФГОС нового поколения должен включать следующие восемь основных этапов:

1. Развитие всевозможных видов получения и передачи информации (в устной и письменной форме), позволяющих активно взаимодействовать с различными источниками в ситуациях общения (представителями другой культуры, религии и т.д.).

2. Применение отечественного языка с целью интеллектуального и творческого развития личности в процессе получения знаний.

3. «Использование коммуникативно-эстетических возможностей русского и родного языков» [31].

4. Освоение знаний о родном языке, его способах применения, уровнях и единицах, расширение базовых понятий разделов языка.

5. Приобретение навыков проведения языковых видов анализа, изучаемых в рамках программы основного общего образования.

6. Обогащение словарного запаса личности, используемого для выражения чувств и мыслей, выбора способа коммуникации в зависимости от речевой ситуации.

7. «Овладение основными стилистическими ресурсами лексики и фразеологии языка, основными нормами литературного языка (орфоэпическими, лексическими, грамматическими, орфографическими, пунктуационными), нормами речевого этикета; приобретение опыта их использования в речевой практике при создании устных и письменных высказываний; стремление к речевому самосовершенствованию» [31].

8. Приобретение осознания важности культуры отечественного языка.

Ведущей целью в современном образовательном процессе становится ориентированность ученика на самостоятельный поиск информации в доступных источниках и приспособление к развивающейся модели приобретения знаний, умений и навыков. Для разрешения поставленных задач многие учителя применяют различные виды игровых технологий, направленные на развитие не только интеллектуальных, но и коммуникативных и творческих навыков обучающихся, «развитие различных типов мышления» [46; с. 261], актуализацию процесса обучения для ученика и формирование специальных условий для сотрудничества участников образовательного процесса. «Педагогический поиск современных ученых и учителей-практиков дает возможность развития и усовершенствования» [7; с. 139] классического подхода к предметному обучению, расширения круга технологий и методик образования, формирования интересного и направленного на креативную деятельность урока.

Совокупность деятельности в рамках урока ученика и учителя состоит из трех фрагментов: ориентировочного (организационный момент,

актуализация знаний, целеполагание), исполнительного (освоение нового материала, закрепление знаний, отработка умений и навыков) и контролирующего. В последнем фрагменте урока чаще всего действует обратная связь учителя и ученика. Контролирование деятельности школьника предусматривает оценку предметных знаний, умений и навыков обучающегося с целью анализа уровня освоения им образовательной программы. «Контроль должен быть целенаправленным, объективным, всесторонним, регулярным и индивидуальным» [44]. Результатом проверки приобретенных на уроке или системе занятий знаний, умений и навыков обучающихся становится устная оценка деятельности учителем или другими учениками, отметка, фиксирующая текущий этап овладения материалом или другая подобная форма, направленная на информирование ученика и учителя об успеваемости школьника.

«Оценка и анализ результатов освоения образовательной программы обучающимися обуславливает необходимость разработки, освоения и внедрения новых технологий оценивания» [53; с. 236]. Методика оценки деятельности обучающегося непрерывно развивается и накапливает современные приёмы, что побуждает учителей активно осваивать инновационные технологии контроля. Совокупность различных контрольных работ, промежуточных тестирований, государственных экзаменов вызывает стресс у ученика, негативно влияет на его эмоциональное состояние, заинтересованность в учебе, тратят много сил и времени вне уроков. Эмоциональное облегчение процесса контроля предметных знаний, умений и навыков ученика без потери качества оценивания предполагает не только мониторинг освоения материала, но и погружение школьника в особое культурное и информационное поле, обусловленное правильно подобранной образовательной технологией. В современном образовательном процессе появляется необходимость реализации и развития информационной культуры школьника, которая

является «элементом общей культуры человека, представляющим собой совокупность знаний, умений, норм, ценностей, связанных с потреблением и созданием информационных ресурсов и выполнением информационной деятельности на репродуктивном и творческом уровне» [6; с. 87]. Использование игровой формы подачи, закрепления и проверки изучаемого на уроке материала в совокупности с другими методами позволяет стимулировать ученика приобретать новые знания, поддерживает интерес к изучаемому предмету и снижает стресс. «Для обучающихся игры – это способ самореализации, самовыражения, самооценки» [3; с. 210]. «Цель для игроков должна быть не привычная для учебного процесса» [5; с. 152] – написать тест, ответив на все вопросы, а более абстрактной, обусловленной игровой легендой и формой проводимого квеста. Применение инновационных технологий дает возможность ученику сменить вид деятельности, что приводит к повышению продуктивности во время урока, активной работе на протяжении изучения, закрепления и проверки материала. «Рекомендуется осуществлять выбор технологии в зависимости от предметного содержания, целей урока, уровня подготовленности обучающихся, возможности удовлетворения их образовательных запросов, возрастной категории обучающихся» [30; с. 97].

В основу разработанного квеста легла программа 8 класса среднего общего образования. Данный выбор был сделан ввиду того, что именно в этом классе начинается более углубленное изучение синтаксиса – сложной для ребенка темы, и повторяются такие темы как морфология, орфоэпия, фонетика, орфография и лексикология.

Для определения материала, требующего закрепления и повторения на уроке русского языка, нами было проанализировано тематическое содержание 6-ти учебников русского языка для 8 класса, рекомендованных Министерством образования и науки Российской Федерации и соответствующих Федеральному государственному образовательному

стандарту основного общего образования [25; 33; 36; 37; 38; 39]. Исходя из содержания теоретических и практических материалов учебников, для закрепления и повторения подходят следующие темы:

1. Морфология,
2. Орфография.
3. Лексикология.
4. Орфоэпия.
5. Фонетика.
6. Морфемика.
7. Синтаксис и пунктуация.
  - 7.1. Текст.
  - 7.2. Предложение.
  - 7.3. Словосочетание.
  - 7.4. Двусоставное предложение.
  - 7.5. Односоставное предложение.
  - 7.6. Осложненное предложение.
  - 7.7. Второстепенные члены предложения.

## 2.2 Создание настольного квеста по русскому языку для обучающихся 8 класса

Базой для разработки данной квест-технологии стала стратегическая настольная игра «Монополия». Данная игра является самой продаваемой игрой в мире, и сохранила свои правила ещё с 1930-х годов. Многие современные критики обвиняют «Монополию» в недоработках игровой механики, системы правил и т.д. Однако эта настольная игра является одной из самых легких в подготовке и процессе прохождения. Из-за малого количества реквизита она приобрела особую популярность. Сама игра представляет собой симулятор развития собственного бизнеса, покупку предприятий и расчет дохода и трат. Цель игры – остаться

единственным игроком, имеющим деньги или недвижимость. Основные правила игры:

1. Игроки определяют порядок ходов либо броском кубика, либо по договоренности. После первого игрока ходит игрок, сидящий от него слева (далее – по очереди).

2. Игрок кидает кубики (всего в игре используются 2 кости) и перемещает свою фигурку на количество клеток, равное результату броска.

3. Каждая клетка игрового поля имеет свое значение и функцию. Переместившись на определенную локацию, игрок может выполнить ряд действий.

– Приобрести участок, если у него нет владельца (при нахождении на соответствующей клетке).

