

Научная статья
УДК 378.016
DOI: 10.20323/1813-145X_2023_5_134_101
EDN: JMCRSW

Образовательный квест как эффективная педагогическая технология и способ обеспечения самореализации студентов

Мария Александровна Федорова^{1✉}, Оксана Александровна Гурьянова²

¹Кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков, Омский государственный технический университет. 644050, г. Омск, проспект Мира, д. 11

²Старший преподаватель кафедры иностранных языков, Омский государственный технический университет. 644050, г. Омск, проспект Мира, д. 11

¹sidorova_ma79@mail.ru✉, <https://orcid.org/0000-0002-0899-6303>

²a-ksinya@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1472-0335>

Аннотация. Современные требования к преподаванию иностранного языка предполагают ориентацию на формирование языковых и речевых компетенций в условиях, максимально приближенных к условиям его реального функционирования. Такие условия обеспечивает универсальная игровая деятельность. Одной из игровых технологий, активно применяемых в процессе преподавания иностранного языка, является образовательный квест. В статье образовательный квест рассмотрен в двух аспектах: как педагогическая технология и как способ самореализации студентов. Образовательный квест обладает такими признаками дидактической игры, как преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата. Отличительным признаком квеста является сценарность, то есть необходимость последовательного выполнения заданий. Авторами изучено влияние применения технологии образовательного квеста на эффективность образовательного процесса при подготовке студентов по программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации» в техническом вузе на примере Омского государственного технического университета. Отмечены такие преимущества ее использования, как развитие мотивации студентов к изучению иностранного языка, междисциплинарность, развитие рефлексивных умений, развитие профессиональной компетентности на основе использования профессионально-ориентированных заданий, обеспечение самореализации студентов. В предложенной работе модели квеста по иностранному языку описано содержание следующих станций: «лингвистическая», «научно-техническая», «страноведение», «озвучка», «музыкальная». Представлены игровые задания на развитие всех языковых навыков (чтения, аудирования, письма и устной речи), используемые при проведении квеста, а также их роль в развитии не только иноязычных предметных компетенций, но и компетенций личностного самосовершенствования. Отмечается, что студенты являются не только активными участниками, но и организаторами игры.

Ключевые слова: игровые методы; иностранный язык; педагогическая технология; образовательный квест; самореализация студентов; иноязычная коммуникация; компетенции; инженерное образование

Для цитирования: Федорова М. А., Гурьянова О. А. Образовательный квест как эффективная педагогическая технология // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 5 (134). С. 101-109. http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_5_134_101. <https://elibrary.ru/JMCRSW>

Original article

Educational quest as an effective pedagogical technology and a way to ensure self-realization of students

Maria A. Fedorova^{1✉}, Oksana A. Guryanova²

¹Candidate of philological sciences, associate professor of department of foreign languages, Omsk state technical university. 644050 Omsk, Mir avenue, 11

²Senior lecturer of department of foreign languages, Omsk state technical university. 644050 Omsk, Mir avenue, 11

¹sidorova_ma79@mail.ru✉, <https://orcid.org/0000-0002-0899-6303>

²a-ksinya@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1472-0335>

© Федорова М. А., Гурьянова О. А., 2023

Abstract. Modern requirements for teaching a foreign language are aimed at the formation of language skills in conditions close to those of the real language functioning. Such a universal activity is a game and, in particular, an educational quest as one of the gamification technologies. In the article, an educational quest is considered as a pedagogical technology and as a way of students' self-realization. An educational quest is a didactic game, as it has such features as premeditation, planning, an educational goal and an expected result. The influence of the educational quest technology on the efficiency of the educational process during training of students in languages translation programme at a technical university is analyzed. The advantages of using educational quest technology such as the development of students' motivation to learn a foreign language, interdisciplinarity, the development of reflexive skills, the use of professionally-oriented tasks, ensuring students' self-realization are noted. The foreign language quest model proposed in this paper describes the content of the following stations: «Linguistic», «Scientific and Technical», «Country Studies», «Sound-on», and «Musical». Game tasks aimed at developing all language skills used during the quest are presented, as well as their role in the development of both language and personal competencies. It is noted that students are not only active participants, but also organizers of the game.

