

2025, № 02 (февраль)

Раздел 5.8. Педагогика

ART 251027

DOI 10.24412/2304-120X-2025-11027

УДК 372.881.111.1

**Квест-технология как способ формирования знаний
школьников о социокультурном портрете родной страны
средствами иностранного языка
(на примере английского языка)**

**Quest-based learning as a way of generating students'
knowledge on the social and cultural image
of their native country by means of a foreign language
(the case of English)**

Авторы статьи

Путистина Ольга Владимировна,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры ино-
странных языков ФГАОУ ВО «Мурманский арктический
университет», г. Мурманск, Российская Федерация
onitsitup@mail.ru
ORCID: 0000-0001-8869-8914

Квасюк Елена Николаевна,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры ино-
странных языков ФГАОУ ВО «Мурманский арктический
университет», г. Мурманск, Российская Федерация
lkvasuk1978@gmail.com
ORCID: 0000-0002-0316-7901

Белоус Дарья Максимовна,
студент ФГАОУ ВО «Мурманский арктический универ-
ситет», г. Мурманск, Российская Федерация
dariabelous@inbox.ru
ORCID: 0009-0001-7770-970X

Конфликт интересов

Конфликт интересов не указан

Для цитирования

Путистина О. В., Квасюк Е. Н., Белоус Д. М. Квест-технология как способ формирования знаний школьников о социокультурном портрете родной страны средствами иностранного языка (на примере английского языка) // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2025. – № 02. – С. 181–200. – URL: <https://e-koncept.ru/2025/251027.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2025-11027

Authors of the article

Olga V. Putistina,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Foreign Languages Chair, Murmansk Arctic University,
Murmansk, Russian Federation
onitsitup@mail.ru
ORCID: 0000-0001-8869-8914

Elena N. Kvasuk,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Foreign Languages Chair, Murmansk Arctic University,
Murmansk, Russian Federation
lkvasuk1978@gmail.com
ORCID: 0000-0002-0316-7901

Daria M. Belous,
Student, Murmansk Arctic University, Murmansk, Rus-
sian Federation
dariabelous@inbox.ru
ORCID: 0009-0001-7770-970X

Conflict of interest statement

Conflict of interest is not declared

For citation

O. V. Putistina, E. N. Kvasuk, D. M. Belous, Quest-based learning as a way of generating students' knowledge on the social and cultural image of their native country by means of a foreign language (the case of English) // Scientific-methodological electronic journal "Koncept". – 2025. – No. 02. – P. 181–200. – URL: <https://e-koncept.ru/2025/251027.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2025-11027

Поступила в редакцию <i>Received</i>	13.12.24	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	28.01.25
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	28.01.25	Опубликована <i>Published</i>	28.02.25



Аннотация

В российской системе образования игровые форматы обучения приобретают всё большую актуальность в силу своей привлекательности для современных обучающихся. Квест как интерактивная игровая технология широко используется для развития иноязычной коммуникативной компетенции. Однако анализ научно-методической литературы показывает, что для развития социокультурной компетенции, как правило, используются веб-квесты, а не офлайн-квесты. Целью статьи является изучение мотивирующего и дидактического потенциала офлайн-квеста в формировании у обучающихся социокультурного портрета родной страны посредством иностранного языка (на примере английского). Теоретико-методологической основой исследования выступают: поликультурный подход в обучении иностранным языкам, идеи геймификации образования, концепции интерактивного иноязычного обучения и развития мотивации в изучении иностранных языков, концепция развития социокультурной компетенции обучающихся, алгоритм использования квестов в обучении иностранным языкам. Для определения отношения обучающихся к квесту как способу получения знаний на иностранном языке о родной стране и оценки эффективности данной технологии в формировании страноведческих знаний было проведено пробное обучение. Авторами был разработан и внедрен квест "Let Us Travel around Russia" для обучающихся 15–17 лет, проведено анкетирование и тестирование обучающихся после квеста. В ходе исследования получены следующие результаты: 1) анализ анкетирования выявил положительное отношение обучающихся к участию в офлайн-квесте на иностранном языке и изучению социокультурного материала о родной стране в таком формате; 2) анализ тестирования в целом показал эффективность усвоения страноведческих знаний после квеста. Теоретическая значимость исследования заключается в системном анализе научно-методической литературы по проблеме использования квестов для развития социокультурной компетенции. Исследование имеет также практическую значимость, так как разработанные задания могут быть использованы как для проведения подобных квестов, так и для работы на уроках в ходе формирования социокультурной компетенции обучающихся.

Ключевые слова

квест-технология, офлайн-квест, социокультурная компетенция, родная страна, английский язык

Благодарности

Авторы выражают благодарность администрации и учителям МБОУ г. Мурманска «Гимназия № 2» и МБОУ г. Мурманска «Гимназия № 6», заслуженному учителю РФ Ларисе Михайловне Путистиной за помощь в организации и проведении практической части исследования.

Abstract

In the Russian education system, game-based learning is gaining increasing popularity due to its appeal to modern students. Quest, as an interactive game technology, is widely used for developing foreign language communicative competence. However, the analysis of literature shows that typically web quests, rather than offline quests, are used for developing socio-cultural competence. The aim of this article is to study the motivational and didactic potential of offline quests in forming students' socio-cultural portrait of their native country by means of a foreign language. This paper uses the English language teaching as an example. The methodological basis of the research includes: a multicultural approach in foreign language teaching, ideas of gamification in education, concepts of interactive foreign language learning and developing motivation, the concept of developing learners' socio-cultural competence, and an algorithm for using quests in foreign language teaching. The authors conducted a trial experimental study to determine the learners' attitudes towards quests as a means of acquiring knowledge about their native country in a foreign language. They also assessed the effectiveness of quest technology in generating this knowledge. The authors developed and implemented a quest called "Let Us Travel around Russia" for students aged 15–17, and conducted a questionnaire and post-quest testing. The research showed the following results: 1) the analysis of the questionnaire revealed a positive attitude of students towards participating in an offline quest in a foreign language and studying socio-cultural material about their native country in this format; 2) the analysis of the tests showed the effectiveness of developing learners' knowledge after the quest. The theoretical significance of the study lies in the systematic analysis of scientific and methodological literature on the issue of using quests for the development of socio-cultural competence. The study also has practical significance since the developed tasks can be used both for conducting similar quests and for classroom work aimed at forming students' socio-cultural competence.

Key words

quest technology, offline quest, social and cultural competence, native country, English language

Acknowledgements

The authors express their gratitude to the administration and teachers of Murmansk "Gymnasium No. 2" and Murmansk "Gymnasium No. 6", to Honored Teacher of the Russian Federation Larisa M. Putistina for her help in organizing and conducting the practical part of the study.

Введение / Introduction

Согласно требованиям современного Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования [1], социокультурная компетенция является составляющей частью иноязычной коммуникативной компетенции и относится к предметным результатам подготовки по учебному предмету «иностран-

ный язык». Это же требование актуально и для Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования вне зависимости от уровня изучения иностранного языка (базовый или углубленный) [2].

Рекомендуемые Министерством просвещения перечни учебно-методических комплексов по иностранному языку в должной степени предоставляют информацию о социокультурных особенностях и реалиях стран изучаемого языка. Однако социокультурная компетенция предполагает не только владение обучающимися знаниями о стране изучаемого языка и умениями использовать эти знания в процессе общения с представителями другой культуры, но и способность донести свою родную культуру до носителей другого языка средствами иностранного языка. Любой человек, изучающий иностранный язык и познающий иную культуру средствами иностранного языка, одновременно является представителем своей родной культуры и должен знать историю, географию и социокультурные особенности родной страны, родного края и уметь оперировать этими знаниями в том числе на иностранном языке. В этом заключается патриотическое воспитание школьников средствами иностранного языка.

Следует отметить, что за последние 20 лет в учебниках по иностранному языку появилось значительно больше материалов и заданий, ориентированных на изучение культуры, истории и географии родной страны. Так, в серии учебников по английскому языку "Spotlight" [3] представлен раздел "Spotlight on Russia". В учебниках серии "Starlight" [4] каждый модуль имеет раздел "Russia". Данные разделы в указанных учебниках содержат разнообразный текстовый материал для изучения социокультурных и исторических особенностей родной страны, что, безусловно, способствует развитию речевой, языковой и социокультурной составляющих иноязычной коммуникативной компетенции. В серии учебников "Forward" [5] представлен раздел "Dialogue of Cultures". А в учебниках серии "Rainbow English" [6] присутствует раздел "Culture and History", который ориентирован на обучение английскому языку в диалоге культур. Кроме того, в большинстве российских учебниках по иностранному языку, как правило, в конце модуля присутствуют коммуникативные задания, нацеленные на изучение родной страны, сравнение социокультурных особенностей страны изучаемого языка и России.

