

С. С. Владимирова, А. П. Иванова

МУЗЕЙНЫЙ КВЕСТ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ФОНОВЫХ ЗНАНИЙ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

В статье актуализируется проблема развития языковых, социокультурных и профессиональных компетенций иностранных студентов, обучающихся в российских вузах по направлениям подготовки «Педагогическое образование» и «Лингвистика». На примере разработки, организации и проведения музейного квеста рассматриваются подходы к использованию интерактивных образовательных технологий в формировании фоновых знаний при обучении русскому языку как иностранному. Обосновывается идея совместной проектной деятельности обучающихся бакалавриата и магистратуры.

Ключевые слова: образовательный квест, фоновые знания, обучение русскому языку как иностранному, интерактивный метод обучения.

S. Vladimirova, A. Ivanova

A MUSEUM QUEST AS A MEANS OF BACKGROUND KNOWLEDGE ACQUISITION FOR FOREIGN STUDENTS

The article focuses on the issues of developing linguistic, socio-cultural, and professional competences in foreign students enrolled in Pedagogical Education and Linguistics academic programs at Russian higher learning institutions. The authors study the interactive educational approach to the development of background knowledge in the process of learning Russian as a foreign language, based on the case of designing, organising and conducting a museum quest. The outcomes of the research suggest that joint project activities undertaken by Bachelor and Master level students are an efficient means of learning.

Keywords: educational quest, background knowledge, teaching Russian as a foreign language, interactive teaching method.

Проблема интеграции компонентов культуры в процесс обучения РКИ стоит давно. Необходимость изучения русского языка как иностранного в комплексе с изучением истории и культуры России, в также ментальности ее народа выступает определяющим условием в процессе формирования лингвострановедческой и коммуникативной компетенций иностранных студентов, изучающих русский язык. Такой подход к обучению РКИ определил цель настоящего исследования, которая заключается в обосновании выбора и апробации интерактивной педагогической технологии, направленной на формирование ключевых компетенций иностранных обучающихся в процессе овладения русским

языком и социокультурной адаптации. Достижение указанной цели осуществляется решением ряда задач, включающих характеристику сущности понятия «фоновые знания»; определение и экспериментальную проверку возможности музейного квеста как педагогической технологии в формировании фоновых знаний при обучении РКИ; описание технологии подготовки и проведения музейного квеста; обоснование идеи совместной проектной деятельности обучающихся бакалавриата и магистратуры.

В ходе обучения студенты-иностранцы должны овладеть определенным объемом фоновых знаний, характеризующих типичного представителя российского социума.

Знание истории и традиций страны изучаемого языка влияет на социокультурную адаптацию обучающихся к стране и региону, что способствует в дальнейшем их профессиональной успешности [7, с. 5]. Решение этой задачи, обеспечивающее наличие общих знаний у коммуникантов, принадлежащих к различным лингвокультурам, является основной предпосылкой для эффективной коммуникации. Структура фоновых знаний успешно представлена в модели, предназначенной для анализа специфики иноязычной культуры, Х. Хамерли. Исследователь выделяет: 1) информационную (или фактическую) культуру (знания по истории, географии, общие сведения, которыми обладает типичный представитель общества); 2) поведенческую культуру (особенности взаимоотношений в обществе, нормы, ценности, разговорные формулы, язык телодвижений); 3) традиционную культуру с «большой буквы» (художественные ценности) [16]. Очевидно, что эффективным инструментом формирования и развития фоновых знаний выступает музей, а музейные квесты как современная интерактивная технология являются педагогической инновацией последних десятилетий.

Само понятие «квест» происходит от английского «quest», что означает «поиск». Истоки этого явления современные исследователи обнаруживают в сюжетах английской классической литературы, а именно в рыцарских романах, где история главного героя концентрируется вокруг поиска чего или кого-либо. Свое дальнейшее развитие квест получил уже в современной литературе жанра фэнтези, а также в компьютерных играх [9].

В образовательной практике квесты получили свое распространение относительно недавно. Теоретическое обоснование и алгоритм применения веб-квестов как образовательной технологии были сформулированы в 1995 г. профессором образовательных технологий университета Сан-Диего (США) Берни Доджем [4].