Key words: gamification methods; pedagogical technology; educational quest; students' self-realization; foreign language communication; competency; engineering education

For citation: Fedorova M. A., Guryanova O. A. Educational quest as an effective pedagogical technology and a way to ensure self-realization of students. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2023; (5): 101-109. (In Russ.). http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_5_134_101. <https://elibrary.ru/JMCRSW>

Введение

В современном техническом вузе важная роль отводится изучению иностранных языков. Вследствие того, что большой объем материала по техническим специальностям представлен в зарубежных источниках, обеспечение знаниями и владением иностранными языками будущих инженеров является обязательным условием профессиональной подготовки [Клэстер, 2020]. Требования к преподаванию иностранного языка предполагают ориентацию на формирование языковых и речевых компетенций в условиях, максимально приближенных к условиям реального функционирования языка [De Urza, 2023; Gaskaree, 2023; Lengeling, 2021]. Как отмечается в исследовании авторов [Федорова, 2023], «одной из проблем подготовки студентов-переводчиков является обеспечение их самореализации в активной практической деятельности». Одним из симуляторов такой деятельности является игра. Помимо деловых игр, широко используемых в высшем образовании, в настоящее время активно используется технология квеста [Асташова, 2023; Caponetto, 2023; Dedamirzaeva, 2020]. В ОмГТУ на кафедре «Иностранные языки» эта технология успешно применяется уже на протяжении нескольких лет. Таким образом, *новизна* данного исследования определяется попыткой адаптировать технологию квеста к подготовке студентов-переводчиков в инженерном вузе с целью развития их компетенций и обеспечения условий их самореализации.

Объектом данного исследования выступает процесс обучения иностранному языку. Предмет

исследования – возможности использования технологии образовательного квеста при изучении иностранного языка по программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации».

Целью исследования является адаптация технологии квеста к подготовке студентов-переводчиков в инженерном вузе. Задачи исследования: 1. Рассмотреть квест как педагогическую технологию, преимущества его использования в образовательном процессе современного вуза. 2. Проанализировать возможности образовательного квеста для самореализации студентов. 3. Разработать базовую модель образовательного квеста по иностранному языку для студентов технического вуза (подобрать соответствующие игровые методики и игровые задания). 4. Разработать педагогические условия эффективной реализации данной модели.

Методология исследования

Образовательный квест как педагогическая технология. Современным воплощением активных педагогических методов являются интерактивные методы, в том числе игровые [Федорова, 2017; Marczewski, 2022; Rosidatul, 2023]. По Д. Б. Эльконину, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [Эльконин, 1999]. По определению А. Н. Щукина, «игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта» [Щукин, 2008, с. 111]. Выделяют собственно игру и игру дидактическую, специально созданную или при-

способленную для целей обучения; ее признаками являются преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата. Среди функций игры выделяют обучающую, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психотехническую. При этом одна и та же игра может выполнять несколько функций. Одной из игровых дидактических технологий является квест (от англ. quest – поиск) – методико-педагогическая технология, которая позволяет повысить заинтересованность студентов в изучении иностранного языка, углубить их знания, а также совершенствовать навыки и умения.

Согласимся с Т. А. Гольцовой и Е. А. Проценко, которые пишут: «в основе квеста должно лежать проблемное задание, определенная ситуация или сценарий, другими словами, задача, требующая решения» [Гольцова, 2020, с. 103]. Сценарный характер, то есть необходимость пройти задания в определенной последовательности для достижения учебной цели отличает квест от других дидактических игр.

В игре студенты учатся, не замечая, а значит без напряжения. Для преподавателя же любое учебное игровое задание является прежде всего упражнением на отработку какого-либо навыка, умения. Преподаватель всегда точно и четко осознает, какую методическую цель преследует то или иное игровое задание.

Впрочем, некоторые исследователи отмечают, что квест больше ориентирован на срез знаний, а не на развитие компетенций, так как в силу своей небольшой протяженности во времени не позволяет отметить различия в уровне их развития [Гольцова, 2020]. Какие именно компетенции развиваются или проверяются во время квеста, может быть задано его моделью, то есть содержанием заданий в соответствии со станциями.

Образовательный квест как способ обеспечения самореализации студентов

В нашем исследовании квест рассматривается как способ обеспечения самореализации студентов во время их обучения по программе. Мы понимаем под самореализацией осознанную реализацию потенциала личности.

В зависимости от форм самореализации рассматриваются условия ее обеспечения – внешние и внутренние, при этом сфера жизнедеятельности определяет наличие формальных типов самореализации: профессиональной (деятельностной), творческой, социальной. По нашему мнению, технология образовательного квеста пред-

полагает самореализацию студентов во всех трех формах:

- профессиональная самореализация выражается в развитии некоторых профессиональных компетентностей;

- творческая – в создании творческого продукта в результате прохождения отдельной станции или всего квеста;

- социальная – в социализации студентов, а в более общей перспективе – в их удовлетворенности уровнем сформированности ключевых компетентностей.