При этом спектр заданий и форм работы, ориентированных на изучение родной культуры в большинстве учебников по иностранному языку, представляется достаточно традиционным и имеет тенденцию к повторению из года в год. Очевидно, что однообразие способов изучения материала на иностранном языке, связанного с социокультурными, историческими и географическими особенностями родной страны, ведет к постепенной потере мотивации, интереса обучающихся. Кроме того, материалы социокультурной и страноведческой направленности зачастую отличаются повышенным уровнем не только содержательных, но и лингвистических трудностей, что также может отрицательно сказываться на мотивации школьников к изучению родной страны средствами иностранного языка. Как правило, коммуникативные задания о родной стране в учебниках не сопровождаются опорными текстами, требуют от обучающихся проведения серьезной самостоятельной работы, в связи с чем часто сопровождаются наличием фактических и/или языковых ошибок или неточностей, что также не способствует повышению эффективности создания у школьников социокультурного портрета родной страны средствами иностранного языка.

В связи с этим актуальным видится вопрос поиска и внедрения в систему иноязычного образования новых, более эффективных, менее традиционных, но понятных современным школьникам способов развития социокультурной компетенции

обучающихся в области получения знаний на иностранном языке о своей родной стране. Эти способы обучения и воспитания должны быть ориентированы на актуальные потребности и интересы современных обучающихся, а также учитывать их психолого-педагогические особенности.

Таким образом, разнообразие учебно-воспитательного процесса, активизация метапредметной (учебно-познавательной) деятельности обучающихся, расширение сфер их интересов, стимулирование заинтересованности в изучении социокультурных традиций и особенностей родной страны – всё это относится к наиболее насущным проблемам современного иноязычного образования в России. Возможные варианты решения указанных проблем, безусловно, требуют поиска и внедрения новейших форм и технологий обучения.

В качестве одной из таких современных технологий обучения, соответствующей интересам и потребностям современных обучающихся школ, можно рассматривать такую игровую технологию, как квест. Современные школьники, как правило, с интересом и удовольствием участвуют в различного рода квестах за стенами образовательного учреждения. Поэтому организация квестов в рамках учебно-воспитательного процесса в школе, в том числе в иноязычном образовании, способна, во-первых, построить некий «мостик» между реальной внешкольной жизнью и образованием, увести учеников от потребительского отношения к учебе, во-вторых, вызвать или поддержать у обучающихся мотивацию к изучению чего-то нового, к сотрудничеству и творческому мышлению. Кроме того, квест-технологию вслед за Ю. В. Калугиной и А. Р. Мустафиной [7] стоит рассматривать как интерактивную форму обучения иностранному языку, в ходе которой обучающиеся взаимодействуют не только с учебным контентом, но и другими участниками, таким образом, проявляя больше активности в ходе изучения нового материала. Соответственно, использование квест-технологии при изучении иностранного языка целесообразно рассматривать как способ пробуждения или поддержания мотивации обучающихся к получению новых знаний и самостоятельному созданию социокультурного портрета родной страны средствами иностранного языка.

Таким образом, целью данного исследования является изучение мотивирующего и дидактического потенциала квеста как образовательной технологии в формировании у обучающихся социокультурных знаний о родной стране посредством иностранного языка (на примере английского). Для решения поставленной цели был выдвинут ряд задач:

- 1) теоретический анализ научно-методической литературы по проблеме использования квестов в обучении иностранному языку и развитии социокультурной компетенции;
- 2) разработка и внедрение офлайн-квеста, посвященного культурно-историческим особенностям России;
- 3) оценка отношения обучающихся к участию в образовательном офлайн-квесте как способу получения знаний на иностранном языке о родной стране;
- 4) оценка эффективности квест-технологии в формировании страноведческих знаний о родной стране у обучающихся.

Новизна исследования заключается в комплексном теоретическом обосновании целесообразности использования офлайн-квестов для развития социокультурной компетенции обучающихся в области изучения лингвострановедческого материала о родной стране на иностранном языке. В ходе исследования получены также эмпирические данные, позволяющие судить об эффективности квест-технологии в формировании иноязычных социокультурных знаний обучающихся.

Обзор литературы / Literature review

В современной педагогической науке квест-технология рассматривается как игровая образовательная технология. Увеличивающееся количество научно-методических публикаций, посвященных вопросам использования игровых технологий и геймифицированного обучения в ходе иноязычного образования, за последние пять лет свидетельствует о значительном интересе к игровым технологиям в педагогическом сообществе как в нашей стране, так и за рубежом.

В первую очередь многие отечественные и зарубежные публикации указывают на мотивирующий потенциал игровых технологий в образовании. М. В. Василиженко, Е. А. Коротков, В. С. Мухаркина, обосновывая этот потенциал игровых технологий в обучении иностранным языкам, прежде всего подчеркивают современный формат данных технологий, понятный и привлекательный для молодого поколения обучающихся [8]. Группа зарубежных исследователей, среди которых – М. Меккави, А. Алзахрани, З. Маттар, Р. Алмохаммади, С. Алзахрани, Дж. Алжизани, З. Меккави, отмечает, что в ходе успешного выполнения игровых заданий у обучающихся повышается самооценка и интерес к учению и развивается чувство «самодостаточности» (self-efficacy) [9].

А. Абдулаева и А. Кунтубай [10] подчеркивают интерактивный характер квест-технологии, который помогает использовать данную технологию как эффективный инструмент в развитии положительной мотивации обучающихся к изучению иностранного языка. Эту идею разделяет целый ряд исследователей. Так, О. Н. Мищук описывает квест-технологию в обучении иностранным языкам как «интеграцию мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении иностранным языкам» [11]. А. Филпот и Дж.-Б. Сан в своем исследовании, проведенном среди студентов одного из японских университетов, также отмечают положительное отношение обучающихся к использованию квестов в изучении иностранного языка [12]. Эти же данные находят свое подтверждение и в исследовании С. В. Назарова [13]. А. П. Чернявская подчеркивает, что использование квестов в образовании (особенно веб-квестов) позволяет персонализировать обучение и сделать его более увлекательным для современной молодежи [14].

Квест-технология позволяет педагогу использовать и совмещать различные приемы и методы обучения, в том числе с элементами геймификации, тем самым предоставляя возможность одновременного развития различных компетенций обучающихся. Э. Н. Гиладиева, Д. Р. Ситдикова и О. А. Шишмагаева отмечают, что современные студенты отличаются мобильностью и готовностью к многозадачности в процессе обучения, а применение квест-технологий позволяет создать так называемую «проблемную задачу», которая, в свою очередь, характеризуется учебно-познавательной направленностью [15]. Более того, согласно мнению авторов, квест как форма обучения может быть использован как для индивидуальной, так и для парной или групповой работы.

Проведенный анализ научной психолого-педагогической и методической литературы по исследуемой проблеме показывает, что квест сегодня рассматривается как эффективный педагогический инструмент для интеграции метапредметных знаний и универсальных учебных действий в процесс иноязычного образования. Одна из главных задач образовательной организации – научить искать пути решения проблемы, а квест, как отмечают Я. А. Баженова, К. П. Рукалеева и К. С. Торопова, является той технологией, которая требует от участника «решения логических и творческих задач с продвижением по сценарию с целью достижения результата» [16]. А

С. Ю. Амелина подчеркивает при этом, что поиск различных решений для проблемной задачи, которую создает квест-технология, способствует еще и формированию интегративного мышления у обучающихся [17].

Ряд отечественных и зарубежных исследователей отмечают эффективность использования квестов для развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся. Так, Ю. В. Кузнецова в своей работе пишет об эффективности использования квест-технологии для развития межкультурных навыков и умений обучающихся [18]. А. Н. Хидая, С. Сабарун, Х. Видиастути в своем исследовании подчеркивают эффективное влияние игровых технологий (в том числе квестов), применяемых на уроках иностранного языка, на развитие лексических навыков и культурной осведомленности, которые обеспечивают успешную межкультурную коммуникацию [19]. Ряд исследований доказывает эффективность использования квест-технологии в развитии навыков и умений иноязычного чтения у обучающихся. Так, убедительные данные по этой проблеме в рамках изучения английского языка как иностранного (English as a foreign language) представлены в работе Е. С. Сайэд [20]. Этот же вывод находит подтверждение и в исследовании М. Мухтара и Ф. Хурши относительно изучения английского как второго языка (English as a second language) [21].

Таким образом, считаем обоснованным рассматривать квест-технологии как комплексную технологию обучения, так как при данном виде работы на уроках иностранного языка можно задействовать все виды речевой деятельности, развивать все составляющие иноязычной коммуникативной компетенции: речевую, языковую, социокультурную, компенсаторную и метапредметную (учебно-познавательную).

