УДК 372.881

DOI 10.23951/1609-624X-2017-2-72-76

КВЕСТ-ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ ИНКЛЮЗИВНОГО ПОДХОДА

В. В. Чигинцева

Томский государственный педагогический университет, Томск

Раскрыты потенциальные возможности включения интерактивных технологий в учебный процесс обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в условиях инклюзивного подхода. Немаловажную роль в системе обучения школьников с ограниченными возможностями здоровья сегодня имеют интерактивные педагогические технологии, реализация которых предусмотрена положением Федерального государственного образовательного стандарта. Основными преимуществами интерактивных технологий являются наличие результативных средств стимулирования познавательного и мотивационного интереса обучающихся, в том числе принадлежащих к обозначенной категории.

Наибольшую продуктивность и учебные эффекты на разных уровнях образования обучающихся данной категории имеет технология интерактивной образовательной квест-игры, характеризующаяся высоким методическим и адаптационным потенциалом, который позволяет детям с ограниченными возможностями здоровья быть максимально включенными в образовательный процесс. В качестве лингводидактического материала представлен фрагмент заданий телекоммуникационного проекта квест-игры по русскому языку «Путешествие по стране русского языка», адаптированного для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья 5–7-х классов. Представлены выделенные и апробированные на практике этапы и обязательные условия организации работы над квестами по русскому языку для указанной категории обучающихся.

Ключевые слова: интерактивные формы обучения, урочная деятельность, инклюзивное образование, обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, методика преподавания русского языка, квест-игра, Федеральный государственный образовательный стандарт.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) второго поколения разнообразие форм обучения является одним из важнейших требований к современному уроку. В настоящее время методисты и учителя-практики проявляют повышенный интерес к интерактивным формам организации и осуществления урочной деятельности как проявлению инноваций в сфере современного преподавания. Цель, которую специалисты видят в применении образовательных интерактивных технологий, можно обозначить как ориентацию на эффективное сотрудничество учителя и учеников в процессе обучения, приносящее обеим сторонам чувство радости и удовлетворения от совместного творческого общения. Отсюда следует, что интерактивный урок – это занятие, ориентированное на максимальное взаимодействие участников образовательного процесса. Урочное занятие в интерактивной форме представляет деятельность, в ходе которой учебный материал усваивается школьниками посредством их собственной активной и динамично развивающейся работы.

На сегодняшний день учителя-практики (В. К. Дьяченко, П. Д. Гаджиева, Л. К. Гейхман, Н. Н. Ермошкина, Н. В. Задорожная, Л. В. Зарецкая, М. В. Кларин, Е. В. Коротаева, В. Д. Мелексова, А. Ю. Прилепо и др.) в качестве наиболее востребованных называют следующие формы интер-

активного обучения: творческое задание, работа в малых группах, ролевая игра, мини-лекция, разработка проектов, активные разминки, ПОПС-формула (Позиция ученика – Обоснование – Пример – Следствие), тренинг, кейс-стади, информационный блок [1, с. 103]. Эти формы интерактивного обучения являются наиболее популярными и общепотребительными, обладающими значительными возможностями в сфере создания гармоничного и эффективного обучения в разных предметных областях, в том числе в рамках курса «Русский язык».

Каждая интерактивная технология направлена на формирование определенного набора «компетенций у обучающихся» [2, с. 266]. Так, например, применение *активных разминок* на уроках русского языка способствует укреплению метапредметных связей, развитию языковой интуиции, наблюдательности, навыков анализа и синтеза. А в процессе тренинга школьники могут увидеть сильные и слабые стороны своей работы и приобрести новый опыт.

Таким образом, технологии интерактивного обучения в полной мере отвечают требованиям ФГОС, в соответствии с которыми в качестве приоритетной задачи педагогического процесса выдвигается реализация модели компетентностного обучения.

В данный момент в методике преподавания русского языка педагоги-словесники активно ис-

пользуют технологию **образовательной квест-игры**, которая представляет собой «проблемное задание с элементами ролевой игры» [3], для выполнения которого используются информационные ресурсы сети «Интернет» или помощь взрослых-наставников.

На основании собственного педагогического опыта можно утверждать, что форма квеста подразумевает такую вариацию игр, которая требует от игрока решения определенных умственных задач и упражнений для продвижения по сюжету (фабуле). Сюжет может быть предначертанным и запрограммированным или же предоставляющим «множество результатов и выходов, выбор которых зависит от действий игрока» [4].