– Выставить участок на аукцион, если сам игрок не хочет покупать его, либо не имеет средств для проведения операции (при нахождении на соответствующей клетке).

– Выплатить ренту за участок другому игроку при перемещении на чужую клетку (при нахождении на соответствующей клетке).

– Выплатить налоги (при нахождении на соответствующей клетке).

– Взять карточку «Шанс» или «Общественная казна» и выполнить определенное действие, указанное на ней (при нахождении на соответствующей клетке).

– Переместиться на клетку «Тюрьма» (при нахождении на соответствующей клетке).

4. Если игрок выкупает во владение все клетки одного цвета, он имеет право располагать на них «Дома» и «Отели», тем самым увеличивая стоимость клетки и ренту за её использование (плату за нахождение в данной локации).

5. Если у игрока закончились деньги, он может продать имеющуюся у него собственность.

6. В ситуации, когда игрок не может оплатить ренту или же другой вид изъятия средств, даже продав при этом всю собственность, он объявляется банкротом и выходит из игры.

7. Участники не могут передавать деньги друг другу, но могут свободно распоряжаться своей собственностью, используя её в качестве платы.

8. Если на кубиках игрока, совершающего ход, выпал «дубль» (одинаковое значение на обеих костях), после совершения своего перемещения, он имеет право снова бросить кубики и совершить дополнительное действие. В случае, когда у игрока выпадает «дубль» три раза подряд, он перемещается на клетку «Тюрьма».

9. Каждый раз, когда игрок проходит полный круг по игровому полю, при пересечении клетки «Старт» он получает фиксированную сумму, которую в игровой механике называют «Зарплата».

10. Игра продолжается до тех пор, пока за столом не останется только один участник. Он считается победителем.

Игровое поле имеет вид квадрата со свободным пространством в центре (обычно внутрь этого квадрата помещают игровые карточки и деньги). Внешний квадрат разделен на секторы разной направленности:

1. Ячейки владений, которые, в свою очередь, также разделены на ещё 3 категории:

- Участки.
- Транспорт.
- Коммуникации.

Между данными ячейками нет сильной разницы (их все можно приобрести, они будут приносить прибыль), но на ячейках с наименованием «Транспорт» и «Коммуникации» нельзя построить дополнительных зданий, зато сами они стоят дороже и, соответственно, приносят больше прибыли владельцу.

2. Клетки выплат, встав на которые игрок обязан выплатить в «банк» определенную сумму денег.

3. Ячейки «Шанс», на которых игрок может как получить вознаграждение за какой-либо внутриигровой поступок, так и потерять фиксированное количество средств.

4. Локации «Тюрьма» и «Отправляйся в тюрьму», которые в разных редакциях игры имеют разные предназначения.

Клетка «Такси», позволяющая игроку переместить свою фишку на определенное количество клеток, заплатив при этом в «банк».

Учитывая образовательную функцию и задачи закрепления и проверки приобретенных знаний, умений и навыков обучающихся 8 класса, мы разработали собственную вариацию квеста, сохранившую часть правил и механик оригинальной настольной игры. Отличие разработанного квеста от первоначальной версии заключается в возможности проведения процесса закрепления и проверки предметных знаний, умений и навыков обучающихся. Набор реквизита настольного квеста включает в себя следующие приспособления:

1. Игровая карта, разделенная на секторы различных цветов и функций.

1.1. Красные ячейки – «Улица Существительная», «Улица Прилагательная», «Улица Глагольная» с указанием стоимости (220РЯ, 220РЯ, 240РЯ соответственно).

1.2. Желтые ячейки – «Переулок Безударный», «Переулок Удвоенный», «Переулок Слитный» с указанием стоимости (260РЯ, 260РЯ, 280РЯ соответственно).

1.3. Зеленые ячейки – «Площадь Текста», «Площадь Словосочетания», «Площадь Препинания» с указанием стоимости (300РЯ, 300РЯ, 320РЯ соответственно).



1.4. Синие ячейки – «Станция Лексическая», «Станция Орфоэпическая», «Станция Морфемная», «Станция Фонетическая» с указанием стоимости (350РЯ, 400РЯ, 60РЯ, 60РЯ соответственно).

1.5. Голубые ячейки – «Парк Двусоставный», «Парк Сказуемого», «Парк Подлежащего» с указанием стоимости (100РЯ, 100РЯ, 120РЯ соответственно).

1.6. Фиолетовые ячейки – «Район Безличный», «Район Неполный», «Район назывной» с указанием стоимости (140РЯ, 140РЯ, 160РЯ соответственно).

1.7. Оранжевые ячейки – «Набережная Однородных», «Набережная Обособления», «Набережная речи» с указанием стоимости (180РЯ, 180РЯ, 200РЯ соответственно).

1.8. Ячейки с изображением вопросительного знака и надписью «Ставка» (3 клетки на разных сторонах квадрата).

1.9. Ячейки с изображением открытого сундука и надписью «Ларчик» (3 клетки на разных сторонах квадрата).

1.10. Ячейка «Такси» с изображением автомобиля и соответствующей надписью.

1.11. Ячейки «Школа» и «Отправляйся в школу» с изображением квадратной академической шапочки с кистью и соответствующей надписью, находящиеся на противоположных углах игровой карты. Важно отметить, что локация «Школа» имеет 2 части – оранжевый квадрат с изображением здания и соответствующей надписью и серый участок, являющийся нейтральной зоной без какого-либо значения, используемый для простого передвижения.

1.12. Ячейка «Старт», расположенная на противоположном углу от клетки «Такси», с изображением стрелки, указывающей направление передвижения игровых фишек участников по полю и соответствующей надписью.

Внутренняя часть игрового поля может как располагать на себе игровые карточки с вопросами или внутриигровую валюту – РЯ, так и оставаться пустой.

2. Игровые карточки, содержащие в себе названия локаций и перечень выплат ренты за остановку на соответствующей территории и построение дома.

3. 2 шестигранных кубика с маркировкой (от 1 до 6 точками или цифрами).

4. 5 фишек разных цветов.

5. 90 маркеров (небольших пластиковых или картонных кружков), соответствующих цветам фишек (по 18 штук на каждую команду).

6. РЯ – игровые деньги, используемые для покупки собственности, оплаты ренты, совершения ставок и иных операций. РЯ делятся на 7 групп по номиналу.

6.1. 1РЯ – 30 штук.

6.2. 5РЯ – 15 штук.

6.3. 10РЯ – 10 штук.

6.4. 20РЯ – 10 штук.

6.5. 50РЯ – 10 штук.

6.6. 100РЯ – 30 штук.

6.7. 500РЯ – 10 штук.

7. Игровые карточки с вопросами 7 различных цветов и 2 разновидности карточек с символами вопросительного знака и открытого сундука.

7.1. Красные карточки – содержат практические вопросы по морфологии.

7.2. Желтые карточки – содержат практические вопросы по орфографии.

7.3. Зеленые карточки – содержат практические вопросы по синтаксису и пунктуации.

7.4. Синие карточки – содержат практические вопросы по лексикологии, орфоэпии, фонетике, морфемике.

7.5. Голубые карточки – содержат практические вопросы по двусоставному предложению.