Сегодня педагоги внедряют в практику различные виды квестов. Так, Р. Р. Гареев, И. И. Седых и А. Н. Мурзич описывают технологию традиционных образовательных квестов [22]. Коллектив исследователей под руководством Л. А. Апанасюк делится опытом организации профориентационных веб-квестов [23]. В методической литературе представлен также опыт организации квестов-путешествий, как, например, в работе А. В. Сахаровой и Т. Г. Носаревой [24]. Наиболее часто встречаются публикации об использовании веб-квестов в обучении иностранному языку. Пример такого опыта представлен в публикации М. А. Хлыбовой [25]. Алгоритм создания веб-квеста в обучении иностранным языкам описан также в работе Т. В. Тимофеевой [26]. Зарубежный опыт использования коммуникативных веб-квестов представлен в публикации коллектива авторов под руководством М. Чанг [27]. Интересным в методическом плане видится опыт организации квест-комнат, описанный в работе В. В. Матвеева [28]. Д. Метикаридис и С. Ксиногалос делятся опытом использования различных методических инструментов для организации геолокационных квестов [29]. Новым форматом обучения представляется использование STEM-квеста, пример которого можно найти в публикации Е. Д. Васьковой и А. В. Ильиной [30]. Еще одним примером нетрадиционного квеста является технология квест-кроссенса, опыт использования которой в обучении иностранному языку описан в работе М. А. Одинокой, А. В. Рубцовой и Ю. В. Ерёмина [31].

При этом анализ научно-методической литературы за последние пять лет показывает, что абсолютное большинство публикаций по проблеме использования квест-технологии в образовании, в том числе в обучении иностранному языку, посвящено использованию веб-квестов. Этот вывод подтверждает и работа Ч. Снелсон [32], в которой автор представляет комплексный анализ научной литературы по проблеме ис-

пользования квестов в обучении. Ю. В. Кузнецова указывает, что применение веб-квестов успешно влияет на повышение мотивации и интереса у учеников к изучаемой теме, так как данный вид организации обучения создается с помощью современных информационных технологий и большого количества разнообразных ресурсов [33]. Это, в свою очередь, как отмечают Л. Аверкиева, Ю. Чайка и С. Глушков, способствует и развитию критического мышления обучающихся, когнитивных навыков обучающихся, которые способствуют формированию зрелого мышления [34]. В своей работе Л. Аверкиева, Ю. Чайка и С. Глушков подчеркивают, что применение квест-технологий, которые ставят перед учениками какую-то проблемную задачу, способствует развитию этих навыков благодаря той деятельности, которая требует решение: отбирать, анализировать, моделировать ситуации [35]. Кроме того, использование веб-квестов на уроках иностранного языка помогает ученикам формировать навыки выстраивания коммуникации на изучаемом языке, так как проблема языкового барьера, по словам Е. В. Королевой, является одним из главных препятствий для этого [36]. Также М. В. Василиженко, Е. А. Коротков и В. С. Мухаркина в своей статье отмечают, что погружение в виртуальную среду раскрепощает учеников и мотивирует их активнее принимать участие в процессе [37]. Этим объясняется и эффективное использование веб-квестов в организации внеурочной деятельности по иностранному языку, доказательством чего является публикация В. С. Суйской (на примере немецкого языка) [38].

Однако при этом обзор отечественной и зарубежной литературы по проблеме использования квест-технологии в практике преподавания иностранных языков показывает, что публикаций и работ, посвященных использованию традиционных квестов (не веб-квестов) для развития социокультурной компетенции школьников в области изучения социокультурного портрета родной страны, значительно меньше. Это во многом может быть связано с проблемой адаптации квестов под конкретные учебные и воспитательные задачи, с трудоемкостью процесса разработки и подготовки квеста, техническими сложностями организации и учебно-методического обеспечения, а также процедурой оценивания индивидуальной работы обучающихся и педагогического воздействия квеста на обучающихся.

Так, Н. В. Горбова и И. П. Селезнева [39] в своей статье отмечают, что применение комплекса современных технологий, в том числе игровых, способствует развитию и социокультурной компетенции, так как задачи лингвокультурологического характера различного уровня при этом решаются обучающимися в увлекательной форме. Другими словами, квесты помогают школьникам лучше запомнить факты, связанные с культурой и историей родной страны через иностранный язык, так как запоминание происходит непроизвольно в ходе активной поисковой, познавательной деятельности.

Использование в данном случае игровых элементов способствует повышению уровня вовлеченности и восприятию учениками данной работы как чего-то интересного и увлекательного. Д. А. Решетов делает вывод о том, что геймификация в целом положительно влияет на усвоение обучающимися всех возрастов социокультурных и страноведческих знаний [40].

Как отмечает Е. Д. Спасская, обучающиеся в первую очередь должны знать культуру своей страны, чтобы быть подготовленными к общению в культурном смысле [41], так как без знания своей культуры невозможно достичь культурного самоопределения.

А. В. Сахарова и Т. Г. Носарева в своей статье также делают акцент на важности развития социокультурной компетенции [42]. Они отмечают, что социокультурная компетенция является составляющей общей культуры личности, а сформированная социокультурная

компетенция способствует преодолению языковых и культурных барьеров. Благодаря современным технологиям предоставляется больше возможностей для моделирования и проектирования социокультурного пространства, поэтому идея проведения квеста как путешествия по стране становится все более увлекательной и популярной.

В зарубежных исследованиях также уделяется немало внимания важности развития социокультурной компетенции на уроках иностранного языка. Так, Ли-Дж. Хуанг в своей работе [43] отмечает, что в связи с глобализацией и развитием международных контактов большое внимание в образовании стоит уделять межкультурной коммуникации, для эффективного развития которой также необходимо умение согласовывать культурную принадлежность или самобытность друг друга в культурно разнообразной среде. А Ч. Снелсон считает, что квест-технологии представляют собой такой гибкий вариант организации обучения, который можно использовать для обучения в любой сфере знаний с интересом [44].

Д. Поззо описывает в своей статье квест не только как способ интеграции учебного контента в геймифицированное обучение, но также как эффективный способ реализации формирующего оценивания знаний обучающихся [45].

Итак, использование квестов на уроках иностранного языка имеет достаточно преимуществ. А. Хуанг отмечает, что использование квеста на уроке помогает поддержанию мотивации обучающихся [46]. По словам Ю. Н. Коган и А. С. Сивцевой, квесты в обучении способствуют привлечению студентов к самостоятельной творческо-познавательной деятельности и развитию когнитивной деятельности [47]. Исследование, проведенное под руководством П. Т. Хилмана, убедительно свидетельствует о том, что в случае с веб-квестами у обучающихся значительно повышается компьютерная и информационная грамотность [48]. Более того, участие в квестах способствует созданию атмосферы сотрудничества и ответственности за успех общего дела, а также развитию всех составляющих иноязычной коммуникативной компетенции и усвоению знаний на иностранном языке в увлекательной форме.

Использование офлайн-квестов в практике преподавания иностранного языка, очевидно, в большей степени стимулирует обучающихся к коммуникации, проявлению не только речевой, но и эмоциональной, а также двигательной активности, так как данный вид работы часто предполагает коллективное обсуждение и передвижение во время прохождения испытаний.

Таким образом, проведенный анализ научно-методической литературы показал, что в практике преподавания иностранных языков чаще всего используются веб-квесты. Опыт организации образовательных офлайн-квестов на иностранном языке, в том числе для развития социокультурной компетенции обучающихся, в отечественной и тем более в зарубежной педагогической и методической литературе представлен не так широко. Данный вопрос требует дальнейшего исследования. При этом обзор научно-методической литературы по проблеме исследования позволил прийти к выводу, что использование страноведческих материалов о родной стране на иностранном языке в содержании офлайн-квеста может не только способствовать стимулированию интереса школьников к изучению своей страны средствами иностранного языка, но и развивать способность к межкультурному общению и интеграции междисциплинарных связей.

Методологическая база исследования / Methodological base of the research

Исследование выполнено в русле поликультурного подхода к изучению иностранных языков (Л. А. Апанасюк, Е. А. Зацепина, Е. Д. Спасская, Ли-Дж. Д. Хуанг).

Теоретико-методологической основой исследования выступают также идеи геймификации образования (М. В. Василиженко, М. Меккави, Д. А. Решетов, Н. Хидая и др.), концепции интерактивного иноязычного обучения (А. Абдуллаева, Я. А. Баженова, Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина и др.), концепции развития мотивации в изучении иностранных языков (Л. Аверкиева, З. Маттар, О. Н. Мищук, А. Филпотт и др.), концепция развития социокультурной компетенции (Н. В. Горбова, Т. Г. Носарева, А. В. Сахарова, И. П. Селезнева), алгоритм использования квестов в обучении иностранным языкам (С. Ю. Амелина, Ю. В. Кузнецова, С. В. Назаров, М. А. Хлыбова и др.).