В современной педагогической практике квесты рассматриваются как интерактивная

образовательная технология, нацеленная на решение определенной дидактической задачи и носящая игровой характер. Квест проводится в рамках заранее оговоренных правил и под четким руководством.

Задача преподавателя — направить обучающегося по заданной образовательной траектории, которая обусловлена содержанием изучаемых дисциплин и призвана развить у студента комплекс общепрофессиональных и профессиональных компетенций [3, с. 93].

Музейный квест как разновидность образовательного квеста представляет собой сочетание игрового и познавательного процессов, что создает условия не только для знакомства с культурными ценностями музейной экспозиции в ситуации, когда информация участниками квеста добывается самостоятельно, но и для развития таких компетенций и личностных характеристик обучающихся, как умение работать в команде, использование креативных способностей, умение нестандартно мыслить, а также способствует их познавательной мотивации и совершенствованию коммуникативных навыков. При этом «решение профессиональной задачи предполагает обращение студента к научно-методическому опыту, в том числе и опыту своей профессиональной деятельности» [1, с. 60].

Поделимся опытом по организации и проведению образовательных квестов в Государственном Русском музее в рамках образовательного проекта «Государственному Русскому музею — 120 лет!». В проекте приняли участие магистранты 2 курса РГПУ им. А. И. Герцена, обучающиеся по программе «Международная коммуникация» (направление «Педагогическое образование»), а также студенты 3 курса бакалавриата. Цель данного проекта — сформировать у магистрантов компетенции, необходимые для создания и проведения образовательных музейных квестов, направленных на расширение фоновых знаний как самих разработчиков, так и потенциальных участников.

Согласимся с А. А. Виландеберк и Н. Л. Шубиной, реализовавшими идею организации совместной практики студентов бакалавриата и магистратуры и справедливо отмечающими плодотворность данной идеи как для студентов бакалавриата, так и для магистрантов [2]. Целесообразность и эффективность использования квестов в образовании всех уровней имеет сегодня самое широкое научное обоснование [6, 8, 10, 12, 14], что способствует распространению этой образовательной технологии и ставит задачу ее обучению в рамках подготовки по направлению «Педагогическое образование».

На первом этапе реализации проекта для магистрантов были проведены обучающие семинары, на которых они познакомились с этим видом образовательных технологий как на теоретическом, так и на практическом уровнях. После освоения теоретической базы преподавателем был организован образовательный квест по Петербургу. Магистранты получили возможность принять участие в реальном квесте, в ходе которого они ощутили себя в роли игроков и смогли познакомиться с данным педагогическим инструментом «изнутри». В результате этой работы обучающимися совместно с преподавателем были сформулированы цель и задачи подготовки и проведения музейного образовательного квеста для студентов бакалавриата: повышение уровня мотивации студентов-иностранцев к овладению фоновыми знаниями через привлечение их к участию в образовательном квесте с четко структурированным и последовательным маршрутом, который включает экспонаты открытой музейной экспозиции и предполагает решение квестовых заданий, чье содержание основано на принципах наглядности, научности, профессиональной направленности, актуальности и новизны информации и направлено на развитие творческого, интеллектуального и профессионального потенциала обучающихся. Магистранты приняли следующие принципы реализации музейного квеста, выделенные нами на основе

классификации Т. А. Гущиной и А. Е. Кравченко:

- ✓ обсуждение решения проблемных ситуаций в реальных условиях;
- ✓ проведение активной аналитической работы (желательно без использования сетевых ресурсов Интернета);
- ✓ организация обучающихся на основе требований эффективной самостоятельной работы, которая предполагает не только индивидуальное, но и групповое взаимодействие;
- ✓ возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения, что позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;
- ✓ понимание того, что систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу и работу всей группы;
- ✓ выполнение разных социальных ролей (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей и др.) [5, с. 45].