7.6. Фиолетовые карточки – содержат практические вопросы по односоставному предложению.

7.7. Оранжевые карточки – содержат практические вопросы по второстепенным членам предложения и осложненному предложению.

7.8. Карточки с вопросительным знаком и надписью «Ставка» - содержат вопросы на знание истории языка и эрудицию.

7.9. Карточки с изображением открытого сундука и надписью «Ларчик» - содержат иностранные пословицы и поговорки на русском языке и указание страны, откуда родом данный фразеологизм.

8. Дополнительные материалы с правилами игры.

Для экономии средств и более удобного расположения игровых предметов на столе карточки с вопросами могут быть представлены устно ведущим, либо помещены в интерактивную презентацию, выводимую на специальной доске с помощью проектора.

Подготовка к игре при наличии всего необходимого реквизита состоит из следующих этапов:

1. Класс делится на команды (рекомендуется создать 4–5 команд) так, чтобы все обучающиеся были задействованы в игре. Следует разделять участников на команды в зависимости от их степени подготовки и уровня развития коммуникативных способностей.

2. Каждая команда садится группой в любой точке вокруг игрового стола. Желательно рассадить команды так, чтобы они равномерно занимали пространство вокруг игрового поля и видели экран (в случае использования презентации с вопросами).

3. Учитель выступает в роли ведущего (читает вопросы при отсутствии презентации и карточек, следит за временем, отведенным для обсуждения, и определяет правильность ответа) и Банка (распоряжается игровыми средствами).

4. Каждая команда выбирает цвет фишки и ставит её на поле «Старт» и капитана, который будет оглашать ответ команды и передвигать фишку.

5. Капитанам команд выдается фиксированная сумма средств – 1500РЯ, он имеет право как самостоятельно хранить их, так и передать другому участнику своей команды.

6. Броском кубика или по договоренности определяется команда, начинающая игру. Далее участники ходят по часовой стрелке в порядке очереди.

Перед началом игры учитель-ведущий должен ознакомить всех участников с общими правилами квеста и убедиться в их усвоении учениками:

1. Цель – заработать как можно больше внутриигровых денег в виде купюр, карточек владения собственностью и потенциальной прибыли команды, выкупая участки и отвечая на вопросы.

2. Порядок хода: бросить оба кубика, переместить фишку по игровому полю на количество клеток, равное результату броска, по направлению стрелки на ячейке «Старт», выполнить действие в соответствии с правилами локации и возможностями команды, завершить ход, сообщив об этом ведущему квеста.

3. Выпадение дубля (одинаковых цифр) на кубиках – повтор хода (от повторного броска кубиков до завершения хода); второй дубль подряд – автоматическое перемещение фишки команды на клетку «Школа» вне зависимости от начального положения.

Действия, доступные игрокам, предусматриваются клеткой, на которой находится фишка команды:

– Ячейки собственности (клетки с цветным прямоугольником обозначением названия территории и её стоимости) имеют три функции: выкуп, аукцион и выплата ренты. При условии незанятости клетки, команда, вставшая на данную территорию, имеет право приобрести её за внутриигровую валюту. При отказе приобретения собственности командой, занимающей клетку, ячейка передается на аукцион с правом выкупа другой командой. При перемещении игровой фишки команды на чужую территорию, она обязана выплатить команде-владельцу фиксированную сумму при определенных условиях.

– Поля «Ларчик» дают возможность заработать 100РЯ при правильном ответе на задание, заключающееся в подборе русского аналога иностранной пословицы или поговорки. При неправильном ответе команда не лишается средств.

– Команда, занявшая ячейку «Ставка» вынуждена передать в Банк от 50РЯ (менее 50РЯ выплатить нельзя). После предоставления фиксированной суммы, команда получает вопрос, ориентированный на знание истории языка или эрудицию. При правильном ответе команда получает сумму, равную ставке дополнительно к отданным средствам, при неправильном – теряет отданные деньги.

– Локация «Такси» дает команде возможность переместить фишку по игровому полю на любое количество клеток, не превышающее значение, выпавшее на кубиках. Передвигаться можно в любую сторону. Стоимость перемещения фишки команды на 1 клетку – 5РЯ.

– Территория «Школа» дает возможность повторения участниками, совершившими ход, какой-либо игровой темы (на выбор команды) с помощью раздаточного материала до начала следующего хода за 500РЯ. В случае отказа команды от повторения материала или отсутствия нужной суммы, ход считается завершенным. Попасть на клетку «Школа» можно только с помощью передвижения игровой фишки на локацию «Отправляйся в школу».

– При переходе через клетку «Старт» (кроме первого хода) команда получает вознаграждение равное 200РЯ и суммы рент за все территории и дома.

Правила выкупа, аукциона и выплаты ренты:

– Выкуп – команда, занявшая клетку собственности, может выплатить Банку фиксированную сумму, указанную на ячейке и дать ответ на теоретический вопрос, связанный с тематикой данной территории. На ответ участникам отводится 30 секунд. В случае, когда команда дает правильный ответ на теоретический вопрос, она получает карточку собственности и становится её владельцем. Если же ответ был неверным, команда не становится обладателем карточки и теряет выплаченную сумму игровых средств.

– Аукцион проводится при условии отказа команды попытаться приобрести территорию. В этом случае другие участники имеют право назначить свою сумму за данную ячейку. После начала аукциона все команды имеют право перебить ставку противников, назвав большую сумму внутриигровых средств. Важно учитывать, что участники не могут назвать сумму больше, чем они имеют. Минимальной ставкой является начальная стоимость собственности, максимальной – сумма, равная ренте, выплачиваемой за нахождение на клетке при постройке всех домов (данная сумма указана на карточке собственности), минимальный шаг (разница между текущей и предыдущей ставкой) равняется половине начальной стоимости ячейки. После определения победителя аукциона (названа максимальная сумма или от торгов отказались все остальные участники), который не может отказаться от попытки приобретения, выкуп производится по стандартным правилам, при этом фишка команды может находиться на любой ячейке игрового поля.

– Выплата ренты возможна только тогда, когда фишка команды игроков находится на территории чужой собственности (расположение фишки владельца ячейки не имеет значения). Обе команды получают

единый практический вопрос, связанный с тематикой данной зоны. Участники могут ответить на вопрос неограниченное количество раз по очереди, начиная с команды, первой давшей ответ. Победителями становится команда, ответившая на вопрос правильно. Если побеждает команда владельца собственности – проигравшая команда выплачивает ей ренту с учетом наличия или отсутствия построенных домов на территории, при победе команды, вставшей на чужую клетку – рента не выплачивается.

Правила развития приобретенной собственности:

– Присутствие у одной команды всех карточек собственности одного цвета дает разрешение на строительство домов. В этом случае фишка участников должна стоять в конце хода на любой ячейки игрового поля данного цвета (не обязательно строить именно на той территории, где стоит фишка).

– Для того, чтобы построить дом, команда должна выплатить Банку фиксированную сумму, указанную на карточке собственности и дать ответ на теоретический вопрос, связанный с тематикой данной территории. На ответ участникам отводится 30 секунд. В случае, когда команда дает правильной ответ на теоретический вопрос, она имеет право поставить специальный маркер цвета фишки на выбранную территорию. Если же ответ был неверным, команда не может построить дом и теряет выплаченную сумму игровых средств.

