УДК 811.161.1

МЕТОДИЧЕСКИЕ ФОРМЫ ИЗУЧЕНИЯ ГРАММАТИКИ В КВЕСТАХ И ИГРОВЫХ ЗАДАНИЯХ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

© Юлия Капралова, Лада Москалёва

METHODOLOGICAL FORMS OF STUDYING GRAMMAR IN QUESTS AND GAME TASKS IN THE CLASSES OF RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Juliya Kapralova, Lada Moskaleva

The article presents some game quest-oriented approaches in education, which teachers recognize as the most promising, especially when learning foreign languages. Many experts have already paid attention to the effectiveness of using games in learning. Although games are growing in appeal across teachers and students, until recently, these approaches as a form of education have remained at the periphery of the educational process, as a supplement to the main methods. Role-playing games are the only exception as they are used both in the educational processes of schools and universities, and in professional-oriented trainings. However, under the influence of modern cultural processes and the active development of gaming technologies, “gamification” of education takes on the character of a mass phenomenon both at schools and in higher education institutions, thus, these processes cannot be ignored. In this regard, the article provides a scientific and methodological understanding of this form of education and identifies the structural features of the quest distinguishing it from other game forms.

The article is addressed to teachers of Russian as a foreign language and can be used as a kind of model for conducting quests in classes both at various courses in grammar, reading, writing, listening, linguistic and cultural studies, and in students’ independent educational activities.

Keywords: educational quest, lesson quest, game tasks, didactic game, teaching methods, Russian as a foreign language.

В статье представлены некоторые игровые квест-ориентированные подходы в обучении, которые педагогами признаются наиболее перспективными, особенно при изучении иностранных языков. Многие специалисты справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Несмотря на привлекательность для преподавателей и студентов, до недавнего времени игровые подходы как форма обучения оставались на периферии учебного процесса, в качестве дополнения к основным методам. Исключением можно назвать лишь ролевые игры, включенные как в учебный процесс школьного и вузовского образования, так и в профессионально-ориентированные тренинги специалистов. Однако под влиянием процессов в современной культуре и активного развития игровых технологий «геймификация» образования приобретает характер массового явления как в школе, так и в высших учебных заведениях, и игнорировать эти процессы не только невозможно, но и нецелесообразно. В связи с этим в статье проводится научно-методическое осмысление этой формы обучения и определяются структурные особенности квеста от иных игровых форм.

Статья адресована преподавателям русского языка как иностранного и может быть использована в качестве своеобразной модели для проведения квестов на занятиях как в различных курсах по грамматике, чтению, письму, аудированию, лингвострановедению, коммуникации, так и при самостоятельной учебно-образовательной деятельности студентов.

Ключевые слова: образовательный квест, урок-квест, игровые задания, дидактическая игра, методика преподавания, русский язык как иностранный.

Предлагаемый в статье материал отражает авторское видение того, как могут использоваться и превращаться в квест разные (известные и новые) формы игровых заданий на уроках изуче-

ния русского языка как иностранного. Для понимания точки зрения авторов необходимо пояснить тот терминологический аппарат, который используется в статье. Под термином *дидакти-*

ческая игра авторы понимают такую активную форму обучения, которая складывается в имитационно-моделирующую деятельность (в нашем случае речевую) на базе изучаемых языковых систем, явлений и процессов, в которой одновременно соединены познавательное и занимательное начала. Деятельность такого рода предполагает наличие правил ведения, фиксированной структуры и механики игры, системы оценивания. При функционировании этих элементов каждый участник и команда в целом объединяются решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Скрытым элементом, делающим игру дидактической, является наличие обучающей задачи, маскируемой и реализуемой неявно через игровую задачу, игровые действия и правила, когда естественное стремление к победе становится мотивом обучения. В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облекаются в игровую форму. В другом – дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной.