Регулярная смена деятельности от станции к станции способствует постоянной активности, позволяет студентам с различными способностями наиболее ярко проявить себя. Было отмечено, что даже самые стеснительные и нерешительные участники раскрывают свой потенциал во время прохождения квестов, что помогает им впоследствии обрести уверенность. Выполнение различного рода заданий дает возможность самовыражения и саморазвития.

Таким образом, анализ психолого-педагогической литературы по теме исследования позволяет выделить наиболее очевидные *преимущества* при использовании технологии квеста в обучении иностранному языку.

1. *Развитие мотивации* в процессе изучения иностранного языка. Формат квеста пользуется успехом у студентов, так как их захватывает процесс прохождения испытаний, достижения образовательного результата [Хуторской, 2022; Чернявская, 2020]. При этом под образовательным результатом мы понимаем и внешний – победа в конкурсе, приз, сертификат, и внутренний – новый уровень развития компетенций.

2. *Формирование языковых и речевых компетенций*.

3. *Развитие ключевых компетенций и soft skills*: компетенций командной работы, социокультурных, креативных и собственно коммуникативных компетенций. Во время прохождения квеста студенты объединяются в команды, где каждый ответственен за успех своего коллектива и заинтересован в лучшем результате группы. Участники стремятся максимально успешно и быстро справиться с заданиями. Конкуренция усиливает их работоспособность, а объединение в команды способствует развитию навыков коллективной мыслительной деятельности [Гиенко, 2022; Fedorova, 2019].

4. *Обеспечение самореализации* как участников, так и организаторов квеста [Suparman, 2023].

5. Снятие послепандемийных *психолого-поведенческих ограничений*. Если до пандемии актуальной была разработка интернет-технологий и методов онлайн-обучения [Болгова, 2021; Сафонова, 2018], то в постковидный период важным становится возвращение к интерактиву в его первоначальном понимании: к межличностному взаимодействию на уровне «преподаватель – студент», «студент – студент», «преподаватель – преподаватель» [Федорова, 2023]. При этом авторы не умаляют роли веб-технологий и в частности веб-квестов в преподавании иностранного языка и предполагают возможность его адаптации к онлайн-форме [Гольцова, 2020; Abdullaeva, 2022; Salazar, 2017].

6. Насыщенность заданий разнообразными, в том числе *профессионально-ориентированными материалами*. Мы стремимся, чтоб квесты были интересны и актуальны для студентов, поэтому при разработке заданий используем популярные у молодежи темы: современная музыка, фильмы, сериалы, аниме, компьютерные игры. Также применяются современные технологии, в связи с тем, что студенты активно пользуются ими в повседневной жизни и это более привычно и интересно для них.

7. *Междисциплинарный характер*. Учитывая, что программа «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации» включает значительный набор дисциплин, квест позволяет использовать междисциплинарные связи не только изучаемых предметов, но и дисциплин, которые студенты изучают на основной специальности: например, программирование, дизайн.

8. Возможности развития рефлексивных умений посредством включения *рефлексивных заданий* в структуру квеста.

Результаты исследования

Остановимся подробнее на описании практик организации квестов на кафедре «Иностранные языки» ОмГТУ, г. Омск. Квесты проходят в стиле английского метро – The Tube. На дверях аудиторий, в которых организуются станции, приклеивают таблички с реальными или вымышленными названиями станций лондонского метро. Количество станций соответствует количеству групп-участниц. Задания придумывают студенты-организаторы при поддержке куратора (преподавателя). Они же оценивают команды по общим, подготовленным оргкомитетом критериям оценки. Также студенты-организаторы отвечают за оформление станции.

Перед началом прохождения квеста участники собирают в лекционном зале. Команды заранее придумывают название и девиз, готовят краткую визитку, которую и представляют на общем открытии квеста. Командам-участникам, состоящим из 5–6 студентов одной группы, раздают маршрутные листы с указанием последовательности прохождения станций. Маршрутные листы у всех групп разные, организаторы распределяют станции таким образом, чтоб они все были задействованы одновременно. Поэтому время для прохождения одной станции должно быть примерно одинаковым.

Различают три вида квестов: линейный, когда задания выполняются последовательно, соревнующимся дают следующее задание лишь после успешного выполнения предыдущего; штурмовой, в котором участники получают задание, при выполнении которого они могут воспользоваться одной либо несколькими подсказками, теряя при этом часть баллов; кольцевой, когда задания выполняются поочередно, но стартовая и конечная точка совпадают. Мы используем технологию проведения кольцевого квеста.