– Постройка дома увеличивает ренту выплачиваемую командой противника при условиях, описанных в правилах (сумма ренты обозначена на карточках собственности).

– Нельзя строить более 1 дома за 1 ход.

Особые случаи, которые могут возникнуть по ходу прохождения квеста:

– Банкротство – отсутствие внутриигровой валюты и собственности у команды. В случае банкротства Банком выдается кредит в размере 1500РЯ, который вычитается при подсчете результатов для

определения победителя квеста. Команда может объявить себя банкротом только при полном отсутствии средств и собственности или недостаточности имеющихся средств для выплаты ренты.

– Одна команда может приобретать собственность другой только в свой ход по обоюдному согласию сторон. Сумма, выплачиваемая покупателями в таком случае, не является фиксированной. Обмен карточками собственности возможен на таких же условиях.

– В квесте действует запрет на передачу внутриигровых средств между командами вне условий выплаты ренты.

– В качестве ренты одна команда может передать другой карточку собственности, закрепляющую владение участком.

– В случае передачи карточки собственности команды могут договориться о компенсации внутриигровых средств в пользу одной из сторон.

– При желании команда может продать участок Банку, вернув карточку собственности в начальное положение. Территория закрепляет за собой все имеющиеся на ней дома, но сохраняет прежнюю стоимость. Сумма, выплачиваемая Банком за продажу командой собственности, равняется половине начальной стоимости участка.

Правила определения победителя квеста:

1. В конце игры (конец урока/дополнительного занятия и т.д.) количество баллов, набранное участниками, высчитывается по формуле: РЯ + стоимость собственности + рента за всю собственность \* 5 – долг за банкротство.

2. Пример: 340 (РЯ на руках у команды) + 980 (стоимость собственности) + 230 (рента) \* 5 - 0 = 340+980+230\*5 (первое - умножение) = 2470 баллов.

3. Победителем является команда, заработавшая по формуле больше баллов.

Дополнительные рекомендации для учителя-ведущего:



- Игру рекомендуется проводить на дополнительном занятии или уроке в формате пары (от 60 минут).
- Если участники ознакомлены с правилами игры, квест может иметь продолжительность стандартного урока.
- По усмотрению ведущего, игроков можно направлять на нахождение правильного ответа (давать подсказки и задавать наводящие вопросы).
- При возникновении конфликтной ситуации игру стоит приостановить до полного её разрешения.
- По собственному усмотрению учитель может изменять состав вопросов (теоретических и практических).
- Игровое поле и карточки рекомендуется оставлять без изменений.
- Если целью проведения игры служит выставление оценка знаний, умений и навыков участников, стоит следить за действиями отдельных игроков, а не целой команды.

«При подготовке образовательного квеста важно учитывать наличие необходимых ресурсов» [26; с. 142]. Сам квест, состоящий из игрового поля, карточек и другого необходимого реквизита, должен содержать ряд теоретических и практических вопросов, избранных учителем для закрепления и повторения. Важно принимать активное участие в ходе игры, помогая обучающимся и исправляя ошибки в случае их возникновения. Кроме того, всегда стоит учитывать материальное оснащение аудитории: наличие удобных столов и мест для сидения, при необходимости – компьютера и проектора.

### 2.3 Выявления отношения обучающихся и учителей к квест-технологии на уроке русского языка

Апробация разработанного квеста была реализована на базе группы ПД-14-20 профессионального образовательного учреждения «Челябинский

юридический колледж» специальности «Правоохранительная деятельность» ввиду более гибкой системы занятий. Участниками квеста стали студенты, закончившие прохождение обучения по темам, изучаемым в 8 классе программы основного общего образования. По итогам проведенного квеста все участники оставили письменный отзыв, содержащий мнение об эффективности данного метода, его эмоциональной составляющей, механике игровой системы. В своих отзывах студенты оставили список преимуществ и недочетов пройденного квеста.

Всем участникам понравился данный формат повторения, закрепления и проверки материала, концепция игры в целом. Студентами был отмечен игровой баланс квеста – абсолютное равенство всех команд по ходу квеста, минимизированный фактор удачи, влияние применения предметных и метапредметных знаний, умений и навыков для влияния на исход игры. По мнению студентов, настольная игра имела понятные для освоения правила, игровую механику, простые цели и задачи. Разработанный нами квест помог провести занятие проверки уровня освоения изучаемого материала, вспомнить основные темы и вопросы. Интерактивность игры помогла участникам качественнее разобраться в текущем положении команды по ходу игры.

Возможность взаимодействия игроков также была оценена участниками. Работа в коллективе понравилась студентам больше, чем индивидуальные задания. Однако некоторые участники получили негативные эмоции от подобранного состава команды, к которой они находились. Также стоит отметить, что не все игроки принимали должное участие в ходе квеста, предпочитая молчать, либо передавать право ответа другим членам команды.

Вторым минусом разработанного квеста можно считать строгую ограниченность участников во времени, определенном длительностью урока или пары. Среднее время прохождения настольных игры подобной

направленности – от 2-х часов. Нашей задачей стало сокращение времени на обдумывание командой ответа на вопрос, что было введено прямо во время процесса реализации квеста.

Таким образом, исходя из отзывов, комментариев и предложений студентов, можно составить круговую диаграмму (рисунок 1), отображающую основные детали, запомнившиеся участникам:

