

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ РУССКОГО ЯЗЫКА

Нодиров Чоршанби Элмурод угли

Преподаватель кафедры Русского языка и литературы Термезского
государственного педагогического института

Аннотация : В статье рассматриваются особенности проектирования и внедрения образовательных квестов в систему профессиональной подготовки будущих учителей русского языка. Автор обосновывает актуальность использования игровых технологий как средства формирования профессиональных компетенций, развития критического мышления и повышения цифровой грамотности студентов. В работе описываются этапы разработки квеста — от постановки дидактической задачи до выбора платформы и системы оценивания. Особое внимание уделяется специфике филологических дисциплин и интеграции методических задач в игровой контекст. Результаты исследования подтверждают, что квест-технология способствует переходу от пассивного усвоения знаний к активной учебно-профессиональной деятельности.

Ключевые слова: образовательный квест, профессиональная подготовка, учитель русского языка, игровые технологии, педагогическое проектирование, методика преподавания, цифровые компетенции, интерактивное обучение.

Современная образовательная парадигма требует от будущего учителя русского языка не только глубоких лингвистических знаний, но и высокого уровня владения инновационными педагогическими технологиями. В условиях цифровизации образования традиционные методы лекционно-семинарской системы в вузе зачастую не обеспечивают должной вовлеченности студентов и не в полной мере имитируют реальные профессиональные ситуации. В связи с этим возникает необходимость поиска и внедрения интерактивных форм обучения, среди которых особое место занимает образовательный квест.

Актуальность темы обусловлена поиском эффективных способов формирования профессиональных компетенций будущих словесников. Образовательный квест как сложная дидактическая конструкция позволяет

синтезировать элементы игры, проектной деятельности и проблемного обучения. Для будущего учителя русского языка проектирование таких квестов становится двойной задачей: с одной стороны, это способ усвоения учебного материала (литературоведческого или лингвистического), с другой — освоение методического инструментария, который он сможет применить в будущей школьной практике.

Несмотря на популярность геймификации, вопросы целенаправленного проектирования квестов именно в контексте подготовки филологов-педагогов остаются недостаточно изученными. Существует потребность в разработке алгоритмов, которые помогли бы студентам интегрировать сложные правила орфографии, пунктуации или анализа текста в игровую оболочку, не теряя при этом глубины содержания дисциплины.

Целью данной статьи является описание теоретических основ и практических этапов проектирования образовательных квестов в процессе профессиональной подготовки учителей русского языка.

Профессиональная подготовка современного учителя русского языка в условиях глобальной цифровизации и изменения образовательных стандартов требует внедрения интерактивных методик, способных трансформировать теоретические знания в практические умения. Образовательный квест (educational quest) выступает в роли такой комплексной технологии, объединяющей в себе проблемное обучение, игровые механики и информационно-коммуникационные технологии. В контексте филологического образования проектирование квеста представляет собой сложный процесс, где методическая задача должна быть органично вплетена в сюжетную канву.

Проектирование образовательного квеста начинается с определения его типологии. В подготовке будущих учителей русского языка целесообразно использовать как кратковременные квесты (для углубления знаний по конкретной теме, например, «Сложноподчиненные предложения»), так и долгосрочные проекты (охватывающие целый раздел, например, «Морфология современного русского языка»). Основным вектором здесь выступает переход от студента как «потребителя» игрового контента к студенту как «дизайнеру» образовательной среды.

Первый этап проектирования — концептуально-целевой. Здесь будущий учитель должен четко сформулировать дидактическую цель. Для русиста она может заключаться в отработке орфографических навыков, анализе этимологии

слов или изучении истории языка. Важно, чтобы игровая цель (например, «найти пропавшую рукопись») не подменяла собой образовательную. На этом этапе студенты учатся соотносить планируемые результаты обучения с игровыми задачами, что является ключевой методической компетенцией.

Второй этап — сценарно-сюжетный. Для учителя русского языка это возможность проявить креативность в работе с текстом. Сюжет может строиться вокруг лингвистической экспедиции, детективного расследования в библиотеке или виртуального путешествия по «стране Лингвистике». Важным элементом является создание легенды квеста, которая должна быть написана безупречным литературным языком, задавая тем самым эталон речевой культуры. Здесь формируется навык адаптации сложного научного материала под возрастные особенности потенциальных учеников (школьников).