При создании станций охвачены все аспекты изучения иностранного языка: есть фонетические, лексические, грамматические, задания страноведческого характера. На каждой станции от двух до четырех творческих заданий. В частности, в один из квестов входили следующие станции: 1. Озвучка. 2. Музыкальная. 3. Лингвистическая. 4. Фонетическая. 5. Научно-техническая. 6. Страноведение. Кратко охарактеризуем каждую из них.

На станции «Озвучка» основное внимание уделяется тренировке фонетических и лексических навыков студентов. На этой станции представлено несколько заданий. Первое состоит в том, чтобы дать оригинальное название трем из пяти предложенных забавных фото. Далее, команда должна выбрать одного представителя, который вытягивает картинку/фото. Этот студент описывает то, что изображено на полученной картинке/фотографии, не показывая ее остальным участникам. Члены команды, слушая его описание, пытаются воспроизвести эту картинку/фото на бумаге. Чем ближе получившееся изображение к оригиналу, тем больше баллов зарабатывает команда. При выполнении данного задания ребята тренируют умения говорения и аудирования. Для студентов эти задания носят развлекательный характер, в то время как тренировка приобретает второстепенный характер.

Третьим и наиболее интересным, по нашим наблюдениям, заданием для студентов является озвучивание известного забавного фрагмента, например, из фильма «Один дома» или мультфильма «Зверополис». Они должны распределить роли среди участников команды, а затем озвучить этот эпизод. При выполнении данного задания студенты раскрывают в себе творческий потенциал, актерские таланты, перестают быть скованными, чувствуя поддержку остальных участников команды. Так как подбираются юмористические фрагменты, студенты много шутят, смеются, поэтому уходит напряженность, если она была в начале прохождения испытаний.

«Музыкальную» станцию студенты при помощи куратора оформляют в стиле дискотеки, чтобы создать определенную атмосферу и настроение у участников. На столах раскладывают пластинки, диски с изображениями современных и ретро-групп и исполнителей, старые магнитофоны, колонки. Под потолок подвешивается диско-шар и включается стробоскоп, разноцветная иллюминация.

Для этой станции студент факультета информационных технологий и компьютерных систем нашего вуза создал игровую интерактивную программу по аналогии с музыкальным шоу «Угадай мелодию», но ее более усложненный и усовершенствованный вариант. На экран выводится интерактивная доска, на которой представлено несколько категорий, задания различной степени сложности в каждой категории, ребята сами выбирают номер вопроса. Например, участники команды должны по музыкальному фрагменту без слов определить песню или исполнителя. Есть задание на угадывание песни, которая воспроизводится в обратную сторону. Также представлено задание с текстами песен, в которых слова даны вразброс, необходимо угадать, что это за песня.

В связи с современной популярностью мемов студенты очень любят угадывать песни по трем таким единицам культурной информации. Занимательно также узнавать песню по краткому ее описанию. Интересно студентам послушать и угадать песни, исполненные на необычных инструментах, например, на пакетах из-под молока, винных бокалах и прочей кухонной утвари или бытовых предметах. Также популярно задание узнать английские песни по каверам на русском языке.

По результатам опросов, проведенных среди студентов-участников квеста, эта станция пользуется особой популярностью. Это можно объяс-

нить тем, что на данной станции активно используются мультимедийные средства, представлена современная музыка, которую подбирали сами студенты-организаторы, учитываются наиболее популярные у молодежи тренды, также создана атмосфера музыкального клуба, привлекающая молодежь. Студенты абсолютно не задумываются, что на этой станции они отрабатывают фонетические и лексические навыки, совершенствуют переводческие умения. Наблюдается, что даже самые тихие и скромные ребята при воспроизведении знакомых мелодий оживляются и озвучивают правильные ответы, многие начинают петь песни на английском языке.

На «Лингвистической» станции командам участникам раздаются карточки с написанными в них неологизмами. Задача студентов – догадаться о значении данных слов и вписать в карточку дефиниции на английском языке. Например, *Zoombombing, Megxit, Coronials*. Далее студентам включают аудиозапись с английской речью. Ребятам предлагается по акценту говорящих определить их национальность, страну происхождения. За каждый верный ответ начисляется по 2 балла. Третье задание на этой станции предполагает правильное прочтение стихотворения. Например,

1. Dearest creature in creation,
Study English pronunciation.
I will teach you in my verse
Sounds like corpse, corps, horse, and worse.
I will keep you, Suzy, busy,
Make your head with heat grow dizzy.
Tear in eye, your dress will tear.
So shall I! Oh hear my prayer.