С целью определения на эмпирическом уровне эффективности усвоения обучающимися социокультурных знаний о родной стране на иностранном языке в ходе квеста и выявления отношения обучающихся к участию в подобного рода формах проведения занятий был использован метод пробного обучения. В октябре 2024 года на кафедре иностранных языков Мурманского арктического университета был разработан офлайн-квест на английском языке (для обучающихся 15–17 лет), подготовлена анкета для обучающихся, а также тест по материалам квеста. При разработке анкетирования были использованы результаты исследования в области изучения мотивации обучающихся к использованию квестов в обучении, описанные в работе О. Н. Мищук [49]. Кроме того, при составлении вопросов анкеты для выявления личностного отношения обучающихся к участию в образовательном квесте на иностранном языке были также учтены материалы исследования Н. Алмусхараф [50].

Квест был организован для обучающихся на базе двух образовательных площадок: ФГАОУ ВО «Мурманский арктический университет» и МБОУ г. Мурманска «Гимназия № 6». После прохождения обучающимися квеста авторы и разработчики предложили участникам заполнить анкету, а также совместно с учителями английского языка провели тестирование на предмет усвоения знаний, полученных в ходе квеста.

Разработанные задания квеста включали поиск и изучение страноведческого материала на английском языке по истории, географии и культуре России. К разработке заданий квеста были привлечены инструменты генеративного искусственного интеллекта. При этом в ходе разработки заданий авторы квеста ориентировались на реализацию межпредметных и межкультурных связей в подборе содержательного материала, а также учитывали основные принципы коммуникативно-когнитивного подхода к обучению иностранным языкам. Так, при условии успешного прохождения всех испытаний квеста участники получали ключи к разгадке финального задания – цитаты У. Черчилля о России: “ It is a riddle wrapped in a mystery inside an enigma: but perhaps there is a key.” (Перевод автора: «Это загадка, окутанная тайной внутри еще одной загадки: но, возможно, ключ к разгадке существует».)

Для поэтапного прохождения квеста авторами были разработаны следующие виды заданий-испытаний на английском языке:

- 1) разработка маршрута квеста путем сопоставления заголовков с частями текстов (о географических, климатических и культурных особенностях разных регионов России);
- 2) поиск ответов на загадки в стихотворной форме о достопримечательностях, географических локациях, праздниках и истории городов России;
- 3) поиск наиболее часто повторяющегося слова в тексте, описывающем величие и многообразие России;
- 4) восстановление текста об особенностях национальной кухни с использованием QR-кода для перехода на бесплатный онлайн-сервис LearningApps;

5) решение кроссворда о национальных культурных традициях в Российской Федерации с использованием QR-кода для перехода на бесплатный онлайн-сервис LearningApps;

6) расшифровка анаграмм с названием российских городов с опорой на краткие описания этих городов;

7) использование приема словообразования для заполнения пропусков в тексте о роли выдающихся российских ученых, композиторов и писателей в развитии мировой культуры и науки и последующее вычисления нужных букв в использованных словах для составления ключевого слова-подсказки;

8) заполнение отсутствующих букв в именах и фамилиях выдающихся российских личностей и поиск имен в буквенной сетке (word grid).

Анкета для обучающихся разрабатывалась с использованием метода самооценки для определения и последующего анализа мотивационных установок и интереса обучающихся к квесту как образовательной технологии в изучении страноведческого материала о родной стране на иностранном языке.

Анкета включала в себя вопросы следующего характера:

1. Понравилась ли Вам идея проведения квеста на английском языке?

* Да, было увлекательно и интересно

* Да, но были некоторые недостатки

* Нет

* Свой ответ

2. Хотели бы Вы, чтобы в такой форме чаще проводились занятия по английскому языку?

* Да

* Нет

* Затрудняюсь ответить

3. Если Вы хотели бы, чтобы в такой форме чаще проводились занятия по английскому языку, укажите почему. Если нет, то оставьте поле для ответа пустым.

* Свой ответ

4. Какое задание/какие задания для Вас было наиболее интересным(и)?

* Свой ответ

5. Какое задание/какие задания для Вас было наиболее сложным(и)?

* Свой ответ

6. Что для Вас было новым на сегодняшнем квесте?

* Сама форма проведения занятия по английскому языку (квест)

* Некоторые виды заданий в квесте

* Лексика

* Факты об истории, географии, культуре родной страны (указать какие)

7. Считаете ли Вы, что такая форма обучения, как квест, подходит для изучения темы «Путешествие по своей стране»?

* Да

* Нет

* Не очень

* Затрудняюсь ответить

8. Если Вы считаете, что такая форма обучения, как квест, подходит для изучения темы «Путешествие по своей стране», укажите почему. Если нет, то оставьте поле для ответа пустым.

* Свой ответ

Тест для итогового контроля по теме на английском языке был разработан на основе страноведческого материала о социокультурных особенностях России, который использовался для составления заданий-испытаний квеста, и включал в себя вопросы закрытого типа (множественный выбор), а также вопросы открытого типа (заполнить пропуски, закончить предложения). В качестве примеров тестовых заданий приведем следующие:

1. The world famous explorer and scientist, ... , and his team shot a film about their research of Lake Baikal that was broadcast all over the world.
a) Christopher Columbus b) Jacques Cousteau c) Robert Ballard
2. In St. Petersburg, the intricate ... and bridges create a mysterious atmosphere, especially at sunset when the city's palaces are veiled in shadows.
a) canals b) channels c) streams
3. The city that is known as the site of execution of the last Russian royal family is ...
4. One of the most significant celebrations in Russia is ..., a week-long festival? marking the end of winter and the arrival of spring, when people cook and eat traditional pancakes.
5. ... discovered the atmosphere of Venus, influenced the formation of Russian literary language and founded Moscow State University.

Разработанный квест был назван "Let Us Travel Around Russia" с учетом того, что в ходе путешествия по стране (даже воображаемого) человек ближе знакомится с социокультурными особенностями этой страны, лучше узнаёт историю и географию данной страны и, таким образом, самостоятельно создает для себя социокультурный портрет этой страны.

В ходе исследования в квесте на английском языке, посвященном социокультурным особенностям России, приняли участие 38 обучающихся двух гимназий г. Мурманска.

Квест проводился в разные дни и на разных площадках (ФГАОУ ВО «Мурманский арктический университет» и МБОУ г. Мурманска «Гимназия № 6»). Мероприятие проводилось в формате внеурочной деятельности. Для участия в квесте на каждой площадке обучающиеся были разделены на малые группы-команды. Уровень успеваемости по английскому языку в группах был приблизительно одинаковый (средний балл в каждой группе варьировался от 4,3 до 4,5).

Для организации квеста на базе Мурманского арктического университета были задействованы семь аудиторий, в каждой из которых было представлено отдельное задание-испытание, а также трое студентов-волонтеров, обеспечивающих мониторинг и поддержку в случае необходимости. При проведении квеста в гимназии было задействовано просторное помещение библиотеки, в котором задания были размещены в разных частях по принципу технологии «Работа по станциям», а также привлечена помощь студентов, проходивших в это время педагогическую практику. Для составления маршрута квеста каждая команда получила отдельный текст с заголовками, сопоставляя которые участники составили маршрут для своей команды. Это задание было разработано для того, чтобы команды смогли составить разные маршруты, которые не пересекались бы.

На проведение квеста было отведено 45 минут, при этом время выполнения отдельных заданий не регламентировалось, что добавляло элемент соревновательности в ход проведения мероприятия.

В итоге группы практически одновременно закончили прохождение всех этапов квеста, получили ключи для финального задания. Следует отметить, что выполнение

финального задания (восстановление цитаты У. Черчилля о России) вызвало у обучающихся наибольшие трудности и оказалось самым времязатратным. В некоторых случаях обучающимся потребовались дополнительные подсказки со стороны педагогов/организаторов/ассистентов квеста.

Результаты исследования / Research results

После проведения квеста обучающимся было предложено с помощью QR-кода перейти по ссылке и заполнить анкету в Yandex Forms.

В результате анализа ответов обучающихся на вопросы анкеты, требующие выбора ответа из предложенных, были получены следующие данные, представленные в табл. 1.