На данном этапе были выбраны рабочие группы, каждая из которых получила задание создать свой образовательный квест по Государственному Русскому музею, используя разные источники информации, знания, полученные в университете, и личный опыт. Целевая аудитория, для которой создавались квесты, — студенты 3 курса бакалавриата, освоившие комплекс дисциплин страноведческой, культурологической и лингвострановедческой направленности: «История древних языков и культур», «История, география и культура стран изучаемых языков», «История России», ориентированных в том числе и на формирование языковой компетенции иностранных обучающихся через овладение фоновой лексикой. Следовательно, для участников-бакалавров работа в данном проекте — это дополнительно форма активизации (или проверки, если стоит такая педагогическая задача) остаточных знаний. Следует

отметить, что для обучающихся из КНР, Республики Корея, Вьетнама и некоторых других стран форма образовательного контроля старшими младших является традиционной. Уважительное отношение к старшим, воспитываемое с детства, позволяет успешно использовать такую ментальную особенность при осуществлении текущего контроля в российской образовательной среде.

На втором этапе реализации проекта была проведена коллективная экспертиза разработанных квестов по Государственному Русскому музею, ориентированных на студентов бакалавриата с позиции достижения образовательных результатов: личностных — развитие мотивации к изучению «другой» культуры, самосовершенствованию, понимание возможностей самореализации, раскрытие творческого потенциала; метапредметных — развитие коммуникативной компетенции на русском языке, навыков работы с информацией (поиск, анализ, синтез информации); предметных — получение нового знания и применение его в учебно-предметных ситуациях, формирование научного типа мышления [5]. Всеми группами магистрантов были подготовлены групповые квесты-путешествия, предполагающие перемещения участников квеста от одного объекта к другому с непосредственным участием ведущих. Началом каждого квеста в большинстве случаев была встреча при входе в Государственный Русский музей. Каждая группа выбрала свою историю. Например, *Жили-были красавица Анна и хороший парень Иван. Они полюбили друг друга и собрались пожениться. Но родители Анны захотели проверить силу любви Ивана. Они спрятали важный предмет для свадьбы и дали Ивану несколько трудных задач. Только решив эти задачи, Иван сможет найти этот предмет и жениться на Анне. Давайте Ивану поможем!* Однако организаторы одной из групп магистрантов решили, что их квест (условно назовем его Квест-2) будет начинаться на втором этаже музея с зала № 17 и последовательно проходить до первого зала. Сюжет данного квеста следующий:

Восстановите текст. Для этого выполните 7 заданий:

Давным-давно жили люди бедные. Они молились каждый день. Однажды _____ (Задание)¹ появился перед народом и сказал, что будет великая женщина _____ (Задание)², которая сможет руководить государством и приведет его к могуществу. _____ (Задание)³ одобрил решение о том, что надо укрепить государство посредством _____ (Задание)⁴. И люди начали воевать. Они перешли через высокие горные хребты, прошли через _____ (Задание)⁵. В дороге встретили они _____ (Задание)⁶. В конце концов, через два года люди победили в войне под руководством _____ (Задание)⁷.

При разработке квестовых заданий, учитывая особенности участников квеста, организаторы чаще всего использовали вопросы викторины, состоящие из исторических и логических задач, загадки, в том числе стихотворные и музыкальные, шарады. «Подсказки» участникам квеста предъявлялись с использованием приема, предполагающим составление слов из набора букв, которые надо сложить в правильном порядке.

Например, авторы Квеста-2 предложили своим участникам такие задания (здесь и далее задания представлены в формулировках обучающихся):

Задание 1: Ответьте на вопрос: *С чьим именем связаны христианские праздники Рождество и Пасха?* Так вы сможете найти нужную картину и правильно отгадать слово.