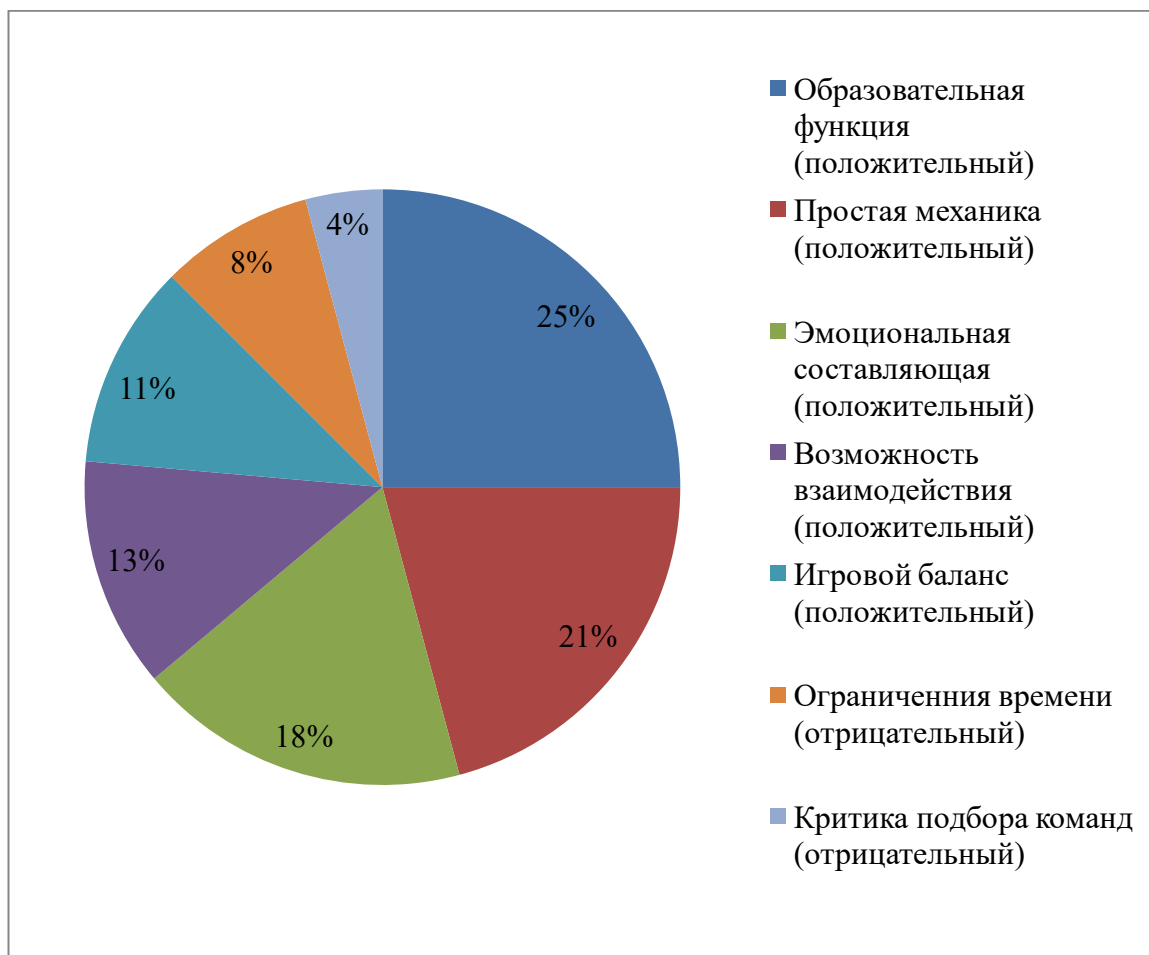


Рисунок 1 – Положительные и отрицательные аспекты квеста по мнению участников квеста

Правила и макеты предлагаемого квеста были отправлены 15-ти учителям русского языка и литературы школ Челябинска, Копейска и Екатеринбурга. Изучив цели, методику проведения и правила квеста, педагоги описали положительные и отрицательные стороны использования игровых технологий в целом и данного квеста на уроке русского языка.

Большинство учителей используют квест-технологии на уроках русского языка с целью подготовки учеников к всероссийской проверочной работе, отработки полученных за полугодие и весь год знаний, умений и навыков, повышения мотивации учащихся. Часть педагогов применяют квест-технологии как форму уроков и дополнительных занятий перед официальными праздниками (23 февраля, 8 марта) и в дни неофициальных праздников, связанных с русским языком (День славянской письменности). Двое опрошенных учителей указали, что не применяют форму квеста в образовательном процессе.

Преподаватели, которые используют квест-технологии, чаще всего прибегают к формату «вертушки» (кольцевого квеста) или линейного квеста-путешествия (экскурсии). Ученики, передвигаясь от одного задания к другому, ищут предметы, подсказки, улики или элементы головоломки, которые нужно собрать воедино, чтобы создать общую концепцию. Например, поиск клада, спасение галактики, путешествие по планетам при изучении тем по «Морфологии», восхождение на гору частиц и междометий в 7 классе. Учащиеся выполняют задания по карте либо по маршрутному листу, на их пути встречаются препятствия: пещера Вопросов, море Новых слов, глагольные луга, река Ошибок, берег Грамотеев, привал Оценка, площадь Звуков, переулок Ударений и т. д. Квест с целью работы с комплексным анализом текста. Например, поиск археологами-лингвистами пропавших слов из высказываний о русском языке (тема «Лексика»). Для работы необходимы дополнительные источники информации (словари, интернет-ресурсы). Квест в формате научного исследования, в котором ученикам дается проблемное задание, для решения которого необходимо провести эксперимент, сравнить, проанализировать, сделать выводы (изучение причастий: группы «Лингвистов» и «Языковедов» выясняли, признаки каких частей речи сохранились у причастия). Задания квеста участники выполняют по самостоятельно составленному плану.

Реже применяют квест в виде головоломок и длительного квеста (две недели), разделенного на промежутки по 3-5 минут в ходе каждого урока русского языка. В основном игры проводятся для школьников 5–7 класса. Продолжительность среднего квеста для данной возрастной группы равняется 20–45 минутам. Форма количества участников разнообразная: индивидуальная (каждый играет за себя), по рядам (6–8 человек) и по случайным группам (4–5 человек).

Двое из опрошенных учителей не используют квесты на уроках русского языка, так как считаю, что данная форма работы с учащимися очень энергоёмкая и затратная в области ресурсов, что трудно совмещается с учительской практикой. В свободном доступе отсутствуют качественные разработки с использованием данной технологии, а самостоятельная их разработка – слишком трудоемкий процесс. Также указывают на специфику учебных аудиторий образовательного учреждения и плотность поурочного планирования. Большой объем информации, который необходимо подать в условиях плотного учебного графика, не оставляют пространства для применения альтернативных образовательных технологий.

Разработанный нами квест был положительно воспринят всеми учителями. Во-первых, такая технология отлично показывает уровень подготовки школьников к проверочным работам, но, в отличие от контрольной или теста, учитель или преподаватель сразу определяет отличившихся студентов, которые точно не списали и не ответили наугад. Во-вторых, ученики спокойнее воспринимают такую технологию, нежели контрольную или тест. Кроме того, школьники не осознают игровую деятельность как учебную нагрузку, поэтому меньше нервничают и устают. Переживания за успех в игре воспринимаются положительно. В-третьих, ученикам не хватает такого нестандартного изучения именно русского языка. Школьникам проще и интереснее отрабатывать материал в рамках игры, так как эмоциональная память работает лучше других видов.

Данная разработка квеста может служить для повторения, закрепления и проверки предметных знаний, умений и навыков, так как задания направлены на мотивацию учеников к процессу обучения, помогают применить полученный учебный опыт. Задания на составления вопросов помогают обучающимся не только показать знания, но и умения реконструировать и структурировать информацию. Яркий и лаконичный дизайн привлечёт учащихся, а прецедентные, наверняка, знакомые многим старшеклассникам правила игры в «Монополию», позволят увлечься процессом игры.

Как объективный способ проверки знаний, умений и навыков применять этот вид деятельности возможно. Но не всегда удаётся в игре проявить себя скромным детям. Активные отличники часто подавляют более тихих и незаметных учащихся своими знаниями, а ситуация возможного неуспеха вселяет неуверенность в себе. В данном случае ведущему учителю необходимо правильно распределить группы детей, постараться дать проявить себя каждому. Игра, тем не менее, не мешает образовательному процессу, а наоборот мотивирует детей, способствует сплочению детского коллектива. Как разновидность учебной деятельности квест позволяет детям проявить и свои творческие способности. Игровые элементы также помогают усвоить сложные темы. При этом подобная форма квеста не может быть использована регулярно, в следствие не может и мешать образовательному процессу, только делает его разнообразным.