Таблица 1

Результаты анкетирования обучающихся после квеста (вопросы закрытого типа)

Вопрос	Варианты ответов	% ответивших
Понравилась ли Вам идея проведения квеста на английском языке?	Да, было увлекательно и интересно	100
	Да, но были некоторые недостатки	
	Нет	
Хотели бы Вы, чтобы в такой форме чаще проводились занятия по английскому языку?	Да	100
	Нет	
	Затрудняюсь ответить	
Что для Вас было новым на сегодняшнем квесте?	Сама форма проведения занятия по английскому языку (квест)	53
	Некоторые виды заданий в квесте	25
	Лексика	34
	Факты об истории, географии, культуре родной страны	41
Считаете ли Вы, что такая форма обучения, как квест, подходит для изучения темы «Путешествие по своей стране»?	Да	92
	Нет	0
	Не очень	0
	Затрудняюсь ответить	3

Ответы обучающихся на вопросы анкеты открытого типа не отличались большим разнообразием и представлены в табл. 2. Синонимичные ответы в таблице сгруппированы.

Таблица 2

Результаты анкетирования обучающихся после квеста (вопросы открытого типа)

Вопрос	Варианты ответов	% ответивших
Если Вы хотели бы, чтобы в такой форме чаще проводились занятия по английскому языку, укажите почему	Было увлекательно/круто/интересно/познавательно	39
	Английский усваивается быстрее и легче	9
	Я узнал(а) много нового/можно узнать больше о родной стране	37
	Мне понравилось ходить по кабинетам/по залу	26
Какое задание/какие задания для Вас было наиболее интересным(и)?	Все	71
	Стихи-загадки	10
	Кроссворд	8
	Восстановить текст-рецепт на LearningApps	11

Какое задание/какие задания для Вас было наиболее сложным(и)?	Анаграммы с названием городов	34
	Составить цитату по ключевым словам	39
	Стихи-загадки	16
	Сопоставить города с описанием	11
Если Вы считаете, что такая форма обучения, как квест, подходит для изучения темы «Путешествие по своей стране», укажите почему	В игровой форме проще усваивать материал	21
	Это помогает больше узнавать о родной стране в легкой и увлекательной форме	24
	Можно узнать много нового о стране, в которой живешь, при этом на английском языке	21
	Узнаёшь много новых слов и лучше их запоминаешь	18
	Путешествие по кабинетам/передвижение от задания к заданию символизирует путешествие по стране	3
	Такая форма подходит везде	13

Таким образом, нельзя не заметить, что абсолютное большинство школьников – участников квеста о России на английском языке положительно оценили такую форму проведения занятия и проявили искреннюю заинтересованность в ходе прохождения испытаний квеста. Большинство обучающихся отметили, прежде всего, легкость и увлекательность такого рода заданий, указали, что формат квеста значительно облегчает восприятие и запоминание непростого страноведческого материала. Данные в таблице свидетельствуют о том, что большинству обучающихся все задания квеста показались интересными. Любопытно, что некоторым участникам понравилась именно двигательная активность, которую они смогли проявить в ходе выполнения квеста.

Судя по ответам обучающихся о наиболее сложных для них заданиях, наибольшие трудности вызвали те задания, которые требовали фактических знаний об истории, географии и достопримечательностях городов России и умений устанавливать межпредметные связи. Очевидно, что многие испытывали трудности при выполнении финального задания, связанного с восстановлением цитаты У. Черчилля о России. Вероятно, в данном случае трудности носили в большей степени лингвистический характер, так как выполнение данного задания требовало от обучающихся использования служебных слов (которые не были представлены в ключевых словах, полученных ими при прохождении заданий-испытаний).

После проведения квеста на следующем уроке английского языка обучающимся была предложена небольшая самостоятельная работа в виде тестирования. Стоит отметить, что данный тест писали также несколько обучающихся, которые не смогли по разным причинам принять участие в прохождении квеста до этого. Результаты тестирования представлены на рисунке.

При оценке работ обучающихся мы руководствовались критериями оценки для проведения тестирования как оценочной процедуры по иностранному языку, представленными Институтом стратегии развития образования в методических рекомендациях «Система оценки достижений планируемых предметных результатов освоения учебного предмета» [51]:

90–100% правильных ответов = «отлично»;

70–89% правильных ответов = «хорошо»;

55–69% правильных ответов = «удовлетворительно»;

<55% правильных ответов = «неудовлетворительно».



*Результаты тестирования обучающихся после проведения квеста на предмет усвоения
страноведческих знаний о России на английском языке*

Результаты тестирования убедительно показывают, что большинство обучающихся успешно справились с заданиями теста. Более подробный анализ работ показал, что удовлетворительные оценки получили пять обучающихся, которые не участвовали в прохождении квеста. Оценки «удовлетворительно» учителями не были при этом выставлены в журнал, оценки «хорошо» – по желанию.

Таким образом, несмотря на то что выборка участников исследования была ограниченной по количеству, в ходе исследования наметилась положительная тенденция к эффективному использованию квеста для развития социокультурной компетенции в области знаний о родной стране на иностранном (английском) языке. Получены достаточно убедительные данные о том, что квест как образовательная технология имеет положительное влияние на развитие мотивации и позитивного отношения обучающихся к изучению иностранного языка в целом и иноязычного материала о родной стране в частности. Результаты проведенного после квеста тестирования также свидетельствуют об эффективности данной технологии в плане усвоения обучающимися знаний на иностранном языке о родной стране, что способствует созданию у школьников социокультурного портрета родной страны средствами иностранного языка.

Заключение / Conclusion

Использование квест-технологии в классическом офлайн-формате требует от разработчиков-педагогов серьезной методической подготовки, проявления творческого, нестандартного мышления и скрупулезной работы по разработке маршрута квеста и логики предлагаемых испытаний.

Организация офлайн-квестов может быть сопряжена с рядом технических сложностей: обеспечение аудиторным фондом (в случае с выполнением каждого испытания в отдельном кабинете/аудитории), использование больших по площади аудиторий/кабинетов (в случае размещения заданий квеста «по станциям»), необходимость поиска ассистентов для осуществления контроля и поддержки во время прохождения обучающимися квеста, наличие интернет-соединения (в случае использования QR-кодов для перехода на онлайн-ресурсы) и т. д.

Указанные обстоятельства могут осложнить организацию и реализацию офлайн-квеста в рамках традиционных уроков, хотя и не должны рассматриваться

как абсолютные препятствия. Альтернативным, но при этом не менее эффективным форматом для использования квест-технологии в иноязычном образовании может быть внеурочная деятельность по иностранному языку, например в рамках просветительских и научно-популярных мероприятий, таких как «Неделя иностранного языка», «Фестиваль науки» и т. д.

Положительные результаты эмпирического исследования дают основание сделать предварительный вывод о том, что современные школьники заинтересованы в подобного рода форматах обучения даже при изучении сложного материала, коим является страноведческий материал о родной стране. Изучение иноязычного материала в ходе квеста способствует его эффективному усвоению и реализации патриотического воспитания в ходе иноязычного образования. Для получения дополнительных данных считаем возможным распространить наш опыт на более многочисленную аудиторию, а также провести анкетирование учителей об их отношении к использованию квест-технологии для формирования социокультурных знаний обучающихся о родной стране на иностранном языке.

Теоретико-методологическая база исследования и полученные эмпирические данные позволяют определить новые подходы к изучению темы использования квестов в развитии социокультурной компетенции обучающихся. Так, перспективность дальнейшего исследования видится в дальнейшем поиске наиболее эффективных и нестандартных видов заданий, в том числе с привлечением инструментов с искусственным интеллектом, для подобного рода игровых форматов обучения с целью поддержания интереса обучающихся к изучению социокультурного портрета родной страны посредством иностранного языка.

Ссылки на источники / References

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 // Реестр примерных основных общеобразовательных программ: официальный сайт. – URL: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/238eb2e61e443460b65a83a2242abd57.pdf>
2. Приказ от 17 августа 2022 г. № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный Министерством образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 412» // Реестр примерных основных общеобразовательных программ: официальный сайт. – URL: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/3ecd094e3813dce94559978a8a95fc4e.pdf>
3. Английский язык. Английский в фокусе: учеб. для 9 кл. общеобразоват. учреждений / [Ю. Е. Ваулина, Д. Дули, О. Е. Подоляко, В. Эванс]. – М.: Просвещение, 2022. – 248 с.
4. Английский язык. 10 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений и шк. с углубл. изучением англ. яз. / [К. М. Баранова, Д. Дули, В. В. Копылова, Р. П. Мильруд]. – М.: Просвещение, 2024. – 200 с.
5. Английский язык: 9 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / [М. В. Вербицкая, С. МакКинлэй, Б. Хастингс и др.]; под ред. М. В. Вербицкой. – М.: Просвещение: Pearson Education Limited, 2024. – 152 с.
6. Английский язык: 10 класс / [О. В. Афанасьева, И. В. Михеева, К. М. Баранова]. – М.: Просвещение, 2022. – 248 с.
7. Калугина Ю. В., Мустафина А. Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 13. – С. 3496–3500. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>
8. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – № 2 (48). – Т. 12. – С. 43–50.
9. Meccawy M., Alzahrani A., Mattar Z. et al. Assessing EFL Students' Performance and Self-Efficacy Using a Game-Based Learning Approach // Education Sciences. – 2023. – 13(12). – P. 1228. DOI: 10.3390/educsci13121228.
10. Abdullayeva A., Kuntubay A. Quest technology as an innovative form of interaction in the educational process // Bulletin of the Academy of Pedagogical Sciences of Kazakhstan. – 2022. – No. 1(103). – P. 16–24. DOI: 10.51883/20704046_2022_1_16.
11. Мищук О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении иностранным языкам // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/56184.htm>