Задание 2: *Ее звали «Великая». Она — русская императрица с 1762 по 1796 год. Она изображена стоящей рядом с птицей — символом власти и закона. Кто она? Где она?*

Задание 3: *У меня большой размер, я была сделана за 3 года. Художник заканчивал работу левой рукой, потому что правая очень болела. Посмотрите на меня! Вы видите, что по кругу сидит 81 человек, все они — мужчины. Сам император находится во главе собрания под собственным портретом. Кто он?*

*Задание 4: Прощай, мой любимый город!
Прощайте, мои близкие!*

*Во имя интересов Родины мне не жаль
ничего отдать, даже собственную жизнь.
Какие события в истории отношений России
и Турции изображает автор? Подсказка: это
было в 1877–1878 гг.*

*Задание 5: Он — один из самых извест-
ных во всем мире русских художников-пей-
зажистов. Изображенное на его картине
стало источником названия чистой пить-
евой воды.*

Задание 6: Отгадайте загадку:

Я живу на дне морском
Во дворце из лилий
Вместе с сестрами, отцом,
Рыбами чудными.
У меня красивый хвост
И волшебный голос.
И искрится под водой
Золотистый волос.
У меня желанье есть —
Стать земной девчонкой:
Буду бегать, танцевать
И смеяться звонко!

Кто это?

*Задание 7: Сын императора Павла и им-
ператрицы Марии Федоровны, брат импе-
ратора Александра I, император Всеросий-
ский. Памятник ему также расположен на
Исаакиевской площади между Маршинским
дворцом и Исаакиевским собором.*

Ключи к квесту: 1) А. А. Иванов. Явление Христа народу. (Иисус Христос); 2) Д. Г. Левицкий. Екатерина II — законодательница в храме богини правосудия. (Екатерина II); 3) И. Е. Репин. Торжественное заседание Государственного совета 7 мая 1901 года, в день столетнего юбилея со дня его учреждения. (Государственный совет); 4) К. А. Савицкий. На войну. (Война); 5) И. И. Шишкин. Ручей в березовом лесу. (Ручей в березовом лесу); 6) К. Е. Маковский. Русалки (Русалки); 7) П. К. Клодт. Николай I. Модель памятника, установленного в Петербурге (Николай I).

На третьем этапе магистранты организовали и провели 4 образовательных квеста по Государственному Русскому музею, которые

были объединены общим названием «Государственному Русскому музею — 120 лет!»

Образовательный потенциал музейного квеста реализуется через приобщение иностранных обучающихся к культурному наследию России, представленному в музейных коллекциях Государственного Русского музея, посредством организации их самостоятельной познавательной деятельности.

Тематическая направленность квеста решает задачу расширения фоновых знаний студентов-иностранцев, а также способствует произвольному запоминанию новой лексики, мотивации речевой деятельности на изучаемом языке всех участников коммуникационного процесса.

При организации музейного квеста использовалась стандартная методика, описанная в статье Е. А. Ревко-Ленардато [14], когда местом проведения игры выступает непосредственно музейное пространство с его экспозициями, а участникам игры предлагается последовательно выполнить ряд заданий, так как только в этом случае возможен доступ в очередной зал хранения, отмеченный на маршрутных картах.

Квесты, подготовленные магистрантами, были разработаны с учетом особенностей участников (это студенты-иностранцы 3 курса, обучающиеся по основной профессиональной образовательной программе бакалавриата направления подготовки «Лингвистика» профиль «Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»). Все квесты содержали задания на русском языке, которые стимулировали познавательный интерес и были доступны для понимания студентов-иностранцев. В каждом квесте участвовала одна мини-команда, состоящая из 6 игроков. Такой количественный состав участников представляется оптимальным, поскольку не противоречит правилам посещения музея и создает условия для максимальной творческой реализации каждого участника игры. Для прохождения маршрута каждой команде потребовалось в среднем полчаса.

Типы заданий, предъявленные участникам квеста, направлены на развитие интеллектуального и творческого потенциала личности, а также на развитие самостоятельности, инициативы, умения работать в команде. Участие в решении квестовых задач позволяет совершенствовать комплекс профессиональных умений и навыков: скорость мышления, креативность, логику, сравнивать различные варианты решений и выбирать оптимальный и др. Например, задание «найдите картину»:

Это одно из самых знаменитых произведений из коллекции живописи Русского музея. Написанное в Италии огромное полотно прибыло в Петербург в 1834 году. На картине изображена страшная природная катастрофа, которая привела к гибели целого города и его жителей. Знаменитый русский поэт Е. А. Баратынский сочинил афоризм: «..... стал для русской кисти первым днем!» Ответ: Последний день Помпеи.

