

Министерство образования Российской Федерации
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«Гимназия №17» г.Перми

Использование образовательных квестов на уроках русского языка

Автор: учитель русского языка и
литературы
Пепеляева Александра Андреевна

Пермь 2020

Оглавление

Введение	3
Глава I. Возможности применения квеста как инструмента формирования лингвистических компетенций	30
§ 1. История образования квест-технологии	30
§ 2. Дидактические особенности применения квестов	35
§ 3. Классификация образовательных квестов	38
§ 4. Особенности организации образовательного квеста	40
4.1. Структура образовательного квеста	40
4.2. Этапы организации и проведения образовательного квеста	41
4.3. Виды заданий для проведения образовательного квеста	42
4.4. Ресурсы для создания квестов	44
Выводы по главе II	46
Глава II. Образовательные квесты по стилистике и морфологии русского языка	47
§ 1. Образовательный web-квест по стилистике русского языка «Знатоки стилистики»	47
1.1. Цели и задачи web-квеста по стилистике русского языка	47
1.2. Структура web-квеста «Знатоки стилистики»	48
1.3. Методика работы с web-квестом	50
§ 2. Образовательный квест по морфологии русского языка «Путешествие в страну Местоимений»	52
2.1. Цели и задачи квеста по морфологии русского языка	52
2.2. Структура квеста «Путешествие в страну Местоимений» и методика работы с ним	53
§ 3. Апробация квеста по морфологии русского языка в школе	61
Выводы по главе III	65
Заключение	67
Библиографический список	69
Приложения	

Введение

Современная система школьного образования развивается в соответствии с законодательно закреплённой в Федеральном законе от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральных государственных образовательных стандартах нового поколения компетентностной парадигмой. Основной целью обучения в школе считается не совокупность знаний, умений и навыков как таковых, а комплекс компетенций, установленных Федеральным государственным образовательным стандартом.

Относительно предмета «Русский язык» в тексте Примерной основной образовательной программы основного общего образования утверждается: «Изучение предмета «Русский язык»... нацелено на личностное развитие обучающихся, так как формирует представление о единстве и многообразии языкового и культурного пространства России, о русском языке как духовной, нравственной и культурной ценности народа» (Примерная основная образовательная программа...: Электронный ресурс). Поскольку русский язык является средством общения людей в социуме, в том числе средством обучения в школе, то его изучение «направлено на развитие и совершенствование коммуникативной компетенции (включая языковой, речевой и социолингвистический ее компоненты), лингвистической (языковедческой), а также культуроведческой компетенций» (Там же).

На разных этапах изучения русского языка проблема формирования всего комплекса лингвистических компетенций является весьма значимой, что обуславливает необходимость разработки новых подходов и принципов, методов и приемов обучения русскому языку.

В условиях распространения Интернета (и непредвиденного перехода на дистанционное обучение) важное место в образовании может занять технология образовательного квеста и её формы – web-квеста. Эта

технология набирает популярность в работе педагогов-практиков и все чаще становится предметом исследования в трудах ученых (Багузина 2012; Напалков 2014; Осяк 2015; Игумнова 2016 и др.). При этом, во-первых, наблюдаются противоречия в определении сущности этого методического явления, во-вторых, остается не вполне понятным вопрос о его дидактических возможностях и преимуществах перед традиционными методами обучения, в-третьих, в существующих УМК по русскому языку для средней школы не предусмотрено применение этой инновационной технологии и, наконец, в печатных и электронных публикациях учителей-словесников представлено чрезвычайно мало практических разработок, содержащих квесты. Все эти факторы и обуславливают **актуальность** предпринятого исследования.

Таким образом, **целью** нашего исследования является теоретическое обоснование целесообразности использования технологий квеста и web-квеста для формирования комплекса лингвистических компетенций на уроках русского языка и разработка образовательных квестов по стилистике и морфологии русского языка для средней школы. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1) на основе научной и научно-методической литературы определить понятие образовательного квеста, изучить возможности и преимущества использования последнего на уроках русского языка в средней школе, описать особенности организации квеста в процессе обучения;

2) разработать образовательные квесты по стилистике и морфологии русского языка.

Объект исследования – процесс обучения русскому языку в средней школе.

Предмет исследования – образовательный квест (в том числе web-квест) как технология, его дидактический потенциал в формировании лингвистических компетенций.

Конструирование обучающих квестов по стилистике и морфологии русского языка предполагает использование следующих **методов**: 1) **изучение** существующей **литературы** по проблемам компетентностного подхода к обучению; 2) **анализ** современных учебников и учебно-методических комплексов по русскому языку для средней школы на предмет возможностей сопровождения материала образовательными квестами; 3) **поиск** и **подбор** источников материала в сети интернет для создания квестов по стилистике и морфологии русского языка; 4) **метод конструирования** образовательных квестов для уроков русского языка в средней школе.

Материалом исследования послужили учебно-методические комплексы по русскому языку, рекомендованные Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, научные труды, посвященные проблеме формирования компетенций, методические работы, описывающие применение квестов на уроках русского языка в средней школе, а также интернет-ресурсы для обучения русскому языку.

В качестве **гипотезы** выдвинуто предположение о том, что применение обучающих квестов на уроках русского языка повышает результативность усвоения знаний по теме, способствует эффективному развитию лингвистических компетенций и реализует развивающие, обучающие и воспитательные цели.

Во всех учебно-методических комплексах, рекомендованных Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, сведения о русистике как науке и ее разделах представлены, однако степень их освещения в учебниках различна. Есть установки на использование игровых

методов обучения, но об образовательных квестах не упоминается. При этом в сети интернет можно найти немало web-квестов по разным школьным предметам: истории, географии, литературе, – однако образовательных квестов по русскому языку среди них чрезвычайно мало. Эти обстоятельства и определяют **новизну** нашей работы, которая заключается в следующем:

- проведено комплексное исследование современных нормативных документов (ФГОС, ФЗ «Об образовании...», Примерная основная образовательная программа основного общего образования и др.) и учебно-методических комплексов, рекомендованных Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, на предмет описания возможностей формирования лингвистических компетенций с помощью образовательных квестов;

- определены дидактические особенности применения квестов, среди которых использование элементов проектного метода, применение компьютерных технологий, разработка творческих заданий и т.д;

- выработаны концептуальные основы конструирования лингвистического web-квеста;

- разработан обучающий web-квест по стилистике русского языка в средней школе на платформе LIMDO для учащихся 8 и 9 классов;

- разработан и апробирован квест по теме «Путешествие в страну Местоимений» для учащихся 6 классов. По окончании данного квеста учениками составлены Интеллект-карта типов местоимений по соотношению с классами частей речи и Справочник разрядов местоимений.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что исследование вносит вклад в развитие теоретических оснований методики преподавания русского языка как родного и новой формирующейся области этой науки – компьютерной (или электронной) лингводидактики. Произведен анализ научной литературы, посвященной применению квестов в

образовании, уточнено содержание понятия *квест*. Обоснована целесообразность и эффективность использования технологии квеста для изучения стилистики и морфологии русского языка путем детальной характеристики преимуществ этой технологии.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования ее результатов в практике преподавания русского языка в школе, в вузовских курсах по методике преподавания русского языка, а также при составлении учебных пособий по этим курсам.

Содержание работы отражено в двух публикациях:

1. Использование технологии web-квест в учебном процессе // Проблемы филологии глазами молодых исследователей [Электронный ресурс]: материалы конф. студ., асп. и молодых ученых (г. Пермь, апрель 2018 г.) / Перм. гос. нац. исслед. ун-т. Электрон. дан. Пермь, 2018. С. 42–45.

2. Use of web-quest technology in the educational process // Иностранные языки в полилоге культур [Электронный ресурс]: материалы X науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых / под общ. ред. С.Л. Мишлановой, Н.В. Бисеровой, Е.Ю. Овчинниковой; Перм. гос. нац. исслед. ун-т. Электрон. дан. Пермь, 2019. С. 27–28.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав и заключения.