Образовательный квест (урок-квест) можно определить как вид дидактической приключенческой игры сложной организации, в которой отдельные задания-загадки выстроены в причинно-следственную цепочку и объединены сюжетом и конечной целью. В процессе выполнения квеста играющими активизируются имеющиеся знания и приобретаются новые. Педагогическая технология в той или иной мере направлена на реализацию научных идей, положений, теорий в практике, ориентирована также на усвоение и закрепление знаний, воспитание и развитие (совершенствование) природных личностных качеств, на поиск наиболее результативных подходов.

Что касается специфики квестовых проектов в методике преподавания иностранных языков и конкретно русского языка как иностранного, то здесь необходимо учитывать непосредственные задачи овладения речевыми и грамматическими навыками изучаемого языка.

Наиболее важной задачей игровой технологии квеста в овладении иностранным языком нам видится устранение психологических барьеров восприятия и продуцирования речи, чему способствует неявность образовательной цели на фоне игровой [Архипова, с. 28].

Второй по важности задачей является возможность тренировки реакции на нестандартные коммуникативные ситуации, а в случае невозможности прямого решения – умения найти обходной путь.

Чтобы быть эффективным как элемент процесса обучения языку, квест должен представлять разновидность комплексного занятия, сочетающего тренировку всех видов речевой деятельности, при этом соответствовать таким параметрам, как уровень владения языком; наличие коммуникативной, образовательной и воспитательной целей обучения; наличие ряда конкретных учебных задач, основанных на тренируемых видах речевой деятельности и аспектах языка; лингвострановедческая и лингвокультурологическая составляющие, обеспечивающие интерес к сюжету квеста.

Языковой материал (фонетический, словообразовательный, лексический и грамматический) становится непосредственным строительным материалом заданий, обеспечивает как сам вызов, так и игровую механику, причинно-следственные связи квеста.

В связи с активным распространением цифровых технологий и уверенным владением студентами различным функционалом всевозможных приложений построение урока-квеста целесообразно дополнять элементами онлайн приложений, заданий в мессенджерах, отсылкой к навигаторам, информационным и справочным ресурсам и т. п. Это в значительной степени будет соответствовать потребностям и реакциям современного студента, получающего информацию и осуществляющего социальную коммуникацию одновременно в реальном и виртуальном пространстве.

Включение в образовательный процесс уроков-квестов позволяет: 1) развивать навыки информационной деятельности человека; 2) формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повышать мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету; 3) развивать творческий потенциал играющих и критическое мышление.

В данной статье предложены некоторые задания по наиболее важным разделам русского языка, которые предполагают поиск, логику, активное действие и способны объединяться в единую цепь заданий под общей легендой. В результате можно получить четко выстроенный и затрагивающий самые важные аспекты изучения русского языка как иностранного обучающий квест. Мы предлагаем последовательность изложения квестовых заданий в обучении русскому языку как иностранному по аспектам, оценив их относительно эффективности в освоении фонетики, графики / орфографии, лексики / фразеологии, грамматики (морфологии, синтаксиса), говорения, чтения и аудирования, письма / говорения (коммуникации). А уже внутри каждого раз-

дела представить материал в зависимости от уровня владения языком по нарастанию сложности. Итак, в статье предлагается структурная модель формирования квеста: раздел в соответствии с аспектом изучения русского языка (с методическими рекомендациями), варианты игровых заданий, которые последовательно складываются в единый квест под общей легендой (формулируется преподавателем).

1. Фонетика. Квестовые задания, основанные на фонетическом материале, основной целью ставят такое взаимодействие участников, когда от корректного воспроизведения звукового ряда зависит скорость и результат прохождения испытания. Таким образом, в командном взаимодействии создается внутренняя мотивация участников и взаимная корректировка [Человек играющий..., с. 21].

Задачи обучения фонетике русского языка сосредоточены вокруг следующих вопросов: развития слухо-произносительных, акцентно-ритмических, ритмико-интонационных навыков у иностранных студентов.

Например:

1) *«Эхо в пещере»*. Студенты анализируют предложение и определяют редукцию гласных, чтобы получить эхо. Правильное «эхо» дает пропуск дальше по квесту.

