

## Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности

А. Г. Маслова<sup>1</sup>, О. Ю. Поляков<sup>2</sup>, О. А. Полякова<sup>3</sup>

<sup>1</sup> доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русской и зарубежной литературы и методики обучения, Вятский государственный университет.

Россия, г. Киров. ORCID: 0000-0002-9118-2983. E-mail: usr11021@vyatsu.ru

<sup>2</sup> доктор филологических наук, профессор кафедры русской и зарубежной литературы и методики обучения, Вятский государственный университет.

Россия, г. Киров. ORCID: 0000-0002-9362-7720. E-mail: usr09131@vyatsu.ru

<sup>3</sup> кандидат филологических наук, доцент кафедры русской и зарубежной литературы и методики обучения, Вятский государственный университет.

Россия, г. Киров. ORCID: 0000-0001-7013-4141. E-mail: usr11233@vyatsu.ru

**Аннотация.** Статья посвящена презентации литературного квеста как образовательной технологии, которая используется преподавателями факультета филологии и медиакоммуникаций Вятского государственного университета в рамках учебной и профориентационной деятельности. Предлагаемая форма работы рассматривается как интерактивная форма обучения и развития личности, способствующая выработке у обучающихся метапредметных умений и филологической компетенции. В статье дан обзор содержания проведенного на базе Вятского государственного университета мероприятия, раскрыты основные этапы его подготовки и проведения, обозначены методические приемы, использованные в ходе его реализации; проанализированы итоги применения квест-технологий; обобщается опыт проведения литературного профориентационного квеста с целью выявления его образовательного и воспитательного потенциала и определения возможностей использования в профессиональном самоопределении школьников. Результаты показали, что квест способствовал развитию у учащихся нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения материала, сравнения и противопоставления; реализации интеллектуального и творческого потенциала.

При разработке образовательного квеста необходимо учитывать обязательные условия интерактивного общения. При проведении игры рекомендуется использовать многообразные формы, активные и интерактивные методы: тесты, блиц-опросы, дискуссии, тренинги, викторины, игровые и творческие задания, рисунки, видеоматериалы и другие. Преимуществом описанной технологии является активное творческое взаимодействие всех участников – преподавателей вуза, студентов и школьников – и личностная вовлеченность каждого в познавательную и развивающую деятельность. Материалы статьи имеют практическую значимость для организации профориентационной работы с потенциальными абитуриентами в средних и высших профессиональных учебных заведениях.

**Ключевые слова:** методика обучения литературе, компетентностный подход, игровые образовательные технологии, интеграция теории и практики в обучении литературе.

**Введение.** Ключевой идеей современного образования является требование обучать школьников и студентов не столько конкретным знаниям, сколько способам эффективного и самостоятельного их освоения: способам действия со знаниями, на границах разных знаний, а также поведения в нестандартных ситуациях. Уметь решать открытые задачи, прогнозировать, быстро ориентироваться, проявлять инициативу, действовать в пространстве вариантов – эти положения современного образовательного стандарта могут быть успешно реализованы с помощью квест-технологий, относящихся к интерактивным формам обучения и воспитания.

Одним из актуальных направлений деятельности высших учебных заведений является работа с будущими абитуриентами с целью повышения имиджа образовательной организации и привлечения талантливых выпускников в современных условиях конкуренции на рынке образовательных услуг. В рамках реализации Программы Опорного университета Кировской области, одной из задач которой является закрепление одаренной молодежи в регионе, на всех факультетах Вятского государственного университета разрабатываются разнообразные олимпиады и конкурсы для школьников и обучающихся колледжей, так как «формирование базы талантливых школьников позволит обеспечить массовый охват абитуриентов и

учет их индивидуальных достижений» [15, с. 24]. Так, кроме олимпиад, творческих и научно-исследовательских конкурсов, на факультете филологии и медиакоммуникаций ВятГУ была разработана технология профориентационных квестов для абитуриентов, которая и является предметом данного исследования.

Целью данной статьи является раскрытие образовательного, воспитательного и профориентационного потенциала литературного квеста, апробация которого успешно прошла на факультете филологии и медиакоммуникаций Вятского государственного университета (г. Киров, октябрь 2017 года).

Авторы исследования считают необходимым решить следующие задачи: во-первых, обобщить концептуальную основу квеста как инновационной образовательной формы; во-вторых, охарактеризовать квест-технологии на примере конкретного опыта; в-третьих, на основе эмпирических наблюдений выявить эффективность литературного квеста как формы профориентационной деятельности современного вуза и средства профессионального самоопределения школьников. Для решения задач, связанных с достижением поставленной цели, в исследовании использовались такие традиционные методы, как анализ, синтез, обобщение научных источников, эмпирическое наблюдение.

Высокий уровень востребованности квест-технологии подтверждается педагогическим опытом, описанным в многочисленных тезисах и статьях, авторы которых используют квест в различных педагогических ситуациях: на уроках в начальной школе [1; 5; 8; 14], при изучении естественных наук [13], при решении воспитательных задач в образовательных учреждениях дополнительного образования [2], в библиотеках [3; 18], в практике филологического образования школьников [4; 6; 12], при преподавании филологических дисциплин в вузе [10].

