

Ситдикова Гульназ Ринатовна

канд. пед. наук, доцент

Габдрахманова Алсу Салимовна

канд. филол. наук, доцент

ЧОУ ВО «Казанский инновационный
университет им. В.Г. Тимирязова (ИЭУП)»

г. Казань, Республика Татарстан

ИММЕРСИВНЫЕ КВЕСТЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ ГРАММАТИКЕ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

***Аннотация:** в статье рассматриваются иммерсивные квесты как эффективный метод преподавания грамматики английского языка студентам вузов. Предлагается теоретическая основа подхода, опирающаяся на принципы геймификации и погружения в языковую среду. Разработан квест для отработки временных форм глагола, который интегрирует игровые элементы, аутентичные тексты и групповое взаимодействие. Анализ показывает, что такие квесты повышают мотивацию, способствуют автоматизации грамматических навыков и развивают коммуникативные компетенции. Метод можно адаптировать для разных уровней подготовки.*

***Ключевые слова:** иммерсивные квесты, геймификация, грамматика английского языка, обучение в вузе, временные формы глагола, коммуникативный подход.*

Иммерсивные квесты представляют собой динамичный подход к обучению грамматике английского языка в вузе [1]. В отличие от традиционных упражнений, где студенты механически повторяют правила, квесты погружают обучающихся в сюжетную среду, где грамматические конструкции возникают есте-

ственно и требуют активного применения [2]. Такой метод сочетает элементы ролевой игры, поиска решений и командной работы, что усиливает мотивацию и закрепляет знания через контекст.

Иммерсивный квест превращает уроки грамматики в увлекательное приключение. Здесь грамматические конструкции не изучаются в отрыве от контекста, а вплетаются в общую историю. Студенты выполняют последовательные задания, решая задачи, общаясь с вымышленными персонажами или работая с реальными предметами. Такой подход помогает перейти от сухих правил к их естественному применению в речи.

Например, при освоении Past Simple группа может взять на себя роль детективов, расследующих вымышленное историческое событие [4]. Участники описывают цепочку прошлых действий, восстанавливают порядок событий или придумывают диалог из старого дневника. В результате абстрактные формы глаголов оживают в реальном контексте.

Для эффективного функционирования квеста необходимо придерживаться нескольких правил организации.

Единая сюжетная линия. Все задания связаны общей темой – будь то детективное расследование, путешествие по странам или научная экспедиция. Каждая грамматическая тема становится «пропуском» к следующему этапу истории.

Гибкость под группу. Задания меняют сложность: для начинающих – простые фразы, для продвинутых – развернутые тексты или спорные конструкции.

Разнообразие форматов. Квест задействует сразу несколько способов работы: говорение, письмо, прослушивание аудио, анализ картинок. Это помогает задействовать разные типы памяти и внимания.

Групповая работа как способ оживить грамматику. Студенты в группах распределяют задачи по принципу взаимодополнения. Руководитель координирует общий ход работы. Специалист по переводам контролирует их верность оригиналу. Аналитик выявляет неточности в синтаксисе и предлагает правки. На деле

такая схема порождает живой обмен мнениями. Участники обсуждают оптимальные варианты выражений, корректируют текст сообщая. Грамматика из теоретической абстракции превращается в инструмент решения реальных задач.

Подход выходит за рамки механической тренировки норм. Он формирует устойчивый интерес к языку через контекстуальное применение. Структуры грамматики органично вписываются в развивающийся нарратив, где успех всей группы зависит от вклада каждого. В итоге материал закрепляется в процессе естественного взаимодействия, без принуждения к запоминанию.

Возьмем конкретный случай. Форма Present Perfect возникает спонтанно при подведении промежуточных результатов: «*We've already decoded the first message and uncovered a hidden pattern!*». Условные обороты типа *If... would* пробуждаются в стратегических дебатах: «*If we adjust the verb tense properly here, we would advance to the next level without delays*». Такие моменты помогают студентам моделировать возможные сценарии и отрабатывать предположения на практике.

«Team, let's check the translation first».

«This sentence doesn't sound natural – how about...?»

«We've made good progress so far!»

Такой подход делает уроки интерактивными, повышает мотивацию и помогает обучающимся видеть грамматику не как обязанность, а как инструмент для творчества и общения.