Во введении определяется актуальность данной работы, её цели и задачи, научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

В I главе «Возможности применения квеста как инструмента формирования лингвистических компетенций» дано определение понятия квеста, описаны дидактические особенности применения квестов на уроках русского языка, приведены основные классификации квестов и рассмотрены особенности организации образовательного квеста.

Глава II «Формирование лингвистических компетенций посредством квеста» содержит описание разработанных обучающих квестов (их целей, задач и структуры), а также методики работы с этими квестами.

В заключении формулируются выводы о проделанной работе.

В приложении представлены материалы сконструированных нами квестов, а также интеллектуальные карты и справочники, которые составили обучающиеся 6 классов МБОУ «Гимназия № 17» г. Перми в процессе прохождения квеста «Путешествие в страну Местоимений».

Глава I. Возможности применения квеста как инструмента формирования лингвистических компетенций

§ 1. История образования квест-технологии

Современное состояние науки и общества требует новой стратегии становления личности, новых средств мотивации к обучению, новых подходов к образованию. Стремительное развитие и изменение общества предполагает совершенствование приемов, методов и форм обучения.

Текст документа Национальной образовательной инициативы «Наша Новая школа» содержит следующее утверждение: «Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития» и «изучать в школах необходимо способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Каждый учащийся должен приобрести опыт самостоятельной деятельности, личной ответственности и уметь использовать их в дальнейшей деятельности, то есть овладеть ключевыми компетентностями, определяющими качество современного образования. В концепции модернизации российского образования на общеобразовательную школу возлагаются задачи формирования целостной системы универсальных знаний, умений и навыков» (Национальная образовательная инициатива: Электронный ресурс).

Достижению такого результата способствует принцип инновационности, реализуемый в том числе посредством использования новых технологий, например таких, как квест и его разновидность – web-квест, которые в условиях распространения интернета могут занять важное место в современном образовании.

Квест (англ. Quest) – буквально переводится как поиск, предмет поисков, поиск приключений. Можно сказать, что квест – головоломка, путешествие к поставленной цели через преодоление препятствий. Предполагается, что квесты появились уже в эпоху древних цивилизаций.

Чтобы достичь какой-либо цели, человеку приходилось справляться с трудностями, решать проблемы. Человек каждый день проходил своеобразный квест.

До некоторого времени квесты были связаны с жизненными ситуациями. Впоследствии квест стал способом развлечения. В конце XX века компьютерная компания «Sierra» запустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest, которые приобрели популярность у геймеров. Началось все с квестов, в которых главному герою нужно было решить определенную задачу, к примеру, обезвредить противника. Для того чтобы выиграть, герою следовало выполнить ряд сопутствующих заданий (найти меч или раздобыть снотворное, чтобы усыпить противника), а выполнение этих задач было в свою очередь связано с рядом новых действий и т.д.

Наряду с этим, во многих странах начали появляться развлекательные учреждения, где посетителям было предложено попробовать выйти из запертой комнаты, разгадав множество трудных загадок и выполнив определенные задания. Такие заведения стали называться «эскейп-румами». Таким образом, квесты стали завоевывать популярность в обществе (Василенко: Электронный ресурс).

В 1995 году Берни Додж, профессор Университета Сан-Диего, специалист по образовательным технологиям, предложил применять квест как образовательную технологию. Впоследствии она была усовершенствована практикующими педагогами. Исследование квест-технологии развил Томас Марч. Разработчик значительно детализировал понятие квеста в аспекте дидактики, описал функции квеста, методические особенности данной технологии и его дидактический потенциал.

В отечественных педагогике и дидактике тоже появляются работы, посвященные изучению и описанию квеста (Напалков 2014; Лечкина 2015;

Осяк 2015; Игумнова, Радецкая 2016 и др.). При этом в понимании и описании квеста разными учеными обнаруживаются существенные различия, с учетом этого образовательный тематический квест невозможно однозначно отнести ни к методам, ни к формам, ни к средствам, ни к технологиям обучения. Скорее всего, он является особой технологией, интегрирующей в себе различные формы, методы и даже упражнения.

Приведем несколько определений, существующих в современной науке. Так, Т.О. Лечкина рассматривает квест как вариант организации интерактивной образовательной среды (Лечкина 2015: 12). А.П. Гречухина (Гречухина 2017: 207) и З.Г. Абакарова (Абакарова 2015: 551–552) относят квест к интерактивным формам организации образовательной деятельности. Похожей точки зрения придерживается Ю.В. Калугина, относя квест к игровым формам обучения (Калугина 2015: 3497).

Следующий подход к пониманию квеста базируется на теории проектной деятельности, развитой в работах Е.С. Полат, И.А. Зимней, Т.Е. Сахаровой и др. В частности, квест как вид проектной деятельности рассматривают Г.А. Воробьев (Воробьев 2004: 5) и Э.Л. Емельянова (Емельянова 2013: 11). В свою очередь, С.А. Осяк уточняет это понимание, замечая, что «квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов» (Осяк 2015: Электронный ресурс). Поиск информации как основу квеста (мини-проекта) признает и А.А. Каравка (Каравка 2015: Электронный ресурс).

Таким образом, образовательный квест по разным основаниям можно отнести и к проектным, и к исследовательским технологиям обучения, которые подробно рассматриваются в работе О.Б. Даутовой, выделяющей, наряду с указанными, еще один вид – кейс-технологии, основанные на

использовании практических ситуаций для решения каких-либо проблем (Современные педагогические технологии 2019: 148). Дидактические принципы проведения технологии кейсов и квеста во многом сходны. Поэтому, мы склонны видеть в квесте и черты кейс-технологий.

В ряде исследований имеет место трактовка квеста как образовательной игры (Шабалина 2011: 21; Напалков 2013: 12 и др.). Квест в понимании этих исследователей не просто ролевая игра, а игра, которая включает информационный контент и предполагает, что учащиеся осуществляют поиск и отбор информации, размещенной на каких-либо интернет-ресурсах, а затем анализируют и систематизируют полученный материал, при необходимости дополняют его и представляют в виде целостной системы.

Образовательный контент и ресурсы для прохождения квестов, как правило, находятся в интернете. Термин *квест* используется сегодня применительно к интернет-технологиям, а значит, практически всегда ученые, говоря о технологии квеста, имеют в виду web-квест.

Так, Е.И. Багузина придерживается точки зрения, что web-квест – это «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета» (Багузина 2012: 4). С помощью этой технологии педагог может организовать интерактивную поисковую деятельность учеников, в ходе которой они ориентируются на самостоятельный поиск знаний, а также задавать параметры этой деятельности, контролировать ее выполнение. Такую точку зрения разделяет и О.В. Волкова, которая рассматривает квест как «вид информационных, проблемно-ориентированных заданий индивидуального или группового обучения, направленных на формирование и развитие навыков поисковой и исследовательской деятельности студентов в процессе освоения, исследования, обработки и презентации языкового учебного материала» (Волкова 2010: 12).

Наконец, последняя группа работ, о которой следует сказать, посвящена непосредственно технологии web-квеста, определяемого как «один из сложных типов учебных Интернет-ресурсов, представляющий собой сценарий проектной деятельности с использованием ресурсов сети Интернет» (Шульгина 2014: 4), включий «поиск, отбор, классификацию интернет-ресурсов», направленный «на организацию творческой деятельности учащихся» (Азимов 2012: 269) и – более того – «способный при наличии разработанного к нему методического аппарата эффективно интегрироваться в учебный процесс» (Толмачева 2015: 8).

Подчеркнем, что характерной чертой образовательных web-квестов является то, что информация, необходимая для индивидуальной или групповой работы учащихся, содержится на различных сайтах. При помощи гиперссылок ученики путешествуют в информационном пространстве, решая учебные задачи, выполняя представленные задания в процессе освоения какой-либо темы. Причем некоторые ссылки на ресурсы предлагаются преподавателем, а остальные – учащиеся должны найти сами, пользуясь поисковыми системами (Яндекс, Google и т.д). По завершении web-квеста ученики демонстрируют творческие работы в электронной или устной форме либо создают собственные web-страницы.