Эффективность квест-технологий в различных сферах деятельности, как можно убедиться, уже доказана педагогической практикой, поэтому гипотеза нашего научного исследования связана не столько с теоретическими, сколько с практическими целями: мы предполагаем, что технология квеста для абитуриентов решает одновременно несколько стратегических задач современного высшего образования: способствует повышению имиджа образовательной организации и привлечению одаренной молодежи в конкретное высшее учебное заведение, а также создает условия для формирования профессиональных компетенций у студентов, задействованных в организации и проведении квеста.

Новизна и ценность данного исследования обусловлена тем, что впервые технология квеста рассматривается как форма профориентационной деятельности с абитуриентами.

Квест (англ. Quest) – поиск, предмет поисков, поиск приключений. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Сегодня понятие «квест» у подростков ассоциируется с компьютерной игрой, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения затруднительных логических задач. В «Толковом словаре русского языка XXI века» дано следующее значение слова «квест»: «1. Жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача» [17, с. 134–135].

Изначально квест разрабатывался американскими учеными Б. Доджем и Т. Марчем как образовательная веб-технология, предполагающая использование интернет-ресурсов. Для современной методической науки характерно более широкое осмысление и применение этой технологии. Так, возникли понятия «реал-квест», «живой» квест, указывающие на применение методики игрового поиска не в виртуальном, а в реальном мире. Подчеркивая возможность широкого применения квест-технологии, Е. А. Игумнова и И. В. Радецкая предлагают определение образовательного квеста как «интегрированной технологии, объединяющей идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающей целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету» [7].

Квест представляет собой увлекательную и одновременно познавательную интеллектуальную игру. Организационные и тематические формы интеллектуальных игр необычайно широки, но, как отмечает Б. Р. Мандель, суть у них одна: «при решении поставленных задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анали-

зирать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т. д. – все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека» [11].

Современные ученые-практики и педагоги рассматривают квест как технологию, которая имеет конкретные дидактические задачи, игровой замысел, регламентацию, предполагает руководство модератором всей игровой деятельности.

И. Н. Сокол предлагает следующую классификацию образовательных квестов:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда) [16].

В зависимости от сюжета квесты могут быть линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут; штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач; кольцевыми, которые представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Все вышесказанное свидетельствует о разнообразии форм и эффективности применения технологии квеста в различных образовательных сферах. *Актуальность* обращения к проблеме разработки и анализа технологии литературного квеста для абитуриентов обусловлена необходимостью использования в современной вузовской практике интерактивных методов взаимодействия университетских преподавателей и выпускников школ, являющихся потребителями образовательных услуг.

*Материалы и методы.* В образовательной практике учителей-словесников закрепилось понятие «литературный квест». Свой вариант определения литературного квеста дает Н. А. Колодина: «Литературный квест – жанр игры с последовательным выполнением заданий по заданному сюжету. Способствует повышению интереса к изучаемому предмету. По сути это современный вид уроков-путешествий» [9, с. 90]. Однако предложенное определение носит скорее формальный характер, поскольку не отражает потенциальных возможностей литературного квеста, обусловленных его предметным содержанием: литературный квест относится к моноквестам и в то же время является квестом межпредметным, так как при его проведении не только проявляется литературоведческий кругозор учащихся, но и актуализируются их знания по истории, культурологии, искусству, проверяются творческие навыки и уровень духовно-нравственного развития. Образовательные и воспитательные возможности художественной литературы неисчерпаемы, поэтому организаторы литературного квеста могут ставить самые разнообразные цели и решать всевозможные задачи. Важно отметить, что литературный квест может стать действенной формой профориентационной деятельности, поскольку, способствуя проявлению творческой активности школьников, формирует повышенный интерес к предмету, побуждает к расширению литературоведческих знаний, а главное – помогает в профессиональном самоопределении.

Об этом свидетельствуют результаты литературного профориентационного квеста «Крылатое слово писателя», который был проведен для абитуриентов на факультете филологии и медиакоммуникаций в Вятском государственном университете в качестве эксперимента с целью апробации квест-технологий в профессиональном ориентировании школьников. В квесте приняли участие 82 старшеклассника из восьми средних учебных заведений города Кирова и Кировской области, составившие 16 команд по 4-6 человек.

*Цель и задачи квеста.* Литературный профориентационный квест для старшеклассников по теме «Крылатое слово писателя» проходил в рамках профориентационной работы Вятского государственного университета и был направлен на привлечение внимания к ВятГУ будущих выпускников школ, а также на выявление старшеклассников, склонных к филологическим наукам. Квест помог определить у старшеклассников уровень развития общекультурных и профессиональных компетенций в области изучения и осмысления литературных фактов, филологического анализа и интерпретации художественных текстов. Квест-технологии

способствовали созданию интерактивной образовательной среды, в которой проверялись такие умения и навыки учащихся, как способность и готовность ориентироваться в культурологической, литературоведческой и лингвистической терминологии; использование профессиональных понятий при анализе произведений литературы и искусства; подбор необходимых аргументов и фактов для формирования суждений о литературных явлениях; выразительное чтение и творческая интерпретация фрагментов художественных произведений; написание сочинений в разных жанрах (критические высказывания, аргументированное эссе, сказка и т. д.).

