

здібностей. Диференційований підхід позитивно впливає на підвищення якості знань, умінь і навичок студентів, сприяє розвитку й удосконаленню їхніх творчих здібностей.

#### **Література:**

1. Актуальные проблемы дифференциации обучения: Сб.ст./ Под ред. Л.Н. Рожиной. – Минск: НарАсвета, 1992. – 241 с.
2. Машарова Т.В. Педагогические теории, системы и технологии обучения: Учебное издание/ Т.В. Машарова. – Киров: Изд-во ВГПУ, 1997. – с.
3. Мухина С.А. Современные инновационные технологии обучения/ С.А. Мухина, А.А. Соловьёва. – Москва: ГЭОТАР-Медиа, 2008. – 360 с.

*Гайдей Е.И.*

*Харьковский национальный автомобильно-  
дорожный университет*

*г. Харьков, Украина*

*e-mail: allariana.k@gmail.com*

#### **Использование квеста во внеаудиторной работе при обучении русскому языку как иностранному на начальном этапе**

В современном мире игра приобретает все более высокую позицию не только в качестве развлекательной деятельности, но и в качестве деятельности образовательной. При этом актуальным данный вид деятельности является как для взрослых, так и для детей.

Игры в методике преподавания языков в целом и РКИ в частности используются уже достаточно давно. Существует множество учебных и методических пособий, в которых описаны различные игры и их применение на уроках русского языка как иностранного. Вопросом игрового обучения занимались и занимаются Арутюнов А.Р., Чеботарев П.Г., Музруков Н.Б., Акишина А.А., Битехтина Н.Б., Вайшнорене Е.В., Губанова Т.В., Нивина Е.А., Колесова Д.В., Харитонов А.А. и многие другие[1,2,3,4,5].

Среди преимуществ игрового обучения А. Р. Арутюнов называет следующие:

- повышение мотивации учащихся;
- «включение» творческого мышления, спонтанность реакций;
- создание в группе качественно иных отношений, более доверительной и сплоченной атмосферы в группе;
- возможность подавать материал в более легкой и привлекательной для учащегося форме;
- получение удовлетворения от процесса обучения (как для учащихся, так и для преподавателя)[2].

Чаще всего использование игр предполагается во время занятий, в основном в качестве одного из видов упражнений для отработки пройденного грамматического и лексического материала или с целью погружения учащихся в речевые ситуации.

В данной статье мы хотим обратить внимание на использование игры в качестве внеаудиторной работы, направленной, однако, на совершенствование коммуникативных навыков студентов, их языковой компетенции, а также повышение мотивации студентов, облегчения их адаптации в новой языковой среде.

Слово «квест» английского происхождения, в переводе означает «поиск». Пришло это слово из сферы видеоигр, где жанр квеста очень распространен. «Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком»[7].

Современная молодежь в большинстве своем знакома с этим видом развлечения, в том числе и с набирающими популярность в Украине «квестами в реальности», в которых участники проходят ряд головоломок, расположенных в помещении или на открытом воздухе.

«Квест (англ. quest) – это приключение, как правило, игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели»[6].

Квест является универсальным вне зависимости от пола и возраста, национальности, религии. В связи с этим считаем целесообразным использование данного вида работы на подготовительных факультетах. В рамках созданного на кафедре филологии факультета подготовки иностранных граждан Харьковского национального автомобильно-дорожного университета коммуникативно-игрового клуба «Разговорный клуб русского языка “Са ва?”» был проведен новогодний квест для студентов подготовительного отделения. Подбор и разработка заданий и материалов для них производилась в зависимости от методических целей.

Основной целью данного вида работы является развитие языковых навыков в игровых ситуациях. Среди дополнительных целей можно выделить страноведческую – ознакомление студентов с культурой новогодних праздников в Украине, а также развитие навыков командной работы.

Использование известных студентам видов игровой активности способствует более широкому их привлечению ко внеаудиторной работе. При этом в форме игры представляются задания для развития речевой деятельности студентов.

Для проведения квеста участники делятся на команды, получают общую инструкцию и путевой лист, в котором указан порядок прохождения станций. В каждой из комнат находится наблюдатель (преподаватель), который выдает командам необходимые материалы и инструкции по выполнению заданий. Время, проведенное командой в каждой из комнат, ограничено. За успешно выполненное задание команда получает отметку в путевом листе. В течение квеста каждая из команд должна посетить каждую станцию (всего их было шесть), собрав таким образом отметки по количеству станций. Основная лингвистическая цель для команд – найти подарки Деда Мороза.