Учитывая отзывы учителей русского языка и литературы, можно составить круговую диаграмму (рисунок 2), отображающую основные сильные и слабые стороны предложенного квеста:



Рисунок 2 – Положительные и отрицательные черты квеста, выделенные учителями русского языка

#### 2.4 Выводы по 2 главе

Важным этапом процесса обучения является проверка знаний, умений и навыков обучающихся. Стандартные формы контроля (промежуточные тестирования, контрольные работы, различные государственные экзамены) негативно сказываются на эмоциональном настрое школьника и отношению к учебе в целом. Развитие области способов проверки уровня успеваемости ученика и применение современных образовательных технологий позволяет минимизировать стресс школьника и положительно повлиять на его заинтересованность в освоении нового материала.

В программе 8 класса средней общеобразовательной школы по русскому языку появляется множество трудных для учеников тем, поэтому

составленный нами квест рассчитан именно на эту возрастную группу. Исходя из содержания теоретических и практических материалов учебников, для закрепления и повторения подходят следующие темы:

1. Морфология,
2. Орфография.
3. Лексикология.
4. Орфоэпия.
5. Фонетика.
6. Морфемика.
7. Синтаксис и пунктуация.
  - 7.1. Текст.
  - 7.2. Предложение.
  - 7.3. Словосочетание.
  - 7.4. Двусоставное предложение.
  - 7.5. Односоставное предложение.
  - 7.6. Осложненное предложение.
  - 7.7. Второстепенные члены предложения.

Основой для разработки настольного квеста послужила одна из самых популярных в мире игр – «Монополия». Реализация разработанного квеста проходила на базе группы ПД-14-20 профессионального образовательного учреждения «Челябинский юридический колледж» специальности «Правоохранительная деятельность». Участниками квеста стали студенты, закончившие прохождение обучения по темам, изучаемым в 8 классе программы основного общего образования. За время, отведенное на игру, все команды (4 команды по 5-6 человек) в среднем успели пройти 5 кругов, ответив при этом на 27 теоретических и 68 практических вопросов, что позволяет считать данную игровую технологию успешной.

Набор реквизита квеста состоит из:



1. Игровой карты, разделенной на секторы различных цветов и функций.
2. Игровых карточек, содержащих в себе названия локаций и перечень выплат ренты за остановку на соответствующей территории и построение дома.
3. 2 шестигранных кубиков с маркировкой (от 1 до 6 точками или цифрами).
4. 5 фишек разных цветов.
5. 90 маркеров (небольших пластиковых или картонных кружков), соответствующих цветам фишек (по 18 штук на каждую команду).
6. РЯ – игровых денег, используемых для покупки собственности, оплаты ренты, совершения ставок и иных операций. РЯ делятся на 7 групп по номиналу.
7. Игровых карточек с вопросами 7 различных цветов и 2 наборов карточек с символами вопросительного знака и открытого сундука.
8. Дополнительных материалов с правилами игры.

Любое действие, направленное на достижение целей игры сопровождается теоретическим или практическим вопросом, адресованным участникам и касающимся изучаемого материала. Положительными факторами применения данного квеста является его функция проверки знаний учащихся. Конечно, в игре присутствует небольшой процент случайности развития событий (бросок кубика, выпавшие карточки), что может повлиять на исход квеста. Решением данной проблемы служит наблюдение за участниками игры со стороны учителя.

Таким образом, разработанный нами квест служит не абсолютным способом проверки знаний, а вспомогательным. По ходу проведения квеста ведущий-учитель должен следить за обсуждениями внутри команд для более точной оценки деятельности учащихся.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Феномен квеста, зародившийся в рамках индустрии компьютерных игр, широко употребляется в различных сферах жизни: литература, развлечения и т.д. Основными параметрами жанра является череда заданий, связанных единой целью и сюжетом. Прохождение квеста осуществляется за счет управления персонажем или группы персонажей, решения различных загадок, головоломок, поиска предметов и локаций. Квест как форма игровой индустрии существует и в наши дни, и если в сфере развлекательной индустрии он обрел свое место, то, как образовательная технология, квест ещё достаточно молодое явление, не имеющее четкой структуры и модели. Ученые, изучающие данный феномен приводят различные определения и классификации квесту как образовательной технологии.

Сопоставив некоторые разновидности образовательного квеста, мы составили собственное определение, включающее в себя основные признаки и задачи данной технологии. Образовательный квест – игровая технология обучения, отличающаяся закрепленным сводом правил, особой системой прохождения, наличием «легенды» (игровых условностей, являющихся основой действия). Цели и задачи квеста зависят от предполагаемых результатов применения этой образовательной технологии. Прохождением квеста называется выполнение учебных задач, направленных на получение или применение предметных и метапредметных знаний, умений и навыков, взаимодействие с группой лиц, объединенных общей целью, работа с внутриигровым реквизитом и локациями.

Важнейшими этапами создания и реализации образовательного квеста являются:

1. Разработка квеста (целей задач, правил, формы игровой технологии).

2. Реализация игрового реквизита (нахождение или создание предметов, необходимым участникам для прохождения квеста).

3. Реализация квеста (подготовка участников: сбор, назначение ролей, объяснение правил; проведение (само прохождение квеста игроками); подведение итогов).

4. Рефлексия (опрос участников квеста касательно положительных и отрицательных аспектов игры).

В современной школе квест-технология имеет ограниченное количество широко применяемых форм. Так, чаще всего используют линейную или кольцевую систему – передвижение участников квеста по локациям определенной территории. На каждом этапе игроки выполняют задание, направленное на повторение или проверку знаний по определенной теме, после этого команда может переместиться на следующую локацию. Ещё одним примером популярной формы игровой деятельности на уроке русского языка являются веб-квесты, которые основаны на взаимодействии ученика с интерактивной презентацией или сайтом с заданиями, связанными с определенным разделом дисциплины. Реже составляют длительные квесты, рассчитанные на проведение сроком от одного учебного дня. Такие квесты разбиваются на более удобные в рамках урока задания, имеющие игровую целостность. Образовательные квесты подходят для проведения в любой возрастной группе, однако при их составлении стоит учитывать специфику класса.

Образовательный квест на уроке русского языка в форме настольной игры можно считать вспомогательной технологией процесса обучения школьников, применяемой в особых ситуациях, чаще для повторения, закрепления и проверки предметных и метапредметных знаний, умений и навыков учеников. Благодаря игровой форме квест помогает школьнику проще усвоить материал, с помощью включенности в особую игровую модель. Использование классических форм мониторинга уровня освоения материала обучающимся негативно влияют на эмоциональное состояние

ученика, повышают его уровень стресса, снижают степень мотивации к учебе. Применение инновационных образовательных технологий в рамках требований Федеральных государственных образовательных стандартов позволяют минимизировать возникновение стрессовых ситуаций у обучающегося в условиях контроля знаний, умений и навыков, проводимого в школе относительно часто.

В программе 8 класса средней общеобразовательной школы по русскому языку появляется множество трудных для учеников тем, поэтому составленный нами квест рассчитан именно на эту возрастную группу.

