

RU

«Живой» квест как способ пополнения словарного запаса на занятиях по русскому языку как иностранному

Непомнящих Е. А.

Аннотация. В статье представляется описание использования на занятии по русскому языку как иностранному квест-технологии, в частности «живого» (реал-) квеста, направленного на пополнение словарного запаса обучающихся. Целью исследования является создание методической разработки на основе квест-технологии при обучении новой лексики с целью формирования у обучающихся навыка вербализовывать номинации предметов окружающего пространства. Научная новизна работы заключается в разработанной методике подготовки и проведения «живого» квеста, направленного на пополнение словарного запаса иностранных студентов, изучающих русский язык. В результате доказано, что использование «живого» квеста на занятии повышает мотивацию обучающихся к изучению языка путем их активного вовлечения в игровое занятие и закрепления положительных эмоций от процесса обучения, воздействия на их эмоциональный интеллект, создания благоприятной атмосферы, способствующей преодолению языкового барьера, нивелированию отрицательных эмоций от процесса заучивания новых слов.

EN

Live-action quest as a way to expand vocabulary in Russian as a foreign language classes

E. A. Nepomnyashchikh

Abstract. The paper describes the use of quest technology, specifically a live-action quest, in Russian as a foreign language classes, aimed at expanding students' vocabulary. The research aims to create guidance materials based on quest technology in teaching new vocabulary with the goal of developing students' ability to verbalize the names of objects in the surrounding space. The scientific novelty of the work lies in the developed methodology for preparing and conducting a live-action quest aimed at expanding vocabulary among foreign students learning Russian. As a result, it is proved that the use of a live-action quest during language classes increases learner motivation by actively involving students in a game-based activity and strengthening positive emotions from the learning process, influencing their emotional intelligence, creating a favorable atmosphere that promotes overcoming the language barrier, and mitigating negative emotions from the process of memorizing new words.

Введение

В современной системе образования происходят значительные изменения, прежде всего, в связи с тем, что изменились сами обучающиеся. Очевидно, что для так называемого поколения Z необходимы новые технологии обучения, позволяющие учитывать особенности обучающихся. Исследователи отмечают, что современному поколению свойственны «погруженность в цифровой мир, гиперактивность, принятие мультикультурности, клиповое мышление, визуальное восприятие информации, забота о собственной безопасности в сети и в жизни» (Хангельдиева, 2018, с. 50).

Главной целью современного образования является формирование у обучающихся компетенций, проявляющихся в развитии творческого и критического мышления, принятии самостоятельных решений, отборе необходимой информации. Современные образовательные стандарты «предполагают реализацию компетентного подхода к обучению, предусматривающего усиление практико-ориентированной составляющей процесса обучения и его направленность на развитие не только коммуникативной, но и лингвострановедческой и социокультурной компетенций будущего специалиста, а также широкое использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий» (Калугина, Мустафина, 2015, с. 3496).

Преподаватель должен выбирать такие формы организации учебного процесса, которые позволили бы сделать обучение максимально увлекательным и эффективным, поскольку одной из главных проблем современного образования является потеря мотивации. Современному преподавателю необходимо использовать на занятиях различные инновационные технологии, способствующие непринужденному освоению языка обучающимися, созданию комфортной атмосферы за счет снятия психологического напряжения. Само по себе языковое образование предполагает большую самостоятельную работу над пополнением словарного запаса, поэтому очень важной является задача преподавателя сформировать у обучающихся навык осознанного самостоятельного овладения лексическими средствами изучаемого языка как непосредственно на занятиях, так и в свободное время. Среди инновационных технологий особой популярностью пользуются игровые технологии и, в частности, квест как одна из креативных форм организации занятия по русскому языку как иностранному (РКИ).

Задачами исследования стало:

- описание теоретических основ квест-технологии при обучении языкам в целом и русскому языку как иностранному в частности;
- исследование способов организации учебного занятия по РКИ с использованием «живого» квеста;
- создание методической разработки занятия по РКИ на основе «живого» квеста при изучении новой лексики.