Пример сценария: «Тайна забытого замка». Чтобы показать, как это работает на практике, опишем подробный план урока. Задание ориентировано на времена глаголов и модальные конструкции, подходит для 10–15 обучающихся уровня B2. Время – 90 минут. Группа должна пройти виртуальный «лабиринт» старого замка, разгадывая загадки и решая языковые задачи на каждом шаге.

«We've already solved...»

«If we try this verb form, we can...»

«She must be the key holder».

Первая комната: Прошлое (20 мин). Загадка на Past Simple и Past Continuous. Студенты реконструируют события ночи («*While the guards were sleeping, someone entered the treasury*»). Группа пишет короткий нарратив и голосует за версию.

Вторая комната: Настоящее совершенное (20 мин). Сбор «артефактов» с описаниями опыта («*We have found three clues so far*»). Добавляется Present Perfect Continuous для длительных действий («*They have been searching for hours*»).

Третья комната: Планирование будущего пути (20 минут). Студенты переходят к следующему уровню, где продумывают дальнейшие шаги сюжета. Здесь активно задействуют условные конструкции типа First и Second Conditionals.

Возьмем ситуацию: выбор пути в лабиринте. Участники формулируют варианты вроде «Выберем правый коридор – и попадем напрямиком к цели. А если бы коридор оказался заперт, то пришлось бы искать обход». Параллельно вводят модальные глаголы для выражения необходимости или вероятности: «Расшифровка обязательна, а помощь от команды вполне возможна». На деле такие задания заставляют студентов применять грамматику именно там, где она решает реальную задачу в истории.

«If we take the right path, we'll reach the goal quickly».

«Had that gate been unlocked, we'd have passed through easily».

«We have to crack this code right away – it might need teamwork».

В заключительной фазе группы готовят сводку по всему приключению. Они смешивают времена (Mixed Tenses), чтобы описать весь путь: «Когда доберемся до финала, уже освоим все конструкции». Далее в малых группах разбирают свои промахи – где подкачала грамматика, как это исправить. Кстати, именно здесь формируется умение замечать собственные ошибки, что важнее зубрежки правил. Без такого разбора знания быстро выветриваются, а с ним студенты учатся на ходу.

«Once the quest ends, we'll have mastered the tenses».

«We'd been exploring for ages before spotting the clue».

«Knowing the rules sooner, we'd have avoided that mistake».

Подготовка требует минимум: цифровая платформа для заданий, карты на бумаге, загадки в принте и секундомер. Преподаватель выступает «мастером игры» – следит за динамикой, дает ненавязчивые подсказки, корректирует сюжет по ходу. На деле один такой квест заменяет пару скучных упражнений. Встраивать в стандартный урок проще простого – он становится ядром занятия. Полезно собирать студенческие тексты в папку: виден рост, можно сравнить.

Таким образом, квесты меняют подход к грамматике. Студенты перестают видеть в английском набор абстрактных форм – язык оживает, работает на них. Это прямой путь к свободному разговору или в переписке.

Список литературы

1. Аиткулова Ф.С. Иммерсивное погружение в профессиональную подготовку педагогов-психологов / Ф.С. Аиткулова, Ф.А. Саглам // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2025. – №3. – С. 202–206. EDN VNDGQI

2. Идиатуллин А.В. Роль и особенности использования аутентичных текстов в условиях полилингвального обучения английскому языку / А.В. Идиатуллин, Л.Т. Идиатуллина // Многоуровневая языковая подготовка в условиях поликультурного общества: материалы VIII международной научно-практической конференции (Казань, 11 июня 2021 г.). – Казань: Казанский государственный институт культуры, 2021. – С. 475–482. EDN NCVYEQ

3. О важности преподавания культуры стран изучаемого языка как неотъемлемой части обучения иностранному языку / Г.Р. Ситдикова, Е.Е. Новгородова, Э.И. Минуллина [и др.] // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания: материалы Всероссийской научно-практической конференции (Чебоксары, 03 мая 2023 г.). – Чебоксары: Среда, 2023. – С. 221–223. EDN FGEGWLW

4. Ситдикова Г.Р. Иммерсивное обучение английскому языку через аутентичные материалы: роль эмоционального и творческого компонентов в формировании устойчивой мотивации / Г.Р. Ситдикова, А.С. Габдрахманова // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы

III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Чебоксары, 16 декабря 2025 г.). – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 77–79.

EDN TPTJRJ