Водовоз воды принёс → в'ЪдАвОсвАдЫприн'Ос
Молоко молочник вёз → м'ЪлАкОмАлОчникв'Ос

2) *«Звуковой разведчик»*. Ведущий называет вперемешку русские звуки и звуки других языков (например, английского). Задание проводится по кругу: каждый участник должен поднять руку (хлопнуть в ладоши), если услышит русский звук. За каждый правильно угаданный звук игрок получает подсказку (где найти следующую часть задания или цифру – часть кода, за которым стоит слово и т. д.). Если игрок не успел отреагировать или неправильно идентифицировал звук-стимул, то он выбывает из игры [Лебедева, с. 56–57].

Такие задания могут быть, например, «упакованы» в легенду по раскрытию смысла шифра и стать частью приключенческого квеста.

2. Графика и орфография. В задачи обучения графике и орфографии входит развитие навыка графически правильного письма. При коммуникативном методе обучения графике уделяется меньше внимания, в результате чего обманчиво простые, лёгкие в понимании и непосредственном исполнении действия не успевают переходить в прочный навык. Это в дальнейшем приводит к системному непониманию изменчивости элементов, законов оглушения и озвончения, по нашему убеждению, берущему начало в

неразвитой привычке запоминать графический облик слова, автоматизирующийся в процессе регулярного письма.

Игровые задания, направленные на привлечение внимания к графическому облику слова и правописанию, на отработку звукобуквенных соответствий, на различение курсивных и печатных вариантов букв, крайне важны даже на продвинутом этапе, когда планомерное обучение графике и орфографии уже намного сложнее или в принципе не представляется возможным по времени [Человек играющий..., с. 36].

Например:

1) *«Курсив»*. Каждый игрок получает два набора карточек. В первом наборе – карточки, на которых написаны печатные буквы русского алфавита, во втором наборе – карточки, на которых даны курсивом строчные буквы русского алфавита. Участник должен найти для каждой печатной буквы свою пару (букву, напечатанную курсивом):

Б, Г, Д, П, Т
б, г, д, п, т

За каждый правильный ответ игрок получает подсказку для следующего задания.

2) *«Вспомни правило»*. Ведущий предлагает игрокам за определенное время вспомнить и записать правильно как можно больше слов на определенное правило: (1) чередующиеся гласные в корне слова; (2) слова с приставками на з / с; (3) слова с шипящими на конце; (4) глаголы на -тся / -ться и т. п. Победители получают жетон с подсказкой для дальнейшего прохождения квеста.

Добавление к заданиям такого типа временных ограничений позволяет встроить их в квест как элемент соревновательности.

3. Лексика. Фразеология. Квестовыми заданиями по лексике и фразеологии достигается ситуативная целесообразность применения известной студенту лексики, контроль корректности ее употребления и правильности сочетания, подготовка к использованию слов в реальной неподготовленной коммуникации. Квестовые ситуации создают условия для активизации и закрепления тематического лексического материала не повторением самих слов, а поддержанием и укреплением сформированных ранее умений использовать слова для порождения и распознавания высказывания. Увлечательность процесса и сопутствующие визуальные и кинестетические эффекты прочно закрепляют лексику в сознании играющего [Там же, с. 46].

Например:

1) *«Исконно русские»* (*«Раз, два, три – говори!»*). Ведущий предлагает игрокам как можно быст-

рее заменить заимствования исконно русскими словами. Победителем становится команда (игрок), которая быстрее подберет слово, и получает жетон с подсказкой для дальнейшего продвижения по квесту.

МАТЕРИАЛ ДЛЯ ЗАДАНИЙ

Диалог (беседа)	Коммуникабельный (общительный)
Деструктивный (разрушительный)	Презентация (показ, представление)
Интегрировать (внедрять)	Прогресс (развитие)
Имидж (образ, поведение)	Санкционировать (разрешать)
Консенсус (соглашение)	Шоу (зрелище)

Задания подобного типа, например, позволяют работать с историческим и лингвокультурологическим материалом, реализовывать легенды, путешествия и перемещения во времени. Так, подобное задание на основе историзмов было использовано авторами, в частности, в квесте по истории Раифского монастыря [Там же, с. 140–147].