Задания были разных уровней сложности. Примером легкого задания с точки зрения языковой и социокультурной компетенций можно назвать следующее: *Посчитайте, сколько животных изображено на иконе.* Подсказка: Икона иллюстрирует текст Евангелия от Луки (2: 7–18) о рождении Девой Марией Христа в пещере близ Вифлеема, служившей во время непогоды укрытием для скота. Это событие сопровождалось ангельским пением. Ответ: 35 овец на иконе Ивана Маркова «Рождество Христово».

В начале игры участники получили вводную информацию, карту, карточки с заданиями — все это была творческая работа магистрантов. Пример вводной информации: *«Виктор хочет путешествовать по Англии, но у него недостаточно средств. Он рассказал родителям и попросил их помочь ему. Родители привели Виктора в Русский музей и дали ему несколько заданий, для того чтобы найти один предмет. Давайте поможем Виктору!»* или *«Для этого квеста вы должны разделиться на две группы и найти то произведение искусства, о котором идет*

речь. Кто сделает это быстрее, тот — победитель! Помните правило: передвигаться по музею можно только шагом!!!» Вводная информация ориентирует участников квеста либо на участие в какой-либо истории, целью которой может быть помощь ее героям, либо прохождение определенного маршрута на скорость. Маршрут в любом случае открывается последовательно и лишь при условии выполнения квестового задания. С этой целью участники квестов, используя подсказки квестового задания, должны были дать ответ и обнаружить один из объектов музейной экспозиции. К примеру: *«Найдите картину: Герои картины смелые и бесстрашные как буреветник, о котором писал М. Горьким. Если вы сможете понять их, вы будете слышать, как они кричат: «Пусть сильнее грянет буря!»»* Ответ: картина И. К. Айвазовского «Девятый вал» или: *«Прочитайте эти фразы и найдите такую картину: Солнце садится... Стервятники летают... На белом коне — сильный и храбрый воин. О чем он думает? Какой путь он выберет?»*. Ответ: картина В. М. Васнецова «Витязь на распутье». Это способствует развитию и совершенствованию познавательных процессов и позволяет приобрести навыки систематизации и классификации информации. Правильный ответ или обнаруженный объект музейной экспозиции (в зависимости от задания) являлся своеобразным «ключом», открывавшим новый этап квестового маршрута. Например, отгадайте загадку и тогда найдете соответствующий зал:

*Маме в качестве подарка
Выбирайте розы вы!
Цветом красным, но не ярким,
По-простому*

Ответ: Розовый цвет (Флигель России, вход из зала 48, Народное искусство).

Организационное и педагогическое сопровождение участников квеста обеспечивали их разработчики — студенты-магистранты, которые направляли и координировали деятельность команд.

С целью формирования ответственности за проделываемую работу, а также предоставления отчета о проведенном мероприятии в каждой мини-группе был выбран журналист из числа организаторов квеста. Перед журналистом была поставлена задача сделать фоторепортаж «Практического урока» с комментариями, а также взять интервью у участников квеста. Обучение особенностям языка средств массовой информации и особенностям жанра интервью осуществлялось параллельно в рамках курса «Язык СМИ». Стоит отметить, что даже при отсутствии соответствующей дисциплины в программе обучающихся, подобное задание является выполнимым и обычно вызывает у студентов живой интерес. В качестве результата своей работы журналист должен был представить презентацию-отчет с фотографиями, собственными комментариями и беседой с участниками квеста. Как правило, лучшие презентации публикуются на сайте факультета, чтобы впоследствии все участники имели возможность еще раз посмотреть на себя уже со стороны, обсудить друг с другом и с преподавателем процесс и результат проделанной работы.

Интервьюирование участников квеста показало высокую степень удовлетворенности как содержательной, так и организационной стороной проекта. Участники и организаторы квеста в качестве полученного результата отметили следующее: освоение современной интерактивной образовательной технологий; развитие организаторских навыков; тренировка и развитие навыков информационной деятельности; развитие творческого потенциала;

развитие коммуникативных умений; развитие читательских компетенций; способ формирования мотивации; междисциплинарность. В целом можно констатировать, что данная работа помогла участникам «подняться на более высокую ступень обученности, образованности, социальной зрелости» [15, с. 123].

