

Танкиева Н.Ш.¹, Баркибаева Р.Р.², Павлова Т.В.³,

¹магистр пед. н., сениор-лектор Казахского национального
исследовательского технического университета им. К.И. Сатпаева,

²к. п. н. доцент, ³к. п. н. и.о. доцента
Казахского национального университета им. аль-Фараби, Казахстан, г. Алматы,
e-mail: tank_nur@mail.ru, kainigulasia@mail.ru, pavlova.tatyana@bk.ru

КВЕСТ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

В статье рассматривается квест как одна из современных инновационных образовательных технологий, применяемых в высшей школе с целью реализации государственной программы «Цифровой Казахстан». Статья содержит материал о преимуществах и перспективах использования квеста в процессе обучения русскому языку в неязыковом вузе. Изучаются цели, структура и компоненты образовательного квеста. Описывается успешный опыт проведения квестории «Polytech» в практике обучения русскому языку студентов первого курса казахского отделения технического вуза. Даются рекомендации по ее проведению. В качестве примеров приводятся QR-коды заданий квеста и QR-коды со ссылкой на цифровые повествования, использованные при проведении квестории и созданные студентами с использованием различных мобильных приложений, веб-сайтов и программ при обучении русскому языку.

Ключевые слова: квест, образовательная технология, инновационные технологии обучения, русский язык, неязыковой вуз, технология QR-кодов, цифровое повествование.

Tankieva N.Sh.¹, Barkibayeva R.R.², Pavlova T.V.³,

¹Master Sci. (Pedagogy), senior-lecturer of Satpayev Kazakh National Research Technical University,

²PhD, A/Professor, ³PhD, A/Professor of Al-Farabi Kazakh National University, Kazakhstan, Almaty,
e-mail: tank_nur@mail.ru, kainigulasia@mail.ru, pavlova.tatyana@bk.ru

Quest as an innovative educational technology of teaching Russian languages in a non-linguistic university

The quest being considered in the article as one of the modern innovative educational technologies used in higher education to implement the state program «Digital Kazakhstan». The article contains material about the advantages, prospects and use of the quest in the learning process in a non-linguistic university. The objectives, structure and components of the learning quest are being studied. Describes the successful experience of the questory «Polytech» in the practice of teaching Russian to first-year students of the Kazakh branch of a technical university. Recommendations on its implementation are given. As examples, given are QR-codes of quests and QR-codes with reference to Digital Storytelling used during the questoria and created by students using various mobile applications, websites and programs when teaching Russian.

Key words: guest, educational technology, innovative learning technologies, Russian language, non-linguistic university, QR code technology, Digital Storytelling.

Танкиева Н.Ш.¹, Баркибаева Р.Р.², Павлова Т.В.³,

¹Қ. Сәтбаев ат. Қазақ ұлттық зерттеу техникалық университетінің сениор-лекторы, п. ф. Магистрі
әл-Фараби ат. Қазақ ұлттық университетінің ²доценты, п. ф. к., ³доценты, п. ф. к., Қазақстан, Алматы қ.,
e-mail: tank_nur@mail.ru, kainigulasia@mail.ru, pavlova.tatyana@bk.ru

Квест – техникалық жоғарғы оқу орындарындағы орыс тілін оқытудың инновациялық білім беру технологиясы ретінде

Мақалада квест «Цифрлық Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасын іске асыру мақсатында жоғарғы білім беруде пайдаланылатын заманауи инновациялық технологиялардың бірі ретінде қарастырылады. Ол техникалық ЖОО-да оқыту үрдісінде квестті пайдаланудың артықшылықтары мен перспективалар туралы материалдардан тұрады. Квесттің мақсаттары, құрылымы және компоненттері зерттеледі. Техникалық ЖОО-ның қазақ бөлімінің бірінші курс студенттеріне орыс тілін оқыту барысында «Polytech» квесториясын жүргізудің табысты тәжірибесін сипаттайды. Оны жүзеге асыру бойынша нұсқаулар беріледі. Мысал ретінде квесторияны өткізу барысында студенттердің әртүрлі мобильді қосымшалар, веб-сайттар мен бағдарламалар арқылы орыс тілін үйрену кезінде жасаған квест тапсырмаларының QR-кодтары мен цифрлық баяндауға сілтемелердің QR-кодтары берілген.

Түйін сөздер: квест, білім беру технологиясы, инновациялық оқыту технологиясы, орыс тілі, техникалық жоғарғы оқу орыны, QR-код технологиясы, цифрлық әңгімелеу.