Каждое из заданий, предложенных к выполнению, направлено на развитие различных видов устной или письменной речи. Так, одним из заданий является назвать известные студентам атрибуты и традиции празднования

Нового года в Украине. Данное задание было направлено на развитие устной монологической речи.

Для развития письменной речи участникам квеста предлагается создать письмо Деду Морозу, в котором обязательным элементом являются поздравления и пожелания. В ходе данного задания студенты имеют возможность проявить также и творческие способности, оформив письмо украшениями и рисунками.

Среди заданий квеста предлагается также отгадывание загадок на тему «Зима» и «Новый год». Здесь студенты проявляют навыки восприятия на слух (аудирования), поскольку загадки они должны прослушать, а затем отгадать. Также данный вид заданий активизирует словарный запас по заданным темам.

Одним из заданий на расширение словарного запаса является игра «Показуха», в которой студенты должны жестами или действиями показать заданное слово. При этом запрещается произносить данное слово или показывать на предмет, который оно обозначает. Данная игра также способствует развитию навыков командной работы, развивает актерские способности.

Также среди предлагаемых заданий – собрать из разъединенных букв фразу «Поздравляем с новым годом!». Участникам необходимо проявить логическое мышление и узнать русскую фразу в наборе смешанных букв.

Заданием на командную работу, а также на отработку согласования прилагательных с существительными является задание «Поиск». Студентам необходимо в аудитории с развешенными по стенам различными бумажными картинками разного размера найти десять одинаковых, назвав при этом цвет и размер объектов, изображенных на рисунке, в грамматически правильной форме.

Набор заданий квеста и их количество может свободно варьироваться. Однако концепция квеста позволяет объединить разрозненные задания в одну смысловую цепочку, организовав при этом работу студентов таким образом, чтобы вызвать их заинтересованность, позволить им проявить творческие

способности, логическое мышление и повторить изученный лексический и грамматический материал по русскому языку.

Игровое обучение является одним из высокоэффективных методов обучения русскому языку как иностранному, поскольку позволяет кроме развития речевых умений и навыков активизировать творческий потенциал студентов, мотивировать их к обучению и участию во внеаудиторной работе.

Такой вид внеаудиторной работы как квест является актуальным и современным в свете его универсальности в применении среди представителей различных возрастных и этнических групп, а также популярности данного вида деятельности среди студентов.

### Литература

1. Акишина А.А. Русский язык в играх: Учебное пособие (раздаточный материал) / А.А. Акишина. – М.: Русский язык. Курсы, 2011. – 88 с.
2. Арутюнов А.Р., Чеботарев П.Г., Музруков Н.Б. Игровые задания на уроках русского языка: книга для преподавателя. / А.Р. Арутюнов, П.Г. Чеботарев, Н.Б. Музруков – М.: Русский язык, 1984. – 217 с.
3. Битехтина Н. Б., Вайшнорене Е. В. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному // Живая методика для преподавателя русского языка как иностранного. М.: Русский язык. Курсы, 2005. С. 64-96.
4. Губанова Т.В., Нивина Е.А. Русский язык в играх: учебно-методическое пособие / сост. Т.В. Губанова, Е.А. Нивина. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 80 с. – 100 экз. – ISBN 5-8265-0572-9 (978-5-8265-0572-4).
5. Колесова Д.В., Харитонов А.А. Игра слов: во что и как играть на уроке русского языка: учебное пособие. / Д.В. Колесова, А.А. Харитонов. – СПб.: Златоуст, 2011. – 152 с.
6. Квест – что это такое? Определение, значение, перевод [Электронный ресурс] // Что-Это-Такое.ру – новые слова, новые люди, новые события. – Режим доступа: <https://что-это-такое.ру/quest>
7. Квест [Электронный ресурс] // Wikipedia. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>

*Гайдук Л.П., Давыдова И.В., Дочинец Д.И.*

*Запорожский государственный медицинский университет,*

*г. Запорожье, Украина*

*e-mail: [Gayduk.l@zsmu.zp.ua](mailto:Gayduk.l@zsmu.zp.ua)*