2. Billet does not rhyme with ballet.
Bouquet, wallet, mallet, chalet.
Blood and flood are not like food,
Nor is mould like should and would.
Viscous, viscount, load and broad,
Toward, to forward, to reward.
And your pronunciation's OK
When you correctly say croquet,
Rounded, wounded, grieve and sieve,
Friend and fiend, alive and live.

В этом задании в увлекательной для студентов форме отрабатываются правила чтения, уделяется внимание словам-исключениям, которые представляет особую сложность при изучении английского языка. Большее количество ошибок

в английском студенты совершают при написании и произношении английских слов. Недаром существует поговорка: «We write Liverpool and we read Manchester». Причина в том, что в основе английского алфавита – латинский, в котором букв значительно меньше, чем звуков в английском языке. Поэтому для отображения английских звуков появились буквосочетания: sh, ch, tch и т.д. Также это можно объяснить тем, что английские земли постоянно завоевывались различными народами. В связи с этим в английском языке очень много заимствований из немецкого, французского, для которых характерны иные правила чтения.

В связи с тем, что квест разработан для студентов технического вуза, «Научно-техническая» станция представляет особый интерес для наших студентов. На этой станции в одном из заданий необходимо соотнести портреты ученых с карточками, на которых написана информация о них. Наибольший интерес у студентов вызывает следующее задание: включаются аудиозаписи со звуками различных устройств, ребята должны понять, что это за механизмы и записать их названия. Для студентов технического вуза данные термины не представляют сложности, так как на практических занятиях они изучают биографии и научные открытия, изобретения известных ученых, а также работают с текстами по своим будущим специальностям, поэтому изучают научную терминологию.

Важная роль при обучении студентов иностранным языкам отводится формированию страноведческой компетенции [Клэстер, 2023]. Страноведческая информация обеспечивает как когнитивные, так и коммуникативные потребности обучаемых, стимулирует познавательную активность студентов, а также повышает их мотивацию к изучению иностранного языка. На станции «Страноведение» также задействованы мультимедийные средства. Первое задание напоминает популярное шоу «Где логика?». На экране представлены картинки/фото, по которым необходимо определить, название какого праздника зашифровано с их помощью. Во втором задании дано три картинки, представляющие шараду, скрывающую название англоговорящей страны. В третьем задании предлагаются вопросы страноведческого характера, типа: «What is the name of more than 30000 men living in England?» (*John Smith*); «What is the national sport in Scotland?» (*Golf*). В четвертом задании студентам дают возможность подобрать русские эквивален-

ты к приведенным на экране пословицам. Например: «Break a leg», «The leopard cannot change his spots», «When in Rome, do as the Romans do» и т. д. После прохождения этих этапов студентам предлагается придумать свою англоязычную страну, дать ей название, а также название столицы, изобразить флаг и герб, придумать акцент, характерный для жителей этой страны.

Команды проходят станции с разной скоростью, поэтому, чтобы занять студентов на время, пока на следующей в их маршрутном листе станции подвергается испытаниям другая группа, в коридоре устанавливается «Wish Board». Это передвижная доска, на которой приклеены разноцветные стикеры. Участники команд могут поделиться своими эмоциями, мыслями, предложениями, пожеланиями организаторам квеста. По нашему мнению, рефлексия, обратная связь очень важна в коммуникативном процессе, она позволяет скорректировать цели, задачи, повысить эффективность данной образовательной игры. Необходимо отметить, что ребята высоко оценивают такой вид игровой деятельности и выражают желание проводить подобные квесты ежегодно.

После прохождения всех станций, указанных в маршрутном листе, участники возвращаются в начальную точку квеста – лекционный зал, где команды демонстрировали свои визитки. В этом зале собираются все команды в ожидании подведения итогов членами жюри. Пока ведется подсчет голосов, вниманию команд предлагается *викторина (quiz)* – интеллектуально-развлекательная игра, в которой представлены разнообразные вопросы на эрудицию и логику, а также задания страноведческого характера. Каждой команде раздают бланки, куда необходимо вписывать ответы. Викторина состоит из четырех раундов. В первом раунде под названием «Easy Peasy» представлено 6 вопросов разной тематики на эрудицию и логику с 4 вариантами ответов по 30 секунд обсуждения. Например:

What is the tallest building in the UK?