К образовательным эффектам использования квестов на уроках русского языка можно отнести такие, как высокая степень познавательной активности обучающихся, повышение их мотивации к изучению предмета «русский язык», наличие элементов диалогового обучения, соединение нового материала с уже изученным, формирование способности школьников к самостоятельной образовательной деятельности, выбору способа решения учебно-игровых задач, работа на общий командный результат, самонаблюдение над своими действиями и действиями других участников квеста, самоанализ выполненных заданий. Именно эти критерии позволяют использовать адаптированный вариант квест-игры для **детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)** в русле развития **инклюзивного образовательного пространства**.

Понятие «**инклюзия**» трактуется исследователями В. И. Турковским, И. А. Шараповой, Н. И. Бумаженко как желание усилить веру в собственные силы обучающихся с ОВЗ, повышение мотивации изучения предмета «русский язык» [5, с. 96].

Дети с ОВЗ – «это дети от 0 до 18 лет, а также молодежь старше 18 лет, имеющие временные или постоянные нарушения в физическом и (или) психическом развитии и нуждающиеся в создании специальных условий для получения образования» [5, с. 96]. Основными характеристиками обучающихся с ОВЗ являются ограниченный показатель сформированности пространственных представлений, нестабильное и расслабленное внимание, недостаточная временная память и учебная энергичность, завышенная или заниженная самооценка, астеничность и эмоциональность, раздражительность и мгновенное изменение расположения духа, доминирование наглядно-действенного мышления над словесно-логическим. В связи с этим неоспорима роль квест-игры в воспитании и обучении детей с ОВЗ. С помощью квестов можно успешно корректировать ряд психологических особенно-

стей школьников с ОВЗ. Кроме этого квесты помогают усовершенствовать такие индивидуальные физиологические и креативные свойства личности обучающихся с ОВЗ, как обязательность, интенсивность, созидательность, автономность и др. Можно указать следующие преимущества применения квестов в процессе обучения школьников с ОВЗ: совершенствование коммуникативной культуры при помощи вербальных и невербальных способов общения; наличие содействия обучающимся и взрослых-помощников.

В ходе применения технологии квест-игры на практике были сформулированы этапы работы над квестом в учебной аудитории (классе):

1. **Командный этап (начальный)**, где школьники с ОВЗ знакомятся с условиями организации «квеста», распределяются по командам, выбирают при помощи взрослых-наставников определенные роли (например, знаток синтаксиса, мастер по частям речи и др.), восстанавливают в памяти правила командной работы.

Педагог в процессе игры должен помнить: он является определенным образцом речевого поведения, поэтому обязан несколько раз и в доступной форме объяснить цели, задачи, этапы и правила квест-игры. Безусловно, лучше, чтобы учитель-словесник заранее познакомил ребят с технологией квеста и ввел элементы квест-игры в образовательную среду школьников.

2. **Ролевой этап**, где происходит индивидуальная работа в команде на общий результат: «участникам одновременно, в соответствии с выбранными ролями» [6], необходимо выполнить задания игры. При правильном выполнении упражнений команде предоставляется часть фразы-высказывания о русском языке. При этом фраза дается не с начала высказывания, а является перепутанным фрагментом. Если команда ответила неверно, то она при помощи взрослых может доработать свой ответ и также собрать часть фразы.

Школьники с ОВЗ в целом ряде случаев видят и понимают больше, чем могут сказать. В связи с этим им нужно обеспечить широкие возможности для использования всех пяти органов чувств: помочь видеть, слышать, трогать руками, пробовать на вкус, чувствовать различные элементы окружающего мира. Ребенок с ОВЗ тонко чувствует грань между настоящим и воображаемым. В процессе игры он искренне верит в происходящее. Верить должны и взрослые, стараясь не употреблять таких слов, как «понарошку», «как будто», «по правде так не бывает». Часто, боясь ошибиться, «особенный» ребенок может не сказать всего, что думает. Взрослые должны, не прерывая, выслушать каждого участника команды, при необходимости скорректировать ответ ребенка при помощи наводящих

вопросов или слов-подсказок. Можно увеличить время игры (например, провести во внеурочное время) или выполнить меньше заданий квеста, чем оставить ребенка без должного внимания и желания целостно объяснить свое мнение на решение задачи.

3. *Заключительный этап*, на котором команда работает совместно, под руководством педагога и наставников-взрослых, ощущает свою ответственность за качественное выполнение заданий квест-игры [7]. «У каждого ребенка свой темперамент, свои потребности, интересы, симпатии и антипатии. Очень важно уважать его неповторимость, ставить для ребенка реальные цели» [8]. По результатам работы формулируются целостные фразы.