Введение

В век цифровизации, или диджитализации, IT-технологии прочно закрепились в нашей жизни, и с каждым годом их роль в развитии общества и экономики стран мира становится все более весомой. В 2017 г. в Казахстане была принята государственная программа «Цифровой Казахстан» для внедрения цифровых технологий, способствующих улучшению качества жизни населения нашей республики.

Одна из целей программы – развитие человеческого капитала, а главным капиталом любого общества является нестандартно, конструктивно мыслящая и обладающая цифровыми навыками молодежь. Именно такие молодые люди способны успешно справиться с вызовами наступившей цифровой эпохи, стать исполнителями технологических проектов, заказчиками которых выступают крупные местные и международные компании, и создавать свои инновационные стартапы.

Вся современная казахстанская система образования должна быть направлена на решение этой задачи и способствовать внедрению современных технологий обучения в образовательный процесс, к тому же современная молодежь уже умело владеет техническим инструментарием.

Применение в образовательном процессе высшей школы современных инновационно-коммуникационных технологий предоставляет новые возможности для совместной деятельности преподавателя и студента, взаимодействия студента и содержания образования, индивидуализации обучения.

Одной из таких современных инновационных технологий обучения в вузе является квест. Изначально квест (англ. guest или adventure game) был жанром компьютерной игры, своеобразной интерактивной историей с главным героем, управляемым игроком. Позже на волне популярности среди любителей компьютерных игр появился квест в реальности – развлекательная игра с самыми разнообразными сюжетами длительностью 60-90 минут для одного-двух человек или команды из нескольких людей, проводимая в специально оборудованных помещениях с тематическими декорациями и спецэффектами для полного погружения в атмосферу игры. Игроков в квесте привлекает прежде всего сама игра, связанная с приключениями. Этим и объясняется популярность квестов среди молодежи (Kalugina, Mustaphina, 2015: 3497).

В последние годы тенденция к применению квеста как новой образовательной технологии обучения языкам в школах и вузах стран СНГ объясняется тем, что он развивает аналитическое мышление, умение извлекать и классифицировать информацию.

Будучи новой образовательной технологией, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. В России работа по его изучению ведется Андреевой М.В. (Andreeva, 2004), Быховским Я.С. (Byhovskii, 1999), Николаевой Н.В. (Nikolaeva, 2002) и другими. Пока в педагогике сущность квеста определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и

поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий (Elmýratova, 2017).

Для Казахстана квест – новая образовательная технология, которая, конечно, не заменит полноценного учебного занятия, но может стать одной из эффективных технологий в арсенале ищущего педагога, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его креативным, увлекательным для всех обучающихся.

Современное образование требует использования технологий деятельностного типа, а квест, безусловно, включает в себя разнообразные виды деятельности. Любые знания усваиваются лучше в процессе самостоятельного поиска и систематизации новой информации. Образовательный квест можно рассматривать как проектную деятельность, основанную на синтезе проектного метода и игровых технологий. Она может иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты (Elmýratova, 2017).

Эксперимент

«Живой» квест как новая педагогическая технология был апробирован нами при обучении русскому языку студентов 1 курса казахского отделения технического вуза. Квестория «Polytech» была проведена в рамках государственной программы «Духовное обновление: модернизация общественного сознания», приурочена к 120-летию университета, 85-летию К.И. Сатпаева и празднованию Года молодежи в Казахстане. «Живые» квесты направлены на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации» (Elmýratova, 2017).

Основная цель проведения квестории «Polytech» в техническом вузе – дать возможность студентам глубже понять 85-летнюю историю университета, тесно связанную с именами К. Сатпаева, О. Байконурова, Е. Букетова, Ш. Есенова, А. Машани и других легендарных личностей, внесших огромный вклад в становление и развитие технических наук в Казахстане. Ожидаемый результат проведения квестории – установление причинно-следственных связей между становлением университета, страны и казахстанской науки. Индикаторами стали студенты 1 курса казахского отделения с академическим и продвинутым уровнем знания русского языка.

Другими участниками и стейкхолдерами стали волонтеры из числа студентов старших курсов, преподаватели, представители казахстанских новостных сайтов.

Проведение квестории требует предварительной подготовки: необходимо разработать паспорт проекта, создать оргкомитет из числа преподавателей и студентов, организовать встречу участников с ветеранами университета, обработать материалы по истории университета для составления заданий квеста. Также необходимо составить электронную карту проведения квеста, разработать маршруты команд (в нашей квестории участвовали 6 команд по пять студентов). Некоторые задания для квеста были составлены с использованием QR-кодов. Для каждой команды необходимо назначить волонтеров из числа студентов старших курсов и руководителей маршрутов из числа преподавателей. Для формирования команд следует заранее продумать рассылку объявлений по университетским чатам или через онлайн-запись. Также нужно подготовить инструкции для членов команд, для волонтеров, для руководителей маршрутов. Заранее следует собрать и проинструктировать участников команд, волонтеров, руководителей маршрутов. Непосредственно ход игры освещается в специально подготовленном штабе, оборудованном телевизором, проектором или LED-экраном с подключенным интернетом, местами для болельщиков, жюри и зрителей. Здесь же подводятся итоги игры, выявляется команда-победитель.