Проанализировав различные подходы к пониманию квеста, мы сделали вывод о том, что образовательный квест (в том числе web-квест) – это интегрированная педагогическая технология, допускающая элементы проектной, исследовательской деятельности, кейс-технологий и ролевой игры и содержащая в себе комплект обучающих и развивающих заданий, которые могут охватывать отдельную учебную тему, образовательную проблему, целый учебный предмет и даже несколько предметов (быть межпредметными / метапредметными). При выполнении этих заданий обучающиеся выполняют поиск необходимой информации или обращаются к подходящим ресурсам,

причем результатом является систематизация и обобщение учебного материала, представленного в виде целостной схемы (например, таблицы, диаграммы, интеллектуальной карты, облака слов, инфографики и т.д.).

В настоящее время преподаватели во всем мире используют квест как одну из эффективных образовательных технологий. Web-квест позволяет реализовать дидактические принципы наглядности, мультимедийности и интерактивности. Наглядность основана на способах познания окружающего мира путем привлечения не только зрительных, но и других органов чувств. Принцип реализуется посредством разнообразных форм: демонстраций, презентаций, рисунков, схем и т.д. Мультимедийность заключается в дополнении традиционных методов обучения использованием звуковых, анимационных и видео-эффектов. Интерактивность интегрирует все вышеперечисленные принципы и предполагает активное участие обучаемых в выполнении различных заданий, тем самым предоставляя им возможность развивать свои творческие способности.

§ 2. Дидактические особенности применения квестов

Результативность процесса обучения, мотивация ребенка к получению знаний – весьма значимые проблемы современной школы. Очень важно формировать у школьников компетентности, предполагающие умение самостоятельно получать знания, используя различные источники. Ученик должен иметь способность мобилизоваться и действовать в постоянно меняющейся внешней среде, должен уметь работать в команде, проявлять лидерские качества, уметь нестандартно мыслить. Образовательный квест может быть направлен на реализацию этих целей.

Квест как образовательная технология используется для разработки, конструирования чего-то нового. Учитель в этом случае становится консультантом, организатором деятельности учащихся. Он должен создать

условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся, мотивировать и поддерживать их инициативу.

Работа учеников с образовательным квестом направлена на достижение следующих целей:

- развивающая (развитие интереса к теме урока, предмету, развитие творческих способностей, умения работать в интернете, расширение кругозора)
- обучающая (вовлечение учеников в образовательный процесс, организация групповой и индивидуальной деятельности учащихся)
- воспитательная (развитие ответственности за свою работу) (Напалков 2014: 52).

Для того чтобы эти цели были достигнуты, учитель, разрабатывая образовательный квест или web-квест, должен не только провести анализ и отбор ресурсов, но и учитывать дидактические особенности применения квестов.

Оказывается, что образовательный квест базируется на проектном методе, который, в свою очередь ориентирован на достижение практического результата – на формирование не только знаний и умений, но и коммуникативных навыков. По мнению Е.С. Полат, цель проектного метода состоит в развитии познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитии критического и творческого мышления (Полат 2009: 38). Аналогичные цели преследует образовательный квест, сочетая в себе программный, групповой, коммуникативный и проблемный методы, а также метод беседы.

Учитель задумывает квест как вид образовательной деятельности, предполагающий, что информация, с которой работают учащиеся, – вся или частично – находится в различных источниках. Если имеется в виду

web-квест, то источниками информации будут являться сайты. Ученику даются различные задания, ориентированные на поиск материалов по той или иной теме, а также решение каких-либо учебных или познавательных проблем. Источники информации указываются преподавателем частично или в полном объеме. По завершении квеста ученики представляют отчеты в форме собственных web-страниц, докладов, творческих работ или самостоятельно разработанных заданий для одноклассников.

Прохождение web-квеста предполагает использование информационных компьютерных технологий и изучение ресурсов в сети интернет. Эти особенности помогают достичь многих образовательных целей: повысить мотивацию учащихся, приобщить детей к современным технологиям, наконец, дать ученику свободу для творчества, развить его поисковые навыки. Вся работа над проблемами таким образом приобретает черты проектной деятельности. К тому же сегодня можно наблюдать большое разнообразие мультимедийных приложений и цифровых образовательных ресурсов, среди которых различные мультимедийные обучающие программы, образовательные порталы, электронные коллекции методических разработок метапредметной направленности.

Таким образом, можно отметить следующие дидактические возможности квестов:

- развитие навыков информационной деятельности;
- развитие творческого потенциала;
- формирование информационной культуры;
- развитие коммуникативных умений;
- формирование мотивации учащихся;
- достижение метапредметных результатов.

Считаем необходимым выделить еще одну важную особенность применения квест-технологии. Известно, что во время учебного года в классе

учитель часто не успевает изложить материал изучаемой темы в течение одного урока. В таких случаях важно вместить в ограниченные по времени серии уроков непрерывный процесс изучения школьниками одной наиболее сложной темы. Это возможно при условии «расширения» дидактического пространства и времени: нужно вывести изучение русского языка за рамки уроков в сферу самостоятельной работы учащихся для того, чтобы организовать эту самостоятельную работу и управлять ею даже за пределами расписания уроков. В этом случае Е.И. Багузина предлагает использовать web-квест технологию, основное достоинство которой заключается в том, что она «позволяет дистанционно управлять учебным процессом, обеспечивая обучаемого необходимым учебным инструментарием, информацией и коммуникациями, стимулируя его высокую личностную включенность и деятельность самообучения» (Багузина 2012: 3).

Таким образом, образовательный квест может выступать как эффективное средство формирования у учеников лингвистических компетенций при изучении русского языка, если преподаватель будет поддерживать высокий уровень учебной мотивации с помощью системы специальных творческих заданий – мини-проектов, увеличивать объем содержания обучения русскому языку посредством научно обоснованного и методически продуманного подбора информационных ресурсов с учетом принципов наглядности, доступности, интерактивности и мультимедийности и в соответствии с возрастными особенностями учащихся. Квест-технология интегрирует оригинальную форму обучения с нетрадиционными методами обучения и контроля и позволяет дистанционно руководить самостоятельной работой школьников.

§ 3. Классификация образовательных квестов

В связи с тем что квест как педагогическая технология исследуется многими учеными и успешно используется педагогами, в науке предпринимаются многочисленные попытки классификации квестов. При этом за основу классификации берутся разнообразные критерии и основания.

С.Я. Осяк считает, что квесты могут быть организованы в различных пространствах: в классе, в школе, в парках, в музеях. В частности, можно организовать квесты на местности (так называемое городское ориентирование) и квесты с поиском тайников (геокэшинг) (Осяк 2015: Электронный ресурс).

Н.И. Сокол, обобщая различные идеи и подходы к классификации образовательных технологий, перечислил следующие типы квестов.

По форме проведения:

- компьютерные игры-квесты как жанр компьютерных игр; интерактивные истории от имени главного героя; у такой игры есть сюжет, а игрок решает задачи и головоломки для достижения определенных целей;
- web-квесты – это проблемные задания с элементами ролевой игры; чтобы достичь цели, участник использует интернет-ресурсы;
- QR-квесты – проблемные задания с использованием QR-кодов.
- медиа-квесты – ориентированы на поиск и анализ медиаресурсов (фото и видео квесты);
- квесты на природе.
- комбинированные квесты.

По режиму проведения квесты делятся на такие, которые проводятся в разных режимах: в реальном, виртуальном и комбинированном.

По сроку реализации различают квесты:

– краткосрочные. Целью краткосрочных квестов, которые выполняются в течение 1–3 занятий, является приобретение знаний и их включение в индивидуальную систему знаний;

– долгосрочные квесты, длящиеся от одной недели до месяца, направлены на то, чтобы ученик научился анализировать полученные знания, преобразовывать их, составляя собственные задания по теме (Сокол 2014: 139).