**Содержание квеста.** Квест представляет собой соревнование команд в форме игры-путешествия, в ходе которого участники выполняют разнообразные задания по литературе. Исходя из направлений профессиональной деятельности кафедры русской и зарубежной литературы и методики обучения ВятГУ и с ориентацией на школьную программу были определены литературные «станции»: «Древнегреческие сюжеты и образы», «Зарубежная литература», «Русское устное народное творчество», «Русская литература XIX века», «Загадка художественного текста», «Живая классика». Задания, которые должны были выполнять участники, формулировались исходя из основных дидактических принципов доступности, научности, наглядности, сознательности и активности, связи теории с практикой. Участникам литературного квеста предлагались следующие задания на «станциях».

1. «Древнегреческие сюжеты и образы»: на этом этапе проверялось знание основных древнегреческих мифологических циклов и фразеологизмов, связанных с античными сюжетами и образами, предлагались творческие задания по осмыслению и выразительному чтению художественных текстов; в оформлении использовались произведения искусства на мифологические темы.

Пример задания: командам предлагались фразеологизмы, связанные с античной мифологией (Авгиевы конюшни, Сизифов труд, Ахиллесова пята, Яблоко раздора, Панический страх, Рог изобилия, Ящик Пандоры, Нить Ариадны, Кануть в Лету, Троянский конь). Необходимо было показать знание мифа-источника и его современное значение.

Отзыв модератора станции: «На этапе “Античная литература” ребятам надо было справиться с четырьмя заданиями. Во-первых, определить мифологический сюжет или узнать образ, связанный с античной мифологией. Многие узнали “Пана” М. Врубеля, “Похищение Европы” В. Серова, “Рождение Венеры” С. Боттичелли и др. Удивительно, что только одна команда узнала “Данаю” Рембрандта и еще интереснее, что другая команда вспомнила о длительной реставрации и ее причинах, но ничего не сказала ни о героине, ни об авторе.

Письменная часть заданий заключалась в определении значения фразеологических оборотов и античных мифов, связанных с их появлением. Кроме того, ребятам предлагалось “дописать” мораль к басням Эзопа. Это задание было, пожалуй, наиболее сложным, поскольку оценивалось соответствие оригиналу, но угадать замысел древнегреческого автора не удалось практически никому.

Заключительная часть испытаний – декламация – позволила ощутить торжественность и величавость поэтического слога древнегреческих мастеров, и многие интерпретации вызвали искренние аплодисменты».

2. «Зарубежная литература»: здесь выявлялся уровень знакомства с содержанием известных произведений зарубежной классики и понимания крылатых выражений из таких произведений, как трагедия Уильяма Шекспира «Ромео и Джульетта», сказка Э. Т. А. Гофмана «Щелкунчик и Мышиный король», поэма Дж. Г. Байрона «Корсар»; учащимся предлагалось охарактеризовать байронического героя, а также разгадать английские загадки.

Примеры заданий тестового характера:

**Вопрос 1.** Какой персонаж русской литературы сравнивается автором с известным героем Байрона:

Как Child-Harold, угрюмый, томный

В гостиных появлялся он...

А. Александр Андреевич Чацкий

Б. Евгений Онегин

В. Илья Ильич Обломов

**Вопрос 2.** Какой русский поэт признавался:

Нет, я не Байрон, я другой,

Еще неведомый избранник,

Как он, гонимый миром странник,  
Но только с русской душой...

А. А. С. Пушкин

Б. М. Ю. Лермонтов

В. Ф. И. Тютчев

**Вопрос 3.** За что ценили русские писатели английского поэта-романтика Байрона?

А. За прославление свободы

Б. За исторические произведения

В. За пейзажную лирику

3. «Русское устное народное творчество»: участники выполняли творческие задания, связанные с проверкой знания пословиц и поговорок, понимания особенностей фольклорных жанров; школьники художественно моделировали фольклорный текст в соответствии со спецификой определенного жанра.

Примеры заданий: 1) задание на знание пословиц: «Допишите пословицы: Семь раз отмерь – ...; Беда не приходит...; Заставь дурака Богу молиться...; Нет худа...; Любишь кататься...; Кто не работает...; Знание – ...; А где щи...; Аз да буки избавят...; В глаза льстит...»; 2) творческое задание: «Придумайте и запишите волшебную сказку о школе»; при выполнении этого задания необходимо было следовать традициям русской волшебной сказки: композиционным и сюжетным, о которых участникам напоминали модераторы станции в предварительной беседе.