2) «Сортировка слов».

А) Ведущий предлагает игрокам список слов. За установленное время их следует рассортировать по тематическим группам. Команда (игрок), которая быстрее и правильнее распределила все слова, получает жетон с подсказкой для дальнейшего продвижения по квесту.

Б) Сортировать предлагается внутри тематической группы по набору сем:

1. Разделите животных на домашних и диких.
2. Найдите среди птиц нелетающих.
3. Записки находятся только в предметах интерьера, которые стоят на полу.
4. Нельзя заходить в здания, в которых живут люди.

В) В предложенной группе найдите слово, которое отвечает параметрам: белое, холодное, вкусное: *снег, сахарная вата, сахар, шерсть, мороженое, лёд, зефир*.

Диапазон применения таких заданий очень широк, поскольку лексика является наиболее очевидным строительным материалом уроков квестов.

3) «Сочиняем истории». Ведущий дает каждой команде или игрокам лист с вертикально напечатанным на нем алфавитом от А до Я. Задача: написать предложения, начинающиеся, соответственно, с данных букв. Но это должны быть не отдельные предложения, а связный текст с сюжетом. Например: «Напишите, что происходит вокруг». Игроки могут сами придумать сюжет, он может быть привязан к теме квеста. Как правило, тексты получаются очень смешными. Игра проводится на определенное время, по истечении которого тексты зачитываются. Побеждает

тот игрок или команда, текст которых оказался наиболее смешным и грамматически правильным. Победитель получает жетон с подсказкой для дальнейшего продвижения по квесту.

4. Грамматика: морфология и синтаксис.

Согласно теории русского языка как иностранного грамматика является необходимой базой, без которой невозможно полноценное использование иностранного языка, употребление его как средства общения. Грамматика представляет собой формальную систему, состоящую из морфологии, синтаксиса и словообразования, которые можно назвать подсистемами грамматического строя языка [Савченко, с. 21]. В игровых квестовых заданиях грамматику целесообразно вводить неявно, в единстве с тематической лексикой либо в соответствии с конкретной коммуникативной задачей, через практику в речи. Перед участником должна быть поставлена задача выразить определенную мысль или идею, где грамматика является инструментом её осуществления. Это позволяет провести связь от языковой компетенции (знание морфологии, синтаксиса, словообразования) к речевой (навыки и умения правильно строить речь по грамматическим моделям) и коммуникативной (умение общаться в разнообразных ситуациях) [Человек играющий..., с. 68].

Например:

1) «Глагол». Ведущий объясняет суть задания: записать как можно больше глаголов, которые без «не» не употребляются (ненавидеть, негодовать, недоумевать, невзлюбить, недопонимать, недомогать, неистовствовать, недосыпать, нездоровится, недобровать...). За каждое слово засчитывается по 1 баллу. Побеждает та команда, которая наберет больше баллов. Победители получают жетон с подсказкой для дальнейшего прохождения квеста.

2) *Пространственные предлоги и наречия*. Пространственные предлоги и наречия идеально подходят для квестовых заданий и могут составить основу поискового квеста.

А) «Улики». Ведущий оставляет записки-улики в различных местах локации. Одна записка ведет к месту, где спрятана другая. Знание значения предлогов или наречий поможет играющему найти все подсказки.

(1) Пространственные предлоги: Следующая записка находится *под* шкафом. – Следующая записка находится *около* лампы. – Следующая записка находится *в* книге «Война и мир» *на* третьей полке. – Следующая записка находится *за* дверью *в* коридоре. – Следующая записка находится *на* телевизоре. – Следующая записка находится *между* журналами *на* столике у дивана.