Е.В. Толмачева предлагает классификацию web-квестов, которая базируется на иерархии уровней коммуникативно-творческой активности обучающихся:

1) творческие (креативные) web-квесты – содержат реализацию определенного сценария в различных формах и жанрах, аргументацию обучающимися своей точки зрения на какую-либо проблему, поиск ответов на вопросы. Такой квест должен представлять собой непонятное и незнакомое ученикам;

2) конструкторские web-квесты – подразумевают поиск, систематизацию информации по изучаемой теме, а также разработку плана или проекта с учетом заданных условий;

3) компиляционные web-квесты – это не просто изложение найденного материала, но и представление его в новом формате. Учащиеся могут находить и излагать различные точки зрения на одну и ту же проблему, привлекать оппонентов на свою сторону и т.п.;

4) репродуктивные web-квесты – подразумевают представление учебных материалов других, предложенных учителем источников без их самостоятельной обработки (Толмачева 2015: 15).

Представленные классификации позволяют педагогам более эффективно разрабатывать web-квесты и внедрять их в образовательный процесс.

§ 4. Особенности организации образовательного квеста

В предыдущих параграфах мы определили понятие образовательного квеста, привели примеры существующих классификаций квестов и рассмотрели дидактические особенности применения образовательных квестов. Далее опишем структуру образовательного квеста, этапы организации и проведения квеста, рассмотрим виды заданий и инструменты для создания квестов.

4.1. Структура образовательного квеста

Преподавателю, который начинает разрабатывать образовательный квест, важно знать требования к нему, определить цели и задачи квеста, придумать сюжет игры. Все это будет составлять структуру квеста. От выбора структуры образовательного квеста будет зависеть весь сценарий игры.

Изучив работы методистов, описывающих структуру образовательного квеста, в том числе web-квеста, мы можем предложить список компонентов, которые обязательно должны быть разработаны и представлены пользователям. Например, С.А. Осяк считает, что структура образовательного квеста может быть следующей: а) введение (прописываются сюжет и роли); б) задания (указываются этапы, вопросы); в) порядок выполнения (говорится о бонусах и штрафах во время прохождения игры); г) оценка (подводятся итоги, выдаются призы) (Осяк 2015: 157).

С.В. Напалков отмечает, что качественный web-квест должен содержать несколько основных компонентов: 1) введение, которое содержит необходимую информацию о квесте; 2) интересное задание; 3) набор ролей; 4) список информационных ресурсов, предложенных учителем; 5) описание этапов выполнения задания; 6) руководство по организации и

систематизации материала; 7) итоговое занятие по теме, которое обобщает весь собранный материал (Напалков 2014: 12).

Результаты выполнения web-квеста обучающиеся могут оформить в виде письменного эссе или устного выступления, а также представить компьютерной презентацией или web-страницей.

Таким образом, основными элементами структуры образовательного квеста могут быть:

- **мотивирующее вступление**, содержащее также описание ролей и сценарий квеста;
- **задания**, подробно и четко описанные, с указанием формы, в которой должны быть представлены результаты выполнения заданий (web-страницы, творческие работы и т.п.);
- **список ресурсов** (печатных и электронных), качественных, авторитетных, то есть обязательно предварительно проверенных учителем;
- **описание критериев оценки заданий**;
- **заключение** – процедурный момент по окончании квеста, предполагающий подведение итогов и анализ деятельности учеников.

4.2. Этапы организации и проведения образовательного квеста

При проведении образовательного квеста учитель выполняет роль консультанта, организатора деятельности учащихся. Он должен создать условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучаемых, мотивировать их и поддерживать их инициативу.

Работая с данной технологией, и учителю и ученику нужно правильно выстроить последовательность действий.

Учителя-практики, активно использующие квесты в своей деятельности, Е.А. Магич и А.А. Скулачев выделяют три этапа, которые проходит учитель при разработке образовательного квеста:

1) формулировка главной идеи и педагогической цели. Главная идея «может быть заложена в игровую интригу всего ОК [образовательного квеста. – А.Л.]» (Магич, Скулачев 2015: 138); 2) составление аннотированного списка понятий, которыми должен овладеть обучающийся. У Е.А. Магич и А.А. Скулачева это называется «списком информации, которую школьники должны получить, выполняя задания» (Там же); 3) «создание маршрутного листа» (Магич, Скулачев 2015: 139), включающего задания теоретического и практического характера.

В другом источнике находим иную трактовку основных этапов подготовки и проведения квеста: 1) подготовительный (разработка заданий, подготовка раздаточного материала и т.д.), 2) основной (знакомство участников с правилами, выполнение заданий, подведение итогов), 3) рефлексивный (обсуждение результатов квеста с участниками) (Маслова, Поляков, Полякова 2019: 85–86).

Полагаем, что эти рекомендации будут полезны разработчикам образовательных квестов, в особенности молодым специалистам.

4.3. Виды заданий для проведения образовательного квеста

Разработка образовательного квеста – непростая задача для педагога. Каждый созданный квест должен достигать какую-либо цель: развлекательную, образовательную или воспитательную. Учителю также важно учитывать, какое пространство будет использовано для игры, сколько учеников будет принимать участие, нужны ли дополнительные помощники для проведения квеста, каким будет маршрут игры и какой результат должен получиться в конце квеста. В зависимости от этого в образовательный квест могут быть включены различные нестандартные по форме задания: ребусы, кроссворды, логические загадки, головоломки и т.п.

Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), определил следующие виды заданий, которые могут быть использованы в процессе выполнения web-квеста:

1. Пересказ – изучение, осмысление и обработка информации, полученной из представленных материалов на разных источниках в новом формате: создание презентации, плаката, справочника, кластера и т.д.
2. Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
3. Творческое задание – создание стихотворения, песни, видеоролика.
4. Компиляция – задание, обычно выполняемое в форме рассказа или собственного вывода на основе чужих исследований (почти то же, что пересказ).
5. Аналитическая задача – задание направлено на выявление взаимосвязей, установление причинно-следственных связей и т.д.
6. Детектив, головоломка – в задании собраны проблемы, загадки, интересные факты из любой научной области. Данные загадки необходимо разгадать.
7. Достижение консенсуса – выработка решения по актуальной, острой проблеме.
8. Оценка – обоснование определенной точки зрения.
9. Журналистское расследование – направлено на сбор, систематизацию и изложение информации в виде статьи журнала или газеты.
10. Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе каких-либо источников (В нашем переводе. – А. Л.) (Dodge 2001: 6–9).

В контексте перехода на дистанционное обучение многим педагогам пришлось воспользоваться обучающими платформами в Интернете. Задания

с таких сайтов, как Учи.ру, Фоксфорд, ЯндексУчебник, ЯКласс, также можно использовать при разработке квестов.

С.В. Напалков предлагает использовать в тематическом образовательном web-квесте поиск ответов на занимательные вопросы. Вопросы должны быть актуальными, интересными. А ответы на них должны пригодиться учащимся в дальнейшем изучении темы и быть ориентированы на житейский опыт. Вопросы для квеста могут быть следующими:

- встречается ли человек в быту (в повседневной жизни) с данной проблемой?
- в каких сферах производственной деятельности вероятнее всего человеку приходится встречаться с данной проблемой?
- в каких науках учёные непременно будут иметь дело с данной проблемой? (Напалков 2013: 18).

Поисково-познавательные задания, по мнению С.В. Напалкова, являются наиболее важной частью образовательного web-квеста. Тщательно подобранные задания должны быть увлекательными и выполнимыми, «должны побуждать учащихся мыслить и самосовершенствоваться» (Напалков 2014: 42).

4.4. Ресурсы для создания квестов

В условиях информатизации всех сфер общественной жизни процесс обучения требует расширения запаса средств. В современном обществе изменились взгляды на деятельность педагога: учитель теперь не просто носитель и транслятор знаний, а организатор деятельности учащихся по поиску, приобретению и усвоению новых знаний. Одной из основных тенденций информатизации в образовательной сфере оказывается создание цифровых образовательных ресурсов (далее также ЦОР). Данные ресурсы будут полезны при разработке образовательного квеста в том числе.

Для создания качественного образовательного web-квеста можно выбрать сайт, на котором есть специальная матрица (шаблон). Мы рассмотрели несколько платформ для создания web-квестов.

1. JIMDO – бесплатная система для создания сайтов и web-квестов, разработанная в Германии и имеющая восемь языков локализации. Платформа проста в использовании и допускает редактирование шестнадцати шаблонов. Но минус данной платформы в том, что она с недавнего времени перестала поддерживать русский язык – интерфейсы и все шаблоны доступны на английском языке.