Базой для разработки данной квест-технологии стала стратегическая настольная игра «Монополия». Апробация разработанного квеста была реализована на базе группы учебной профессионального образовательного учреждения «Челябинский юридический колледж». Участниками квеста стали студенты, закончившие прохождение обучения по темам, изучаемым в 8 классе программы основного общего образования, что позволило приблизить обстоятельства реализации игровой технологии к условиям средней общеобразовательной школы. Количество вопросов, заданных участникам игры, позволяет сделать вывод об успешности применения предложенной образовательной технологии, соответствии целям проверки знаний обучающихся. В ходе апробации настольной игры были отредактированы некоторые правила, касающиеся имеющегося времени на обдумывание ответа, механики решения заданий и определения победителя квеста.

Целью игры является получение большего количества игровой валюты выраженной как в специальных бумажных карточках (РЯ), так и в приобретенных локациях. Для выполнения поставленных задач участникам необходимо как отвечать на теоретические вопросы, так и решать практические задания, что делает данную настольную игру способом проверки знаний, умений и навыков обучающихся и позволяет

минимизировать фактор удачи и случайности, присущий каждой настольной игре.

Предложенная квест-технология была высоко оценена как студентами, так и учителями русского языка, получившими макет игры и перечень правил. Положительными факторами использования разработанного нами настольного квеста является его следование изначальной задумке – созданию нестандартной формы проверки знаний учащихся. Квест-технология является формой настольной игры, имеющей определенные правила и механику. Содержание вопросов и заданий каждый учитель может самостоятельно доработать в зависимости от темы урока, уровня подготовки класса и оснащенности аудитории.

Таким образом, разработанный нами квест является дополнительной формой проверки знаний, умений и навыков обучающегося в условиях взаимодействия участника и ведущего-учителя на протяжении хода всей игры.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Hobby World : Ужас Аркхэма. – Москва, 2016 – . – URL: <https://hobbyworld.ru/uzhas-arkhjema> (дата обращения: 20.02.2021). – Текст : электронный.
2. Hobby World : Ярость Дракулы (Третья редакция). – Москва, 2016 – . – URL: <https://hobbyworld.ru/jarost-drakuli> (дата обращения: 22.02.2021). – Текст : электронный.
3. Бекенова Р. М. Использование современных образовательных технологий на уроках русского языка и литературы / Р. М. Бекенова // Евразийский научный журнал. – 2015. – № 4. – С. 209–213.
4. Богачева Г. Ф. Квест как форма организации лексикографической работы в филологической аудитории (методическая разработка) / Г. Ф. Богачева, А. И. Ольховская // Педагогический журнал Башкортостана. – 2016. – № 5 (66). – С. 14–29.
5. Внукова Н. В. Использование квест-технологии на занятиях как фактор повышения мотивации обучающихся / Н. В. Внукова // Инновационная наука. – 2017. – № 12. – С. 152–153.
6. Глизбург В. И. Образовательный квест как средство формирования информационной культуры / В. И. Глизбург, Е. С. Самойлова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. – 2016. – № 3. – С. 85–90.
7. Горбич О. И. Современные вузовские педагогические технологии на уроке русского языка в средней школе / О. И. Горбич // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2006. – № 3. – С. 136–146.
8. Дичковская И. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие / И. Дичковская. – Калининград : Академвидав, 2004. – 352 с. – ISBN 978-5-7695-6220-4.

9. Егоренко О. А. Квест как элемент культурного досуга / О. А. Егоренко, В. Г. Веденева // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – № 10. – С. 92–104.
10. Зотова Н. К. Отличительные черты современного урока / Н. К. Зотова, Ю. В. Воронина // Вестник ОГУ. – 2011. – № 17. – С. 222–226.
11. Иванова Е. О. Теория обучения в информационном обществе / Е. О. Иванова, И. М. Осмоловская. – Москва : Просвещение, 2011. – 190 с. – ISBN 978-5-09-033594-2.
12. Игумнова Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – С. 54–59.
13. Институт развития образования Республики Башкортостан. – Уфа, 2020 – . – URL: <https://irorb.ru/quest/> (дата обращения: 17.04.2021). – Текст : электронный.
14. Истомина В. В. Квест как форма практико-ориентированного дополнительного образования / В. В. Истомина, Н. И. Ерина // Инновационное развитие профессионального образования. – 2020. – № 1 (25). – С. 43–49.
15. История появления квестов. – Москва, 2018 – . – URL: <https://livequests.ru/istorija-kvestov> (дата обращения: 12.03.2021). – Текст : электронный.
16. История развития квеста. – Москва, 2018 – . – URL: <http://kvestomaniya.narod.ru> (дата обращения: 11.03.2021). – Текст : электронный.
17. Калугина Ю. В. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии / Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина // Преподаватель XXI века. – 2016. – № 4. – С. 253–259.
18. Козлова А. В. Сценарий игры-квеста «Лингвистические раскопки» / А. В. Козлова // Инфоурок : ведущий образовательный портал

России. – 2020. – URL: <https://infourok.ru/kvest-po-russkomu-yazyku-4078799.html> (дата обращения: 12.01.2021).

19. Королев М. В. Лингвистическая квест-игра «Тайны русского языка» / М. В. Королев, Е. С. Дутова // Мультиурок. – 2018. – № 3. – URL: <https://multiurok.ru/files/lingvisticheskaia-kvest-igra-tainy-russkogo-iazyka.html> (дата обращения: 23.04.2021).

20. Курбатова О. А. Применение квест-технологии в вузовском филологическом образовании / О. А. Курбатова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 12 (66). – С. 198–201.

21. Кусаинова М. М. Квест «В поисках сокровищ» / М. М. Кусаинова // Мультиурок. – 2019. – URL: <https://videouroki.net/razrabotki/kviest-po-russkomu-iazyku-v-poiskakh-sokrovishch-dlia-5-klassa.html> (дата обращения: 01.04.2021).

22. Левицкая А. А. Роль и значение веб-квеста в современном образовании / А. А. Левицкая, А. В. Федоров // Школьные технологии. – 2010. – № 4. – С. 73–84.

23. Лоуз Р. Эзотерристы : Настольная ролевая игра / Р. Лоуз. – Москва : Рипол Классик, 2015. – 172 с. – ISBN 9785386142674.

24. Луткова Н. В. Использование технологии веб-квест как средство повышения познавательной активности учащихся / Н. В. Луткова // Проблемы современной науки и образования. – 2012. – № 5. – С. 73–75.

25. Львова С. И. Русский язык. 8 класс. Учебник / С. И. Львова, В. В. Львов. – Москва : Мнемозина, 2019. – 482 с. – ISBN: 978-5-346-01227-6.

26. Магич Е. А. Как создавать образовательный квест / Е. А. Магич // Народное образование. – 2015. – № 1. – С. 137–142.

27. Мандель Б. Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определению сущности) / Б. Р. Мандель // Современные проблемы науки и образования. – 2009. – № 2. – С. 62–68.



28. Маслова А. Г. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности / А. Г. Маслова, О. Ю. Поляков, О. А. Полякова // Вестник Вятского государственного университета. – 2019. – № 2 (132). – С. 81–88.