Таким образом, на наш взгляд, квест-технологии в образовании в настоящее время являются востребованными, имеют большие перспективы развития, в частности при обучении русскому языку как иностранному, и прекрасно укладываются в проектную методику, о которой много писали Е. С. Полат, А. Н. Щукин, и другие исследователи [13, 15]. Стоит отметить, что особенно эффективно применение данной технологии на среднем и продвинутом этапах обучения русскому языку как иностранному, так как именно тогда активно происходит самостоятельное использование иностранного языка как средства получения новой информации, обогащения активного и пассивного словаря, расширения лингвистических и фоновых знаний, практического их применения в новых коммуникативных ситуациях. Использование же музейного пространства при реализации подобных проектов способствует максимально эффективному вхождению их участников в российское социокультурное пространство не только через актуализацию информации о музейных коллекциях, но и в значительной мере через расширение фоновых знаний иностранных студентов, причем как участников игры, так и ее организаторов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Виландеберк А. А., Шубина Н. Л.* Диагностика результатов обучения как необходимый этап государственной итоговой аттестации в магистратуре // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2017. № 186. С. 55–61.
2. *Виландеберк А. А., Шубина Н. Л.* Проектирование модульной образовательной программы на базе кластер-технологий: мастер-класс: методическое пособие. СПб.: Книжный Дом, 2010. 112 с.
3. *Волчек А. В., Филлитова В. М.* Организация самостоятельной работы в процессе обучения студентов-нефилологов // Русский язык за рубежом. 2018. № 3. С. 92–97.
4. *Гильманова С. А.* «Веб-квест» как способ развития иноязычной коммуникативной компетенции // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее. Сб. статей XIX Международной научно-практической конференции: в 2 ч. Пенза: Наука и Просвещение, 2019. С. 54–57.

5. Гущина Т. А., Кравченко А. Е. Web-квест — форма организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся // Академический вестник. Вестник Санкт-Петербургской академии постдипломного педагогического образования. 2018. № 2(40). С. 43–50.
6. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании: учебное пособие. Чита: Забайкальский государственный университет, 2016. 164 с.
7. Кондратьева И. А., Рогачева Т. Д., Малина Н. В. Стратегии коммуникативного обучения русскому языку как иностранному при реализации компетентностного подхода к образованию // Интернет-журнал «Мир науки» 2017. Т. 5, № 1. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/04PDMN117.pdf> (дата обращения: 10.07.2019).
8. Матвеева М. В. Квесты в музейной педагогике и их роль в формировании универсальных учебных действий школьников // Актуальные вопросы гуманитарных наук: сборник научных статей студентов и магистрантов. М.: ИПК Лаватера, 2018. С. 45–51.
9. Меркурьева А. С. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея // Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2017. № 2(8), С. 99–101.
10. Никулина Н. Ю. Методические рекомендации по разработке учебного квеста // Проект и проектная деятельность в школе: сборник научно-методических трудов / под ред. проф. Е. С. Антоновой. М.: МГОУ, 2017. С. 37–51.
11. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева и др.; под ред. Е. С. Полат. М.: Академия, 2008. 272 с.
12. Пакишина Н. А. Web-квесты: опыт разработки и внедрения в учебный процесс. Нижний Новгород: Изд-во НГТУ им. Р. Е. Алексеева, 2013. 92 с.
13. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2010. 368 с.
14. Ревко-Линардато Е. А. Организация музейного квеста в залах открытого хранения фондов (на примере квест-игры «Тайны трех дверей») // Сборник конференций НИЦ Социосфера. 2017. № 24. С. 30–33.
15. Щукин А. Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам: учебное пособие. 2-е изд. М.: Филоматис, 2010. 188 с.
16. Hammerly H. Synthesis in Second Language Teaching: an introduction to linguistics // Second Language Publications. Blaine, 1982. P. 693.