В работе использованы следующие методы исследования: индуктивный метод анализа – для изучения теоретических основ и методической ценности образовательных квестов, системный метод – для систематизации изученной методической литературы, классификационно-типологический метод – при изучении классификаций образовательных квестов, педагогическое наблюдение и метод внедрения результатов исследования в педагогическую практику – при проведении учебного занятия на основе созданной методической разработки, изучение продуктов деятельности и метод обработки данных – при анализе опыта и результатов применения методики пополнения словарного запаса на основе «живого» квеста.

Теоретической базой исследования послужили публикации современных методистов, в которых рассматриваются теоретические основы квеста (Будаева, Григорьева, Шмакова, 2021; Волкова, Лысова, 2019; Игумнова, Радецкая, 2016; Калугина, Мустафина, 2015; Москалева, Галиулина, Богородский, 2019; Осяк, Султанбекова, 2015; Сокол, 2014), игра как основа квест-технологии (Стронин, 1981; Филиппов, 2020; Хангельдиева, 2018), практические аспекты организации и проведения квестов при обучении русскому языку как иностранному (Владимирова, Иванова, 2019; Иванова, 2013; Коломейцева, Шмалько-Затинацкая, 2021; Меркурьева, 2017; Ревко-Линардато, 2017; Холодкова, 2020).

Практическая значимость исследования заключается в том, что представленная в статье методика проведения «живого» квеста может быть использована на любом уровне обучения русскому языку как иностранному в рамках любой темы, которая связана с пространством, как эффективный способ пополнения словарного запаса обучающихся.

Обсуждение и результаты

В современной методике особой популярностью пользуются квесты как одна из инновационных технологий. Искусственно создаваемые в квесте коммуникативные ситуации воспринимаются обучающимися «как нечто “реальное” и “полезное”, что ведет к повышению эффективности познавательного процесса» (Калугина, Мустафина, 2015, с. 3497).

Понятие «квест» (“quest”) в переводе с английского означает «поиск, поиск приключений». Аналоги современных квестов можно проследить в литературе Средневековья: главные герои таких произведений – доблестные и отважные рыцари – отправлялись на поиски пропавших вещей или людей. Героев подстерегали серьезные испытания, справившись с которыми, они достигали цели. Также в литературе жанра «фэнтези» герои проходили своеобразные квесты, которые там рассматривались как «путь в пространстве души и поисках себя и обретения внутренней гармонии» (Меркурьева, 2017, с. 99). Если мы обратимся к русскому фольклору, то и здесь обнаружим истоки квеста как своеобразного реального трехэтапного приключения, в которое попадали главные герои большинства русских народных сказок.

В конце XX века квест начали применять в области педагогики как особую форму организации учебного процесса.

Понятие «образовательный квест» сегодня широко используется в педагогике и методике обучения различным дисциплинам, в том числе при обучении языкам. Образовательный квест – это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.» (Осяк, Султанбекова, 2015, с. 152).

Квесты относятся к игровым технологиям. Современные методисты, вслед за М. Ф. Строниным, понимают игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (1981, с. 3). Игра на занятиях при изучении языка трактуется как «учебная, игровая и речевая деятельность одновременно, прием перенесения ситуации из реального общения в аудиторию» (Филиппов, 2020, с. 111). Главное отличие квеста от игры заключается в том, что квест предполагает прохождение определенного территориального маршрута, выстроенного на последовательном выполнении заданий, ориентированных на общую цель.

В образовательном квесте интегрированы методические приемы, относящиеся к различным образовательным технологиям: игровым, проблемным, информационным, проектным, продуктивным и т. д. Сюжет квеста (легенда) имеет игровую основу, так как воссоздает условия вымышленной ситуации; структура квеста строится на основе проблемного задания; использование гаджетов или интернет-ресурсов говорит о пересечении с информационной технологией; результатом прохождения квеста может быть не только разгадка ключевого кодового слова, задания или находка предмета, но и различного рода мини-проекты, видеоролики, презентации и т. д.