Отзыв модератора станции о выполнении творческого задания: «Большинство сказок, сочиненных учащимися, начинались так: “В некоторой школе (лицее), в некотором классе...” Героями сказок были простые ученики, антагонистами – учителя и даже директора школ. Было смешно, как зеленый учитель химии преображался в доброго учителя, как ленивый ученик искал средства для того, чтобы без труда выполнить домашнее задание. В сказках появлялся злой ЕГЭ, которого знаниями побеждал ученик. Все сказки заканчивались традиционно: добро, знания побеждали зло и лень».

4. «Русская литература XIX века»: на этой станции проверялось знание содержания комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума», романа в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин», понимание крылатых фраз, звучащих в этих произведениях. К 200-летию юбилею И. С. Тургенева были подготовлены вопросы по биографии писателя, его роману «Отцы и дети» и задания, предполагающие литературоведческий анализ стихотворений в прозе.

Примеры заданий: «Кто из персонажей романа “Евгений Онегин” описан в данном отрывке?»; «Кому из героев комедии А. С. Грибоедова принадлежат эти крылатые выражения?»; Предлагались отрывки из произведений, учащиеся должны были написать ответы.

5. «Загадка художественного текста»: на данном этапе у участников возникала объективная необходимость использовать литературоведческие знания в сочетании со способами решения проблем творческого и поискового характера.

Примеры заданий: на основании сопоставления двух стихотворений («Слово» И. А. Бунина и «Мужество» А. А. Ахматовой) старшеклассники письменно формулировали ответ на вопрос: «Что говорят поэты о значении языка и слова в жизни людей»? Ответ-вывод не должен был превышать шести предложений. Далее предлагалось решение тестовых заданий по содержанию стихотворения А. Фета «Шепот, робкое дыханье...». На каждый тезис было предложено три варианта ответа. Нужно было выбрать правильный вариант и кратко аргументировать свой выбор.

6. «Живая классика»: на этой станции учащиеся инсценировали отрывки из художественных текстов, входящих в школьную программу (комедия Д. И. Фонвизина «Недоросль», комедия А. С. Грибоедова «Горе от ума», драма А. Н. Островского «Гроза»), при этом использовались театральные костюмы и декорации.

На каждой станции участники, в зависимости от набранного количества баллов, получали «ключи» – слово или часть крылатой фразы из известных художественных произведений. Пройдя весь маршрут, команды «открывали» путь к названию литературного произведения и имени автора, составив из полученных «ключей» крылатые фразы. В финале команды оценивались как по набранному на станциях общему количеству баллов, так и по количеству «открытых тайников»: названий художественных текстов и их авторов, чьи крылатые фразы они собрали.

В целом следует отметить, что станции и задания могут быть любыми, принципиальным является разнообразие предлагаемых заданий и соотнесенность их с тематикой квеста и школьной программой, чтобы не был нарушен принцип доступности.

*Этапы подготовки и проведения литературного профориентационного квеста:*

Подготовительный этап включал информирование образовательных учреждений о предстоящем событии, сбор заявок, составление списков участников, разработку заданий для каждой станции, формирование маршрутов для каждой команды, подготовку раздаточного материала и аудиторий, консультирование студентов, выразивших готовность принять участие в организации и проведении квеста. За подготовку творческих заданий отвечали преподаватели факультета филологии и медиакоммуникаций ВятГУ.

Программа квеста сообщалась участникам заранее в информационном письме, в котором перечислялись художественные произведения и определялся круг литературоведческих терминов, что давало школьникам возможность более основательно подготовиться к мероприятию.

Основной этап включал следующие моменты:

1) введение (регистрация участников, вступительное приветственное слово декана факультета, определение маршрутов для каждой команды, знакомство с правилами прохождения маршрута, критериями оценивания, системой работы с «ключами»);

2) поисковые и творческие задания, которые выполняли участники в командах согласно заданным маршрутам;

3) заключение – подведение итогов, определение победителей.

В качестве модераторов станций и проводников команд в квесте были задействованы студенты факультета филологии и медиакоммуникаций.

Рефлексивный этап предусматривал обсуждение результатов литературного квеста с участниками, блиц-опрос о состоявшемся событии, подготовку и публикацию материалов на сайте университета и в газете, выходящей на факультете.

*Обсуждения.* Обобщая опыт проведения литературного квеста, его организаторы пришли к следующим выводам, свидетельствующим об эффективности данной формы работы.