12. Philpott A., Son J. Quest-based learning and motivation in an EFL context // *Computer Assisted Language Learning*. – 2024. – Vol. 37. – P. 279–306. – URL: <https://www.tandfonline.com/doi/figure/10.1080/09588221.2022.2033790?scroll=top&needAccess=true>
13. Назаров С. В. Квест-технологии как способ оценки универсальных компетенций студентов в процессе изучения иностранного языка // *Проблемы современного педагогического образования*. – 2022. – № 76-1. – С. 229–233.
14. Чернявская А. П. Персонализация обучения на основе технологии веб-квест // *Ярославский педагогический вестник*. – 2020. – № 6(117). – С. 30–39. DOI: 10.20323/1813-145X-2020-6-117-30-39.
15. Гимадиева Э. Н., Ситдикова Д. Р., Шишмагаева О. А. Веб-квест при обучении теме «case-study» // *Международный научно-исследовательский журнал*. – 2021. – № 4 (106). – Часть 3. – С. 40–43.
16. Баженова Я. А., Рукалеева К. П., Торопова К. С. Использование квеста в качестве интерактивной технологии обучения на уроках английского языка // *Лингвокультурология*. – 2021. – № 15. – С. 14.
17. Амелина С. Ю. Потенциал применения квест-технологии в школьном обучении (на примере урока иностранного языка) // *Педагогический поиск*. – 2018. – № 5. – С. 37–40.
18. Кузнецова Ю. В. Веб-квест как технология обучения иностранному языку // *Мир науки, культуры, образования*. – 2023. – № 1 (98). – С. 91–92.
19. Hidayah N., Sabarun S., Widiastuty H. The implementation of game based learning (gbl) method to improve EFL students' vocabulary mastery // *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. – 2024. – Vol. 11. – Is. 2. – P. 557–569. DOI: 10.47668/edusaintek.v11i2.1078.
20. Sayed E. S. The Effect of Using Web-Quest strategy on Developing Reading Comprehension Performance for EFL Students // *Journal of Research in Curriculum Instruction and Educational Technology*. – 2020. – № 6 (4). – URL: https://jrciet.journals.ekb.eg/article_117116.html
21. Mukhtar M., Khurshi F. Effectiveness of Using the Web-Quest Technique to Improve Students' Reading Comprehension Skills in An ESL Classroom // *Journal of Education and Social Studies*. – 2024. – Vol. 5. – No. 1. DOI: 10.52223/jess.2024.5101.
22. Гареев Р. Р., Седых И. И., Мурзич А. Н. Роль образовательного квеста в современном обучении английскому языку // *Лингвометодическая панорама*. – Екатеринбург, 2023. – С. 31–38.
23. Апанасюк Л. А., Зацепина Е. А., Рудинова Ю. И. и др. Технология профориентационных веб-квестов как фактор повышения эффективности подготовки студентов к межкультурной коммуникации // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2020. – № 5 (май). – С. 1–13. – URL: <http://e-koncept.ru/2020/201030.htm>
24. Сахарова А. В., Носарева Т. Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // *Russian Journal of Education and Psychology*. – 2018. – № 2-2. – Т. 9. – С. 212–222.
25. Хлыбова М. А. Применение квест-технологии в процессе обучения иностранному языку // *Педагогический вестник*. – 2022. – № 22. – С. 89–91.
26. Тимофеева Т. В. Веб-квест технология в обучении иностранным языкам // *Международный научно-исследовательский журнал*. – 2022. – № 10(124). DOI: 10.23670/IRJ.2022.124.25.
27. Chang M., Chen C. T., Wu K. H., Yu P. S. Conversation Quest in MEGA World (Multiplayer Educational Game for All) // *Foundations and Trends in Smart Learning*. – Singapore: Springer Singapore, 2019. – P. 77–82. DOI: 10.1007/978-981-13-6908-7_10.
28. Матвеев В. В. Развитие коммуникативной компетенции специалистов социально-культурной сферы при проектировании образовательных квест-комнат // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2023. – № 5. – С. 154–173. – URL: <http://e-koncept.ru/2023/231040.htm>
29. Metikaridis D., Xinogalos S. A Comparative Analysis of Tools for Developing Location Based Games // *Entertainment Computing*. – 2020. – Vol. 37. – P. 100403. – URL: https://www.researchgate.net/publication/348144837_A_Comparative_Analysis_of_Tools_for_Developing_Location_Based_Games
30. Васькова Е. Д., Ильина А. В. Stem-квест как новый формат профориентации старшеклассников // *Исследователь/Researcher*. – 2020. – № 2(30). – С. 83–99.
31. Одинокaя М. А., Рубцова А. В., Ерёмин Ю. В. Технология «Квест-Кроссенс» как основа для конструирования учебных лингвистических заданий и речемыслительных задач по иностранному языку // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2024. – № 4 (апрель). – С. 1–16. – URL: <http://e-koncept.ru/2024/241040.htm>
32. Snelson Ch. Quest-Based Learning: A Scoping Review of the Research Literature // *TechTrends*. – 2021. – Vol. 66. – No. 4. – P. 287–297. DOI: 10.1007/s11528-021-00674-w.
33. Кузнецова Ю. В. Веб-квест как технология обучения иностранному языку // *Мир науки, культуры, образования*. – 2023. – № 1 (98). – С. 91–92.
34. Averkieva L., Chayka Y., Glushkov S. Web Quest as a Tool for Increasing Students' Motivation and Critical Thinking Development // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. – 2015. – № 206. – P. 137–140.