Для проведения квестории «Polytech» была задействована территория всех корпусов университета, в границах которой могли перемещаться участники, и все информационные ресурсы, имеющиеся у них (смартфоны, гаджеты). Студентов-участников по жребью разделили на шесть команд по 5 студентов, т.е. оказавшись в команде с незнакомцами, участники вышли из зоны комфорта. Будущие инженеры и работники производства должны научиться работать в состоянии цейтнота и уметь устанавливать коммуникации. Профессиональная ориентированность современного образования заключается в том числе и в подготовке будущих специалистов, умеющих работать в стрессовой ситуации.

Для каждой команды разрабатывается собственный маршрут, не пересекающийся с маршрутом других команд. Чтобы легче было отслеживать нахождение команд, желательно, чтобы каждая команда была одета в одной цветовой гамме, карточки с заданиями были того же

цвета. Это мелочи, которые создают атмосферу игры. Студенты учатся в будущем в своей профессиональной деятельности придавать значение даже таким нюансам, учатся быть перфекционистами в работе.

Каждую команду должен сопровождать волонтер, который ведет съемку решения заданий участниками на видеокамеру и передает в штаб для показа на экране перед зрителями и жюри. Это важно и для дальнейшего анализа работы каждой команды: студенты учатся оценивать свои действия и действия всей команды.

Руководители команд из числа преподавателей следят за честностью игры, в случае необходимости они могут дать подсказку, также они должны следить за тем, чтобы участники при обсуждении заданий говорили только на русском языке. В результате у студентов казахского отделения, изучающих язык, являющийся для них не родным, появляется возможность лишней раз попрактиковаться в говорении на русском языке в стрессовой ситуации в неформальной обстановке.

Часть заданий были даны в виде QR-кодов (рисунки 1-2). QR-код (от англ. quick response – быстрый отклик) – матричный двумерный штрих-код, или картинка с зашифрованной информацией (текст, ссылка на сайт, изображение или другие данные), которая мгновенно распознается только с помощью камеры мобильного устройства (телефона, смартфона, планшета) через программу распознавания QR-кода (QR-сканера): ее необходимо заранее установить на мобильное устройство (Tankiyeva, 2018: 68). Преимуществами использования QR-кодов является удобство, мгновенный доступ и быстрое получение результата.



Рисунок 1 – QR-коды с заданиями квеста



Рисунок 2 – QR-коды с ответами заданий квеста

Все задания нашей квестории были связаны с темой науки, истории университета, истории страны, ученых, оставивших свой след в казахстанской науке.

Также некоторые задания были даны в виде QR-кодов со ссылкой на цифровые повествования, созданные студентами с использованием различных мобильных приложений, веб-сайтов и программ при обучении русскому языку. Цифровое повествование – это медиа-продукт малой формы, для создания которого используются цифровые инструменты; по существу, это рассказ с элементами интерактивности. Их надо было участникам команд озвучить за 3 минуты (рисунок 3).



Рисунок 3 – QR-коды со ссылкой на цифровые повествования

Вопросы квеста можно разбавить заданиями прочитать стихи, быстро организовать флешмоб на заданную тему, повторить танцевальные па людей из представленных видеороликов прямо среди других, ничего не подозревающих студентов в здании университета. Учитывая, что участники – студенты казахского отделения с традиционным казахским менталитетом, подобные задания помогают раскрепоститься, снять психологические комплексы. Продолжительность квеста – 1,5 часа. Выигрывает команда, которая раньше закончила игру.

Результаты и обсуждение

Таким образом, квест – это продолжительный целенаправленный поиск различных подсказок, где для достижения цели необходимо разгадать головоломки, задачи, ребусы, для решения которых от игрока требуются логика, знания, немалые умственные усилия, ловкость и координация в условиях дефицита времени, а также умение работать в команде. Групповая форма проведения квеста предпочтительнее всего, поскольку в ходе совместной деятельности, вступая во взаимодействие друг с другом, обмениваясь информацией, студенты не только

улучшают свой уровень знания языка, но и развивают свои коммуникативные умения.