Следует отметить, что игровая деятельность является интересным и приятным занятием для любого школьника, а особенно при использовании в процессе обучения детей с ОВЗ. Именно квест-игра должна подарить каждому участнику победу, поэтому при помощи взрослых каждая команда должна прийти к одинаковому результату. Все команды обязаны собрать целые фразы, не забывая встать при этом в нужном порядке (в соответствии с началом фразы).

Именно педагог при разработке сценария может определить, какие способности и навыки обучающихся сможет развить/усовершенствовать тот или иной квест.

Учитель-словесник также должен ориентироваться на ряд рекомендаций (разработанные в процессе применения технологии квест-игры в урочной деятельности).

Основные требования к квест-игре для детей с ОВЗ: 1. Соответствие заданий квеста возрасту и требованию безопасности обучающихся. 2. Подбор дидактического материала для игры с дифференциацией и прогрессивным усложнением в рамках способностей школьников. 3. Связь интенции заданий квест-игры с системой ЗУН (знаний, умений, навыков) каждого участника квеста. 4. Учет системы стабилизации. 5. «Достаточное соотношение степени фраз и заданий квеста обучающей, коррекционной или закрепляющей целям учебного занятия» [9]. 6. Необходимость реализации принципа смены видов деятельности (спокойные игры чередуются с подвижными). 7. Использование наглядного дидактического материала, необычного по содержанию, но простого по форме упражнений. 8. Предоставление возможности каждому ребенку на собственном опыте осознать и обсудить особенности чувственного восприятия, формирование и развитие умения контролировать собственное восприятие окружающей среды. 9. Совершенствование навыков общения, помогающее осознать зна-

чение группового опыта. 10. Доступность участия каждого школьника в работе команды. 11. Реализация возможностей для обучающегося обосновывать свое мнение и отстаивать собственную позицию.

В качестве примера приведем фрагмент заданий первого этапа телекоммуникационного проекта квест-игры по русскому языку «Путешествие по стране русского языка» для обучающихся с ОВЗ 5–7-х классов [3].

Описание игры. Школьники делятся на команды (по 5–6 человек), выбирают капитана и ответственных за каждый этап игры. Задания для каждого этапа формулируются общепонятным языком, в большинстве случаев имеют названия, соответствующие ролям участников. При необходимости задания могут повторяться несколько раз с выяснением цели данного этапа у членов команд.

За каждое правильно выполненное задание участникам выдается часть фразы. В конце урока команды-участники, выстроившись в ряд, должны составить из полученных ими речевых фрагментов целую фразу – высказывание о русском языке. Приведем примеры заданий.

Задание № 1. Мастер по частям речи.

Какие слова в списке являются числительными? *Восьмидесятый, всемером, в-третьих, втроем, два, двое, двойка, оба, пара, пятак, пятерка, пятый, семеро, трешка, три, трое, троица, тройка, трояк.*

Цель упражнения: проверить умение обучающихся разграничивать части речи.

При необходимости для проверки правильности выполнения упражнения обучающиеся с ОВЗ могут воспользоваться Толковым словарем русского языка.

Задание № 2. Словообразователь.

От какого глагола нельзя образовать парный ему глагол несовершенного вида: а) *встретиться*; б) *смутиться*; в) *оказаться*; г) *очутиться*; д) *отказаться*.

Цель упражнения: достижение связей между теорией и практикой; умение образовывать глаголы совершенного и несовершенного вида; побуждение обучающихся использовать верную грамматическую форму глаголов в речи. Необходимо, чтобы команды хором или громко и четко произнесли полученные варианты глаголов.

Задание № 3. Знаток синтаксиса.

Определите, сколько в предложении рядов однородных членов, подчеркните их согласно синтаксической функции. *Перед домом разноцветные огни вспыхнули, завертелись, поднялись вверх колосями, пальмами, фонтанами, посыпались дождем, звездами, угасали и снова вспыхивали.*

Цель упражнения: выявить трудности при синтаксическом разборе предложений; скорректировать направление действий при определении главных и второстепенных членов предложения [10].

При необходимости можно воспользоваться имеющимися ресурсами педагогического сопровождения: помощью взрослых, конспектами-памятками, схемами синтаксического разбора.

После нескольких этапов игры необходима физическая разминка: детям с ОВЗ очень часто не хватает времени подвигаться. Но необходимо помнить, что зарядку рекомендуется проводить в середине игры, а комплекс упражнений должен быть не только связан с тематикой, но и удовлетворять физическим потребностям школьников с ОВЗ.