Во-первых, мероприятие позволило выявить уровень отношений современного школьника с искусством слова, прежде всего начитанность учащихся, направленность их читательских интересов, объем историко-культурных и теоретико-литературных знаний и способность применять их в нестандартных ситуациях. Такого рода деятельность, актуализируя литературоведческие и общекультурные знания и навыки, способствует развитию дивергентного мышления школьников, а также повышает их коммуникативную активность. Квест-технологии создают интерактивную среду, расширяющую рамки образовательного пространства, которая помогает участникам реализовать интеллектуальный и творческий потенциал и в то же время осознать проблемы в данной области знания, которые необходимо восполнить, чтобы соответствовать вызовам современности. Так, на станции «Древнегреческие сюжеты и образы» проверялись общекультурные компетенции, когда участники должны были узнать мифологических персонажей, запечатленных на полотнах известных художников. Задание творческого типа – дописать мораль к басням Эзопа – выявило уровень развития нестандартного самостоятельного мышления. Еще одно творческое испытание, когда школьникам предлагалось выступить в роли древнегреческих ораторов и посоревноваться в декламации отрывков из античной классики, продемонстрировало степень развития когнитивной, эмоционально-экспрессивной и поэтической функции речи. Задание, в котором необходимо было определить значение фразеологических оборотов из произведений античности, было сформулировано таким образом, чтобы школьники осознали актуальность этих знаний, так как многие крылатые выражения встречаются в современных журналистских текстах, названиях учреждений и организаций, в рекламе и т. п. Задания, которые предлагались на станции «Загадка художественного текста», способствовали созданию условий для развития таких универсальных учебных действий, как аналитический отбор информации, сравнение и сопоставление, оформление мысли в устной и письменной форме, обоснование своей позиции и восприятие позиции другого на эмоционально-рефлексивном уровне. Ученики овладевали рядом ключевых терминов и понятий, которые относятся ко многим видам искусства: автор, художественное произведение, образ, пафос, гармония, художественный замысел, сюжет, композиция, стиль, язык искусства, совершенствовали умения самостоятельно интерпретировать лирическое произведение, оценивать его и аргументировать свои суждения указанием на конкретные художественные средства, с помощью которых автор выразил свой замысел.

Во-вторых, условия литературного квеста как коммуникативного события способствовали формированию у школьников навыков организации коллективной социально-творче-

ской деятельности, которая в предложенных обстоятельствах становится сотворчеством, рождает чувство ответственности за общий результат и ощущение работы в команде. Так, на станции «Русское устное народное творчество» было предложено задание написать волшебную сказку на предложенную тему. Участники, получив инструкцию, которая помогла им вспомнить сюжетно-композиционные особенности сказочного жанра, смогли почувствовать атмосферу творческого сотрудничества и освоить навыки коммуникационной культуры. Придуманные ими сказки отличались остроумием и выдумкой, в них нашли отражение проблемы, актуальные для самих учащихся.

В-третьих, реальным результатом литературного квеста стала активизация профориентационного самоопределения учащихся выпускных классов. Блиц-опрос, проведенный в завершение мероприятия, показал, что практически все школьники восприняли участие в квесте как положительный опыт, как способ расширения не только литературоведческих знаний, но и представлений об университетских реалиях. Это подтверждают выдержки из отзывов учеников: «это был невероятный опыт, благодаря которому я поняла, что мне нужно еще читать и читать», «меня поразили высокий профессионализм преподавателей, их было приятно слушать», «каждое творческое задание заставляло погружаться в увлекательный мир литературы, а прекрасные преподаватели факультета помогали разгадывать тайны художественного текста», «подобные квесты – это толчок к получению знаний и творческому развитию», «во время каждого этапа ты погружаешься в студенческую жизнь», «после курса не чувствуешь ни переживаний, ни испуга, а лишь вдохновение, благодаря которому стремление изучать тайны русского языка и литературы только увеличивается». Школьники высказали пожелание, чтобы такие мероприятия стали традицией факультета.

В-четвертых, профориентационный эффект литературного квеста проявился и в участии студентов-филологов, для которых он стал своеобразной формой педагогической практики: они не только помогли командам в навигации, но и познакомили участников с университетом, особенностями студенческой жизни, оказывали психологическую поддержку.

*Результаты.* Квест способствует развитию у учащихся нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения материала, сравнения и противопоставления; реализации интеллектуального и творческого потенциала. Нарботанные в процессе литературной игры навыки имеют универсальный характер (что соответствует новым требованиям ФГОС) и большое значение для будущей профессиональной деятельности учащихся.

Технология профессионально ориентированного квеста для абитуриентов предполагает трехэтапную структуру: подготовительный, основной и рефлексивный этапы; при этом основной этап также включает три этапа: подготовку к игре, выполнение заданий на «станциях» в соответствии с выданными маршрутами и подведение итогов.

При разработке образовательного квеста необходимо учитывать обязательные условия интерактивного общения. При проведении игры рекомендуется использовать многообразные формы, активные и интерактивные методы: тесты, блиц-опросы, дискуссии, тренинги, викторины, игровые задания, рисунки, видеоматериалы и другие.

Литературный квест для абитуриентов является эффективной формой профориентационной деятельности и повышения имиджа конкретной образовательной организации, так как участники игры имеют возможность ближе познакомиться с интересующей их профессией и с потенциально избираемым для дальнейшего обучения вузом. Об этом свидетельствуют многочисленные положительные отзывы учащихся, а также тот факт, что некоторые из участников квеста сейчас являются студентами факультета филологии и медиакоммуникаций Вятского государственного университета.