A) *The Shard* B) *Big Ben*

C) *The Gherkin* D) *St Paul's Cathedral*

Второй раунд называется «Action! Cut!». Дано 5 вопросов по 60 секунд обсуждения на каждый. Участникам предлагаются видеофрагменты из различных англоязычных фильмов и даются вопросы. Например: 1. «Which one of the knights of the round table main characters met in "Night at the Museum: Secret of the Tomb" movie?» 2. «Name an

actor who played the character in the yellow car». 3. «Listen to V's poem from "V for vendetta" movie. What British celebration is associated with it?». В третьем раунде под названием «X-files» участникам дано предложение без знаков препинания. Необходимо расставить запятые и кавычки так, чтоб это предложение стало грамматически правильным. Особенность данного предложения в том, что в нем использовано 11 «had» подряд: «James while John had had had had had had had had had had had a better effect on the teacher». Дается 2 минуты на обсуждение, за правильный ответ присуждается максимальное количество баллов. Четвертый раунд называется «Blitz». Участникам команд представлено 5 слов и их переводы на английский язык. В переводах, в некоторых местах, вместо букв – пропуски. Необходимо расставить буквы вместо пропусков так, чтобы получились корректные записи переводов. По 15 секунд на каждое слово. Например: СИЛУЭТ S_ _ _ _ _ t _ _ . Пропущенные буквы: I, L, E, H, U, O, T, E.

Студенты активно участвуют в викторине, бурно обсуждают варианты ответов, в это время комиссия заканчивает подсчет баллов за прохождение станций квеста. Проходит награждение победителей, вручаются памятные подарки с символикой кафедры и вуза, сладкие призы.

Заключение

В данной статье авторами дано методологическое обоснование и сформулированы основные идеи работы. Представлен обзор литературы по проблеме исследования, включая обзор возможностей применения игровых заданий при обучении иностранному языку, а также обзор особенностей обучения студентов технического вуза. Отмечается, что при использовании игровых технологий обучения наибольшее внимание должно быть уделено именно внутренней мотивации обучающихся. Выявлено, что квест является продуктивной интерактивной технологией, а также способом обеспечения самореализации студентов при обучении по программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации». Описаны функции и модель образовательного квеста по английскому языку, приведены примеры игровых заданий, использование которых является эффективным при оптимизации процесса преподавания иностранного языка.

Библиографический список

1. Асташова Н. А. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход / Н.А. Асташова, С.К. Бондырева, О.С. Попова // Образование и наука. 2023. № 25(1). С. 15–49.
2. Болгова В. В. Образование после пандемии: падение или подготовка к прыжку? / В. В. Болгова, М. А. Гаранин, Е. А. Краснова, Л. В. Христофорова // Высшее образование в России. 2021. № 7. С. 9 – 30.
3. Гиенко Л. Н. Развитие компетенций обучающихся в процессе реализации программ внеурочной занятости // Alma mater. Вестник высшей школы. 2022. № 2. С. 43–46.
4. Гольцова Т. А. Использование веб-квеста в процессе подготовки кадров высшей квалификации / Т. А. Гольцова, Е. А. Проценко // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 1. С. 101–108.
5. Клэстер А. М. Методика преподавания страноведения в курсе немецкого языка в неязыковом вузе / А. М. Клэстер, Т. Н. Шарапова // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2023. № 3(90). С. 56–61.
6. Клэстер А. М. Когнитивные принципы внедрения плюрицентрических знаний и их лингвокультурной специфики в практику преподавания немецкого языка / А.М. Клэстер, Н. Ю. Шнякина, С. А. Жилиякова // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2021. № 2. С. 137–150.
7. Сафонова Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. № 1–2 (1466). С. 83–86.
8. Федорова М. А. Игровые методы как средство оптимизации образовательного процесса при обучении РКИ во взрослой аудитории // М. А. Федорова, И. Н. Чурилова. Учёные записки ЗабГУ. Том 12. 2017. № 6. С. 110–114.
9. Федорова М. А. Подготовка студентов-переводчиков с позиций образовательной урбанистики / М. А. Федорова, И. Н. Чурилова, Т. А. Винникова // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 1. С. 66–74.
10. Хуторской А. В. Почему предметные и мета-предметные результаты тоже личностные // Эйдос. URL: <https://eidos.ru/journal/> (дата обращения: 01.07.2023).
11. Чернявская А.П. Персонализация обучения на основе технологии веб-квест // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 6 (117). С. 30–39.
12. Щукин А. Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. Москва : Икар, 2008. 114 с.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва : Владос, 1999. 360 с.
14. Abdullayeva K. A. F. Adapting English learning materials in a distance learning environment // Scientific progress. 2022. №1. P. 67–71.
15. Caponetto I. Gamification and Education: A Literature Review / I. Caponetto, Je. Earp, M. Ott // Available from:

<https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf> (дата обращения: 01.07.2023).

16. Dedamirzayeva N. Teaching English to young learners through games / N. Dedamirzayeva, U. Kuziyev // *Oriental Art and Culture*. 2020. № 2. P. 86–88.