(2) Пространственные наречия: Шкаф. Записка находится *внизу*. – Ищи лампу. Записка находится *рядом*. – Ищи книгу «Война и мир». Записка находится

внутри. – Ищи дверь в коридор. Записка находится *снаружи.* – Ищи телевизор. Записка находится *наверху.*

3) «Одиссея». Глаголы движения с приставками могут стать основой игрового процесса в квесте. Тема отлично сочетается с наречиями места, пространственными предлогами, тематическими группами слов «город», «дом», «страны». В чистом виде построить квест только на глаголах движения также возможно.

Ведущий оставляет записки с указанием действия, в результате которого играющий находит следующую записку. Примерный перечень заданий: (1) Вам нужно подойти к доске и написать слово (на доске прикреплена следующая записка); (2) Вам нужно пройти мимо трёх компьютеров (у четвертого будет записка); (3) Вам нужно обойти вокруг стола преподавателя два раза (в процессе можно обнаружить записку); (4) Вам нужно подойти к окну и открыть его (на раму прикреплена записка); (5) Вам нужно подойти к двери и открыть её (записка находится между створками); (6) Вам нужно выйти в коридор (там на видном месте записка); (7) Вам нужно войти в соседний класс и сказать «Здравствуй» (за это получить записку).

Для активизации внимания можно дополнить заданиями, выполнить которые физически невозможно: 1) Вам нужно пройти через стену; 2) Вам нужно отойти от стола на пять шагов (если там стена).

4) «Найти комнату / Найти предметы в комнате». Задание на пространственные предлоги с творительным падежом в сочетании с отработкой навыков просмотрового чтения и говорения.

Играющие выполняют задание по одному или делаются на группы по 3-4 человека. Цель игры – за короткое время найти, где располагается нужный кабинет / предмет в помещении. Для этого участникам нужно ориентироваться в помещении по соответствующим предлогам. Команда, которая справилась с заданием быстрее всех, выиграла.

Подобные задания являются наиболее удачными для организации поиска, для ориентирования участников между локациями квеста, для ориентирования по карте. Задание может сопровождаться готовой картой или требовать от участников зарисовки.

5) «Кто лучше?». Ведущий предлагает за установленное время на одну из предложенных тем (желательно связанную с основной тематикой квеста) написать рассказ, состоящий из возможно большего количества односоставных предложений. Игрок, написавший самый удачный (по мнению жюри) рассказ, получает жетон с подсказкой для дальнейшего прохождения квеста.

Как видно из представленных в качестве примера заданий, грамматический материал наиболее удачно встраивается во всевозможные ин-

струкции, указатели и выполняет в игровой цели квеста более вспомогательную функцию.

5. Чтение и аудирование. Чтение является, пожалуй, наиболее востребованным навыком в квестах. В первую очередь, это основная форма предъявления инструкций по прохождению испытаний и основной канал взаимодействия участников с организаторами игры. Также большинство квестов, особенно лингвострановедческой направленности, основано на ознакомлении с историей места, памятников, личности, где письменный текст предстает в разнообразных вариациях: от табличек к экспонатам до подробного описания событий. В этом плане форма квеста становится исключительно продуктивной для тренировки во владении различными видами чтения (просмотровым, изучающим, поисковым и ознакомительным). Квест по временным ограничениям и разнообразию задач извлечения информации приближается к реальной жизненной ситуации, где важно умение переключаться между стратегиями чтения.

Аудирование как компонент устного речевого общения – это сложный мыслительный процесс восприятия и понимания речи на слух, в результате которого слушающий приходит к определенным умозаключениям. Осмысление воспринимаемой речи происходит на основе взаимодействия слуховых ощущений и мышления.

Важно то, что понимание всего содержания устного речевого сообщения базируется на кратковременной (оперативной) и долговременной памяти: на протяжении всего прослушивания сообщения нужно хранить в памяти содержание каждой фразы; из понимания каждой отдельной фразы складывается понимание всего сообщения. Тренировка аудитивной памяти, таким образом, является одной из важнейших задач тренировочных испытаний по аудированию [Человек играющий..., с. 88].

Например:

1) «Магнитофон». Ведущий читает тематически связанный с квестом текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания ведущий предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем ведущий читает текст еще раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Жетон с подсказкой для дальнейшего прохождения квеста получает тот игрок, который наиболее точно передаст содержание текста.