Третий этап — содержательно-технологический. Это «ядро» проектирования, где происходит наполнение квеста заданиями. Задания в лингвистическом квесте должны быть разнообразными: от лингвистических конструкторов и расшифровки палеографических текстов до работы с национальными корпусами русского языка. Важно использовать различные форматы взаимодействия:

1. Линейные задания, где решение одного лингвистического вопроса открывает путь к следующему.
2. Штурмовые задания, когда группа студентов получает доступ ко всем подсказкам одновременно и должна синтезировать решение (например, собрать разрозненные цитаты в связный текст).
3. Ветвящиеся сценарии, где выбор студента влияет на финал квеста, что развивает навыки критического мышления.

Технологический аспект предполагает выбор платформы. Будущие педагоги осваивают инструментальный сервисов Genially, Learnis, Joyteka или даже создают квесты на базе Google-форм и Telegram-ботов. Выбор инструмента диктуется не модой, а функциональной необходимостью: возможностью вставки мультимедиа, настройки обратной связи и автоматической проверки ответов.

Четвертый этап — оценочно-рефлексивный. При проектировании квеста студент-педагог должен разработать систему критериев оценивания (критериальную сетку). В русском языке это может быть количество допущенных грамматических ошибок при прохождении, скорость выполнения лексических тестов или качество финального творческого продукта (эссе,

лингвистической справки). Рефлексия позволяет студентам проанализировать: почему определенные задания вызвали затруднения и как игровые механики помогли лучше понять сложную тему, например, чередование гласных в корне или категории глагола.

Особое значение в процессе профессиональной подготовки имеет методический анализ спроектированного квеста. После разработки студенты проводят апробацию квестов в группах своих сокурсников, выступая в роли модераторов. Это позволяет развить коммуникативные навыки, умение управлять групповой динамикой и оперативно решать технические или содержательные проблемы. Таким образом, квест перестает быть просто игрой и становится инструментом «педагогического дизайна».

Интеграция квестов в подготовку учителей русского языка решает проблему мотивации. Студент, понимающий, как сложно и в то же время интересно превратить сухие правила грамматики в увлекательное цифровое приключение, обретает более глубокое отношение к своей профессии. Он осознает, что современный урок русского языка — это не только диктант и упражнение, но и интерактивное исследование языка.

В заключение основной части следует отметить, что проектирование образовательных квестов формирует у студентов синтетическую компетенцию. Она включает в себя информационно-технологическую грамотность, лингвистическую эрудицию и методическое мастерство. В процессе создания квеста будущий учитель учится видеть свой предмет системно, отсекал лишнее и структурировать материал так, чтобы он стал доступным и интересным для поколения «цифровых аборигенов».

Список использованной литературы:

1. Андреева, М. В. Технология веб-квест в обучении / М. В. Андреева // Школьные технологии. — 2004. — № 5. — С. 101–107.
2. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании. — 1999. — № 3. — С. 25–31.
3. Гальскова, Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова. — Москва : Глосса, 2003. — 192 с. (Применимо к методике преподавания языков в целом).
4. Каракозов, С. Д. Информатизация образования: от информационных технологий к цифровой трансформации / С. Д. Каракозов, А. Ю. Уваров // Педагогика. — 2018. — № 12. — С. 15–26.

5. Косимов С. У., Исмоилова Г. Э. СОДЕРЖАНИЕ И СУЩНОСТЬ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА. – 2024.
6. Литвинко, Ф. М. Методика преподавания русского языка в школе / Ф. М. Литвинко. — Минск : Вышэйшая школа, 2015. — 448 с.
7. Напалков, С. В. Тематический образовательный веб-квест как средство развития познавательной самостоятельности учащихся : автореферат дис. ... канд. пед. наук / С. В. Напалков. — Нижний Новгород, 2013. — 24 с.
8. Осмоловская, И. М. Инновации в обучении: учебное пособие / И. М. Осмоловская. — Москва : Академия, 2010. — 192 с.