Квест – своеобразный стресс для участников, так как задания квеста необходимо выполнить за ограниченное время, но соперничество естественно для людей, молодых тем более, поэтому соревновательный дух этой игровой образовательной технологии пробуждает у студентов желание победить, что активизирует их мотивацию к изучению языка и стремление понять язык текста заданий, это ведет к повышению эффективности познавательного процесса. Подобная интерактивная форма обучения также способствует развитию воображения и чувства собственной успешности (Terskih, 2013: 154).

Выводы

Подводя итоги, можно сказать, что квест «... в образовательном процессе может слу-

жить одновременно и педагогической информационной технологией и дидактической игрой, направленной на овладение учащимися определенных образовательных компетенций» (Karavka: 2015). Он помогает участникам постигать реальные процессы, находить выход из конкретных ситуаций, пытаться моделировать свои действия и их последствия, конструировать новые процессы; помогает устанавливать межпредметные связи. Для того чтобы найти ответ, его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. Пройти всю игру до конца можно только в команде, поэтому студенты учатся работать в команде как единый механизм для достижения поставленного результата. Квест показал свою эффективность как одна из современных педагогических технологий, требующего детального теоретического обоснования и всестороннего рассмотрения.

Литература

Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.

Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». <http://ito.bitpro.ru/1999>.

Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 13. – С. 3496–3500. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>.

Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями // Мир науки. – 2015.

Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002. – № 7. – URL: http://vio.fio.ru/vio_07

Танкиева Н.Ш. Квест как одна из современных педагогических технологий обучения // Наука и жизнь Казахстана. – 2018. – № 4. – С. 67-69.

Терских, М.В. Интерактивные методы обучения бакалавров по направлению подготовки «Реклама и связи с общественностью» [Текст] / М.В. Терских // Педагогическое образование в России. – № 1. – Екатеринбург, 2013. – С. 152-158.

Эльмуратова Н.А. Квест как современная педагогическая технология // Доклады членов МО, 11 января 2017. – URL: <http://www.fcdo.ru/index.php/doklady-chlenov-mo/item/771-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya>

References

Andreyeva M. V. (2004) Tekhnologii veb-kvest v formirovanii kommunikativnoy i sotsiokul'turnoy kompetentsii Informatsionno-kommunikatsionnyye tekhnologii v obuchenii inostrannym yazykam. [Web quest technologies in the formation of communicative and sociocultural competence]. Abst. of the I Int. Sci. Conf. "Information and communication technologies in teaching foreign languages", M. (In Russian)

Bykhovskiy Ya. S. (1999) Obrazovatel'nyye veb-kvesty. [Educational web quests]. Mat. of the Int. Conf. "Information Technologies in Education. ITO-99". URL: <http://ito.bitpro.ru/1999> (In Russian)

El'muratova N. A. (2017) Kvest kak sovremennaya pedagogicheskaya tekhnologiya. [Quest as a modern educational technology]. Reports of members of the MoD, January 11, 2017. – URL: <http://www.fcdo.ru/index.php/doklady-chlenov-mo/item/771-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tekhnologiya> (In Russian)

Kalugina Yu. V., Mustafina A. R. (2015) Obrazovatel'nyy kvest kak interaktivnaya forma obucheniya inostrannomu yazyku. [Educational quest as an interactive form of learning a foreign language]. Scientific and methodical electronic journal "Concept". V. 13, p. 3496–3500. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (In Russian)

Karavka A. A. (2015) Urok-kvest kak pedagogicheskaya informatsionnaya tekhnologiya i didakticheskaya igra, napravlenaya na ovladeniye opredelennymi kompetentsiyami [Lesson-quest as a pedagogical information technology and didactic game aimed at mastering certain competences]. World of Science (In Russian)

Nikolayeva N. V. (2002) Obrazovatel'nyye kvest-proyekty kak metod i sredstvo razvitiya navykov informatsionnoy deyatel'nosti uchashchikhsya. [Educational quest projects as a method and means for developing pupils' informational activity skills]. Internet education issues. № 7. URL: http://vio.fio.ru/vio_07 (In Russian)

Tankiyeva N.Sh. (2018) Kvest kak odna iz sovremennykh pedagogicheskikh tekhnologiy obucheniya [Quest as one of the modern pedagogical technologies of education] Science and life of Kazakhstan. № 4, p. 67-69. (In Russian)

Terskikh M.V. (2013) Interaktivnyye metody obucheniya bakalavrov po napravleniyu podgotovki «Reklama i svyazi s obshchestvennost'yu». [Interactive methods of teaching bachelors in the direction of training "Advertising and Public Relations"]. Pedagogical education in Russia. № 1. Yekaterinburg, p. 152-158 (In Russian)