Привлечение студентов к подготовке и организации литературного квеста для абитуриентов является важной составляющей предложенной технологии, так как у будущих учителей литературы формируются необходимые практические навыки профессионального взаимодействия с учащимися.

Таким образом, предложенная разработчиками литературного квеста для абитуриентов технология решает одновременно несколько стратегических задач современного высшего образования: способствует повышению имиджа образовательной организации и привлечению одаренной молодежи в конкретное высшее учебное заведение, а также создает условия для формирования профессиональных компетенций у студентов, задействованных в организации и проведении квеста.

**Заключение.** Технология образовательного профориентационного квеста является современной и практико-ориентированной формой интеграции теоретических знаний и практических умений и навыков обучающихся, поэтому имеет широкую сферу применения. Предложенная в исследовании методика может использоваться не только в профориентационной практике филологических факультетов высших учебных заведений, но в других образовательных сферах деятельности. Преимуществом описанной технологии является творческое взаимодействие всех участников – преподавателей вуза, студентов и школьников – и личностная включенность каждого в познавательную и развивающую деятельность.

### Список литературы

1. *Афанасьева Л. О.* Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе / Л. О. Афанасьева, Е. А. Поречная // Школьные технологии. 2012. № 6. С. 149–159.
2. *Владыкина Е. А.* Использование веб-квеста как способа активизации учебной деятельности и формирования мировоззрения, основанного на общечеловеческих ценностях // Педагогический пере-кресток: школа-семья-общество : материалы междунар. науч.-практ. конф. Чебоксары : Изд-во НОУ ДПО «Экспертно-методический центр», 2016. С. 73–77.
3. *Головлева О. А.* Литературный квест как технология взаимодействия с подростками в детской библиотеке / О. А. Головлева, А. О. Чудакова // Молодой ученый. 2015. № 22–1 (102). С. 80–82. URL: <https://moluch.ru/archive/102/23174> (дата обращения: 25.05.2019).
4. *Демина И. В.* Литературный квест как способ повышения речевой культуры школьников // Русская речевая культура: теория и практика филологического образования в школе и вузе : сб. науч. ст. по материалам всерос. науч.-практ. конф. Иваново: Изд-во Ивановского государственного университета, 2017. С. 164–167.
5. *Дружинина Е. В.* Образовательный квест как социокультурная практика приобщения ребенка к чтению // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 6–3. С. 32–34.
6. *Замалетдинова Л. Р.* Филологический квест: новые формы недели русского языка и литературы (2013/2014 учебный год) / Л. Р. Замалетдинова, С. И. Зорина // Открытый урок. URL: <http://festival.1september.ru/articles/648185> (дата обращения: 25.05.2019).
7. *Игумнова Е. А.* Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. DOI 10.17513/spno.25517. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 25.05.2019).
8. *Карпова В. В.* Литературный квест «На поиски зеленой палочки» (урок литературного чтения для 1-го класса) // Духовное наследие Л. Н. Толстого в современных культурных дискурсах : материалы XXXV Международных Толстовских чтений. Тула : Изд-во ТГПУ им. Л. Н. Толстого. С. 369–375.
9. *Колодина Н. А.* Использование ИКТ на уроках литературы: новые виды и формы проектных работ (сэлфи, литературный квест, буктрейлер, on-line-аннотация, QR-кодированная библиотека) // Образование. Наука. Карьера : сборник тезисов региональной научно-практической конференции проектных и исследовательских работ / Ассоциация педагогов Московской области, работающих с одаренными детьми. М. : Перо, 2016. С. 89–91.
10. *Курбатова О. А.* Применение квест-технологии в вузовском филологическом образовании : в 4-х ч. Ч. 3 // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 12 (66). С. 198–201.
11. *Мандель Б. Р.* Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 2. С. 62–68. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (дата обращения: 25.05.2019).
12. *Марянина Г. А.* Квесты в изучении литературных сказок в средней школе // Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса : материалы IV всерос. науч.-практ. конф. М. : Перо, 2017. С. 310–315.
13. *Осяк С. А.* Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова и др. // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1. Ч. 2. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 25.05.2019).
14. *Перцева В. Е.* Интеллектуальная литературная игра // Начальная школа плюс до и после. 2013. № 7. С. 39–41.
15. Программа развития ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет» на 2016–2020 годы. М., 2016. 131 с. URL: [https://www.vyatsu.ru/uploads/file/1803/programma\\_razvitiya\\_2016\\_2020\\_s\\_korrektirovkami\\_na\\_2017\\_god.pdf](https://www.vyatsu.ru/uploads/file/1803/programma_razvitiya_2016_2020_s_korrektirovkami_na_2017_god.pdf)
16. *Сокол И. Н.* Классификация квестов // Молодий вчений. 2014. № 6 (09). С. 138–140. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 25.05.2019).
17. *Шагалова Е. Н.* Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века. М. : АСТ : Астрель, 2011. 413 с.
18. *Шукина Т. Ю.* Квест-игра в детской библиотеке // Наука и образование: новое время. 2016. № 4. С. 304–308.