2. Wix – это специализированный конструктор сайтов, имеющий специальный онлайн-редактор. С недавних пор стал русскоязычным и имеет несколько бесплатных шаблонов для создания сайта.

3. uCoz – универсальный, предназначенный для создания сайтов разного уровня сложности конструктор. Возможно бесплатное создание сайтов некоммерческих организаций (школ, больниц и т.д.). Имеет около трёхсот бесплатных шаблонов и еще пятисот платных. Однако, для полноценного использования платформы необходимо знание HTML/CSS.

4. Questie – приложение, предназначенное непосредственно для создания квестов. Возможно использование на смартфоне. Платформа позволяет создавать квесты с использованием технологий дополнительной реальности и геолокации. Участники могут исследовать город или любое другое место, участвовать в конкурсах и акциях.

5. Learnis – образовательная платформа для создания викторин, интересных упражнений и web-квестов. Имеет набор уже готовых заданий, которые можно адаптировать для любого предмета и любой темы.

Кроме сайтов и платформ для создания образовательных квестов, можно использовать социальные сети (Вконтакте, Telegramm и т.д.). Задания в этом случае составляются в обычных офисных приложениях типа Microsoft

Word и Microsoft PowerPoint, а затем публикуются в закрытых / открытых группах, беседах и чатах или предлагаются ученикам в распечатанном виде. В ситуации дистанционного обучения для проведения квеста был использован сервис онлайн-конференций Zoom.

Выводы по главе I

1. Принцип инновационности в современном образовании реализуется посредством использования новых технологий, например, таких, как квест и его разновидность – web-квест, которые в условиях распространения интернета получают всё большее распространение.

2. Образовательный квест – это интегрированная педагогическая технология, допускающая элементы проектной, исследовательской деятельности, кейс-технологий и ролевой игры.

3. Квест может выступать как эффективное средство формирования у учеников лингвистических компетенций при изучении русского языка при условии, что учитель поддерживает высокий уровень учебной мотивации, предлагает творческие задания, интенсифицирует процесс обучения русскому языку за счет самостоятельной работы с дидактически выверенными качественными информационными ресурсами и опирается при этом на принципы наглядности, доступности, интерактивности и мультимедийности.

4. Разработка обучающего квеста не нуждается в особых знаниях ПК или языка HTML. Создавать квесты можно на специальных сайтах, используя предложенные шаблоны, а также в социальных сетях или в обычном текстовом документе Microsoft Word.

Глава II. Образовательные квесты

по стилистике и морфологии русского языка

Ранее было отмечено, что в существующих учебно-методических комплексах для школы не предусмотрено использование такой образовательной технологии, как квест, хотя учителя с каждым годом всё чаще обращаются к ней. Мы разработали два образовательных квеста: 1) web-квест по стилистике русского языка «Знатоки стилистики» и 2) квест по морфологии «Путешествие в страну Местоимений» для учеников шестых классов. Морфология и стилистика присутствуют в школьной программе в течение всего периода обучения русскому языку. В этой главе представим характеристику обоих квестов и опишем результаты апробации квеста по морфологии в шестых классах МБОУ «Гимназия № 17» г. Перми, а также сформулируем выводы о дидактических возможностях последнего в процессе формирования языковедческой, коммуникативной и культуроведческой компетенций.

§ 1. Образовательный web-квест по стилистике русского языка

«Знатоки стилистики»

1.1. Цели и задачи web-квеста по стилистике русского языка

Разработанный нами web-квест «Знатоки стилистики» может использоваться на всех этапах обучения русскому языку: при изложении нового материала, при закреплении изученного, во время контроля. Квест рассчитан на учащихся 8 класса основной школы.

Основные задания квеста ориентированы на самостоятельный поиск информации по стилистике русского языка и создание упражнений по данному разделу.

Цель квеста – приобретение, усвоение и закрепление знаний по стилистике русского языка.

Конкретными **задачами** являются:

1. Исследование истории становления стилистики русского языка, изучение особенностей всех функциональных стилей, характеристика стилистических ресурсов, овладение основными стилистическими нормами.
2. Формирование лингвистических и информационной компетенций учащихся.
3. Развитие творческого потенциала учащихся.
4. Повышение мотивации учащихся к обучению и самообучению русскому языку.
5. Знакомство с различными Интернет-сервисами, обучение работе с ними, поиску, анализу и выделению полезной информации.
6. Выработка навыка составления упражнений в сервисе LearningApps.org.
7. Развитие у учащихся умения работать в группе, повышение коммуникативных навыков и чувства ответственности членов команды друг за друга.

Критерии оценки: При выполнении заданий преподавателем учитываются и оцениваются достоверность собранного материала, умение критически отбирать информацию, творческий подход к созданию упражнений, умение работать в команде.

1.2. Структура web-квеста «Знатоки стилистики»

Данная технология может использоваться учителем, не владеющим специальными знаниями и умениями в сфере программирования и ИКТ. Работа с квестом ведется в привычном для современного поколения интернет-пространстве.

По времени выполнения данный web-квест является краткосрочным (1–4 занятия):

1 занятие – инструктирование, знакомство с квестом, прохождение 1 уровня;

2 занятие – устные выступления по результатам прохождения 1 уровня;

3 занятие – знакомство со 2 уровнем квеста, прохождение 2 уровня;

4 занятие – выполнение разработанных на 2 уровне квеста упражнений по стилистике, подведение итогов.

По желанию учителя квест по стилистике может быть использован как долговременное домашнее задание.

Для создания web-квеста на тему «Знатоки стилистики» мы использовали систему JIMDO.

***Разработанный web-квест «Знатоки стилистики»
расположен по адресу:
<https://web-kwest-lobasheva.jimdo.com/>***

На странице «Главная» (см. рис. 1) представлено краткое введение, на странице «Правила» – пошаговая инструкция выполнения заданий. См. изображения основных элементов web-квеста в Приложении 1 этой работы.

Данный образовательный квест предполагает задания двух уровней. На странице «Уровень 1» ученикам предлагается выбрать одну из четырех ролей для выполнения заданий: историки, лингвисты, стилисты и корректоры (см. в Приложении 1).

Для прохождения первого уровня квеста на страничке «Сайты-помощники» представлен список интернет-ресурсов, на которых учащиеся могут найти информацию в соответствии с выбранной ролью.

*Рисунок SEQ Рисунок * ARABIC 1. Главная страница web-квеста "Знатоки стилистики"*

Такими ресурсами являются: энциклопедия «Кругосвет», универсальная энциклопедия Кирилла и Мефодия, словари и энциклопедии на сайте «Dic.academic.ru» и русский филологический портал «Philology».

На странице «Уровень 2» учащимся предлагается закрепить изученный материал: выбрать упражнение, которое они хотели бы создать, и поделиться по этому принципу на группы. Все упражнения создаются в среде LearningApps.org. По окончании работы команды обмениваются разработанными заданиями.

Кроме того, в структуру нашего квеста входит словарь, включающий материалы, которые будут полезны для выполнения заданий (см. Приложение 1 этой работы).

1.3. Методика работы с web-квестом

Преподаватель использует технологию web-квест на уроках русского языка в течение четырех занятий или в качестве домашнего задания.

Квест предполагает групповую работу учащихся. Каждому участнику предлагается выбрать для себя определенную роль: историк, лингвист, стилист и корректор. В зависимости от выбранной роли учащиеся делятся на команды.

На первом уровне каждая команда выполняет индивидуальное – предлагаемое именно ей – задание, которое сформулировано преподавателем.

Команда *историков* получает задание найти информацию об истории становления и развития стилистики, используя сайты-помощники.

Лингвисты должны найти определение понятия стилистических ресурсов, выбрать и описать стилистические ресурсы каждого уровня русского языка: 1) фразеологии; 2) морфологии; 3) словообразования; 4) синтаксиса; 5) средства словесной образности (лексический уровень языка); 6) синонимические средства (лексический уровень языка).

Каждому члену группы *стилистов* предлагается выбрать один из функциональных стилей русского языка и охарактеризовать его особенности – стилевые черты и языковые средства, которые их репрезентируют в текстах.