17. De Urraza M. J. Learning Personalisation and Observed Learner's Self-Regulation Abilities / María José De Urraza, Lina Kaminskienė, Erno Lehtinen // *European Journal of Contemporary Education*. 2023. 12(2). P. 413–425.

18. Fedorova M. A. Developing teamwork skills for students trained in compressors and refrigeration programs / M. A. Fedorova, N. A. Prokudina, N. Y. Fedoseeva, V. S. Evdokimov, A. A. Kapelukhovskaya, V. L. Yusha // *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. 2019. P. 012040.

19. Gaskaree B. L. The EFL Teacher Transition from Individual to Team Teaching / Behruz Lotfi Gaskaree, Peyman Valizadeh, Farideh Okati // *MEXTESOL Journal*. Vol. 47 No. 1, 2023, URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46409 (дата обращения: 01.07.2023).

20. Lengeling M. M. & Arellano Valeria Marquez, Looking at the Past, Present, and Future of ELT: A Conversation with Donald Freeman / M. M. Lengeling, A. V. Marquez // *MEXTESOL Journal*. Vol. 45 No. 3, 2021. URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=24547 (дата обращения: 01.07.2023).

21. Marczewski A. What's the difference between Gamification and Serious Games? // *Informa*. URL: <http://www.gamified.uk/2013/02/25/gamification-and-serious-games> (дата обращения: 01.07.2023).

22. Rosidatul A. Use of Educational Games to Improve Science Learning Outcomes of Elementary School Students / Amalia Rosidatul, Astuti Ruli // *Academia Open*. 2023. Vol. 8. № 1. URL: <https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/51100> (дата обращения: 01.07.2023).

23. Salazar H. A., Ramírez-Romero J. L., Acuña M. L. WebQuests in EFL Courses: A New Look for a Classic Activity // *MEXTESOL Journal*. 2017. Vol. 41. № 2. URL: <http://mextesol.net/journal/public/files/10a9c6b57763624fc76df629fa3af64f.pdf> (дата обращения: 01.07.2023).

24. Suparman A. The Flipped Classroom: A Story from an EFL Classroom in Indonesia / Suparman Asep, Kusnadi Adiredja, Sarah Rajji // *MEXTESOL Journal*. 2023. Vol. 47. №. 2. URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46423 (дата обращения: 01.07.2023).

Reference list

1. Astashova N. A. Resursy gejmfikacii v obrazovanii: teoreticheskij podhod = Gamification resources in education: a theoretical approach / N. A. Astashova, S. K., Bondyрева, O. S. Popova // *Obrazovanie i nauka*. 2023. № 25(1). S. 15–49.

2. Bolgova V. V. Obrazovanie posle pandemii: padenie ili podgotovka k pryzhku? = Education after a pan-

demic: falling or preparing for a jump? / V. V. Bolgova, M. A. Garanin, E. A. Krasnova, L. V. Hristoforova // *Vysshee obrazovanie v Rossii*. 2021. № 7. S. 9 – 30.

3. Gienko L. N. Razvitie kompetencij obuchajushihhsja v processe realizacii programm vneurochnoj zanjatosti = veloping the competencies of students in the process of implementing extracurricular employment programs // *Alma mater. Vestnik vysshej shkoly*. 2022. № 2. S. 43–46.

4. Gol'cova T. A. Ispol'zovanie veb-kvesta v processe podgotovki kadrov vysshej kvalifikacii = Using a web quest in the process of training highly qualified personnel / T. A. Gol'cova, E. A. Procenko // *Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik*. 2020. № 1. S. 101–108.

5. Kljoster A. M. Metodika prepodavanija stranovedenija v kurse nemeckogo jazyka v neязыkovom vuze = Methodology for teaching country studies in the German language at a non-linguistic university / A. M. Kljoster, T. N. Sharapova // *Municipal'noe obrazovanie: innovacii i jeksperiment*. 2023. № 3(90). S. 56–61.

6. Kljoster A. M. Kognitivnye principy vnedrenija pljuricentricheskikh znanij i ih lingvokul'turnoj specifiki v praktiku prepodavanija nemeckogo jazyka = Cognitive principles of introducing pluricentric knowledge and its linguocultural specificity into the practice of teaching German / A. M. Kljoster, N. Ju. Shnjakina, S. A. Zhiljakova // *Aktual'nye problemy filologii i pedagogicheskij lingvistiki*. 2021. № 2. S. 137–150.

7. Safonova E. V. Obrazovatel'nyj kvest: smysl, sodержanie, tehnologicheskie prijomы = Educational quest: meaning, content, technological techniques // *Narodnoe obrazovanie*. 2018. № 1–2 (1466). S. 83–86.