35. Averkieva L., Chayka Y., Glushkov S. Web Quest as a Tool for Increasing Students' Motivation ...
 36. Королева Е. В. Веб-квесты как средство развития коммуникативных навыков на уроках английского языка // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 72 (3). – С. 184–186.
 37. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения ...
 38. Суйская В. С. Технология веб-квест в организации внеклассной работы по немецкому языку // Иностранные языки в школе. – 2020. – № 8. – С. 19–24.
 39. Горбова Н. В., Селезнева И. П. Формирование иноязычной социокультурной компетенции при использовании технологий группового обучения на платформе moodle // Гуманитарные науки. – 2022. – № 2 (58). – С. 48–54.
 40. Решетов Д. А. Развитие социокультурной компетенции при помощи геймификации в начальной школе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. – 2022. – № 3 (844). – С. 70–75.
 41. Спасская Е. Д. Поликультурный подход к преподаванию родной культуры на занятиях по иностранному языку // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2009. – № 4. – С. 284–288.
 42. Сахарова А. В., Носарева Т. Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции ...
 43. Li Jung, Daphne Huang. Developing intercultural communicative competence in foreign language classrooms – A study of EFL learners in Taiwan Huang // International Journal of Intercultural Relations. – 2021. – № 83(48). – P. 55–56. DOI: 10.17977/jptpp.v7i8.15554.
 44. Snelson Ch. Quest-Based Learning ...
 45. Danielle Nunes Pozzo. Embarking on the Quest: Exploring Online Gaming's Integration in Higher Education through Bibliometric and Content Analysis // Procedia Computer Science. – 2024. – № 241. – URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705092401785X>
 46. Huang A. The Effect of Digital Game-Based Learning on Motivation for EFL // Journal of Education, Humanities and Social Sciences. – 2023. – Vol. 23. – P. 18–22. – URL: https://pdfs.semanticscholar.org/89cb/5cdaac0ac4c1ea7ca870243fd03f7cda550d.pdf?_gl=1*14a4pax*_gcl_au*MzU-zODlOMjY1LjE3MzMzMzMDQzMzY.*_ga*Nzk0MjMxMDkuMTczMzMwNDMzNQ.*_ga_H7P4ZT52H5*MTczMzQ3MDU2NS4yLjEuMTczMzQ3NDM4MC42MC4wLjA
 47. Коган Ю. Н., Сивцева А. С. Веб-квест как средство создания развивающей среды в образовательном процессе вуза // Актуальные вопросы формирования межкультурных компетенций в современном образовании. – Йошкар-Ола, 2021. – С. 56–61.
 48. Taufik Hilman P., Sabella E., Sabrina S. M. The Use of Digital Game-Based Learning in EFL Classroom: Teacher's voices // Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019). – 2020. – URL: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/iconelt-19/125939239>
 49. Мищук О. Н. Веб-квест технология ...
 50. Almusharraf N. Incorporation of a game-based approach into the EFL online classrooms: students' perceptions // Interactive Learning Environments. – 2023. – № 31. – URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2021.1969953>
 51. Система оценки достижений планируемых предметных результатов освоения учебного предмета «Иностранный язык»: метод. рек. / [А. А. Колесников, К. А. Габеева, А. В. Конобеев]. – М.: ФГБНУ «Институт стратегии развития образования». – 2023. – С. 56.
-
1. “Federal'nyj gosudarstvennyj obrazovatel'nyj standart osnovnogo obshchego obrazovaniya: utverzhden Prikazom Ministerstva prosveshcheniya Rossijskoj Federacii ot 31 maya 2021 g. № 287” [Federal State Educational Standard of Basic General Education: approved by Order No. 287 of the Ministry of Education of the Russian Federation dated May 31, 2021], *Reestr primernyh osnovnyh obshcheobrazovatel'nyh programm: oficial'nyj sajt*. Available at: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/238eb2e61e443460b65a83a2242abd57.pdf> (in Russian).
 2. “Prikaz ot 17 avgusta 2022 g. № 732 “O vnesenii izmenenij v federal'nyj gosudarstvennyj obrazovatel'nyj standart srednego obshchego obrazovaniya”, utverzhdenyj Ministerstvom obrazovaniya i nauki Rossijskoj Federacii ot 17 maya 2012 g. № 412” [Order No. 732 dated August 17, 2022 "On Amendments to the Federal State Educational Standard of Secondary General Education, Approved by the Ministry of Education and Science of the Russian Federation No. 412 dated May 17, 2012"], *Reestr primernyh osnovnyh obshcheobrazovatel'nyh programm: oficial'nyj sajt*. Available at: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/3ecd094e3813dce94559978a8a95fc4e.pdf> (in Russian).
 3. Vaulina, Yu. E. et al. (2022). “Anglijskij yazyk. Anglijskij v fokuse: ucheb. dlya 9 kl. obshcheobrazovat. uchrezhdenij” [English language. English in focus: textbook for 9th grade of comprehensive educational institutions], Prosveshchenie, Moscow, 248 p. (in Russian).
 4. Baranova, K. M. et al. (2024). *Anglijskij yazyk. 10 klass: ucheb. dlya obshcheobrazovat. uchrezhdenij i shk. s uglubl. izucheniem angl. yaz.* [English language. Grade 10: textbook for comprehensive schools and schools with advanced study of English.], Prosveshchenie, Moscow, 200 p. (in Russian).

5. Verbickaya, M. V. et al. (2024). *Anglijskij yazyk: 9 klass: ucheb. dlya obshcheobrazovatel'nykh organizacij* [English language: 9th grade: textbook for comprehensive educational institutions], Prosveshchenie: Pearson Education Limited, Moscow, 152 p. (in Russian).
6. Afanas'eva, O. V. et al. (2022). *Anglijskij yazyk: 10 klass* [English language: 10th grade], Prosveshchenie, Moscow, 248 p. (in Russian).
7. Kalugina, Yu. V., & Mustafina, A. R. (2015). "Obrazovatel'nyj kvest kak interaktivnaya forma obucheniya inostrannomu yazyku" [Educational quest as an interactive form of learning a foreign language], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, t. 13, pp. 3496–3500. Available at: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (in Russian).
8. Vasilizhenko, M. V., Korotkov, E. A., & Muharkina, V. S. (2020). "Gejmifikaciya kak sovremennyy metod obucheniya inostrannym yazykam" [Gamification as a modern method of teaching foreign languages], *Sovremennaya vysshaya shkola: innovacionnyj aspekt*, № 2 (48), t. 12, pp. 43–50 (in Russian).
9. Meccawy, M., Alzahrani, A., Mattar, Z. et al. (2023). "Assessing EFL Students' Performance and Self-Efficacy Using a Game-Based Learning Approach", *Education Sciences*, 13(12), p. 1228. DOI: 10.3390/educsci13121228 (in English).
10. Abdullayeva, A., & Kuntubay, A. (2022). "Quest technology as an innovative form of interaction in the educational process", *Bulletin of the Academy of Pedagogical Sciences of Kazakhstan*, no. 1(103), pp. 16–24. DOI: 10.51883/20704046_2022_1_16 (in English).
11. Mishchuk, O. N. (2016). "Veb-kvest tekhnologiya kak integraciya motivacionnogo i kommunikativnogo aspektov v obuchenii inostrannym yazykam" [Web quest technology as an integration of motivational and communicative aspects in teaching foreign languages], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, t. 5, p. 168. Available at: <http://e-koncept.ru/2016/56184.htm> (in Russian).
12. Philpott, A., & Son, J. (2024). "Quest-based learning and motivation in an EFL context", *Computer Assisted Language Learning*, vol. 37, pp. 279–306. Available at: <https://www.tandfonline.com/doi/figure/10.1080/09588221.2022.2033790?scroll=top&needAccess=true> (in English).
13. Nazarov, S. V. (2022). "Kvest-tekhnologii kak sposob ocenki universal'nykh kompetencij studentov v processe izucheniya inostrannogo yazyka" [Quest technologies as a way to assess students' universal competences in the process of learning a foreign language], *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*, № 76-1, pp. 229–233 (in Russian).
14. Chernyavskaya, A. P. (2020). "Personalizaciya obucheniya na osnove tekhnologii veb-kvest" [Personalization of learning based on webquest technology], *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik*, № 6(117), pp. 30–39. DOI: 10.20323/1813-145X-2020-6-117-30-39 (in Russian).
15. Gimadieva, E. N., Sitdikova, D. R., & Shishmagaeva, O. A. (2021). "Veb-kvest pri obuchenii teme "case-study" [Web quest for teaching the topic "case-study"]", *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal*, № 4 (106), chast' 3, pp. 40–43 (in Russian).
16. Bazhenova, Ya. A., Rukaleeva, K. P., & Toropova, K. S. (2021). "Ispol'zovanie kvesta v kachestve interaktivnoj tekhnologii obucheniya na urokah anglijskogo yazyka" [Using a quest as an interactive learning technology in English lessons], *Lingvokul'turologiya*, № 15, p. 14 (in Russian).
17. Amelina, S. Yu. (2018). "Potencial primeneniya kvest-tekhnologii v shkol'nom obuchenii (na primere uroka inostrannogo yazyka)" [Potential for using quest technology in school education (the case of foreign language lesson)], *Pedagogicheskij poisk*, № 5, pp. 37–40 (in Russian).
18. Kuznecova, Yu. V. (2023). "Veb-kvest kak tekhnologiya obucheniya inostrannomu yazyku" [Web quest as a technology for learning foreign languages], *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, № 1 (98), pp. 91–92 (in Russian).
19. Hidayah, N., Sabarun, S., & Widiastuty, H. (2024). "The implementation of game based learning (gbl) method to improve EFL students' vocabulary mastery", *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, is. 2, pp. 557–569. DOI: 10.47668/edusaintek.v11i2.1078 (in English).
20. Sayed, E. S. (2020). "The Effect of Using Web-Quest strategy on Developing Reading Comprehension Performance for EFL Students", *Journal of Research in Curriculum Instruction and Educational Technology*, № 6 (4). Available at: https://jrciet.journals.ekb.eg/article_117116.html (in English).
21. Mukhtar, M., & Khurshi, F. (2024). "Effectiveness of Using the Web-Quest Technique to Improve Students' Reading Comprehension Skills in An ESL Classroom", *Journal of Education and Social Studies*, vol. 5, no. 1. DOI: 10.52223/jess.2024.5101 (in English).
22. Gareev, R. R., Sedyh, I. I., & Murzich, A. N. (2023). "Rol' obrazovatel'nogo kvesta v sovremennom obuchenii anglijskomu yazyku" [The Role of Educational Quest in Modern English Language Teaching], *Lingvometodicheskaya panorama*, Ekaterinburg, pp. 31–38 (in Russian).
23. Apanasyuk, L. A., Zacepina, E. A., Rudinova, Yu. I. et al. (2020). "Tekhnologiya proforientacionnykh veb-kvestov kak faktor povysheniya effektivnosti podgotovki studentov k mezhkul'turnoj kommunikacii" [Career guidance web