Команда *корректоров* должна найти определение понятия *стилистические нормы*, выявить основные нормы каждого стиля и привести примеры их нарушения.

После прохождения первого уровня web-квеста, команды готовят устные выступления по результатам своей работы.

На втором уровне квеста учащимся предлагается самостоятельно создать упражнение по стилистике в сервисе LearningApps.org. Каждой команде нужно выбрать одно из предлагаемых преподавателем упражнений:

1. Задание по истории стилистики предполагает создание упражнения «Хронологическая линейка». Для этого учащимся нужно внести в шаблон события и даты, отражающие историю становления и развития стилистики как науки.

2. Используя возможности сервиса LearningApps.org, в частности шаблон «Ввод текста», учащиеся составляют упражнение на соответствие «Угадай, кто это?». Они подбирают портреты знаменитых ученых, внесших весомый вклад в развитие стилистики. Остальным командам нужно будет угадать, кто изображен на портрете.

3. Упражнение «Викторина». Участники составляют тест-викторину из 20 вопросов, используя: а) наиболее яркие и интересные факты из истории стилистики, б) основные понятия и категории этого направления науки, в) стилистические ресурсы разных уровней языка.

4. «Стилистический кроссворд». Задача учеников – подобрать основные понятия и категории стилистики и, четко сформулировав их определения, составить кроссворд.

После разработки заданий группы учеников обмениваются получившимися упражнениями и выполняют их.

§ 2. Образовательный квест по морфологии русского языка

«Путешествие в страну Местоимений»

По программе С.И. Разумовской в четвертой четверти учебного года учащиеся 6 класса знакомятся с темой «Местоимение». Усвоение этой темы очень важно хотя бы потому, что она фигурирует в ЕГЭ. Ученики должны: иметь представление о местоимении как части речи, знать основные семантико-грамматические особенности и разряды местоимений, уметь употреблять их в устной и письменной речи; владеть навыком их правописания. Иными словами, в процессе работы с квестом ученики должны пополнить предметные компетенции – коммуникативную, языковедческую и культуроведческую.

2.1. Цели и задачи квеста по морфологии русского языка

Разработанный тематический квест «Путешествие в страну Местоимений» может использоваться как на этапе изложения нового материала, так и при закреплении изученного. Первые два задания квеста ориентированы на самостоятельный поиск информации по группам и разрядам местоимений. Третье задание практического плана заключается в выполнении упражнений по теме (см. Приложение 2).

Цель квеста – дать новые / дополнить имеющиеся знания о местоимении и его морфологических признаках, сформировать / совершенствовать умение находить местоимения в предложении, сформировать / совершенствовать навык правописания местоимений и их употребления в речи (ср. пример из: Медведева 2015: 13–14).

Задачами образовательного квеста «Путешествие в страну Местоимений» являются:

1) формирование лингвистических компетенций учащихся (коммуникативной, языковедческой и культуроведческой);

2) освоение навыка дистанционной работы по предмету «Русский язык»;

3) повышение мотивации учащихся к обучению и самообучению русскому языку;

4) знакомство с различными интернет-сервисами и обучающими платформами;

5) выработка навыка выполнения упражнений и взаимопроверки;

6) развитие умения работать в группе, повышение коммуникативных навыков и чувства ответственности членов команды друг за друга.

Критерии оценки: При выполнении заданий преподавателем учитываются и оцениваются достоверность собранного материала, умение критически отбирать информацию, умение работать в команде.

2.2. Структура квеста «Путешествие в страну Местоимений»

и методика работы с ним

Квест довольно прост по форме представления исходного материала, поэтому с ним сможет работать каждый учитель. Разработанный квест можно использовать при изучении темы в классе на традиционных уроках. При дистанционной работе теоретический блок и задания могут формироваться и публиковаться в обычном документе Microsoft Word, в соцсетях (Вконтакте), в мессенджерах (Telegram) или на личных сайтах (в блогах типа Blogger.com).

По времени выполнения данный квест является краткосрочным (4 занятия), ориентирован в большей степени на самостоятельную деятельность:

1 занятие – знакомство с квестом, обсуждение задания 1, деление учащихся на группы по грамматическим типам местоимений;

2 занятие – поиск и сбор информации, оформление интеллект-карт, ознакомление с заданием 2, деление учащихся на группы по разрядам местоимений;

3 занятие – поиск и сбор информации, создание коллективного справочника по разрядам местоимений, обсуждение задания 3;

4 занятие – подведение итогов квеста (в том числе рефлексия в форме анкеты).

Разработанный квест состоит из краткого введения и трех заданий. Первые два задания предполагают решение учащимися поисково-познавательных задач: поиск и отбор информации с использованием интернет-ресурсов, систематизация и обобщение полученного материала, его обогащение и представление в виде целостной системы. Третье задание квеста направлено на отработку полученных теоретических знаний. Таким образом, в основе квеста лежит целостный сценарий поисково-проектной деятельности обучающихся.

Опишем детально структуру разработанного квеста «Путешествие в страну Местоимений».

В теоретическом блоке актуализируются полученные ранее знания о местоимении как части речи (см. рис. 2). Эпиграф, включающий слова профессора А.А. Реформатского, заставляет учеников задуматься о роли, которую выполняет местоимение в языке и речи. В тексте даются дополнительные сведения о частоте употребления местоимений, об особом названии этой части речи. Акцентируется внимание учеников на отсутствие у местоимения особых морфологических, морфемных и синтаксических признаков. Содержится указание на выделяемые в лингвистической науке группы местоимений.

Поисково-познавательный блок представляет собой по существу микроисследование. Такие задания формируют навык работы с научно-популярной, справочной и учебной литературой, а также

интернет-источниками, поскольку ориентированы на поиск, сбор и обобщение материала. В заданиях указаны ссылки на те ресурсы, которые предварительно изучены и отобраны преподавателем.

Первое задание (см. рис. 3) ориентировано на поиск информации о группах местоимений по соотношению с другими частями речи. Для поиска информации предложены источники, из которых учащиеся могут собрать основные сведения о местоимениях-существительных, местоимениях-прилагательных, местоимениях-числительных и местоимениях-наречиях. После изучения этих источников каждая группа учащихся составляет текст-справку о группах местоимений по предложенному преподавателем плану. Результатом работы учеников становится интеллект-карта или кластер, содержащие полную информацию о каждой группе местоимений. Интеллект-карту можно создать в сервисах Canva, Mindmeister или в текстовом редакторе Microsoft Word.

Второе задание (см. рис. 4, 5) предваряет небольшое теоретическое вступление, в котором перечисляются разряды местоимений. Задание направлено на поиск и отбор информации об этих разрядах. Для поиска информации предложены общие источники, из которых учащиеся могут почерпнуть основные сведения о местоимении как части речи, и конкретные источники, содержащие материалы о каждом отдельном разряде. При изучении этих источников у учеников формируется представление о разрядах местоимений. Результатом работы учеников становится текст, содержащий полную информацию об отдельном разряде местоимений. Этот текст затем включается в коллективный справочник о местоимениях. Текст набирается в текстовом редакторе Microsoft Word.

Закрепляющий блок. Третье задание (см. рис. 6) предполагает также работу в группах. Оно включает комплекс упражнений, каждое из которых посвящено одному разряду местоимений. Группа обучающихся должна

выполнить все упражнения и выслать каждое из них на проверку той группе, которая изучала теорию по соответствующему разряду местоимений. Группы проверяют полученные упражнения и ставят оценки в заранее подготовленной таблице. Эта таблица поможет в подведении итогов квеста.

Выполнение третьего задания поможет учащимся закрепить полученные знания по теме, применить полученную теоретическую информацию на практике, сформировать умения анализировать языковые единицы и делать выводы, а также развить навык взаимопроверки.

Это задание предполагает соревновательный элемент, который способствует повышению интереса и мотивации учащихся. Каждая команда старается как можно лучше выполнить упражнения, каждый отдельный ученик чувствует ответственность за общекомандный результат.

Упражнения этого задания направлены на закрепление полученных знаний и овладение языковыми и речевыми умениями, то есть на формирование всего перечня лингвистических компетенций, указанных во ФГОСе: языковедческой, коммуникативной и культуроведческой.