В итоге квест-игры обучающиеся указанной категории должны были сложить следующие фразы: *Русский язык в умелых руках/ и в опытных устах/ – красив, певуч, / выразителен, гибок, / послушен, ловок/ и вместителен* (А. И. Куприн), *Дивисься драгоценности нашего языка: / что ни звук, то и подарок: / все зернисто, крупно, / как сам жемчуг, / и, право, иное название/ еще драгоценней самой вещи* (Н. В. Гоголь).

Совершенствуя лингвистическую компетенцию обучающихся с ОВЗ, необходимо уделять

внимание формированию комплекса знаний о языке как системе, состоящей из определенных уровней и соответствующих этим уровням единиц, развитию представлений о том, как языковая система развивается и функционирует, каковы факторы, обуславливающие национальную специфику языка. Кроме этого, в соответствии с ФГОС учителю-словеснику стоит помнить о развитии опознавательных, классификационных, аналитических учебно-языковых умений школьников с ОВЗ. В русле этой логики именно технология квест-игры позволяет детям с ОВЗ совершенствовать лингвистическую компетенцию [11], развивая следующие универсальные учебные действия в процессе игры: поиск, отбор и структурирование необходимой справочной лингвистической информации. Кроме этого квесты помогают быть вовлеченными в активный познавательный-творческий процесс обучения русскому языку, способствуют развитию не только самостоятельности, ответственности, командного духа и «чувства локтя», но и толерантности, умения слушать окружающих и не бояться высказывать аргументированно свою точку зрения, дают возможность чувствовать поддержку команды и окружающих взрослых, повышают интерес и мотивацию к изучению родного языка.

Список литературы

1. Чигинцева В. В. Роль интерактивных форм в школьном преподавании русского языка (на примере обучения трудным вопросам лексики) // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2015. Вып. 4 (127). С. 102–106.
2. Оразбаева К. О., Ххилитова И. Р., Атемкулова Н. О., Анесова А. З. Научный и теоретический анализ проблемы глобального формирования компетентности учителей // Наука и жизнь. 2013. Вып. 10 (12). С. 266–270.
3. Телекоммуникационные проекты. URL: <http://kolpschool7.tom.ru/o-shkole/obrazovanie/innovatsii/oblastnaya-ploshhadka/rmmts/telekommunikatsionnyie-proektyi-2/> (дата обращения: 09.10.2016 г.)
4. Словари и энциклопедии на Академике. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518> (дата обращения: 04.01.2016 г.)
5. Чигинцева В. В. Особенности формирования лингвистической компетенции обучающихся с ограниченными возможностями здоровья // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2016. Вып. 3 (168). С. 96–101.
6. Web-квест «История развития вычислительной техники» для обучающихся 9-х классов. URL: <http://rushkolnik.ru/docs/index-6214290.html> (дата обращения: 14.10.2016 г.).
7. Балл Г. А. Понятие адаптации и ее значение для психологии личности // Вопросы психологии. 1989. № 1. С. 29–40.
8. Педагогика онлайн. URL: <http://aneks.spb.ru/korrekcionnaia-pedagogika/razvitie-kommunikativnykh-navykov-u-detei-s-ovz-cherez-igru.html> (дата обращения: 11.01.2016 г.).
9. Международный образовательный портал «Мир учителя». URL: <http://worldofteacher.com/2255-787.html> (дата обращения: 17.10.2016 г.).
10. УМЦ факультета гуманитарных дисциплин института развития образования ГОУ ДПО «Ленинградский областной институт развития образования». URL: <http://rushkolnik.ru/docs/154/index-423466.html?page=11> (дата обращения: 17.10.2016 г.).
11. Курьянович А. В. Психолого-педагогические, лингводидактические и методические аспекты совершенствования языковой компетенции в школе и вузе // Научно-педагогическое обозрение (Pedagogical Review). 2015. Вып. 1 (7). С. 90–101.

Чигинцева Виктория Викторовна, аспирант, Томский государственный педагогический университет (ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061). E-mail: niko.shef@mail.ru

Материал поступил в редакцию 02.11.2016

DOI 10.23951/1609-624X-2017-2-72-76

QUEST GAME AS A MODERN TECHNOLOGY OF INTERACTIVE TEACHING TO THE RUSSIAN LANGUAGE IN SECONDARY SCHOOLS IN THE INCLUSIVE APPROACH

V. V. Chigintseva

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk, Russian Federation

The article opens potential opportunities of inclusion of interactive technologies in educational process of students with disabilities in the conditions of inclusive approach. Today an important role in the system of teaching pupils with disabilities is given to the interactive pedagogical technologies, the implementation of which is provided by a provision of the Federal state educational standard. The main benefit of interactive technologies is availability of productive stimulants of cognitive and motivational interest of the students including belonging to the designated category.