Итак, в результате прохождения образовательного квеста индивидуально или в командной (групповой) форме происходит активизация имеющихся и/или получение новых знаний. Квесты традиционно являются групповыми, поскольку работа в группе при изучении языка признается более эффективной, поскольку создает необходимые условия для речевого взаимодействия.

Традиционно квест состоит из следующих элементов: введения, описывающего так называемую легенду – сюжетную линию квеста, а также план работы, роли участников и при необходимости распределение на команды; заданий (ролевых заданий квеста, вопросов, этапов); условий прохождения квеста (штрафы, бонусы); подведения итогов, включающих подсчет баллов, работу над ошибками, награждение победителей.

Для успешного прохождения обучающимися всех этапов образовательного квеста необходимо методологически правильно выстраивать его структуру. В этом педагогу может помочь технологическая карта образовательного квеста (Игумнова, Радецкая, 2016, с. 317).

Исследователь И. Н. Сокол (2014, с. 139) дифференцирует образовательные квесты по форме проведения на компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, квесты на местности с элементами ориентирования, квесты в замкнутом помещении, квесты на местности с элементами краеведения, комбинированные квесты, «живые» квесты.

Особенно популярны сегодня так называемые «живые» квесты, квесты в реальности или реал-квесты. «Живой» или реал-квест – это «сюжетно-поисковая игра с четко поставленной задачей, правилами, целью которой является повышение знаний и умений обучающихся в настольной или подвижной форме» (Иванова, 2013, с. 2). Следует отметить эффективность использования таких квестов при обучении иностранным языкам, поскольку они «строятся на коммуникативном взаимодействии между учащимися, способствуют развитию аналитических способностей студентов, развивают навыки поиска и анализа информации» (Иванова, 2013, с. 2), а также «обладают мощным дидактическим потенциалом, отвечая таким важным принципам, как принцип деятельности, принцип творчества, принцип психологической комфортности» (Холодкова, 2020, с. 101).

«Живой» образовательный квест представляет собой сюжетно-поисковую игру с четко обозначенными правилами и целью, в результате достижения которой обучающиеся в подвижной, нестандартной, увлекательной форме получают знания и умения. Командная форма проведения «живых» квестов приносит дух соревновательности и работает на сплоченность участников каждой команды. В основу легенд таких квестов могут быть положены сюжеты известных фильмов, сериалов, компьютерных игр. Также можно создавать уникальные авторские сценарии для решения конкретных задач.

На сегодняшний день в методике обучения русскому языку как иностранному представлены методические разработки проведения нескольких видов «живых» квестов:

- музейных: «Прогулки по Русскому музею» (Владимирова, Иванова, 2019), квест в музей им. А. М. Горького (Москалева, Галиулина, Богородский, 2019), «Тайна трех дверей» (Ревко-Линардато, 2017);
- квестов-путешествий: «Общежитие» (Холодкова, 2020), «Мы знаем Петербург» (Коломейцева, Шмалько-Затинацкая, 2021), «Квест-путешествие по улицам города Великие Луки» (Иванова, 2013).

Методические разработки музейных квестов и квестов-путешествий, по мнению исследователей, необходимы в связи с проблемой социокультурной адаптации, интеграции компонентов культуры, то есть передачи фоновых знаний в доступной увлекательной форме при формировании лингвострановедческой и коммуникативной компетенции. Задания таких квестов основаны на принципах «наглядности, научности, профессиональной направленности, актуальности и новизны информации» (Владимирова, Иванова, 2019, с. 186). Образовательный потенциал описанных квестов заключается в приобщении иностранных обучающихся к культуре России посредством самостоятельной познавательной деятельности. Задания подобного рода квестов состоят из исторических или логических задач, шарад, стихотворных, музыкальных или традиционных загадок. Один из главных приемов создания квестовой «подсказки» – составление слов из набора букв.