Результаты проверки упражнений каждая группа выставляла в следующую таблицу (см. рис. 8). Эта таблица позволила: 1) учителю выявить типичные ошибки, а следовательно, проблемные, плохо усвоенные школьниками элементы изучаемой темы и – далее – использовать их для коррекции на следующих уроках, 2) ученикам увидеть свои результаты.

§ 3. Апробация квеста по морфологии русского языка в школе

При переходе на дистанционное обучение каждая школа Пермского края должна была определиться с формами работы, образовательными сайтами и платформами. В МБОУ «Гимназия №17» г. Перми учителям предоставили самостоятельный выбор ресурсов для прохождения учебных

программ: онлайн-уроки в Zoom, образовательные платформы Учи.ру, ЯндексУчебник, ЯКласс, Фоксфорд и др. Практика показала, что основной причиной довольно эффективного усвоения школьниками учебного материала стало комплексное использование учителями информационных ресурсов. Например, изучение нового материала в рамках онлайн-урока на платформе Zoom дополнялось последующей отработкой соответствующих навыков при решении карточек на платформе Учи.ру. Такая форма работы только отчасти способствовала развитию предметных лингвистических компетенций, поскольку отсутствовали групповая и самостоятельная формы работы.

Работа с разработанным квестом «Путешествие в страну Местоимений» позволила ученикам 6 класса не только усвоить материал за сравнительно короткий срок, но и выстроить общение, поработать в группе, проявить чувство ответственности по отношению к другим членам команды, а также развить способность к объективной оценке товарища. Причем задания выполнялись ребятами в разных группах, то есть каждому ученику удалось поработать с тремя-четырьмя разными одноклассниками.

Результатом выполнения первого задания квеста стала интеллект-карта о группах местоимений – так называемая «карта страны Местоимений» (см. рис. 9).

Ученики, пользуясь предложенными источниками, собирали информацию о значении и роли каждой из групп местоимений, приводили примеры употребления местоимений. Данный вид работы помог учащимся усвоить необходимые знания о языке как системе, обогатил словарный запас и грамматический строй речи учеников. Наряду с этим, ребята научились отбирать и систематизировать информацию, пользоваться ресурсами интернета.

Выполнение второго задания завершилось разработкой справочника о разрядах местоимения – «путеводителя по стране Местоимений» (см. рис. 10, 11). См. весь справочник в Приложении 4 этой работы.

В процессе работы над страницами справочника ученики потренировались работать в группах (коммуникативная компетенция), собрали не только основную информацию о каждом разряде местоимений, но и дополнительную интересную информацию. Например, сравнили морфологические признаки местоимений в русском, болгарском и английском языках, что способствовало формированию культуроведческой компетенции. Формированию языковедческой компетенции способствовала работа с

*Рисунок SEQ Рисунок * ARABIC 10. Титульный лист путеводителя*

орфографическими и пунктуационными нормами при использовании местоимений в речи.

В третьем задании ученики по группам выполняли задания, которые соответствовали каждому разряду местоимений. После этого ребята проверяли выполненные упражнения своих одноклассников и ставили баллы. Результаты работ оформили в таблице:

Таблица 1. Результаты выполнения упражнений

Название группы	Номер упражнения								
	№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9
Личные местоимения	5	5	5	4	4	4	5	5	5
Возвратное местоимение	5	5	5	4	4	3	4	5	5
Притяжательные местоимения	5	5	5	5	4	4	5	5	5
Вопросительные местоимения	5	4	5	5	4	5	5	5	4
Относительные местоимения	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Неопределенные местоимения	5	5	5	3	5	5	4	4	4
Отрицательные местоимения	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Определительные	5	5	5	4	5	5	5	4	5

Выполняя данное задание, учащиеся отработали полученные теоретические знания на практике, поработали с текстами, приобрели навык взаимопроверки. Полученные результаты говорят о том, что учащиеся шестых классов в целом усвоили знания по теме «Местоимение». Учителю необходимо обратить внимание на участников групп № 4, 5 и 6 – дополнительно отработать с ними некоторые подразделы. Кроме того, для всех учеников сформировать еще задания по личным, возвратному, вопросительным и неопределенным местоимениям, которые вызвали больше затруднений при выполнении упражнений.

После проведения квеста ученики поделились впечатлениями:

Арсений (6г): «Понравилось то, что можно работу разделить на несколько человек и как-то договориться, а минусы в том, что на контакт почти никто не выходит, и некоторые делают в первый день, а потом долго ждут остальных».

Даниил (6б): «Мне работа в парах не очень понравилась, так как у меня в команде работали в основном я и Юля, а Диана только скинула дз. Но в команде Антона он работал вообще один. Такой квест можно попробовать сделать в 7 классе, но только если все будут что-то делать, а не я один».

Антон (6б): «Мне очень понравилось заниматься в таком формате и познавать новое (находясь на самоизоляции)!»

Как показал опрос учеников о работе с образовательным квестом, некоторые ребята испытывали проблемы с построением коммуникации. Это может быть связано с тем, что школьники не привыкли работать в команде или им проще работать индивидуально, не обращаясь за помощью к

одноклассникам. Тем не менее, работа в форме квеста учащимся понравилась, так как они не просто собирали существующий материал по теме, но и перерабатывали, обобщали его, представляли в новой форме (интеллект-карте, справочнике).

Выводы по главе II

1. Представляется, что web-квест «Знатоки стилистики» поможет развить у учащихся способность к поисковой деятельности, сформировать интерес к учебной дисциплине и конкретной теме, развить творческие способности. В гуманитарных классах или классах с углубленным изучением русского языка разработанный нами образовательный web-квест «Знатоки стилистики» позволит ученикам самостоятельно найти дополнительные сведения по данной теме, эффективнее усвоить и закрепить полученные знания.

2. Образовательный квест по морфологии русского языка содержит задания и упражнения для самостоятельной групповой работы учащихся. Этот квест может являться как основным, так и дополнительным средством, которое учитель будет использовать в рамках существующих сегодня программ по русскому языку. Применение квеста «Путешествие в страну Местоимений» помогает развитию у учащихся не только предметных лингвистических компетенций, но и метапредметных.

3. Развитие навыка работы в группе, умения производить поиск и качественный отбор информации оказываются чрезвычайно важными свойствами человека. Работа с тематическим образовательным квестом не только способствует эффективному усвоению материала, но и позволяет активизировать внимание учеников, оптимизирует работу учителя, повышает объективность оценки и в целом реализует индивидуальный подход к учащимся.

Для учащихся физико-математической школы с абстрактно-логическим типом мышления работа над поисково-познавательными заданиями оказывается очень интересной, так как позволяет самостоятельно находить дополнительные сведения по изучаемой теме, перерабатывать полученную информацию (например, составлять схемы), эффективнее усваивать тем самым полученные знания.

Заключение

В ходе нашей работы было выяснено, что формирование лингвистических компетенций является обязательным условием усвоения учащимися знаний о русском языке. Анализ учебно-методических комплексов, рекомендованных Министерством Просвещения, показал, что все рабочие программы и учебники по русскому языку для основной школы базируются на компетентностном подходе и направлены на формирование коммуникативной, языковедческой и культуроведческой компетенций.

Для более эффективного развития лингвистических компетенций в современном образовании используются новые дидактические технологии: информационно-коммуникационные, игровые, кейс-технологии и квесты. Квесты имеют некоторые преимущества перед традиционными методами преподавания; их использование позволяет:

- активизировать внимание учеников и их стремление к новым знаниям,
- привить интерес и даже любовь к изучаемому предмету,
- развить аналитическое мышление и наблюдательность, интеллектуальный и творческий потенциал,
- сформировать бережное отношение к русскому языку и русской культуре,
- организовать самостоятельную работу школьников,
- совершенствовать их речевую деятельность.

В процессе работы над квестом учитель не объясняет новый материал, не передает знания, а направляет своих учеников, которые добывают знания самостоятельно. Использование этой технологии помогает учителю структурировать учебный материал, расширяет возможности представления материала (текст, фотография, рисунок, видеозапись, схема, таблица и пр.), расширяет набор учебных задач, повышает динамичность урока, кроме того,

при использовании специальных компьютерных программ позволяет быстро провести диагностику и автоматизировать контроль усвоения материала.