## Literary quest as an interactive educational technology and a form of career-oriented activities

A. G. Maslova<sup>1</sup>, O. Yu. Polyakov<sup>2</sup>, O. A. Polyakova<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Doctor of Philological Sciences, associate professor,  
professor of the Department of Russian and foreign literature and teaching methods, Vyatka State University.

Russia, Kirov. ORCID: 0000-0002-9118-2983. E-mail: usr11021@vyatsu.ru

<sup>2</sup> Doctor of Philological Sciences, professor of the Department of Russian  
and foreign literature and teaching methods, Vyatka State University.

Russia, Kirov. ORCID: 0000-0002-9362-7720. E-mail: usr09131@vyatsu.ru

<sup>3</sup> PhD of Philological Sciences, associate professor  
of Russian and foreign literature and teaching methods, Vyatka State University.

Russia, Kirov. ORCID: 0000-0001-7013-4141. E-mail: usr11233@vyatsu.ru

**Abstract.** The article is devoted to the presentation of the literary quest as an educational technology that is used by teachers of the faculty of Philological Sciences and media communications of Vyatka State University in the framework of educational and career-oriented activities. The proposed form of work is considered as an interactive form of learning and personal development, contributing to the development of metasubject skills and philological competence of students. This article provides an overview of the content of the event held at the Vyatka State University, describes the main stages of its preparation and carrying out identified instructional techniques used during its implementation; it analyzes the results of the use of the quest technology; it summarizes the experience of the literary career-oriented quest to identify its educational potential and to identify opportunities in the use in professional self-determination of schoolchildren. The results showed that the quest contributed to the development of students' non-standard independent thinking, intuition, logic, processes of analysis and synthesis, generalization of material, comparison and opposition; realization of intellectual and creative potential.

When developing an educational quest, it is necessary to take into account the mandatory conditions of interactive communication. During the game it is recommended to use various forms, active and interactive methods: tests, blitz surveys, discussions, trainings, quizzes, game and creative tasks, drawings, videos and others. The advantage of the described technology is the active creative interaction of all participants – university teachers, students and schoolchildren – and personal involvement of each in cognitive and developmental activities. The materials of the article are of practical importance for the organization of career guidance with potential applicants in secondary and higher vocational schools.

**Keywords:** methodology of teaching literature, competence approach, game educational technologies, integration of theory and practice in teaching literature.

### References

1. Afanas'eva L. O. *Ispol'zovanie kvest-tekhologii pri provedenii urokov v nachal'noj shkole* [The use of quest technology during lessons in primary school] / L. O. Afanasyeva, E. A. Porechnaya // *Shkol'nye tekhnologii – School technologies*. 2012. No. 6. Pp. 149–159.
2. Vladykina E. A. *Ispol'zovanie veb-kvesta kak sposobu aktivizatsii uchebnoj deyatel'nosti i formirovaniya mirovovzreniya, osnovannogo na obshchechelovecheskih cennostyakh* [The use of web quest as a way to enhance learning activities and the formation of a worldview based on universal values] // *Pedagogicheskij perekrestok: shkola-sem'ya-obshchestvo : materialy mezhdunar. nauch.-prakt. konf. – Pedagogical crossroads: school-family-society : materials of Intern. scientific and pract. conf. Cheboksary. Non-commercial Educational Establishment of Additional Professional Education "Expert-methodical center"*. 2016. Pp. 73–77.
3. Golovleva O. A. *Literaturnyj kvest kak tekhnologiya vzaimodejstviya s podrostkami v detskoj biblioteke* [Literary quest as a technology of interaction with teenagers in the children's library] / O. A. Golovleva, A. O. Chudakova // *Molodoj uchenyj – Young scientist*. 2015. No. 22-1 (102). Pp. 80–82. Available at: <https://moluch.ru/archive/102/23174> (date accessed: 25.05.2019).
4. Demina I. V. *Literaturnyj kvest kak sposob povysheniya rechevoj kul'tury shkol'nikov* [Literary quest as a way to improve the speech culture of students] // *Russkaya rechevaya kul'tura: teoriya i praktika filologicheskogo obrazovaniya v shkole i vuze : sb. nauch. st. po materialam vseros. nauch.- prakt. konf. – Russian speech culture: theory and practice of philological education at school and university : collection of scientific works. On materials of all-Russia scientific and pract. conf. Ivanovo. Ivanovo State University*. 2017. Pp. 164–167.
5. Druzhinina E. V. *Obrazovatel'nyj kvest kak sociokul'turnaya praktika priobshcheniya rebenka k chteniyu* [Educational quest as a socio-cultural practice of introducing a child to reading] // *Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk – Actual problems of Humanities and natural sciences*. 2016. No. 6-3. Pp. 32–34.
6. Zamaletdinova L. R. *Filologicheskij kvest: novye formy nedeli russkogo yazyka i literatury (2013/2014 uchebnyj god)* [Philological quest: new forms of the week of Russian language and literature

(2013/2014 academic year)] / L. R. Zamaletdinova, S. I. Zorina // *Otkrytyj urok – Open lesson*. Available at: <http://festival.1september.ru/articles/648185> (date accessed: 25.05.2019).