8. Fedorova M. A. Igrovye metody kak sredstvo optimizacii obrazovatel'nogo processa pri obuchenii RKI vo vzrosloj auditorii = Gaming methods as a means of optimizing the educational process when teaching RCTs in an adult audience // M. A. Fedorova, I. N. Churilova. *Uchjonye zapiski ZabGU. Tom 12*. 2017. № 6. S. 110–114.

9. Fedorova M. A. Podgotovka studentov-perevodchikov s pozicij obrazovatel'noj urbanistiki = Training of translation students from the perspective of educational urban studies / M. A. Fedorova, I. N. Churilova, T. A. Vinnikova // *Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik*. 2023. № 1. S. 66–74.

10. Hutorskoj A. V. Pochemu predmetnye i meta-predmetnye rezul'taty tozhe lichnostnye = Why subject and meta-subject results are also personal // *Jejdos*. URL: <https://eidos.ru/journal/> (дата obrashhenija: 01.07.2023).

11. Chernjavskaja A. P. Personalizacija obuchenija na osnove tehnologii veb-kvest = Personalizing web quest-based learning // *Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik*. 2020. № 6 (117). S. 30–39.

12. Shhukin A. N. Sovremennye intensivnye metody i tehnologii obuchenija inostrannym jazykam = Modern intensive methods and technologies for teaching foreign languages. Moskva : Ikar, 2008. 114 s.

13. Jel'konin D. B. Psihologija igry = Psychology of the game. Moskva : Vlados, 1999. 360 s.

14. Abdullayeva K. A. F. Adapting English learning materials in a distance learning environment // Scientific progress. 2022. №1. P. 67–71.
15. Caponetto I. Gamification and Education: A Literature Review / I. Caponetto, Je. Earp, M. Ott // Available from: <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf> (data obrashhenija: 01.07.2023).
16. Dedamirzayeva N. Teaching English to young learners through games / N. Dedamirzayeva, U. Kuziyev // Oriental Art and Culture. 2020. № 2. P. 86–88.
17. De Urraza M. J. Learning Personalisation and Observed Learner's Self-Regulation Abilities / María José De Urraza, Lina Kaminskienė, Erno Lehtinen // European Journal of Contemporary Education. 2023. 12(2). P. 413–425.
18. Fedorova M. A. Developing teamwork skills for students trained in compressors and refrigeration programs / M. A. Fedorova, N. A. Prokudina, N. Y. Fedoseeva, V. S. Evdokimov, A. A. Kapelukhovskaya, V. L. Yusha // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2019. P. 012040.
19. Gaskaree B. L. The EFL Teacher Transition from Individual to Team Teaching / Behruz Lotfi Gaskaree, Peyman Valizadeh, Farideh Okati // MEXTESOL Journal. Vol. 47 No. 1, 2023, URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46409 (data obrashhenija: 01.07.2023).
20. Lengeling M. M. & Arellano Valeria Marquez, Looking at the Past, Present, and Future of ELT: A Conversation with Donald Freeman / M. M. Lengeling, A. V. Marquez // MEXTESOL journal. Vol. 45 No. 3, 2021. URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=24547 (data obrashhenija: 01.07.2023).
21. Marczewski A. What's the difference between Gamification and Serious Games? // Informa. URL: <http://www.gamified.uk/2013/02/25/gamification-and-serious-games> (data obrashhenija: 01.07.2023).
22. Rosidatul A. Use of Educational Games to Improve Science Learning Outcomes of Elementary School Students / Amalia Rosidatul, Astuti Ruli // Academia Open. 2023. Vol. 8. № 1. URL: <https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/5100> (data obrashhenija: 01.07.2023).
23. Salazar H. A., Ramírez-Romero J. L., Acuña M. L. WebQuests in EFL Courses: A New Look for a Classic Activity // MEXTESOL Journal. 2017. Vol. 41. № 2. URL: <http://mextesol.net/journal/public/files/10a9c6b57763624fc76df629fa3af64f.pdf> (data obrashhenija: 01.07.2023).
24. Superman A. The Flipped Classroom: A Story from an EFL Classroom in Indonesia / Superman Asep, Kusnadi Adiredja, Sarah Rajji // MEXTESOL Journal. 2023. Vol. 47. №. 2. URL: https://www.mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=46423 (data obrashhenija: 01.07.2023).

Статья поступила в редакцию 21.08.2023; одобрена после рецензирования 25.09.2023; принята к публикации 31.10.2023.

The article was submitted 21.08.2023; approved after reviewing 25.09.2023; accepted for publication 31.10.2023.