- quests technology as a factor in improving the effectiveness of preparing students for intercultural communication], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 5 (maj), pp. 1–13. Available at: <http://e-koncept.ru/2020/201030.htm> (in Russian).
24. Saharova, A. V., & Nosareva, T. G. (2018). "K voprosu o razvitii sociokul'turnoj kompetencii na urokah anglijskogo yazyka: kvest kak obrazovatel'noe puteshestvie" [On the development of socio-cultural competence in English lessons: quest as an educational journey], *Russian Journal of Education and Psychology*, № 2 2, t. 9, pp. 212–222 (in Russian).
25. Hlybova, M. A. (2022). "Primenenie kvest-tehnologii v processe obucheniya inostrannomu yazyku" [The use of quest technology in the process of teaching a foreign language], *Pedagogicheskij vestnik*, № 22, pp. 89–91 (in Russian).
26. Timofeeva, T. V. (2022). "Veb-kvest tekhnologiya v obuchenii inostrannym yazykam" [Web quest technology in teaching foreign languages], *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal*, № 10(124). DOI: 10.23670/IRJ.2022.124.25 (in Russian).
27. Chang, M., Chen, C. T., Wu, K. H., & Yu, P. S. (2019). "Conversation Quest in MEGA World (Multiplayer Educational Game for All)", *Foundations and Trends in Smart Learning*. Springer Singapore, Singapore, pp. 77–82. DOI: 10.1007/978-981-13-6908-7_10 (in English).
28. Matveev, V. V. (2023). "Razvitie kommunikativnoj kompetencii specialistov social'no-kul'turnoj sfery pri proektirovanii obrazovatel'nyh kvest-komnat" [Development of communication competence of social and cultural sphere specialists in designing educational space of escape rooms], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 5, pp. 154–173. Available at: <http://e-koncept.ru/2023/231040.htm> (in Russian).
29. Metikaridis, D., & Xinogalos, S. (2020). "A Comparative Analysis of Tools for Developing Location Based Games", *Entertainment Computing*, vol. 37, p. 100403. Available at: https://www.researchgate.net/publication/348144837_A_Comparative_Analysis_of_Tools_for_Developing_Location_Based_Games (in English).
30. Vas'kova, E. D., & Il'ina, A. V. (2020). "Stem-kvest kak novyj format proforientacii starsheklassnikov" [Stem-quest as a new format of career guidance for high school students], *Issledovatel'/Researcher*, № 2(30), pp. 83–99 (in Russian).
31. Odinkaya, M. A., Rubcova, A. V., & Erëmin, Yu. V. (2024). "Tekhnologiya "Kvest-Krossens" kak osnova dlya konstruirovaniya uchebnyh lingvisticheskikh zadaniy i rechemyslitel'nyh zadach po inostrannomu yazyku" ["Quest cross-sense" technology as a basis for designing linguistic tasks and speech thinking tasks in foreign languages], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 4 (aprel'), pp. 1–16. Available at: <http://e-koncept.ru/2024/241040.htm> (in Russian).
32. Snelson, Ch. (2021). "Quest-Based Learning: A Scoping Review of the Research Literature", *TechTrends*, vol. 66, no. 4, pp. 287–297. DOI: 10.1007/s11528-021-00674-w (in English).
33. Kuznecova, Yu. V. (2023). "Veb-kvest kak tekhnologiya obucheniya inostrannomu yazyku" [Web quest as a technology for learning foreign languages], *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, № 1 (98), pp. 91–92 (in Russian).
34. Averkieva, L., Chayka, Y., & Glushkov, S. (2015). "Web Quest as a Tool for Increasing Students' Motivation and Critical Thinking Development", *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, № 206, pp. 137–140 (in English).
35. Ibid.
36. Koroleva, E. V. (2021). "Veb-kvesty kak sredstvo razvitiya kommunikativnyh navykov na urokah anglijskogo yazyka" [Web quests as a means of developing communication skills in English lessons], *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*, № 72 (3), pp. 184–186 (in Russian).
37. Vasilizhenko, M. V., Korotkov, E. A., & Muharkina, V. S. (2020). Op. cit.
38. Sujskaya, V. S. (2020). "Tekhnologiya veb-kvest v organizacii vneklassnoj raboty po nemeckomu yazyku" [Web quest technology in organizing extracurricular work in German], *Inostrannye yazyki v shkole*, № 8, pp. 19–24 (in Russian).
39. Gorbova, N. V., & Selezneva, I. P. (2022). "Formirovanie inoyazychnoj sociokul'turnoj kompetencii pri ispol'zovanii tekhnologij gruppovogo obucheniya na platforme moodle" [Formation of foreign language sociocultural competence using group learning technologies on the Moodle platform], *Gumanitarnye nauki*, № 2 (58), pp. 48–54 (in Russian).
40. Reshetov, D. A. (2022). "Razvitie sociokul'turnoj kompetencii pri pomoshchi gejmifikacii v nachal'noj shkole" [Development of socio-cultural competence through gamification in primary school], *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Obrazovanie i pedagogicheskie nauki*, № 3 (844), pp. 70–75 (in Russian).
41. Spasskaya, E. D. (2009). "Polikul'turnyj podhod k prepodavaniiyu rodnoj kul'tury na zanyatiyah po inostrannomu yazyku" [Multicultural approach to teaching native culture in foreign language classes], *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, № 4, pp. 284–288 (in Russian).
42. Saharova, A. V., & Nosareva, T. G. (2018). Op. cit.

43. Li Jung, & Daphne Huang (2021). "Developing intercultural communicative competence in foreign language classrooms – A study of EFL learners in Taiwan Huang", *International Journal of Intercultural Relations*, № 83(48), pp. 55–56. DOI: 10.17977/jptpp.v7i8.15554 (in English).
44. Snelson, Ch. (2021). Op. cit.
45. Danielle Nunes Pozzo (2024). "Embarking on the Quest: Exploring Online Gaming's Integration in Higher Education through Bibliometric and Content Analysis", *Procedia Computer Science*, № 241. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705092401785X> (in English).
46. Huang, A. (2023). "The Effect of Digital Game-Based Learning on Motivation for EF" L, *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, vol. 23, pp. 18–22. Available at: https://pdfs.semanticscholar.org/89cb/5cdaac0ac4c1ea7ca870243fd03f7cda550d.pdf?_gl=1*14a4pax*_gcl_au*MzU-zODiOMjY1LjE3MzMzMzMDQzMzY.*_ga*Nzk0MjMxMDkuMTczMzMwNDMzNQ.*_ga_H7P4ZT52H5*MTczMzQ3MDU2NS4yLjEuMTczMzQ3NDM4MC4wLjA (in English).
47. Kogan, Yu. N., & Sivceva, A. S. (2021). "Veb-kvest kak sredstvo sozdaniya razvivayushchej sredy v obrazovatel'nom processe vuza" [Web quest as a means of creating a developmental environment in the educational process at a university], *Aktual'nye voprosy formirovaniya mezhhkul'turnyh kompetencij v sovremennom obrazovanii*, Joshkar-Ola, pp. 56–61 (in Russian).
48. Taufik Hilmun P., Sabella, E., & Sabrina, S. M. (2020). "The Use of Digital Game-Based Learning in EFL Classroom: Teacher's voices", *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019)*. Available at: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/iconelt-19/125939239> (in English).
49. Mishchuk, O. N. (2016). Op. cit.
50. Almusharraf, N. (2023). "Incorporation of a game-based approach into the EFL online classrooms: students' perceptions", *Interactive Learning Environments*, № 31. Available at: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2021.1969953> (in English).
51. Kolesnikov, A. A. et al. (2023). *Sistema ocenki dostizhenij planiruemyh predmetnyh rezul'tatov osvoeniya uchebnogo predmeta "Inostrannyj yazyk": metod. rek.* [The system of assessing the achievements of planned subject results of learning the subject "Foreign Language": method. rec.], FGBNU "Institut strategii razvitiya obrazovaniya", Moscow, p. 56 (in Russian).

Вклад авторов

О.В. Путистина – разработка методологической базы исследования, участие в разработке эмпирической части исследования (разработка практических заданий и вопросов для анкетирования), участие в процессе внедрения методической разработки, анализ полученных данных, результатов исследования.

Е. Н. Квасюк – участие в разработке методологической базы исследования, участие в процессе внедрения методической разработки.

Д. М. Белоус – обзор отечественной и зарубежной литературы, участие в разработке заданий квеста и вопросов для анкетирования, участие в процессе внедрения методической разработки.

Contribution of the authors

O.V. Putistina – development of the methodological base of the study, participation in the development of the empirical part of the study (development of practical tasks and questions for the survey), participation in the process of implementing the methodological development, analysis of the obtained data and research results.

E.N. Kvasyuk – participation in the development of the methodological base of the study, participation in the process of implementing the methodological development.

D.M. Belous – review of domestic and foreign literature, participation in the development of quest tasks and questions for the survey, participation in the process of implementing the methodological development.