The greatest productivity and educational effects at different education levels of students of this category has the technology of interactive educational quest game, characterized by the high methodical and adaptation potential which allows children with disabilities to be included in educational process. As linguo-didactic material is provided the fragment of tasks of the telecommunication project quest game "A travel around the country of the Russian language", adapted for the pupils with disabilities of the 5–7th classes. The article provides the allocated and tested in practice stages and the compulsory provisions of the organization of the work on quests at the Russian language classes for the specified category of students are also provided.

Key words: *interactive forms of learning, class activities, inclusive education, students with disabilities, methods of teaching Russian, quest game, Federal State Educational Standard.*

References

1. Chigintseva V. V. Rol' interaktivnykh form v shkol'nom prepodavanii russkogo yzyka na primere obucheniya trudnym voprosam leksikologii [The role of interactive forms in the school teaching of the Russian language (on the example of teaching to difficult problems of lexicology)]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta – TSPU Bulletin*, 2015, no. 4 (157), pp. 102–106 (in Russian).
2. Orazbayeva K. O., Khalitova R. I., Atemkulova N. O., Anesova A. Z. Nauchnyy i teoreticheskiy analiz problemy global'nogo formirovaniya kompetentnosti uchiteley [Scientific and theoretical analysis of the issue of teachers' global competence formation]. *Nauka i zhizn' – Science and Life*, 2013, no. 10 (12), pp. 266–270 (in English).
3. *Telekommunikatsionnye proekty* [Telecommunication projects] (in Russian). URL: <http://kolpschool7.tom.ru/o-shkole/obrazovanie/innovatsii/oblastnaya-ploshhadka/rmts/telekommunikatsionnye-proekty-2/> (accessed 10 September 2016).
4. *Slovari i entsiklopedii na Akademike* [Dictionaries and encyclopedias on the Akademik] (in Russian). URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518> (accessed 4 January 2016).
5. Chigintseva V. V. Osobennosti formirovaniya lingvisticheskoy kompetentsii obuchayshchikhsya s ogranichennymi vozmozhnostyami zdorov'ya [Features of formation of linguistic competence of trainees with disabilities]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta – TSPU Bulletin*, 2016, no. 3 (168), pp. 96–101 (in Russian).
6. *Veb-kvest "Istoriya razvitiya vychislitel'noy tekhniki" dlya obuchayshchikhsya 9 klassov* [Web-quest "The history of computing" for the pupils of the 9th classes] (in Russian). URL: <http://rushkolnik.ru/docs/index-6214290.html> (accessed 14 October 2016).
7. Ball G. A. Ponyatiye adaptatsii i ee znachenie dly psikhologii lichnosti [The concept of adaptation and its significance for the individual psychology]. *Voprosy psikhologii – Voprosy Psychologii*, 200, no. 1, pp. 29–40 (in Russian).
8. *Pedagogika online* [Education Online] (in Russian). URL: <http://aneks.spb.ru/korrekcionnaya-pedagogika/razvitie-kommunikativnykh-navykov-u-detei-s-ovz-cherez-igru.html> (accessed 1 January 2016).
9. *Mezhdunarodnyy obrazovatel'nyy portal "Mir uchitelya"* [International educational portal "World of the teacher"] (in Russian). URL: <http://worldofteacher.com/2255-787.html> (accessed 17 October 2016).
10. *UMTS fakul'teta gumanitarnykh distsiplin instituta razvitiya obrazovaniya GOU DPO Leningradskoy oblasti* [UMTs of faculty of humanitarian disciplines of institute of development of education of DPO Public Educational Institution of the Leningrad region] (in Russian). URL: <http://rushkolnik.ru/docs/154/index-423466.html?page=11> (accessed 17 October 2016).
11. Kuryanovich A. V. Psikhologo-pedagogicheskiye, lingvodidakticheskiye i metodicheskiye aspekty sovershenstvovaniya yazykovoy kompetentsii v shkole i vuze [Psychologo-pedagogical, lingvodidactical and methodical aspects of linguistic competence enhancement in schools and universities]. *Nauchno-pedagogicheskoye obozreniye – Pedagogical Review*, 2015, no. 1 (7), pp. 90–101 (in Russian).

Chigintseva V. V., Tomsk State Pedagogical University (ul. Kiyevskaya, 60, Tomsk, Russian Federation, 634061).
E-mail: niko.shaf@mail.ru