Большинство представленных в методической литературе «живых» квестов содержат региональный компонент, что ограничивает возможность использования данных методических разработок преподавателями других городов. Кроме того, целью указанных квестов, как правило, является формирование лингвострановедческой и/или коммуникативной компетенции, что, по сути, отражает общую цель всего образовательного процесса при обучении языку.

На наш взгляд, главная трудность в освоении языка – это большой объем лексики, которым иностранец должен овладеть за относительно непродолжительный срок. Мотивация обучающихся теряется, когда задача начинает казаться им невыполнимой. В этой ситуации преподаватель должен продемонстрировать приемы, методическая ценность которых заключается в легком запоминании незнакомых слов. Известно, что «запоминание слов напрямую зависит от эмоций», то есть «чем ярче впечатления от занятия, тем больше лексического материала будет усвоено» (Будаева, Григорьева, Шмакова, 2021, с. 42). Воздействовать на эмоциональный интеллект можно посредством нестандартно организованного учебного занятия – «живого» квеста.

Как правило, в реал-квестах создается искусственное тематическое пространство. Мы же предлагаем обучающимся «лексически освоить» то пространство, в котором они находятся, чтобы в дальнейшем у них формировался навык самостоятельной познавательной деятельности, в результате которой они могли бы пополнить свой словарный запас.

Методическая разработка: «Живой» образовательный квест «Тайна 105 аудитории».

Цель – пополнение словарного запаса, активизация грамматических навыков.

Актуальность обусловлена трудностью запоминания новых слов, негативными эмоциями, связанными с процессом заучивания лексики, потерей мотивации к изучению языка.

Новизна: представлена методика обучения лексике на основе «живого» квеста.

Целевая аудитория – иностранные студенты, осваивающие русский язык на уровне А2.

Количество команд – 2.

Легенда. В нашей группе 10 студентов. Вы знаете имя каждого из них. Но имя есть не только у человека, но и у каждого предмета. Посмотрите вокруг. Здесь много предметов. И все они знают вас, потому что вы встречаетесь с ними каждый день. А знаете ли вы их «имена»? Итак, сегодня «День знакомств». *Познакомиться* = *узнать*. Что значит «Мы с тобой *знакомы*»? Это значит «Я тебя *знаю*». Если вы хотите *знать* русский язык, вам надо каждый день *знакомиться* с новыми предметами – *узнавать* их имена.

Начальный этап, направленный на знакомство с новой лексикой. Преподаватель озвучивает легенду квеста и пишет на доске слова, обозначающие предметы, находящиеся в аудитории: *доска, маркер, окно, подоконник, жалюзи, проектор, пульт, выключатель, розетка, ноутбук, мышь, принтер, парты, шкаф, полка, книги, тумбочка, карта, плакат, дверь, ручка* (дверная) и т. д. Обучающиеся записывают в тетрадь слова, переводя их на родной язык.

Основной этап, в рамках которого выполняются задания квеста.

Задание 1. Преподаватель дает каждой команде набор стикеров и маркеры двух цветов, например черные и зеленые (для каждой команды один цвет). Обучающиеся должны написать на стикерах слова, обозначающие предметы, находящиеся в аудитории, приклеивая их к соответствующему предмету. На этом этапе побеждает команда, которая быстрее выполнила задание. Время выполнения можно ограничить.

Задание 2. Из каждой команды выбираются два участника. Один обучающийся должен указать на любые 5 предметов, а второй (сокомандник) – озвучить их наименования, не пользуясь тетрадью или подсказками на стикерах. Далее участники меняются ролями: второй указывает на предметы, а первый их называет. Происходит подсчет баллов. Побеждает команда, участники которой допустили наименьшее количество ошибок.

Задание 3. Преподаватель предлагает каждой команде отклеить 5 любых стикеров и после этого озвучивает задание – написать к каждому из этих слов предложение по следующей модели: «...нужен, чтобы... (инфинитив)...». Например, «Проектор нужен, чтобы показывать фильмы». Участники озвучивают написанное. Балл получает команда, которая выполнила задание быстрее и правильнее.

