

**ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ
ФОРМИРОВАНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ
СТУДЕНТОВ**

Буранова Нилуфар Шавкатовна

Преподаватель кафедры «Узбекского языка и литературы, языков»

Андижанский государственный медицинский институт

Аннотация: в статье рассматривается современная педагогическая технология – квест. В концепции модернизации узбекского образования на вуз возлагаются задачи формирования целостной системы универсальных знаний, умений и навыков. Достижению такого результата способствует принцип инновационности, реализуемый 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.

Ключевые слова: квест, современные технологии, лингвистические компетенции, инновации.

**APPLICATION OF QUEST IN RUSSIAN LESSONS TO FORM
STUDENTS' LINGUISTIC COMPETENCES**

Buranova Nillufar Shavkatovna

teacher of the department “Uzbek language and literature”

Andijan State Medical Institute

Abstract: the article deals with modern pedagogical technology – a quest. In the concept of modernization of Uzbek education, the university is entrusted with the task of forming an integral system of universal knowledge, skills and abilities. The achievement of this result is facilitated by the principle of innovation, implemented through the use of new technologies, for example, such as the quest and its variety is the web-quest, which, in the context of the spread of the Internet, can take an important place in modern education.

Key words: quest, modern technologies, linguistic competencies, innovations.

**TALABALARNING LINGVISTIK KOMPETENTSIYALARINI
RIVOJLANTIRISH UCHUN RUS TILI DARSLARIDA KVESTDAN
FOYDALANISH**

Buranova Nilufar Shavkatovna

O‘zbek tili va adabiyoti, tillar kafedrası o‘qituvchisi

Andijon davlat tibbiyot instituti

Annotatsiya: maqolada zamonaviy pedagogik texnologiya – kvest muhokama qilinadi. O‘zbekiston ta’limini modernizatsiya qilish konsepsiyasida OTM oldiga umuminsoniy bilim, ko‘nikma va malakalarning yaxlit tizimini shakllantirish vazifasi yuklangan. Ushbu natijaga erishishga yangi texnologiyalarni qo'llash orqali amalga oshiriladigan innovatsiya printsipi yordam beradi, masalan, kvest va uning xilma-xilligi – Internetning tarqalishi kontekstida o‘z vazifalarini bajarishi mumkin bo‘lgan veb-kvest zamonaviy ta’limda muhim o‘rin tutadi.

Kalit so‘zlar: kvest, zamonaviy texnologiyalar, lingvistik kompetensiyalar, innovatsiyalar.

Введение. 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.

Сегодня каждый студент 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 узбекского образования на вуз возлагаются задачи формирования целостной системы универсальных знаний, умений и навыков.

Достижению такого результата способствует принцип инновационности, реализуемый 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 проходит своеобразный квест. До некоторого времени квесты были связаны с жизненными ситуациями.

Материалы и методы. В 1995 году Берни Додж, профессор Университета Сан-Диего, специалист по образовательным технологиям, предложил применять квест как образовательную технологию [1]. 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 педагогике и дидактике тоже появляются работы, посвященные изучению и описанию квеста. Приведем несколько определений, существующих в современной науке. Так, Т.О. Лечкина рассматривает квест как вариант организации интерактивной образовательной среды. А.П. Гречухина и З.Г. Абакарова относят квест к интерактивным формам организации образовательной деятельности [4]. Похожей точки зрения придерживается Ю.В. Калугина, относя квест к игровым формам обучения.

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 и Э.Л. Емельянова. 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. Поиск информации как основу квеста (мини-проекта) признает и А.А. Каравка.

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. 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; Напалков). 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 [5, 6], 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» [2]. 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» [3].

Результаты. Дидактические особенности применения квестов.

Результативность процесса обучения, мотивация учащегося к получению знаний – весьма значимые проблемы современного образования. Студент 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 обучаемых, мотивировать и поддерживать их инициативу.

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. Студенту 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 сокурсников.

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 студентов.

Обсуждение. 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» (Магич, Скулачев);
- 2) составление аннотированного списка понятий, которыми должен овладеть обучающийся. У Е.А. Магич и А.А. Скулачева это называется «списком информации, которую студенты должны получить, выполняя задания» (Там же);
- 3) «создание маршрутного листа» (Магич, Скулачев), включающего задания теоретического и практического характера.

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 [1].

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.

Выводы. Таким образом, выяснено, что формирование лингвистических компетенций является обязательным условием усвоения учащимися знаний о русском языке. 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. Использование этой технологии помогает учителю структурировать учебный материал, расширяет возможности представления материала.

Литература:

1. 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.

2. Буранова, Н. Ш. Внеклассное чтение на уроках литературы в средних классах. *Periodica Journal of Modern Philosophy, Social Sciences and Humanities*, 5, 2022, 166-171.
3. Буранова, Н. Ш. Новая педагогическая технология "Тонкие и толстые вопросы" на уроках внеклассного чтения. *Universum: психология и образование*, (8 (86)), 2021, 4-6.
4. Буранова, Н. Ш. Методика организации научно-исследовательской деятельности учащихся средней школы. Актуальные научные исследования в современном мире, (4-7), 2021, 122-125.
5. Волкова О.В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: автореф. дис. канд. пед. наук. Белгород, 2010. 22 с.
6. Гречухина А.П. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС. Арзамас, 2017. С. 207–210.
7. 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.
8. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6 (09). С. 138–140.