7. Igumnova E. A. *Kvest-tehnologiya v kontekste trebovanij FGOS obshchego obrazovaniya* [Quest-technology in the context of the requirements of the Federal Standard of general education / E. A. Igumnova, I. V. Radetskaya // *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya – Modern problems of science and education*. 2016, No. 6. DOI 10.17513/spno.25517. Available at: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (date accessed: 25.05.2019).

8. Karpova V. V. *Literaturnyj kvest "Na poiski zelenoj palochki" (urok literaturnogo chteniya dlya 1-go klassa)* [Literary quest "In search of the green wand" ( lesson of literary reading for the 1st grade) // *Duhovnoe nasledie L. N. Tolstogo v sovremennyh kul'turnyh diskursah : materialy XXXV Mezhdunarodnyh Tolstovskih chtenij – Spiritual heritage of L. N. Tolstoy in modern cultural discourses : materials of the XXXV International Tolstoy readings*. TSPU n.a. L. N. Tolstoy. Pp. 369–375.

9. Kolodina N. A. *Ispol'zovanie IKT na urokah literatury: novye vidy i formy proektnyh rabot (selfi, literaturnyj kvest, buktrejler, on-line-annotaciya, QR-kodirovannaya biblioteka)* [The use of ICT at literature lessons: new types and forms of project work (selfie, literary quest, book trailer, on-line annotation, QR-coded library) // *Obrazovanie. Nauka. Kar'era : sbornik tezisev regional'noj nauchno-prakticheskoy konferencii proektnyh i issledovatel'skih rabot. Associaciya pedagogov Moskovskoj oblasti, rabotayushchih s odarennyimi det'mi – Education. Science. Career: collection of thesis of the regional scientific-practical conference of design and research works. Association of teachers of the Moscow region, working with gifted children*. M. Pero. 2016. Pp. 89–91.

10. Kurbatova O. A. *Primenenie kvest-tehnologii v vuzovskom filologicheskom obrazovanii* [Application of quest technologies in higher philological education] // *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki – Philological Sciences. Questions of theory and practice*. 2016, No. 12 (66). In 4 parts, part 3. Pp. 198–201.

11. Mandel' B. R. *Intellektual'naya igra: sociokul'turnyj fenomen v dvizhenii (k voprosam istorii i opredelenii sushchnosti)* [Intellectual game: sociocultural phenomenon in motion (to the questions of history and definition of essence)] // *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya – Modern problems of science and education*. 2009. No. 2. Pp. 62–68. Available at: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (date accessed: 25.05.2019).

12. Maryanina G. A. *Kvesty v izuchenii literaturnyh skazok v srednej shkole* [Quests in the study of literary fairy tales in high school] // *Rebenok v sovremennom obrazovatel'nom prostranstve megapolisa : materialy IV vseros. nauch.-prakt. konf. – Child in the modern educational space of the metropolis : materials of the IV all-Russia scientific and pract. conf*. M. Pero. 2017. Pp. 310–315.

13. Osyak S. A. *Obrazovatel'nyj kvest – sovremennaya interaktivnaya tekhnologiya* [Educational quest is a modern interactive technology] / S. A. Osyak, S. S. Sultanbekova, T. V. Zakharova, etc. // *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya – Modern problems of science and education*. 2015. No. 1. Part 2. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (date accessed: 25.05.2019).

14. Perceva V. E. *Intellektual'naya literaturnaya igra* [Intellectual literary game] // *Nachal'naya shkola plus do i posle – Elementary school plus before and after*. 2013. No. 7. Pp. 39–41.

15. *Programma razvitiya FGBOU VO "Vyatskij gosudarstvennyj universitet" na 2016–2020 gody* – Development program of Vyatka State University for 2016–2020. M. 2016. 131 p. Available at: [https://www.vyatsu.ru/uploads/file/1803/programma\\_razvitiya\\_2016\\_2020\\_s\\_korrektirovkami\\_na\\_2017\\_god.pdf](https://www.vyatsu.ru/uploads/file/1803/programma_razvitiya_2016_2020_s_korrektirovkami_na_2017_god.pdf).

16. Sokol I. N. *Klassifikaciya kvestov* [The classification of quests] // *Molodij vchenij – Young scientist*. 2014. No. 6 (09). Pp. 138–140. Available at: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (date accessed: 25.05.2019).

17. Shagalova E. N. *Samyj noveshij tolkovyj slovar' russkogo yazyka XXI veka* [The newest dictionary of the Russian language of the XXI century]. M. AST: Astrel. 2011. 413 p.

18. Shchukina T. Yu. *Kvest-igra v detskoj biblioteke* [Quest is a game in children's library] // *Nauka i obrazovanie: novoe vremya – Science and education: new time*. 2016. No. 4. Pp. 304–308.