Разработанные нами образовательные квесты по стилистике и морфологии русского языка содержат задания и упражнения для самостоятельной работы учащихся в группах. Эти образовательные квесты могут являться как основным, так и дополнительным инструментом, который учитель будет использовать в рамках существующих сегодня программ по русскому языку.

По результатам апробации образовательного квеста «Путешествие в страну Местоимений» в шестых классах МБОУ «Гимназия № 17» г. Перми можно сделать вывод о том, что использование технологии квеста является эффективным средством для формирования лингвистических компетенций. Кроме обучающей, эта технология выполняет развивающую и воспитательную функции. При этом важно понимать, что использование квеста и других нетрадиционных технологий должно гармонично сочетаться с привычными, традиционными методами и приемами и опираться на принцип целесообразности.

Библиографический список

1. Dodge B. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest // Learning and leading with technology. 2001. Т. 28. № 8. С. 6–9.
2. LearningApps – создание мультимедийных интерактивных упражнений [Электронный ресурс] // URL: LearningApps.org (дата обращения: 03.03.2018).
3. Абакарова З.Г., Шамина Е.Н. Использование технологий веб-квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности студентов // Актуальные проблемы экспериментальной и клинической медицины: Материалы 73-й открытой научно-практической конференции молодых ученых и студентов ВолгГМУ с международным участием, посвященной 80-летию ВолгГМУ. Волгоград, 2015. С. 551–552.
4. Азимов Э.Г. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании русского языка как иностранного: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. Москва: «Русский язык». Курсы, 2012. 352 с.
5. Бабанский М.Ю. Избранные педагогические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с.
6. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: на примере студентов неязыкового вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2012. 24 с.
7. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии // Международный педагогический журнал «Предметник» [Электронный ресурс] // URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения: 12.04.2020).

8. Волкова О.В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Белгород, 2010. 22 с.
9. Воробьёв Г.А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Пятигорск, 2004. 20 с.
10. Гречухина А.П. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: сборник статей участников Международной научно-практической конференции. Арзамас, 2017. С. 207–210.
11. Емельянова Э.Л. Инновационные подходы в области обеспечения готовности студентов к академической мобильности: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2013. 25 с.
12. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие; Забайкал. гос. ун-т. Чита: ЗабГУ, 2016. 164 с.
13. Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. № 13. С. 3496–3500 [Электронный ресурс] // URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (дата обращения: 24.05.2020).
14. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Электрон. журн. «Мир науки». 2015. № 3 [Электронный ресурс] // URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения: 12.07.2017).
15. Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс] // URL: <https://megabook.ru> (дата обращения: 22.04.2018).

16. Кругосвет: универсальная научно-популярная энциклопедия [Электронный ресурс] // URL: <https://www.krugosvet.ru> (дата обращения: 22.04.2018).

17. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. № 1 (6). С. 12–14.

18. Линия УМК М.М. Разумовской. Русский язык (5-9) [Электронный ресурс] // URL: <https://rosuchebnik.ru/kompleks/umk-liniya-umk-m-m-razumovskoy-russkiy-yazyk-5-9/> (дата обращения: 22.01.2020).

19. Линия учебно-методических комплексов по русскому языку Т.А. Ладыженской, М.Т. Баранова, Л.А. Тростенцовой и др., 5-9 классы [Электронный ресурс] // URL: http://www.school-russia.prosv.ru/umk/5-9/info.aspx?ob_no=33778 (дата обращения: 12.05.2020).

20. Литневская Е.И., Багрянцева В.А. Методика преподавания русского языка в средней школе. М.: Академический проект, 2006. 590 с.

21. Магич Е.А., Скулачев А.А. Как создавать образовательный квест // Народное образование. 2015. № 1 (1444). С. 137–143.

22. Маслова А.Г., Поляков О.Ю., Полякова О.А. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник Вятского государственного университета. 2019. № 2 (132). С. 81–90.

23. Напалков С.В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Саранск, 2013. 26 с.

24. Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. 2014. № 8–2 (36). С. 51–53.

25. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» (утв. Президентом РФ от 4 февраля 2010 г. № Пр-271) [Электронный ресурс] // URL: <http://минобрнауки.рф/документы/1450> (дата обращения: 12.04.2020).

26. Осяк С.А. и др. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2 [Электронный ресурс] // URL: <https://www.science-education.ru/pdf/2015/1-2/302.pdf> (дата обращения: 12.05.2020).

27. Приказ № 632 от 22 ноября 2019 г. «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, сформированный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 28 декабря 2018 г. № 345» (Электронный ресурс) // URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/444714232cf3aff28e7b363309aa7fcb/download/2549/> (дата обращения: 16.08.2019).

28. Примерная основная образовательная программа основного общего образования (Электронный ресурс) // URL: <http://fgosreestr.ru/registry/primernaya-osnovnayaobrazovatel'naya-programma-osnovnogo-obshhego-obrazovaniya-3/> (дата обращения 06.08.2019).

29. Рабочая программа к учебнику под редакцией Е.А. Быстровой «Русский язык». 5 класс. М.: ООО «Русское слово – учебник», 2015. 136 с.

30. Роберт И.В. Современные информационные технологии в обучении: дидактические проблемы; перспективы использования. М.: ШколаПресс. 1994. 140 с.

31. Русский филологический портал (Электронный ресурс) // URL: <http://philology.ru/> (дата обращения: 15.03.2018).
32. Русский язык. 5–9 классы: рабочая программа / М.М. Разумовская и др. М.: Дрофа, 2017. 205 с.
33. Русский язык. Рабочие программы. Предметная линия учебников Л.М. Рыбченковой, О.М. Александровой, О.В. Загоровской и других. 5–9 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Л.М. Рыбченкова, О.М. Александрова. 2-е изд. М.: Просвещение, 2012. 108 с.
34. Русский язык. Рабочие программы. Предметная линия учебников Т.А. Ладыженской, М.Т. Баранова, Л.А. Тростенцовой и других. 5–9 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений. 12-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2011. 111 с.
35. Русский язык: 5 класс: учебник для общеобразовательных учреждений в 2 ч. / А.Д. Шмелев, Э.А. Флоренская, Ф.Е. Габович, Е.Я. Шмелева; под. ред. А.Д. Шмелева. М.: Вентана-Граф, 2012. 320 с.
36. Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс] // <https://dic.academic.ru/> (дата обращения: 11.04.2020).
37. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС / О.Б. Даутова, Е.В. Иванышина, О.А. Ивашедкина [и др.]. Санкт-Петербург: КАРО, 2019. 176 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [Электронный ресурс] // <http://www.iprbookshop.ru/89259.html> (дата обращения: 25.05.2020).
38. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6 (09). С. 138–140.
39. Спенсер Л.М., Спенсер С.М. Компетенции на работе. Модели максимальной эффективности работы: Пер. с англ. (1993). М.: НIPPO, 2005. 384 с.

40. Толмачева Е.В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2015. 25 с.

41. УМК «Сферы» по русскому языку и литературе (авт. Д.Н. Чердакова, А.И. Дунев, Л.А. Вербицкая) [Электронный ресурс] // URL: <http://sfery.ru/ruslit/about/> (дата обращения: 05.03.2020).

42. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден Приказом Минобрнауки России № 413 от 17 мая 2012 г.) [Электронный ресурс] // URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/8f549a94f631319a9f7f5532748d09fa> (дата обращения: 05.07.2019).

43. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 12.10.2019)

44. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты // Интернет-журнал «Эйдос». 2002. 23 апреля. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm> (дата обращения: 01.07.2019).

45. Черепанова Л.В. Формирование лингвистической компетенции школьников в основной общеобразовательной школе (теоретические основы): автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 2005. 58 с.

46. Шабалина А.Н. Методика формирования речевого имиджа лидера студенческого самоуправления: автореф. дис. ... канд. техн. наук. Москва, 2011. 25 с.

47. Шульгина Е.М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2014. 25 с.

48. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