Задание 4. Из первой команды выбирается участник, который, пользуясь тетрадью, называет на родном языке слово, на которое лазерной указкой показывает участник команды соперников. Участники первой команды должны озвучить наименования указываемых и переводимых предметов, не пользуясь тетрадями. Баллы получает команда, которая более успешно справилась с заданием.

Подведение итогов. Подсчет баллов, награждение команды-победителя.

Задания квеста, выстроенные подобным образом, помогают обучающимся многократно устно воспроизвести новые лексические единицы, что способствует их запоминанию, закрепить их значения в игровой подвижной форме. Легенда квеста – «знакомство» с окружающим пространством – сформулирована таким образом, чтобы нивелировать в сознании обучающихся негативные эмоции, связанные с заучиванием слов. В завершении урока можно предложить обучающимся домашнее задание: обозначить стикерами предметы, находящиеся в их комнате дома. Это поможет выработать у обучающихся привычку вербализовывать номинации попадающих на глаза предметов, тем самым постоянно пополняя свой словарный запас.

Аналогичный «живой» предметный квест можно проводить с использованием проектора: на экран выводится большое изображение конкретного пространства, например комнаты, ванной, кухни, фотография одной из улиц города, план-схема корпусов университета и т. д. Обучающиеся могут приклеивать стикеры прямо на доску, на которую проецируется изображение. Задания можно расширить в зависимости от особенностей конкретного пространства.

Опыт проведения подобных «живых» квестов показывает, что обучающиеся охотно включаются в учебный процесс, запоминание новых слов преподносится как знакомство с окружающим пространством, инициаторами которого выступают сами студенты, у них формируется привычка называть попадающие на глаза предметы, что способствует пополнению лексического запаса.

Итак, «поиск новых идей обеспечения интерактивности не только в виртуальной, но и реальной среде» (Холодкова, 2020, с. 101) способствовал широкому распространению квест-технологии в методике обучения РКИ. На сегодняшний день квесты широко внедряются в образовательный процесс, что требует от педагога высоких знаний проектирования и организации данной технологии, а также способов совершенствования ее эффективности «при подготовке обучающегося к самореализации и профессиональной востребованности в социуме» (Волкова, Лысова, 2019, с. 125). В связи с широким распространением квестов в сфере образования современные исследователи-методисты предлагают выделить новое научное направление – квестологии,

то есть науки о квестах (Волкова, Лысова, 2019), которая может рассматриваться как новый формат обучения при помощи квестов. По мнению исследователей, это позволит не только разнообразить традиционные формы проведения занятий, но и изменить образовательное пространство в соответствии с требованиями сегодняшнего дня и особенностями современных обучающихся, которые должны становиться активными участниками образовательного процесса.

Таким образом, представленная в рамках данной статьи методика подготовки и проведения «живого» квеста, направленного на пополнение словарного запаса иностранных студентов, изучающих русский язык, способна повысить мотивацию обучающихся за счет нивелирования негативных эмоций, связанных с заучиванием новой лексики. Методика основана на выработке у обучающихся навыка называть окружающие предметы действительности и таким образом закреплять сигнификативно-денотативные связи. Написание новых слов не только в собственной тетради, но и от руки на стикере, наклеиваемом на предмет-адресат, помогает активизировать у обучающихся потребность называть предмет, видя его непосредственно, а не искусственно визуализируя. Эффект запоминания основан на многократном повторении нового слова в игровой форме, а также на осознанном стремлении обучающегося к запоминанию, вызванном желанием победить.

Заключение

Образовательный квест является эффективным способом организации учебного занятия, который может быть направлен на изучение и закрепление нового лексического материала, а также активизацию уже знакомой лексики. При этом его проведение возможно без выхода из аудитории. Игровые формы занятий помогают повысить мотивацию обучающихся к изучению языка за счет создания непринужденной атмосферы, поскольку основными проблемами сегодня являются потеря мотивации обучающихся и проведение занятий в единообразной форме. Подсказки для «живых» квестов можно создавать на специальных интернет-ресурсах.