REFERENCES

1. Vilandebek A. A., Shubina N. L. Diagnostika rezul'tatov obucheniya kak neobhodimyj etap gosudarstvennoy itogovoy attestatsii v magistrature // Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gertsena. 2017. № 186. S. 55–61.
2. Vilandebek A. A., Shubina N. L. Proektirovanie modul'noy obrazovatel'noy programmy na baze klaster-tehnologii: master-klass: metodicheskoe posobie. SPb.: Knizhnyj Dom, 2010. 112 s.
3. Volchek A. V., Fillipova V. M. Organizatsiya samostoyatel'noy raboty v protsesse obucheniya studentov-nefilologov // Russkiy yazyk za rubezhom. 2018. № 3. S. 92–97.
4. Gil'manova S. A. «Veb-kvest» kak sposob razvitiya inoyazychnoy kommunikativnoy kompetentsii // Nauka i obrazovanie: sohranyaya proshloe, sozdaem budushchee. Sb. statey XIX Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii: v 2 ch. Penza: Nauka i Prosveshchenie, 2019. S. 54–57.
5. Gushchina T. A., Kravchenko A. E. Web-kvest — forma organizatsii proektnoy i issledovatel'skoy deyatelnosti obuchayushchihsya // Akademicheskij vestnik. Vestnik Sankt-Peterburgskoy akademii postdiplomnogo pedagogicheskogo obrazovaniya. 2018. № 2(40). S. 43–50.
6. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Kvest-tehnologiya v obrazovanii: uchebnoe posobie. Chita: Zabaykal'skiy gosudarstvennyj universitet, 2016. 164 s.
7. Kondrat'eva I. A., Rogacheva T. D., Malina N. V. Strategii kommunikativnogo obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu pri realizatsii kompetentnostnogo podhoda k obrazovaniyu // Internet-zhurnal «Mir nauki» 2017. Т. 5, № 1. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/04PDMN117.pdf> (data obrashcheniya: 10.07.2019).
8. Matveeva M. V. Kvesty v muzeynoy pedagogike i ih rol' v formirovanii universal'nyh uchebnyh deystviy shkol'nikov // Aktual'nye voprosy gumanitarnykh nauk: sbornik nauchnykh statey studentov i magistrantov. М.: IPK Lavatera, 2018. S. 45–51.

9. *Merkur'eva A. S.* Kvest kak forma kul'turno-obrazovatel'noy deyatel'nosti muzeya // *Molodezhnyj vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury*. 2017. № 2(8), S. 99–101.

10. *Nikulina N. Yu.* Metodicheskie rekomendatsii po razrabotke uchebnogo kvesta // *Proekt i proektnaya deyatel'nost' v shkole: sbornik nauchno-metodicheskikh trudov* / pod red. prof. E. S. Antonovoy. M.: MGOU, 2017. S. 37–51.

11. *Novye pedagogicheskie i informatsionnye tehnologii v sisteme obrazovaniya: ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedeniy* / E. S. Polat, M. Yu. Buharkina, M. V. Moiseeva i dr.; pod red. E. S. Polat. M.: Akademiya, 2008. 272 s.

12. *Pakshina N. A.* Web-kvesty: opyt razrabotki i vnedreniya v uchebnyj protsess. Nizhniy Novgorod: Izd-vo NGTU im. R. E. Alekseeva, 2013. 92 s.

13. *Polat E. S., Buharkina M. Yu.* Sovremennye pedagogicheskie i informatsionnye tehnologii v sisteme obrazovaniya: uchebnoe posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedeniy. M.: Akademiya, 2010. 368 s.

14. *Revko-Linardato E. A.* Organizatsiya muzeynogo kvesta v zalah otkrytogo hraneniya fondov (na primere kvest-igry «Tayny treh dverey») // *Sbornik konferentsiy NITs Sotsiosfera*. 2017. № 24. S. 30–33.

15. *Shchukin A. N.* Sovremennye intensivnye metody i tehnologii obucheniya inostrannym yazykam: uchebnoe posobie. 2-e izd. M.: Filomatis, 2010. 188 s.

16. *Hammerly H.* Synthesis in Second Language Teaching: an introduction to linguistics // *Second Language Publications*. Blaine, 1982. P. 693.