29. Милющенко В. Квесты: эволюция жанра / В. Милющенко // Лучшие компьютерные игры. – 2005. – № 4 (41). – URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=483> (дата обращения: 03.05.2021)

30. Мороз О. В. Игровая квест-технология в системе дополнительного образования / О. В. Мороз, А. А. Косярский, К. А. Борзов // Школьные технологии. – 2019. – № 6. – С. 94–98.

31. Образовательные стандарты: приказ Министерства образования и науки РФ от 31 декабря 2015 г. № 1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897» // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2013. – № 33. – Ст. 4377.

32. Осяк С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1. – С. 34–43.

33. Панов М. В. Русский язык. 8 класс. Учебник для образовательных организаций / М. В. Панов, И. С. Ильинская, С. М. Кузьмина. – Москва : Русское слово, 2010. – 272 с. – ISBN 978-5-9932-0010-1.

34. Пичугина О. А. Филологический квест / О. А. Пичугина // Корпорация Российский учебник. – 2018. – URL: <https://rosuchebnik.ru/material/filologicheskiiy-kvest-21342/> (дата обращения: 12.01.2021).

35. Руснак И. В. Использование квест-технологий на уроках литературы как прием активизации мыслительной деятельности в рамках

внедрения ФГОС / И. В. Руснак // Вестник МБОУ СОШ №108 имени Ю. В. Андропова. – 2019. – № 2. – С. 12–15.

36. Русский язык. 8 класс / Р. Н. Бунеев, Н. А. Исаева, Е. В. Бунеева [и др.] ; учебное пособие. – Москва : Баласс, 2014. – 304 с. – ISBN 978-5-85939-335-0.

37. Русский язык. 8 класс / Л. А. Тростенцова, Т. А. Ладыженская, А. Д. Дейкина [и др.]. – Москва : Просвещение, 2017. – 272 с. – ISBN: 978-5-09-046554-0.

38. Русский язык. 8 класс. Учебник. ФГОС / М. М. Разумовская, С. И. Львова, В. В. Львов [и др.]. – Москва : Дрофа, 2020. – 288 с. – ISBN: 978-5-358-09789-6.

39. Русский язык. 8 класс. Учебник. ФГОС / С. Г. Бархударов, Л. Ю. Максимов, С. Е. Крючков, Л. А. Чешко [и др.]. – Москва : Просвещение, 2021. – 280 с. – ISBN 9785090703819.

40. Сафонова Е. В. Технологическая концепция образовательного квеста / Е.В. Сафонова // Школьные технологии. – 2018. – № 3. – 70–74.

41. Симонович С. Блеск и нищета пятого поколения или ностальгия по прошлому / С. Симонович // ZX-Ревю. – 1994. – № 4. – URL: [http://zxpress.ru/book\\_articles.php?id=420](http://zxpress.ru/book_articles.php?id=420) (дата обращения: 02.05.2021).

42. Сокол И. М. Квест: метод читтехнология? / И. М. Сокол // Научно-методический журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї». – 2014. – № 2 (114). – С. 28–32.

43. Стайн Р. Л. Цирк-западня (Trapped in the Circus of Fear) / Р. Л. Стайн. – отд. изд., – Москва : Росмэн-Пресс, 2006. – 144 с. – ISBN 5-353-00834-0.

44. Студенческая библиотека онлайн. – Москва, 2018 – . – URL: [https://studbooks.net/1952439/pedagogika/printsipy\\_kontrolya](https://studbooks.net/1952439/pedagogika/printsipy_kontrolya) (дата обращения: 30.03.2021). – Текст : электронный.

45. Тамашевская А. А. Внеклассное мероприятие по русскому языку лингвистический квест «Веселые уроки русского языка» 7–8 класс / А. А. Тамашевская // Мегаталант. – 2020. – URL: <https://mega->

talant.com/biblioteka/vneklassnoe-meropriyatie-po-russkomu-yazyku-lingvisticheskiy-kvest-veselye-uroki-russkogo-yazyka-7-8-klass-86017.html (дата обращения: 14.01.2021).

46. Тамберг Ю. Г. Развитие творческого мышления ребенка / Ю. Г. Тамберг. – Санкт-Петербург: [б. и.], 2002. – 543 с. – ISBN 5-94799-380-5.

47. Твит Д. Dungeons&Dragons : Руководство игрока / Д. Твит, М. Кук, С. Уильямс. – Москва : Артель, 2006. – 352 с. – ISBN 5-17-033773-6

48. Тимохина Н. А. Литературный квест – идем в ногу со временем / Н. А. Тимохина // kopilkaurokov.ru. – 2016. – № 1. – URL:

[https://kopilkaurokov.ru/literatura/meropriyatia/litieraturnyi\\_kvjest\\_idiem\\_v\\_noghu\\_so\\_vriemieniem](https://kopilkaurokov.ru/literatura/meropriyatia/litieraturnyi_kvjest_idiem_v_noghu_so_vriemieniem) (дата обращения: 28.04.2021).

49. Требухина Н. В. Квест-технология один из двигателей современной методики преподавания / Н. В. Требухина, Н. П. Устинова // Гуманитарные и социальные науки. – 2018. – № 6. – С. 352–357.

50. Утина Л. И. Технология веб-квеста на уроках литературы / Л. И. Утина // Социальная сеть работников образования nsportal.ru. – 2018. – № 3. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/tekhnologiya-veb-kvesta-na-urokakh-literatury> (дата обращения: 15.04.2021).

51. Фаритов А. Т. Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе / А. Т. Фаритов // Современное образование. – 2019. – № 1. – С. 25–30.

52. Шагалова Е. Н. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века / Е. Н. Шагалова. – Москва : Астрель, 2011. – 413 с. – ISBN 978-5-17-074756-6 .

53. Шмулевич М. М. Диагностическая игра "Интеллектуальный квест" как технология оценивания метапредметных результатов / М. М. Шмулевич // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – 2017. – № 7. – С. 235–240.

54. Шокирова М. Н. Использование современных педагогических технологий на уроках русского языка / М. Н. Шокирова // Вопросы науки и образования. – 2020. – № 4. – С. 10–15.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

	РЯ220 Улица Ореховый		РЯ220 Улица Приморская	РЯ240 Улица Таволж	РЯ260 Перекр. Бердяев	РЯ280 Перекр. Давыдов	РЯ300 Перекр. Давыдов						
РЯ200 Магистраль Рем	Русский Язык						РЯ300 Перекр. Труда						
РЯ180 Магистраль Овощевод							РЯ300 Перекр. Овощевод						
РЯ160 Магистраль Одород							РЯ300 Перекр. Примор						
РЯ140 Район Ильин							РЯ350 Сценар. Александр						
РЯ140 Район Белогор							РЯ400 Сценар. Федосеев						
							РЯ120 Парк Подземный		РЯ100 Парк Осаулес	РЯ100 Парк Душевный	РЯ60 Отанция Фонетическая	РЯ60 Отанция Морфемная	Почти 200 РЯ <b>СТАРТ</b>

Пример оформления игрового поля

<b>Площадь Текста</b>	
<b>Право собственности</b>	
	<b>РЯ</b>
<b>Рента без строений 30</b>	
1 дом	150
2 дома	300
3 дома	900
<b>Стоимость</b>	
постройки дома	150

Пример оформления игровой карточки