2) «Идём по карте». Этот тип заданий может варьироваться в зависимости от уровня владения языком.

А) Найдите на карте эти объекты: *парк, фонтан, дом, дорога, памятник*. Ответьте, как вы будете идти, по образцу: *Мы будем идти от _____ к _____*.

Б) Прочитайте описание объектов / памятников, найдите их на карте и следуйте к первой станции.

В) Прочитайте описание этого объекта (не назван), определите, о каком объекте идет речь, найдите его на карте и следуйте к нему.

Пример текста:

В Казани большой _____. Это третий _____ в России. Первый _____ был построен в Санкт-Петербурге, второй был построен в Москве. Третий _____ был построен в Казани. _____ открылся в 1804 году. Здесь учились и работали известные учёные, писатели, политики: физик Е. Завойский, химики А. Бутлеров, К. Клаус, Н. Зинин, писатели Л. Толстой, Е. Шварц, политик В. Ленин и другие. Ректором Казанского _____ был знаменитый математик Н. Лобачевский.

Ответ: Университет. Казанский университет.

Г) Прочитайте путь героя и постройте его маршрут. Отметьте точку, где он остановился. Там спрятана подсказка.

Пример текста: (совмещен с грамматической темой глаголов движения):

Однажды я решил ... к своему другу, который жил в соседней деревне. В тот день я встал рано утром, позавтракал и ... из дома. Я ... недалеко от дома и вдруг вспомнил, что я забыл дома книгу, которую просил у меня товарищ. Я вернулся, взял книгу и снова ... по дороге. Недалеко от моего дома был магазин. Я ... в магазин и купил сигареты. Сначала я ... быстро. Когда я устал, я ... медленнее. Я ... всё время прямо. Около реки я ... направо. Потом ... через реку. Передо мной лежало озеро. Я ... озеро и ... в лес, ... из леса и увидел деревню. Скоро я ... до места.

6. Письмо и говорение. Коммуникация.

Продуктивные виды речевой деятельности осуществляют обратную связь между участниками и ведущими, общение между участниками команды. Поскольку основной целью овладения иностранным языком является общение на этом языке, то говорение как одно из коммуникативных умений входит в число базовых компетенций.

Основная задача квестовых заданий, направленных на развитие речевой и коммуникативной компетенции, состоит в преодолении психологических барьеров, связанных с говорением, когда фокус внимания играющего в азарте игры смещается с вызывающей трудности учебной цели продуцирования высказывания на игровую цель. Необходимость решать игровую задачу способна подтолкнуть играющего к активизации коммуникативных умений, понимания и порождения высказываний в соответствии с конкретной ситуацией общения, речевой задачей и коммуникативным намерением. В процессе прохождения

квеста играющие также могут дополнить собственные сведения и репертуар речевых моделей, правил общения и национально-культурных особенностей страны изучаемого языка. Что касается письма, то в квестовых заданиях оно находит меньшее распространение в силу необходимости быстро решать коммуникативные задачи. Тем не менее включить задания на тренировку письма возможно, создав участникам такие условия, когда непосредственная устная передача информации невозможна [Там же, с. 98].

Например:

1) «*Киностудия*». Для игры нужны записи короткометражных фильмов (отдельных сцен из фильмов), мультфильмов, видеороликов на русском языке без звука. Суть игры в том, что каждый игрок выступает как артист, который будет озвучивать тот или иной фрагмент. После озвучивания воспроизводится подлинный видеофрагмент. Побеждает игрок, озвучивание которого наиболее точно совпадает с ним или будет максимально оригинальным. Победитель получает жетон с подсказкой для дальнейшего прохождения квеста.

2) «*Испорченный телефон*». Один из игроков, получив (устно или письменно) необходимую для задания информацию, должен пересказать её другому участнику команды. Тот должен передать следующему участнику. Задача игроков не растерять содержание информации, так как ведущим принимается только ответ последнего игрока.