Современные цифровые инструменты (различные приложения, интернет-ресурсы, многие из которых не требуют регистрации, являются бесплатными и помогают создавать задания, в том числе с шифрованием и дешифрованием посредством QR-кодов, например: <http://kvestodel.ru/>) позволяют не просто разнообразить традиционные «живые» квесты, но и вывести их на современный технологический уровень, что отвечает требованиям времени и особенностям обучающихся, которые привыкли использовать виртуальное пространство в повседневном общении.

В результате исследования было доказано, что квест-технология является одной из эффективных инновационных технологий при обучении русскому языку как иностранному. Существуют различные виды квестов. Наибольший интерес сегодня представляют «живые» квесты, которые могут быть направлены на развитие всех видов речевой деятельности и формирование различных компетенций. В результате исследования была создана методическая разработка реал-квеста «Тайна 105 аудитории» для пополнения словарного запаса обучающихся за счет формирования навыка вербализовывать номинации предметов окружающего пространства.

Перспективой дальнейшего исследования является создание учебного пособия по практическому курсу русского языка как иностранного с заданиями на основе образовательных «живых» квестов для студентов, осваивающих русский язык на уровне B1.

Источники | References

1. Будаева Л. Н., Григорьева А. В., Шмакова Л. В. Формирование коммуникативных компетенций при обучении русскому языку как иностранному // Лингвистика и образование. 2021. Т. 1. № 4 (4).
2. Владимирова С. С., Иванова А. П. Музейный квест как инструмент формирования фоновых знаний иностранных студентов // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2019. № 194.
3. Волкова О. В., Лысова И. И. Педагогическая квестология // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия «Гуманитарные науки». 2019. Т. 38. № 1.
4. Иванова А. А. Конструирование игрового образовательного квеста как средство формирования лингвокраеведческих знаний у иностранных студентов // Образовательный потенциал. 2013. № 3.
5. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6.
6. Калугина Ю. В., Мустафина А. Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Концепт. 2015. Т. 13.
7. Коломейцева Е. Б., Шмалько-Затинацкая С. А. Игра-квест как метод активного обучения в РКИ // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 72-2.
8. Меркурьева А. С. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея // Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2017. № 2.
9. Москалева Л. А., Галиулина И. Р., Богородский В. А. Подходы к обучению говорению на занятиях по русскому языку как иностранному на продвинутом этапе обучения // Филология и культура. 2019. № 1.
10. Осяк С. А., Султанбекова С. С. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-2.

11. Ревко-Линардато Е. А. Организация музейного квеста в залах открытого хранения фондов (на примере квест-игры «Тайны трех дверей») // Сборник конференции НИЦ Социосфера. 2017. № 24.
12. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой вчений. 2014. № 6-9.
13. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1981.
14. Филиппов С. В. Использование ролевой игры на занятиях по русскому языку как иностранному в иноязычной среде обучения // Алтайский государственный педагогический университет. 2020. № 6.
15. Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент как единство сознательного и бессознательного // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. № 3.
16. Холодкова М. В. Реализация квест-технологии на начальном этапе обучения РКИ (на примере «живых» квестов) // Язык, культура и профессиональная коммуникация в современном обществе: сборник трудов конференции. Тамбов, 2020.

Информация об авторах | Author information



Непомнящих Екатерина Александровна¹, к. филол. н., доц.

¹ Байкальский государственный университет, г. Иркутск



Ekaterina Alexandrovna Nepomnyashchikh¹, PhD

¹ Baikal State University, Irkutsk

¹ trunova.k_86@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 13.07.2024; опубликовано online (published online): 28.08.2024.

Ключевые слова (keywords): технология «живой» квест; квест-технология; инновационные технологии; пополнение словарного запаса; лексическая работа с иностранными студентами; обучение русскому языку как иностранному; live-action quest technology; quest technology; innovative technologies; expanding vocabulary; lexical work with foreign students; teaching Russian as a foreign language.