В усложненном варианте участник должен передать либо основную мысль текста, сократив подробности, либо, наоборот, только существенные для квеста детали. В письменном варианте содержание передается в виде записок.

3) «*С миру по нитке*». Суть такого типа заданий состоит в том, чтобы собрать полную информацию по разрозненным сведениям. Игроки получают карточки с указанием места подсказки (мемориальных табличек, страниц книг, ресурса в интернете, портрета или памятника и т. д.) и, отыскав сведения, фиксируют их. Капитан команды собирает от участников сведения и готовит полный текст в устной или письменной форме.

Выводы

Геймификация учебного процесса давно стала эффективным подходом в обучении через имитацию тренируемых действий и воссоздание необходимых ситуаций. Игра для взрослых обучающихся в не меньшей степени, чем для детей, способна значительно облегчить процесс усвоения материала и за счет снятия психологических барьеров, маскируя обучающие задачи за игровыми, увлекая азартом и соревновательностью. В методике преподавания иностранных языков

давно применяются спорадически различные типы дидактических игр, ролевые игры. В то же время массовое распространение формы квеста в сфере развлечений и в индустрии туризма не могло не привлечь внимание преподавателей, стремящихся превратить хорошо зарекомендовавшие себя игры в единое квест-ориентированное целое.

Список литературы

Архипова Е. А. Основы методики развития речи учащихся. Москва: Вербум-М, 2004. 192 с.

Капралова Ю. В., Москалева Л. А., Фролова С. А., Шахматова Т. С. Человек играющий: лингвострановедение и русская грамматика в квестах и игровых заданиях. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2018. 130 с.

Лебедева Ю. Г. Звуки. Ударение. Интонация. Учебное пособие по фонетике русского языка для иностранцев. Москва: Русский язык, 1986. 270 с.

Савченко Т. Методика РКЛ. Обучение грамматике // Русский язык, 2007. № 7 (535). С. 20–26.

References

Arhipova, E. A. (2004). *Osnovy metodiki razvitiia rechi uchashchih* [Fundamentals of the Student Speech Development]. 192 p. Moscow, Verbum-M. (In Russian)

Kapralova, J. V., Moskalova, L. A., Frolova, S. A., Shahmatova, T. S. (2018). *Chelovek igraushchii: lingvostranovedenie i russkaia grammatika v kvestah i igrovyyh zadaniiah* [The Playing Man: Linguistic and Country Studies and Russian Grammar in Quests and Game Tasks]. 130 p. Kazan, izd-vo Kazan. un-ta. (In Russian)

Lebedeva, Yu. G. (1986). *Zvuki. Udarenie. Intonatsiia. Uchebnoe posobie po fonetike russkogo iazyka dlia inostrantsev* [Sounds. Stress. Intonation. Textbook on Russian Phonetics for Foreigners]. 270 p. Moscow, Russkii iazyk. (In Russian)

Savchenko, T. (2007). *Metodika RKL. Obuchenie grammatike* [RFL Methods. Grammar Learning]. Pp. 20–26. No. 7 (535). Russkii iazyk. (In Russian)

The article was submitted on 15.02.2019

Поступила в редакцию 15.02.2019

Капралова Юлия Владимировна,
кандидат филологических наук,
старший преподаватель,
Казанский федеральный университет,
420008, Россия, Казань,
Кремлевская, 18.
afina.pallada@mail.ru

Москалёва Лада Алексеевна,
кандидат филологических наук,
доцент,
Казанский федеральный университет,
420008, Россия, Казань,
Кремлевская, 18.
ladamoskalova@mail.ru

Kapralova Juliya Vladimirovna,
Ph.D. in Philology,
Assistant Professor,
Kazan Federal University,
18 Kremlyovskaya Str.,
Kazan, 420008, Russian Federation.
afina.pallada@mail.ru

Moskalova Lada Alekseevna,
Ph.D. in Philology,
Associate Professor,
Kazan Federal University,
18 Kremlyovskaya Str.,
Kazan, 420008, Russian Federation.
ladamoskalova@mail.ru